

Prepare for the future



FALLOUT WARFARE

GD
ITALIA.IT



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



FALLOUT WARFARE

Wargame nell'universo
di Fallout

3





FALLOUT
ITALIA.IT

4

Fallout



America's First Choice in Post Nuclear Simulation



Indice

1.0 Introduzione	4
1.1 Miniature di Carta	4
1.2 Riguardo al Dado	5
2.0 Ambientazione	6
3.0 Preparazione	8
3.1 Scegliere lo Scenario	8
3.2 Scegliere il Terreno	8
3.3 Costruisci la Tua Armata	9
3.4 Schierare le Armate	10
4.0 Combattimento	
4.1 Il Turno di Combattimento	
4.2 Azioni di Combattimento	
4.3 Movimento	
4.4 Attacchi di Mischia	
4.5 Attacchi a Distanza	
4.6 Danno e Morte	
4.7 Morale	
4.8 Ritirata	
4.9 Vittoria!	
5.0 Abilità	
5.1 Livelli di Abilità	
6.0 Regole Avanzate	
6.1 Veicoli	
6.2 Mine	
6.3 Livelli di Luce	
6.4 Regole di Combattimento Opzionali	
7.0 Scenari	
8.0 Campagna	
8.1 Giocare una Campagna	
8.2 Avanzamento	
Appendice A: Lista delle Armate	
Appendice B: Tabella delle Armi	
Appendice C: Oggetti	
Appendice D: Statistiche dei Veicoli	



Capitolo 1

Introduzione

Fallout: Stato di Guerra (FSG) è un wargame da tavolo ambientato nell'universo di Fallout. Vagamente ispirato al gioco Fallout Tactics, FSG ti permette di ricreare schermaglie piccole o medie nel mondo post-nucleare di Fallout.

Questo regolamento ti darà gli strumenti per creare armate, combattere e fare piccole campagne. Puoi adattare queste regole per includere più creature, armi e abilità. Per un utilizzo più affine al gioco di ruolo, ti suggeriamo di usare le regole (non ufficiali) del GDR creato da Jason Mical.

Per giocare a FSG avrai bisogno di:

- Un dado a dieci facce (D10), acquistabile nei negozi di giochi
- Miniature o segnalini (vedere 1.1 Miniature di Carta, più sotto)
- Gettoni Azione (questi possono essere qualsiasi cosa, ad esempio monetine)
- Una lista di armata (vedere appendice A)
- Metro a nastro

Lo scenario è opzionale ma raccomandato.

I giocatori sono divisi in squadre, ed ogni squadra si alternerà nella preparazione dell'area di gioco, nello scenario di schermaglia standard. I dadi vengono tirati per determinare chi agirà per primo; le squadre si muovono ed agiscono con un'unità, quindi toccherà muovere all'altra squadra e così via. Il gioco finisce quando le condizioni di vittoria (che possono spaziare dal semplice "distruggi il nemico" a condizioni più complesse e specifiche dello scenario) vengono soddisfatte.

Miniature di Carta

Puoi usare qualsiasi segnalino preferisci per rappresentare le tue unità; in fondo al manuale ci sono diverse pagine contenenti miniature di carta... in pochi istanti avrai a disposizione un'intera armata!

- Stampa le miniature. Ti suggeriamo di recarti ad una copisteria e di utilizzare una stampante laser a colori, così avrai delle belle miniature con cui giocare.
- Monta le miniature su cartoncino pesante, invece di usare la normale carta; puoi trovare colla e cartoncino in una qualsiasi cartoleria.
- Ritaglia le miniature attentamente seguendo le linee nere: non tagliare lungo le linee tratteggiate, serviranno poi per la piegatura.
- Piega le miniature lungo le linee tratteggiate. Usa del nastro adesivo o della colla per attaccare i lembi, facendo attenzione che i risvolti identificativi in basso (quelli col nome dell'unità) siano liberi.
- Puoi usare una monetina o un altro piccolo peso per aumentare la stabilità delle miniature; puoi anche montare le miniature su una base di plastica, se ne hai a disposizione.

Riguardo ai Dadi

Avrai bisogno di vari dadi a dieci facce (d10)





per giocare a FSG; possono essere acquistati nelle fumetterie o nei negozi specializzati di giochi.

Quando tiri per compiere un'azione, a risultato più basso corrispondono più probabilità di riuscita (lo 0 si legge come 10); dovrai ottenere un risultato minore o uguale alla statistica di riferimento per avere successo. Alcuni modificatori potrebbero modificare il tiro ma, In FSG, un 10 è sempre un fallimento – anche nei tiri di attacco, a prescindere dai modificatori applicabili.

Il numero che di solito è scritto davanti a D10 indica quanti dadi devono essere tirati contemporaneamente; la somma dei risultati di ogni dado determinerà il risultato (Esempio: 2d10 significa "tira due dadi a dieci facce e somma i risultati").



Capitolo 2

Ambientazione

E' il passato. E' il futuro. E' un po' di entrambi.

Il mondo di Fallout non è come il nostro: da qualche parte, lungo la strada, ha cambiato direzione. In esso è ancora riconoscibile il nostro mondo, ma con qualche cambiamento. Uno dei più significativi è stato la Terza Guerra Mondiale, che nonostante sia durata veramente poco, è stata veramente distruttiva; fu rilasciata più energia nelle prima fasi di questa guerra che in tutti i precedenti conflitti messi assieme.

Inoltre, venne anche rilasciata una forma mutata del FEV -il Virus Evolutivo Forzato; questa combinazione di FEV e radiazioni contaminò aria, terra e acqua portando con sé ogni sorta di rovina per i sopravvissuti. Creature mutanti, pestilenze, mutazioni umane, morte e disperazione – fu veramente un brutto periodo.

Non tutti però hanno lottato nelle terre desolate: in pochi fortunati sono sopravvissuti sottoterra nei Vault, costruiti prima della guerra con grande sforzo dei contribuenti (e con grande profitto della Vault-Tec!). Questa, comunque, non è la loro storia.

Molti anni dopo la devastazione della Terza Guerra Mondiale, gli uomini (e la feccia mutante, nata a seguito della guerra) lentamente cominciarono a strisciare fuori dalle condotte... com'era prevedibile, non tutti ne furono felici; nacquero molte fazioni, che non tardarono ad entrare in conflitto. In questo siamo vicini alla nostra storia.

Le guerre nel mondo di Fallout non vengono più combattute con ICBM, grandi armate, armi a

raggi, flotte, aviazione o altri elementi della guerra com'è da noi concepita... si è ridotta ad un branco uomini (e donne) armati di qualsiasi cosa abbiano a disposizione (che sia un coltello, un antico fucile o un bastone poco importa) che combattono in piccoli gruppi: bande di combattenti, in numero di poco superiori a quello di una gang di strada combattono per il territorio, le risorse e, ovviamente, per il sangue.

La Fratellanza dell'Acciaio è una delle poche fazioni che mira a rendere il mondo più sicuro per tutti (anche per chi non lo vorrebbe);

L'orda Mutante, rimasuglio dell'enorme armata di Super Mutanti del Signore dell'Unità, lotta per trovare la pace tra la gente che erano destinati a soppiantare;

I Razziatori ed i loro fratelli tecnologici chiamati Sciacalli, combattono sui rottami della civiltà;

Gli strani Signori delle Bestie errano per le lande desolate, schiacciando la volontà delle creature mutanti.

Inoltre una nuova minaccia, una che veramente ficca "l'Acciaio nella Fratellanza", è uscita allo scoperto solo di recente. Questa piaga robotica è forse l'anatema dell'umanità o la chiave che porterà verso tempi migliori?



Fallout



America's First Choice in Post Nuclear Simulation



Capitolo 3

Preparazione

Qui verrà elencato tutto ciò di cui hai bisogno per giocare: alcune di queste cose sono molto importanti, ad esempio la struttura del terreno il terreno o la scelta dell'armata, e possono influenzare la tua abilità nel condurre con successo una battaglia.

Scegliere lo Scenario

Scegli lo scenario che vuoi giocare assieme al tuo avversario. Lo scenario determinerà la natura del tavolo da gioco, il numero di squadre, la loro provenienza e così via.

Scegliere il Terreno

Con "terreno" si intende tutto ciò che non è appiattito sul tavolo ma che non si muoverà durante il gioco; ad esempio un muro, un edificio o delle rovine, ma non le unità di un'armata o una lattina di tè...

Il tipo di terreno scelto può influenzare direttamente lo stile delle armate che dovranno scontrarsi; è bene avere un'idea del terreno che si userà prima di costruire l'armata. Visto che la costruzione di un'armata richiede un po' di tempo, è preferibile discutere del terreno con l'avversario prima di cominciare.

Sarebbe opportuno che tu e il tuo avversario costruite assieme un tavolo il più possibile bilanciato; ciò può essere ottenuto in due modi:

- Una persona costruisce la disposizione del terreno. L'altro decide da che lato cominciare la partita.
- I giocatori si alternano nell'impostare il terreno sul tavolo.

Ci sono cinque tipi di terreno:

Terreno Irregolare (materiale marrone): Detriti, ghiaccio, rocce, fratture nel suolo –non importa, ciò che importa è che il movimento verrà dimezzato su questo tipo di terreno, e che i veicoli non potranno attraversarlo.

Acqua, Bassa (materiale blu chiaro): Questo terreno può essere attraversato sia da unità a piedi che da veicoli; la fanteria deve cominciare il turno vicino all'acqua bassa per poterla attraversare, mentre i veicoli possono superarla senza problemi. L'acqua bassa non deve essere più larga di 5 centimetri.

Acqua, Profonda (materiale blu scuro): L'acqua profonda non può essere attraversata, né dalla fanteria né dai veicoli.

Muri (materiale grigio): I muri possono bloccare la LDV (linea di visuale) e concedere copertura.

Zona Radioattiva (materiale rosso): Non tutte le bombe lanciate nella Terza Guerra Mondiale erano "atomiche pulite"; sono ancora in giro molte radiazioni, anche dopo 100 anni dal conflitto. Queste zone sono pericolose per gli individui senza protezioni.



Costruisci la tua Armata

Prima di cominciare, è necessario costruire un'armata.

Tipi di unità

Ci sono tre diversi tipi di unità in FSG: Recluta, Capo Squadra, ed Eroe.

Recluta: La maggior parte delle tue truppe sono Reclute; sono raggruppate in Squadre da 3-30 unità, e devono essere guidate da un Capo Squadra o da un Eroe. Le Reclute normalmente hanno restrizioni sull'armamento: tutte le armate, tranne la Fratellanza dell'Acciaio, possono equipaggiare al massimo il 25% delle sue Reclute con Fucili Pesanti, RPG o Minigun (in pratica, per ogni tre Reclute equipaggiate con un altro tipo di arma, puoi equipaggiare una Recluta con una di queste armi riservate). La Fratellanza dell'Acciaio può invece equipaggiare un'arma riservata per ogni altra arma non riservata già utilizzata.

Capo Squadra: Se non hai un Eroe a comandare la tua Squadra, allora devi avere un Capo Squadra. Com'è logico che sia i Capi Squadra non possono operare da soli, ma hanno bisogno di una Squadra da guidare: se hai già posto un Eroe al comando di una squadra, non c'è posto per un Capo Squadra in quel gruppo...

Sostanzialmente i Capi Squadra sono delle Reclute con qualche attitudine al comando; possono equipaggiare qualunque arma e non ricadono nel calcolo delle armi riservate delle Reclute. Ogni Capo Squadra può inoltre trasportare un Oggetto.

Eroe: Una delle persone più importanti del mondo di Fallout; gli Eroi sono capaci di grandi cose, almeno finché non verranno ammazzati mentre ancora sono nel pieno delle loro giovani vite...

Quando si parla di Eroi, si parla di unità singolari: possono sia comandare squadre che agire da soli, ma non puoi avere più di un eroe per ogni due squadre nella tua armata (arrotondato per eccesso). Solo gli Eroi possono scegliere le proprie Abilità e possono essere equipaggiati con qualsiasi arma, oltre che trasportare due oggetti.

Punti Armata

Il cuore della tua armata sarà costituito da squadre, ed i Capi Squadra e gli eroi faranno la differenza. Ovviamente, per utilizzare nella tua armata unità, veicoli ed equipaggiamento, dovrai "pagare".

Per farlo, ti verrà dato uno specifico numero di punti armata. Tutti i personaggi, veicoli, armi ed oggetti hanno un proprio costo in punti armata: dovrai "comprare" la tua armata utilizzando questi punti, senza dimenticare di fare attenzione alle regole speciali riguardo alla costruzione dell'armata (numero limitato di eroi, armi riservate) ed alle regole speciali dello scenario. Chiaramente, non puoi spendere più punti armata di quanti ne possiedi.

Vedi Appendice A: Lista Armate.

Scegli le tue truppe, paga per qualsiasi miglioria delle armi. Scegli un capo squadra o un eroe per guidarli quindi compra oggetti e/o veicoli se lo desideri.

Continua fino a quando non raggiungi esaurisci i tuoi Punti Armata, e scrivi tutte le informazioni sul tuo Foglio Armata (alla fine del manuale).

Assembla le tue truppe ed affronta il nemico!

Limitazioni da Torneo per la Costruzione delle Armate

Partecipando ad un torneo, devi tener presente queste regole nella costruzione dell'armata:

- Le Armate da Torneo vengono costruite con 200 punti armata.
- Il 75% dei tuoi punti armata, ovvero 150, de-





vono essere spesi su una singola fazione (vedere Lista Armate).

- Su un eroe possono essere spesi fino a 50 punti.
- Può essere acquistato solo un singolo veicolo.

Schierare le Armate

Una volta che le tue armate sono complete, è il momento di piazzarle sul tavolo. Ad ogni giocatore viene assegnato un lato del tavolo; tutte le truppe di quel giocatore devono essere schierate entro 15 centimetri dal bordo, e nessuna truppa ostile può essere piazzata entro 60 centimetri l'una dall'altra prima di cominciare il gioco.



Capitolo 4

Combattimento

Combattere non è mai stata la soluzione migliore per i mali della società... ma forse non è più vero, nella desolazione di Fallout.

I personaggi hanno delle caratteristiche; più alto è il valore di una certa caratteristica, migliore sarà il personaggio nelle azioni ad essa legate. Le caratteristiche sono:

- **Forza (FOR):** Usata per colpire la gente in mischia ed infliggere danno.
- **Percezione (PER):** Usata per individuare le mine.
- **Resistenza (RES):** Usata per resistere al danno.
- **Carisma (CAR):** Usata dai leader per i tiri sul morale.
- **Intelligenza (INT):** Richiesta per utilizzare alcuni oggetti tecnologici, o artiglieria.
- **Agilità (AGI):** Usata per il combattimento a distanza: determina anche quanto lontano l'unità si può muovere in un turno.
- **Fortuna (FT):** Usata per rompere gli stalli.

Il Turno di Combattimento

Il combattimento è suddiviso in turni. Una volta che un'unità ha mosso, non potrà più muoversi fino a quando tutte le altre non hanno fatto qualcosa in questo turno; i giocatori si alterneranno per tutto il turno finché tutte le unità non avranno agito.

Ordine del Turno

1. Tirare per l'Iniziativa
2. Turno di Combattimento dell'Attaccante
3. Turno di Combattimento del Difensore
4. Effetti Ambientali
5. Rimozione dei Gettoni Azione

Tirare per l'Iniziativa

Entrambi i giocatori tirano 1d10. Se un giocatore era l'attaccante nel turno precedente, avrà un bonus di +2 al tiro; il vincitore di questo tiro sarà chiamato "attaccante" (anche se sta difendendo una posizione nello scenario), mentre il perdente verrà chiamato "difensore". In caso di parità, il vincitore è colui con l'Eroe dotato di maggior fortuna. Se nessun giocatore ha un Eroe, o se i valori della Fortuna sono pari, si tira nuovamente. Siccome non c'è un turno precedente al primo, nessun giocatore prende il bonus di +2 al tiro di iniziativa all'inizio del gioco.

Durante il turno, l'attaccante può dichiarare come sfrutterà la sua posizione privilegiata nell'iniziativa: potrà quindi muovere due squadre, o due eroi, o una squadra e un eroe. Come sempre, la squadra o l'eroe in movimento non devono avere alcun gettone azione in questo turno, altrimenti non potranno agire.

Turno di Combattimento dell'Attaccante

L'attaccante sceglie una squadra o un eroe disponibile e agisce. Una volta che la squadra o l'eroe hanno finito l'azione, deve marcarli con un gettone azione. Se il difensore ha delle unità che non hanno ancora agito, procedi al punto #3.





Turno di Combattimento del Difensore

Il difensore sceglie una squadra o un eroe disponibile con cui agire. Una volta che la squadra o l'eroe hanno agito, deve marcarli con un gettone azione. Se l'attaccante ha ancora delle unità che non hanno agito, tornare al punto #2.

Quando arriva al proprio turno, un giocatore deve agire con la sua squadra o eroe. Se, per qualunque motivo fosse in grado di farlo, il turno passa all'avversario che può finire di agire con tutte le unità rimanenti, in qualsiasi ordine preferisca.

Effetti Ambientali

Quando tutte le unità hanno un gettone azione, si può passare ad occuparsi degli effetti ambientali: veleno, colpo violento, incoscienza, radiazioni e fumo. Gli effetti vengono attivati nel seguente ordine:

Veleno

I personaggi che vengono avvelenati devono superare un tiro sulla Resistenza, o subiranno un punto danno;

Atterramento

I personaggi sdraiati a pancia in su sono stati atterrati. Possono rialzarsi quando ne hanno l'occasione.

Svenimento

I personaggi riversi a pancia in giù sono svenuti e morenti a causa delle ferite. Tirare sulla Resistenza. Se falliscono, muoiono; se invece hanno successo, resteranno incoscienti finché non verranno guariti. I personaggi incoscienti non possono agire.

Radiazioni

I personaggi in una zona radioattiva, senza armature ambientali o senza un'immunità alle radiazioni derivata da altre fonti, devono immediata-

mente fare un tiro sulla Resistenza. Se il tiro fallisce, diventano incoscienti e vengono messi a faccia in giù. Se invece il tiro ha successo, guadagnano qualche radiazione, ma possono continuare ad agire. I personaggi che si muovono in una zona radioattiva, ma non finiscono il loro turno in essa, guadagneranno qualche radiazione ma nell'immediato non subiranno conseguenze. Ghoul, Super Mutanti, Paladini, Robot e alcune bestie sono immuni alle radiazioni (l'abilità è annotata nell'elenco di armata).

Fumo

Le nuvole di fumo possono potenzialmente dissiparsi. Tirare 1d10 per ogni nuvola presente sul tabellone. Con un tiro di 5 o più, la nuvola sparisce.

Alla fine del round ambientale, rimuovere tutti i gettoni azione. Il gioco quindi procede con un nuovo tiro per l'iniziativa.

La partita continuerà in questa maniera fino a quando non si raggiungeranno le condizioni di vittoria.

Azioni di Combattimento

Quando agisce con una squadra, un giocatore può eseguire una delle seguenti azioni:

- Attacco
- Movimento
- Movimento e Fuoco
- Carica

Gli Eroi oltre ad una qualunque di queste azioni possono usare un'abilità.

Attacco

Può essere di mischia o a distanza. Gli attacchi in mischia possono essere effettuati solo su bersagli entro 2,5 centimetri dall'unità, mentre gli attac-



chi a distanza sono limitati dalla gittata dell'arma. In entrambi i casi, il bersaglio deve essere di fronte all'unità attaccante, entro un arco di 180°; l'unità attaccante deve poi essere rivolta verso il bersaglio. Le unità che sfruttano questa azione non si potranno muovere nello stesso turno.

Movimento

L'unità potrà muoversi per un massimo di ($Agilità \times 2,5$) centimetri; nel caso di squadre, la velocità è pari a quella dell'unità più lenta da cui la squadra stessa è composta. Le unità di una squadra devono stare entro 5 cm una dall'altra: nel caso venisse interrotta la coerenza di una squadra (ad esempio se viene uccisa l'unità al centro, creando uno spazio vuoto), essa dovrà tornare in formazione alla prima occasione. Alla fine del movimento, le unità possono essere ruotate per guardare in qualunque direzione il giocatore preferisca.

Movimento e Fuoco

Le unità possono muoversi fino ad un massimo di [$(Agilità / 2) \times 2,5$] cm. Come al solito, le squadre dovranno muoversi alla velocità dell'unità più lenta che contengono, ed ubbidire a tutte le regole di movimento delle squadre. Alla fine del movimento, la squadra o l'eroe possono attaccare, con una penalità di -4 a qualunque attacco.

Carica

Movimento fino ad un massimo di [$(Agilità \times 2) \times 2,5$] cm, obbedendo a tutte le regole di movimento delle squadre. Alla fine del movimento, è possibile effettuare un attacco in mischia con una penalità di -4.

Usare Abilità

Gli Eroi possono sfruttare questa azione per utilizzare un'Abilità. Vedi Capitolo 5: Abilità.

Movimento

Le unità possono muoversi fino ad un massimo di ($Agilità \times 2,5$) cm, ma non sono affatto obbligate a farlo. Le unità che non sono veicoli possono muoversi e voltarsi in qualsiasi direzione, mentre i veicoli devono sottostare a regole speciali per l'orientamento.

Il terreno influisce sul movimento, a seconda del tipo:

Terreno Irregolare: Il movimento viene dimezzato avanzando su questo terreno, e veicoli non possono attraversarlo.

Acqua, Bassa: Le unità di fanteria devono cominciare il turno vicine all'acqua bassa per poterla attraversare, mentre i veicoli possono avanzare senza alcuna limitazione.

Acqua, Profonda: L'acqua profonda non può essere attraversata né dalle unità appiedate né dai veicoli.

Muri: I muri bloccano il movimento.

Le unità Volanti ignorano tutti i tipi di terreno durante il movimento.

Le squadre in movimento avanzano alla velocità dell'unità più lenta presente nel gruppo, e devono mantenersi compatte (i componenti devono stare entro 5 cm l'uno dall'altro) fino alla fine del movimento. Se un membro della squadra è più lontano di 5 cm da qualsiasi altro membro, la prossima azione dovrà obbligatoriamente essere di Movimento, e sarà sfruttata per spostare tutti i membri entro i 5 cm di tolleranza. Bisogna poter tracciare una linea da un membro della squadra ad un altro senza lasciare più di 2,5 cm da unità a unità.

Gli eroi che non appartengono ad una squadra possono muoversi liberamente.





Attacchi in Mischia

Per eseguire un attacco in mischia, l'attaccante deve essere entro 2,5 cm dal bersaglio, ed il bersaglio deve stare nei 180° dell'arco frontale dell'attaccante.

Tirare sulla Forza ed aggiungere la Classe Armatura del bersaglio al risultato; più alta sarà la CA, meno probabilmente il colpo andrà a segno. Un risultato uguale o inferiore alla tua FOR è un successo: in questo caso, procedere alla fase del danno. E' opportuno ricordare che gli attacchi in mischia infliggono danno ad un'unità specifica, e che nessuna unità può essere vittima di più di 4 attacchi per turno.

Gli attacchi di mischia effettuati sui 180° del retro del bersaglio (ovvero "alle spalle"), sottraggono un punto al tiro.

Fare 10 durante il tiro di attacco in mischia è sempre un fallimento, mentre fare 1 o 2 durante il tiro non indica necessariamente un successo, ma in caso di riuscita, si tratterà di un Atterramento; il bersaglio deve essere messo a terra a faccia in su.

E' anche possibile sottrarsi ad una mischia come azione. E' richiesto un tiro di Agilità: un fallimento indica che l'unità deve rimanere in combattimento, un successo indica che il giocatore può scegliere se rimanere in combattimento o usare l'azione di Movimento.

Attacchi a Distanza

Gli attacchi a distanza sono limitati dalla gittata dell'arma e dalla visuale dell'attaccante; il bersaglio

deve stare nei 180° frontali dell'attaccante.

Effettuare un tiro di Agilità, ed applicare i seguenti modificatori al tiro:

- La CA del bersaglio
- Se il bersaglio è adiacente ad un Muro o Terreno Irregolare in cui il tiratore non è presente, aggiungere +1
- Se è buio, aggiungere +2
- Se il bersaglio è volante, aggiungere +1

Se il tiro è uguale o inferiore all'agilità, il colpo va a segno.

Gli attacchi a distanza contro le squadre non colpiscono le unità individualmente, ma è il proprietario della squadra a decidere chi verrà colpito; La CA di una squadra è uguale alla CA più bassa presente nella squadra.

Fare 10 in un tiro di attacco a distanza è sempre un fallimento, ma fare 1 in un tiro di attacco a distanza non indica necessariamente un successo (ci sono comunque buone probabilità), ma nel caso si tratterà di un Atterramento. Il bersaglio deve quindi essere messo a terra faccia in su.

Gli attacchi a distanza con AE (Area di Effetto) ignorano la Classe Armatura. Attacchi con AE includono: granate, RPG e i cannoni dei carri armati.

Unità coinvolte in combattimenti in mischia non possono eseguire attacchi a distanza.

LDV (Linea di Visuale)

Per poter colpire un bersaglio, l'attaccante deve averlo nel suo arco frontale; inoltre il giocatore deve essere in grado di tracciare una linea continua da qualsiasi punto di quell'arco fino alla base del bersaglio.

Questa linea si chiama LDV, ovvero Linea di Visuale. La LDV viene bloccata dai muri, veicoli e fumo. Se nessuna linea che non incroci muri, veicoli o nuvole di fumo può essere tracciata tra l'attaccante ed il bersaglio, la LDV è ostruita e l'attac-



co è bloccato.

La LDV può essere misurata prima di dichiarare un attacco, e le unità volanti non possono raggiungere un'altitudine tale da guadagnare una LDV valida attraverso un terreno bloccante.

Gittata

Se devi effettuare un attacco a distanza, ti devi preoccupare della gittata; un attacco verso un bersaglio troppo distante fallirà automaticamente. Per fortuna puoi misurare la distanza tra un potenziale attaccante ed un potenziale bersaglio prima di dichiarare l'attacco!

Le armi dispongono di due gittate: una gittata minima ed una gittata massima.

In alcuni casi la gittata potrebbe essere modificata, in particolare in presenza di oscurità. E' possibile che a seguito delle modifiche la gittata diventi superiore a quella massima permessa dall'arma in questione; in questo caso non si potrà sparare al bersaglio.

La gittata influisce anche sul danno. Ogni arma ha un Modificatore di Salvezza: il primo numero serve per i bersagli entro la gittata corta, il secondo modificatore viene usato per i bersagli entro la gittata massima.

Armi a Raffica & Sagome

Alcune armi sparano raffiche di proiettili dappertutto: sono quelle dette Armi a Raffica o Armi a Sagoma.

Mitragliette, Fucili, e Armi Pesanti possono sparare anche seguendo le normali regole; il Minigun invece deve sparare obbligatoriamente usando una sagoma.

Piazza lo spigolo piccolo della sagoma in modo tale da farla toccare con la parte frontale dell'unità attaccante; poi falla ruotare finché non tocca il maggior numero di bersagli. Qualsiasi unità che tocca anche parzialmente la sagoma (inclusi i com-

pagni di squadra e gli alleati) sono bersagli potenziali. Tira un solo attacco a distanza (inclusi i modificatori di armatura, copertura ed oscurità): questo unico attacco verrà applicato a chiunque tocchi anche parzialmente la sagoma.

Armi con Area d'Effetto (AE)

Granate, RPG e Cannoni di Carri Armati possono danneggiare bersagli multipli. Essi fanno danno in maniera circolare attorno al bersaglio; sfortunatamente, il bersaglio in questione potrebbe non essere quello a cui l'attaccante aveva mirato...

Se il tiro per un attacco AE fallisce, il tentativo è

Attacco AE	Distanza di Sparpagliamento	AE
Granata	$(1d10-5) \times 2,5\text{cm}$, minimo 1	5cm
RPG	$(1d10-3) \times 2,5\text{cm}$, minimo 1	7,5cm
Cannone di Carro Armato	$(1d10-1) \times 2,5\text{cm}$, minimo 1	10cm

fallito (come per le normali regole per gli attacchi a distanza). Se invece il tiro colpisce, l'attacco può ancora fallire.

Il giocatore deve tirare due dadi per lo spargimento: un D10 determina la direzione ed il secondo determina la distanza.

Se il dado della direzione fa 1 o 2, l'attacco AE colpisce il bersaglio originale, altrimenti devia nella direzione indicata, dove il 3 indica la direzione in cui si trova l'attaccante.

L'attacco AE influenzerà tutti i personaggi entro il raggio del bersaglio; la Classe Armatura non offre alcuna protezione dagli attacchi AE.

Danno e Morte

Un attacco riuscito può, potenzialmente, causare danno: le unità colpite devono eseguire con successo un tiro sulla Resistenza, altrimenti subiranno uno o più danni, a seconda dell'arma che li ha colpiti. Ogni arma ha un Modificatore Salvezza ed un





numero Danno.

Il Modificatore Salvezza agisce sul tiro del bersaglio: se il tiro RES è uguale o inferiore alla Resistenza, il personaggio è riuscito ad evitare gli effetti della ferita. Se il tiro fallisce, sottrarrà ai punti ferita il numero Danno. In casi come questo, un 10 è sempre un fallimento. Se un'unità ha 0 punti ferita, è svenuta; deve essere messo a faccia a terra sul tabellone. Se ha meno di 0 punti ferita, l'unità è morta; deve essere rimossa dal tabellone, annotando il numero di punti che valeva. Questi punti vanno all'avversario.

Fintanto che un personaggio ha 1 o più punti ferita, è ancora capace di agire al meglio delle sue forze almeno fino a quando non verrà portato a 0 (o meno) punti ferita. Esso è sì ferito, ma le sue capacità non vengono influenzate in maniera significativa.

Morale

Quando una squadra ha subito più del 50% di perdite (intese come morti, non svenimenti), è tempo di fare un tiro di Morale. Tirare contro il Carisma del caposquadra o dell'eroe che comanda la squadra; se il tiro ha successo, la squadra si ricompone e decide di continuare il combattimento. Se il tiro fallisce, la squadra si demoralizza e va in rotta.

Le squadre in rotta guadagnano immediatamente un gettone azione, se non ne hanno già uno: guadagnano inoltre un gettone panico. Durante la fase ambientale del turno, bisogna fare un nuovo tiro sul Morale (contro il CAR del leader); se il tiro fallisce, la squadra si muove immediatamente verso un lato amico del tabellone, ma se il tiro ha successo il gettone panico viene immediatamente rimosso. Le squadre con un gettone panico possono fare solo azioni di Movimento, e solo se non si avvi-

cinano ad un nemico.

Il tiro sul Morale deve essere eseguito dalle squadre per due volte: una quando le perdite della squadra superano il 50% per la prima volta, e l'altro quando la squadra si riduce a due unità. Una squadra originariamente di tre unità farà un tiro sul Morale quando perderà una unità, ed il successivo quando ne cadrà un'altra. Una squadra originariamente di quattro unità farà entrambi i tiri alla morte di due unità. Se uno dei due fallisce, saranno in rotta.

Ritirata

Se un giocatore decide di far ritirare le proprie unità, deve farlo da un lato amico: quale sia questo lato può essere definito dallo scenario, o semplicemente sarà il lato da cui il giocatore ha cominciato la partita.

Le unità che si ritirano valgono solo la metà del loro normale valore in punti armata, durante il calcolo dei punti alla fine del gioco (a meno che lo scenario non permetta o richieda specificatamente la ritirata - di solito da un solo lato del tabellone). Se un giocatore si ritira da un lato non valido, l'unità verrà trattata come se fosse stata uccisa dall'avversario.

Vittoria!

In una schermaglia standard, ogni giocatore calcola il punteggio finale sommando i punti armata delle proprie unità ancora vive e quelli delle unità che ha distrutto al nemico: lo stesso farà il suo avversario.

Il giocatore con più punti vince, ma se i due punteggi si differenziano di 10 punti o meno, la partita è terminata con un pareggio.



Capitolo 5

Abilità

Le abilità sono speciali capacità che possono essere comprate dagli eroi, anche se alcuni personaggi non-eroi potrebbero avere un'abilità (in questi casi, l'abilità verrà elencata nella lista armata) Un'unità può usare solo un'abilità per turno.

A meno che non sia diversamente specificato, è possibile muovere ed in seguito usare una abilità, ma non è possibile usare una abilità e poi muovere.

Furtività: Raddoppia la gittata di un eroe o unità ed aggiungi il livello abilità. Un'unità con questa abilità può usarla nel primo attacco in mischia al posto di usare AGI, quando entra in combattimento. L'abilità non aiuta un'unità che è già impegnata in una mischia, e un'unità non può essere furtiva mentre è alla guida di una squadra.

Scassinare: Questa abilità può essere usata per aprire porte o casse chiuse a chiave. Un tiro uguale o inferiore al livello abilità indica un successo.

Rubare: Questa abilità può essere usata per Rubare un oggetto da un nemico all'interno dell'area di mischia. Un tiro uguale o inferiore al livello abilità indica un successo. Rubare potrebbe avere alcune funzioni particolari in determinati scenari.

Riparare: Questa abilità viene usata in alcuni scenari particolari; riparare aggiusterà un punto ferita di un robot danneggiato o di un veicolo. Il meccanico deve trovarsi nelle vicinanze del robot/veicolo danneggiato e superare con successo un tiro su Riparare, dando così un gettone azione sia al meccanico che al veicolo/robot.

Scienza: Questa abilità viene utilizzata solo in scenari particolari.

Medicina: Questa abilità può essere usata per far recuperare un punto ferita ad un personaggio colpito; il Dottore deve essere vicino al personaggio ferito per eseguire un tiro sul livello di abilità in Medicina. Come sempre, per riuscire il tiro deve essere uguale o inferiore al livello di abilità. Medicina può essere usata solo su personaggi che non hanno un gettone azione; infatti l'uso di questa abilità darà un gettone azione sia al Dottore che al personaggio ferito, indipendentemente dall'esito del tiro. I Dottori possono curare il veleno; un eroe può sia ripristinare un punto ferita che curare il veleno, ma non entrambi. In una campagna, si immagina che i Dottori vengano usati per curare il danno da radiazioni negli intervalli tra le missioni e per ripristinare tutti i punti ferita di tutti i personaggi feriti.

Pilotare: I personaggi con questa abilità possono guidare veicoli. Vedere il paragrafo "Veicoli" per ulteriori informazioni. Le unità senza Pilotare non possono provare a guidare un veicolo, poiché non hanno la patente (e questa è una cosa molto importante in un'apocalisse post-nucleare).

Trappole: Un'unità con questa abilità può piazzare e disarmare le mine. Vedere il paragrafo "Mine" per ulteriori informazioni. L'abilità Trappole può essere richiesta in certi scenari per disarmare o piazzare una trappola specifica.

Livelli di Abilità

I livelli di abilità possono essere definiti da un





numero, come per esempio Furtività (5) o Pilotare (7); oppure possono essere legati ad una statistica, come Scienza (INT). Le abilità legate ad una statistica vengono menzionate nelle liste armata.

Gli eroi possono comprare nuove abilità facendole partire da un valore di Abilità (5).

I punti abilità possono essere spesi per potenziare le abilità durante le campagne. Se si compra un eroe di livello alto per lo scenario, il massimo numero di punti abilità è 5 (un punto abilità per ognuno dei livelli 2, 3, 4, 5 e 6, dato che il livello massimo raggiungibile per un eroe è 6).





Capitolo 6

Regole Avanzate

Una volta presa confidenza col gioco, si possono aggiungere alcune regole più avanzate per avere un'esperienza di FSG più completa.

Veicoli

I veicoli possono trasportare le tue squadre in relativa comodità (e sicurezza); i veicoli infatti offrono una certa protezione, ed alcuni sono addirittura dotati di armi! I veicoli rendono il gioco divertente e spettacolare!

Per usare un veicolo, hai bisogno di un eroe con l'abilità Pilotare; questi eroi possono guidare qualsiasi veicolo, indipendentemente dal tipo.

I veicoli, come qualsiasi altra unità, hanno delle statistiche.

Movimento: Indica quanto lontano può spostarsi il veicolo in un turno. Molti veicoli dispongono di due velocità: normale e rapida; la velocità influisce anche sulla manovrabilità del veicolo.

Raggio di Sterzata: Indica di quanto il veicolo può girarsi mentre viaggia alla velocità indicata. In generale un veicolo, se va veloce, non può ruotare facilmente; durante il movimento, non può girare oltre il raggio di sterzata indicato.

Passeggeri: Il numero delle unità che il veicolo può trasportare oltre al conducente.

Soglia di Danno: Ogni danno inflitto ad un veicolo dotato di Soglia di Danno, viene ridotto del valore di questa caratteristica.

Punti Ferita: Il quantitativo di danno che il veicolo può sopportare prima di essere danneggiato o

distrutto; il primo numero di danni che il veicolo può subire prima di essere disattivato, il secondo invece indica il quantitativo di danno necessario per distruggere il veicolo.

Punti Costo: E' il costo in punti armata che bisogna spendere per prendere il veicolo.

Entrare in un Veicolo

A meno che non sia diversamente indicato, i veicoli all'inizio dello scenario sono vuoti; un veicolo deve essere occupato da un personaggio con Pilotare prima di poter essere usato.

Per entrare in un veicolo, un membro della squadra o un eroe solitario devono stare nei suoi pressi all'inizio della propria azione. Il veicolo deve avere spazio sufficiente sia il guidatore che per i passeggeri; se un'intera squadra non può entrare in un veicolo a causa della mancanza di spazio, nessun componente della squadra potrà entrarci. Ci vuole solo un turno per far entrare in un veicolo una squadra in formazione (tutti i membri disposti secondo la regola dei 5cm).

Una volta che i personaggi sono entrati in un veicolo, sono considerati parte di esso. Quindi, qualsiasi personaggio che entri nel veicolo metterà il suo gettone azione su di esso.

Uscire da un Veicolo

Il veicolo non deve avere un gettone azione. Tutti i personaggi trasportati possono uscire nello stesso turno; piazzare i personaggi entro 5 cm dal veicolo, e marcare sia il veicolo che i personaggi usciti con un gettone azione.





Pilotare un veicolo

I veicoli devono essere controllati da un eroe con Pilotare. Se, per qualunque motivo, l'eroe venisse ucciso ucciso, il veicolo si fermerebbe senza poter essere più manovrato, almeno finché un nuovo personaggio con Pilotare entrerà nel veicolo.

Veicoli Disabilitati

Quando un veicolo viene disabilitato, il pilota deve fare immediatamente un tiro di Pilotare. Se il tiro fallisce, il veicolo si schianta ed è distrutto; tutti i personaggi all'interno subiscono 1 punto danno e vengono proiettati fuori dal veicolo. Se invece il tiro ha successo, il veicolo continuerà a funzionare, ma a malapena.

Infatti i veicoli disabilitati non possono muoversi a velocità rapida, ed effettuare qualsiasi sterzata superiore ai 45° richiederà un tiro Pilotare, altrimenti il veicolo si schianterà (come sopra).

Veicoli Distrutti

Un veicolo distrutto dovrebbe normalmente causare la morte di tutti i passeggeri, compreso il guidatore. Tirare su Agilità per tutti al momento della distruzione del veicolo; se i tiri riescono, i passeggeri saltano fuori dal veicolo in fiamme subendo solo un punto danno. Se il tiro fallisce, l'unità muore.

I veicoli distrutti non possono essere Riparati.

Investire Persone (e Mutanti)

Puoi tentare di investire le unità di fanteria col tuo veicolo; devi semplicemente dirigerti verso di loro; se col tuo movimento riesci ad arrivare fino alla loro posizione, c'è una possibilità di colpirli. I bersagli devono tirare su Agilità; se il tuo veicolo può muoversi per 25cm od oltre, devono aggiungere +2 al loro tiro.

Se il tiro ha successo, la miniatura verrà piazzata al di fuori della traiettoria del veicolo; se invece il tiro fallisce, dovranno salvarsi da un attacco con

modificatore +2 che infligge 2 danni.

Sparare a Veicoli/Passaggeri/Piloti

Un'unità che intende sparare ad un veicolo, può decidere di sparare contro l'autista, contro i passeggeri o contro il mezzo stesso.

Il tiro per colpire il veicolo non è influenzato da modificatori; potrà anche essere dotato di armatura, ma rimane pur sempre un grosso oggetto che difficilmente può essere nascosto od occultato. (Nota: i veicoli non possono essere furtivi)

Per colpire il pilota si applica un modificatore di +2; la Soglia di Danno del veicolo proteggerà il pilota, ed egli avrà un bonus di +1 su questa SD.

Anche i passeggeri hanno un modificatore di +2 nell'essere colpiti; la SD protegge anche loro, ma non offre nessun bonus. Se il veicolo trasporta più passeggeri, sarà il loro controllore a decidere chi verrà colpito.

Mine

Un Eroe dotato dell'abilità Trappole può piazzare o disinnescare mine.

Comprare Mine

Le mine non sono illimitate, ed un giocatore può acquistarne solo un numero limitato prima dell'inizio del gioco: per ogni eroe con l'abilità Trappole, infatti, ogni giocatore può comprare fino a tre mine. Ogni mina viene accompagnata da un'esca (o finta mina).

Piazzare le Mine

Sfruttando l'abilità, l'eroe potrà muoversi fino a (AGI x 2,5) centimetri, e quindi piazzare sul tabellone due gettoni Mina o Esca coperti, entrambi entro un raggio 5cm dall'eroe e non più vicine di 5cm l'una dall'altra. L'eroe può piazzare a piacimento due mine, due esche oppure una mina ed un'esca. Le Mine/Esche devono essere piazzate



obbligatoriamente su terreno piatto, e sono considerate immediatamente innescate.

Al termine, mettere un gettone azione sull'eroe.

Individuare le Mine

Sia gli Eroi che i Capi Squadra possono tentare di capire se un gettone coperto è affettivamente una mina o un'esca; per farlo, il personaggio deve stare entro 10cm dal segnalino. Tirare su Percezione: se il tiro ha successo, il segnalino viene rivelato. Se invece si tratta di un'esca, rimuoverla dal tabellone. Ogni personaggio può tentare di rivelare solo una mina per turno, e questa azione non richiede l'abilità Trappole. Piazzare un gettone azione vicino all'eroe o alla squadra.

Disarmare le Mine

Un eroe con l'abilità Trappole deve stare entro 5cm dal segnalino mina/esca o mina rivelato. Prima che la mina possa esplodere, l'eroe deve tirare sulla sua abilità Trappole. Se il tiro ha successo, il segnalino viene rivelato, e se il segnalino è una mina -viene disinnescata e tolta. Se il tiro fallisce, il segnalino viene rivelato, ma la mina non esploderà. L'eroe può disinnescare solo una mina per turno. Piazzare un gettone azione vicino all'eroe.

Far Brillare le Mine

Quando un'unità si trova entro 5cm da un segnalino mina coperto, rivelatelo. Se è una mina esploderà, a meno che l'eroe non disponga dell'abilità Trappole, nel qual caso avrà una possibilità di disinnescare l'ordigno. Le unità volanti, o che si muovono lontane dal segnalino non rivelano e non fanno detonare le mine.

Quando esplodono le mine colpiscono qualsiasi unità, indipendentemente dalla fazione, che sia presente in un'area di raggio 10cm dalla mina stessa. Il modificatore salvezza è -2, il danno è 1d10-5, il danno minimo è 1.

Livello di Luce

Gli scenari possono essere ambientati in vari momenti della giornata. Questo naturalmente avrà effetto sulla quantità di luce disponibile, che di conseguenza modificherà le regole per il combattimento a distanza.

Giorno: Questo è il livello standard di luce. Non ci sono modificatori al combattimento a distanza.

Alba: Il sole sta sorgendo. Tutti gli attacchi a distanza, tranne quelli fatti da Robot, Ghoul e Super Mutanti vengono effettuati a -2, mentre il combattimento in mischia rimane invariato. Tirare 1d10 alla fine di ogni turno. Se esce 10, il livello di luce diventa Giorno.

Crepuscolo: Il sole sta tramontando. Tutti gli attacchi a distanza, tranne quelli fatti da Robot, Ghoul e Super Mutanti vengono effettuati a -2, mentre il combattimento in mischia rimane invariato. Tirare 1d10 alla fine di ogni turno. Se esce 10, il livello di luce diventa Notte.

Oscurità: La luce è poca o assente. Tutti i combattimenti a distanza vengono effettuati al doppio della normale gittata (gli eroi con Furtività raddoppiano questa nuova gittata ed aggiungono il loro livello di abilità come sempre) e tutti, tranne quelli effettuati da Ghoul e Super Mutanti hanno modificatore -2. Gli attacchi in mischia non sono influenzati.

Tiro 2d10	Risultato
2-5	Alba
6-16	Giorno
17-18	Crepuscolo
19-20	Oscurità

Il livello di luce dello scenario può essere scelto discutendo con l'avversario; in caso di disaccordo si userà il Giorno. In una campagna, o in uno scenario, puoi decidere di rendere casuale il livello di





luce utilizzando la tabella.

Regole Opzionali

Queste regole possono aggiungere un po' di complessità al sistema di combattimento.

Percezione: Per sparare a bersagli più lontani del doppio della tua Percezione, applicare un modificatore +1.

Armi ad Energia e Tipi di Danno: Possono essere aggiunte alle normali liste armi laser ed armi al plasma. Le armature di metallo conferiscono un +1 aggiuntivo alla CA contro i laser (include Paladini e Robot).

Nome	Gittata (cm)	Salvezza	Danno	Punti
Laser	60 / 90	+1	1	9
Plasma	30 / 50	+3	2	11

Colpi Mirati: Per effettuare un colpo mirato, aggiungi +2 al modificatore per colpire e +1 al tiro salvezza del danno.



Capitolo 7

Scenari

Uno scenario è una battaglia singola.

Scenario 1: Schermaglia

Un tipico scontro tra due o più forze ostili.

Forze:

Due giocatori. Ogni gruppo ha lo stesso quantitativo di punti armata, che in un gioco standard è composta con 200 punti. Per un gioco più breve usarne 100, per battaglie più imponenti invece usare 300-400 punti o più.

Preparazione:

Usare 6-10 pezzi di terreno, alternando i giocatori nel posizionamento del terreno al centro del tavolo. Entrambe le squadre cominciano entro 15cm dal bordo, su lati opposti.

Regole Speciali:

La ritirata è possibile solo dal lato di entrata.

Durata del Gioco:

Fino a quando l'avversario viene distrutto o abbandona il campo.

Condizioni di Vittoria:

Condizioni standard: chi ha più punti vince.

Scenario 2: Convoglio!

Una fazione deve trasportare merci attraverso il territorio nemico.

Forze:

Due giocatori. La squadra del convoglio ha 100 punti + un APC + un Eroe di livello 3 con l'abilità Pilotare (7). La squadra assaltatrice ha 300 punti + un Eroe di livello 1 con Furtività (5) ed un RPG.

Preparazione:

Piazzare 2-4 muri e 4-8 pezzi di terreno irregolare lungo la strada che si svilupperà per tutta la lunghezza del tavolo.

Decidete quale lato del tavolo sarà il Nord. Quello sarà il lato dal quale entrerà il convoglio. Gli assaltatori si disporranno sui lati Est e Ovest entro 7,5cm dai bordi.

Regole Speciali:

1. Il convoglio deve entrare da Nord e uscire dal lato Sud.
2. Il giocatore che controlla il convoglio può scegliere di comprare altri veicoli, ma dovranno essere tutti APC.
3. Il giocatore assaltatore dovrebbe dividere le sue forze, visto che il convoglio potrebbe entrare sia dal lato sinistro che dal destro del bordo Nord, anche se non è obbligato a farlo.
4. Il giocatore raziatore non può ritirarsi, mentre il convoglio può ritirarsi solo da Sud.

Durata del Gioco:

Fino a quando l'avversario non viene distrutto o si ritira dalla mappa. Il gioco finisce se l'APC viene distrutto.

Condizioni di Vittoria:

Se l'APC esce dal lato Sud, il giocatore che lo controlla vince. In qualunque altro caso, vince il



America's First Choice in Post Nuclear Simulation



suo avversario.

Scenario 3: Caccia al Tesoro!

Un gruppo di sciacalli viene attaccato dai razziatori.

Forze:

Due giocatori. Un giocatore è la squadra di sciacalli (150 punti) mentre l'altro usa la squadra di razziatori (200 punti). Entrambi i gruppi hanno in più una unità con minigun ed un Eroe di livello 1 con Scassinare (5).

Preparazione:

Usate 6-10 pezzi di terreno, alternandoli al centro del tavolo. Girate faccia in giù i segnalini delle casse e mischiateli, poi piazzarne sei entro 30cm dal centro del tavolo. Entrambe le squadre cominciano entro 15cm dai bordi opposti del tavolo.

La squadra degli sciacalli tira un dado per cominciare il gioco:

1-9: Muovi tutte le unità degli sciacalli prima che il gioco cominci.

10: Muovi tutte le unità degli sciacalli due volte prima che il gioco cominci.

Nota: nessun'altra azione oltre a Muovere può essere intrapresa in questo turno speciale di pre-gioco.

Regole Speciali:

1. L'unità minigun non può attaccare fino a quando non ricarica.
2. I segnalini cassa rappresentano dei forzieri. Quando un personaggio con Scassinare riesce ad aprire la cassa, gira il segnalino per rivelare il numero della cassa (e quindi il suo contenuto).

N. Cassa	Contenuto
1	1 Stimpack
2	1 Granata Fumogena
3	1 Copia di Cat's Meow (goditi la lettura!)
4	1d3 Stimpack
5	1d3 Granate Fumogene
6	Munizioni per Minigun – Non appena un'unità minigun si trova entro 5cm da questa cassa, può attaccare. Questo rimuoverà le munizioni dalla cassa, e nessun'altra unità minigun potrà ricaricare.

3. La squadra degli sciacalli può ritirarsi dai tre lati da cui i razziatori non sono entrati, i razziatori invece solo da quello da cui provenivano.

Durata del Gioco:

Fino a quando l'avversario viene distrutto o lascia la mappa.

Condizioni di Vittoria:

La squadra degli sciacalli guadagna 1 punto per ogni cassa che riesce ad aprire.

La squadra dei razziatori guadagna 1 punto per ogni cassa che gli sciacalli non riescono ad aprire.

La squadra che uccide più nemici guadagna un ulteriore punto.

Se una squadra lascia la mappa prima che tutte le casse vengano aperte, la squadra avversaria guadagna 1 punto per ogni cassa ancora chiusa.

Scenario 4: America Selvaggia

Una classica schermaglia, con la differenza che entrambi i gruppi vengono attaccati da animali selvaggi mutanti.

Forze:

Due giocatori. Ogni squadra ha lo stesso numero di punti armata (200 punti per una partita stan-



dard, 100 per giochi più brevi e 300-400 punti per partite più impegnative). E' presente inoltre una terza forza, composta da un insieme di animali mutanti:

- 1 lucertola gigante,
- 1 radscorpione,
- 1 vespa gigante, 1x scarafaggio gigante e 1 mortartiglio cucciolo

per ogni 100 punti armata in gioco. Quindi, in una partita standard da 200 punti, la lista verrà considerata 4 volte.

Preparazione:

Usare 8-12 pezzi di terreno, entrambe le squadre cominciano entro 15cm dai bordi opposti del tavolo.

Piazzare la prima ondata di animali (1 per ogni tipo) al centro del tavolo, come per il terreno; gli animali dovranno essere distanti 10cm uno dall'altro, e dovranno stare tutti entro 30cm dal centro del tavolo.

Regole Speciali:

3. Nessuna ritirata possibile; quest'area è troppo importante per lasciarla in mano agli animali o peggio, al nemico.
4. Ogni giocatore muove prima una delle proprie unità e quindi un animale: l'avversario farà lo stesso e così via.
5. Quando un animale muore, rimpiazzarlo con un altro. Tirare 1d10 e consultare la seguente tabella per vedere dove posizionare le nuove unità:

Tiro d'10	Localione
1-3	Lato di entrata dell'attac-
4-7	Centro del tavolo
8-10	Lato di entrata del difensore

Durata del Gioco:

Fino a che una delle due squadre viene distrut-

ta.

Condizioni di Vittoria:

I giocatori guadagnano punti uccidendo nemici sia con le proprie unità e sia manovrando gli animali sotto al proprio controllo; gli animali uccisi, invece, non contano per il calcolo dei punti.





Capitolo 8 Campagna

Una campagna è una serie di missioni giocate su un lungo arco di tempo; il risultato di ogni singola missione contribuisce a definire l'esito finale di una campagna. In una campagna, le unità sono contate; quindi perdere molti uomini in una certa missione potrebbe ridurre le possibilità di vittoria nelle missioni successive, o addirittura compromettere l'intera campagna.

Gli Eroi sono molto più importanti in una campagna, visto che possono aumentare le proprie abilità.

Giocare una Campagna

Una campagna richiede un po' di preparazione. Devi decidere un certo numero di parametri:

Punti Armata Iniziali

Un numero tra 500 e 1500 può andar bene per cominciare.

Limitazioni delle Armate

Usare le regole di costruzione armate da torneo.

Numero di Battaglie

Questo dipende dalle dimensioni delle battaglie che vuoi combattere. Dividi i tuoi punti armata iniziali per il numero massimo di punti armata contro cui vuoi batterti, ed incrementalo di circa il 125-150%.

Punti Armata per Battaglia

Virtualmente è come per il numero di battaglie. Bisogna determinare un minimo e un massimo di

punti armata; se un giocatore non riuscirà a posizionare abbastanza unità, dovrà abbandonare il gioco.

Le forze che si ritirano da una battaglia dovranno stare ferme in quella immediatamente successiva, ma saranno di nuovo utilizzabili dal giocatore in quelle seguenti; questa regola rappresenta il tempo utilizzato dalle truppe per tornare indietro dal fronte e riorganizzarsi.

I danni subiti dai veicoli e lo stato dell'Eroe dovrebbero essere annotati, mentre non è necessario prendere nota del danno agli altri personaggi; possono riposarsi e riprendere 2 punti ferita.

Registra il numero degli scenari persi e vinti. Se siete molti giocatori, potete fare un torneo a rotazione come variante.

Avanzamento

Solo gli eroi possono guadagnare esperienza e avanzare di livello; ogni vittoria vale 2 punti esperienza (XP), una ritirata riuscita o un pareggio valgono 1 XP. Morire, beh, non vale un bel nulla, visto che sei morto! Alcuni scenari potrebbero concedere

Livello	XP	Livello	XP	Livello	XP
2	2	7	42	12	132
3	6	8	56	13	156
4	12	9	72	14	182
5	20	10	90	15	210
6	30	11	110	16	240

re XP extra.

Il livello 16 è il massimo raggiungibile per un



eroe; nelle singole missioni gli eroi costano il loro valore base più il doppio degli XP necessari per raggiungere il loro livello. Normalmente, nelle missioni singole un eroe può arrivare massimo al livello 6 (a meno che non si stabilisca diversamente).

Ad ogni livello, un eroe guadagna:

+1 punto ferita

+1 punto abilità

Ogni punto abilità può essere usato per aumentare un'abilità che l'eroe già possiede, e sono necessari due punti per comprare una nuova abilità a livello 5. Ad esempio, un eroe di 3 livello può avere un'abilità a (7) o due abilità a (5).



Fallout



America's First Choice in Post Nuclear Simulation

Appendici

Appendice A: Lista Armate

Questa sezione riparta le liste di armate per alcune delle fazioni di Fallout in questo periodo temporale.

Fratellanza dell'Acciaio

La Fratellanza dell'Acciaio (FDA) è un'organizzazione tecno-religiosa, con radici nelle comunità scientifiche ante-guerra sponsorizzate dal governo e dall'esercito americano. La FDA è composta per la maggior parte dai discendenti di questi ufficiali militari, soldati o scienziati, ma sta cominciando ad accettare gli esterni man mano che i suoi ranghi crescono. La FDA è divisa in vari gradi: gli Iniziati sono le reclute che devono dare il massimo nel loro allenamento per poter essere promossi a Scudiero; solo dopo aver dato prova di sé, gli Scudieri vengono promossi a Cavalieri. Dopo molti anni di servizio ed esperienza, i migliori tra i Cavalieri vengono promossi a Paladini – il pinnacolo della carriera militare nella Fratellanza.

E' anche possibile servire la Fratellanza come Scriba. Gli Scriba sono incaricati di copiare le antiche tecnologie, supportare la tecnologia presente ed eventualmente sperimentare con nuove armi ed altri congegni utili. Gli Scribi raramente lasciano la sicurezza dei bunker della FDA, ma a volte vengono chiamati sul campo ad esaminare componenti tecnologiche abbandonate o ad eseguire compiti al di là delle capacità dei soldati della Fratellanza.

Nota sulle armi riservate: Normalmente, un'ar-

mate può equipaggiarsi con un'arma riservata (pesante, RPG, minigun) ogni tre armi non riservate. I Paladini della Fratellanza, e solo i Paladini, possono equipaggiarsi con un'arma riservata per ogni arma non riservata, quindi con un rapporto 1:1.

Cittadini

Questa è la gente comune che la Fratellanza usa - ehm, protegge.

Armi Disponibili: I cittadini solitamente non viaggiano armati, e non hanno delle particolari abilità con le armi.

Scudiero

Il meno esperto e addestrato dell'apparato militare attivo della Fratellanza. Gli Iniziati di solito non hanno il permesso di andare sul campo di battaglia, invece vengono utilizzati dove le loro abilità possono servire (come la pulizia dei bagni o il servizio in sala mensa). Gli Scudieri sono equipaggiati con armature di pelle.

Cavaliere

I Cavalieri sono la colonna portante delle forze di ricognizione della FDA, nel caso di ricognizioni di massa. I Cavalieri sono equipaggiati con armature di metallo.

Armatura Ambientale

I Cavalieri a volte indossano le Armature Ambientali; queste li proteggono da radiazioni, agenti chimici o batteriologici. Ovviamente aiutano anche a sopportare la puzza dei Brahmin.

Speciale: Immunità alle Radiazioni. +1 alla RES per i tiri su veleno.

Paladino

Il miglior guerrieri della Fratellanza. Indossano



	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT	PF	CA	PT
<i>Cittadini</i>	4	4	5	3	4	4	3	1	3	2
<i>Scudiero</i>	5	5	6	4	5	6	4	1	0	6
<i>Scudiero, Caposquadra</i>	5	6	6	5	5	6	4	1	0	6
<i>Scudiero, Eroe</i>	6	6	7	6	5	6	5	1	0	8
<i>Cavaliere</i>	6	5	6	4	5	6	4	1	1	8
<i>Cavaliere, Caposquadra</i>	6	6	7	5	5	6	4	1	1	10
<i>Cavaliere, Eroe</i>	7	6	7	6	6	7	5	3	1	13
<i>Armatura Ambientale</i>	6	5	6	4	5	6	4	1	1	10
<i>Armatura Ambientale, Caposquadra</i>	6	6	7	5	5	6	4	1	1	12
<i>Armatura Ambientale, Eroe</i>	7	6	7	6	6	7	5	2	1	15
<i>Paladino</i>	8	6	7	5	6	8	5	1	2	16
<i>Paladino, Caposquadra</i>	8	7	8	6	6	8	5	2	2	19
<i>Paladino, Eroe</i>	9	7	8	7	6	8	6	2	2	24
<i>Scriba</i>	5	6	4	3	6	4	4	1	0	5
<i>Scriba, Caposquadra</i>	5	7	5	4	7	4	4	1	0	7
<i>Scriba, Eroe</i>	5	7	5	5	9	4	5	1	0	10
<i>Anziano</i>	4	4	3	7	6	4	3	1	0	8
<i>Anziano, Caposquadra</i>	4	5	4	8	6	4	4	1	0	10
<i>Anziano, Eroe</i>	4	5	5	9	7	4	5	1	0	13

le spaventose armature potenziate, ed hanno esperienza e abilità tali da poter essere considerati letali come lame affilate in battaglia. I Paladini portano le armi più grandi e potenti di cui la Fratellanza dispone, e le armature potenziate aumentano la loro forza.

Speciale: I Paladini sono immuni alle radiazioni. Possono portare un'arma riservata per ogni arma non riservata nella loro squadra. I Paladini prendono +1 alla RES per i tiri contro il veleno.

Scriba

Gli Scribi sono i tecnici, gli ingegneri ed i dottori della Fratellanza. Essi immagazzinano, analizzano e curano i database della conoscenza che stanno alla base delle tecnologie della FDA; gli scribi hanno lo stesso addestramento al combattimento degli Iniziati, ma si sono allontanati dal mondo della violenza per meditare sulle loro abilità di Riparare e Scienza.

Speciale: Gli Scribi sono abili in Scienza (INT) e Riparare (INT). Non sono armati.

Anziano

Gli Anziani sono la guida della Fratellanza verso l'illuminazione; inoltre essi proteggono la Fratellanza dai mali sociali che hanno distrutto il vecchio mondo. Un Anziano di solito viene scelto dai ranghi dei guerrieri, quando acquistano grande prestigio e onore: essere sopravvissuti all'età dei combattimenti.

Speciale: Come azione, un Anziano può usare il suo Carisma e la sua reputazione per incoraggiare una squadra della Fratellanza in fuga entro 30cm di distanza: tirare contro CAR dell'Anziano invece che contro quello del Caposquadra, come di consueto.

I Mutanti

L'azione combinata del virus FEV e delle radiazioni ha causato la comparsa di molte mutazioni



America's First Choice in Post Nuclear Simulation



genetiche, che hanno colpito il genere umano – ben più di quando avrebbero fatto le radiazioni da sole. Le mutazioni più rilevanti sono quelle che hanno generato i Ghoul ed i Super Mutanti; il Padrone, un genio mutato dal FEV, fu capace di modificare il FEV in modo da creare i Super Mutanti, mentre i Ghoul sono più una mutazione “naturale” che altro.

Sia i Ghoul che i Super Mutanti hanno passato brutti periodo (beh, non è del tutto vero; al giorno d'oggi i Ghoul stanno meglio di 10 anni fa, anche se nella maggior parte dei casi sono ancora della melma Brahmin). Occasionalmente collaborano tra loro per promuovere la Piattaforma Mutante.

Ghoul

I Ghoul sono o il risultato della naturale contaminazione da FEV, o dell'uso del FEV2 sugli umani contaminati. I Ghoul sono paria sociali (cioè esclusi dalla società – almeno nella sua forma «classica»), ma questo non li ha fatti desistere dall'intento di formare le loro comunità; tendono ad essere più introversi degli altri, e molto più a loro agio coi macchinari che con le persone.

Speciale: I Ghoul sono immuni alle radiazioni e possono vedere al buio. I Ghoul sono anche molto resistenti; ottengono +2 alla RES nei tiri di sveni-

mento. Gli eroi e i capisquadra Ghoul ottengono Riparare (5) gratuitamente.

Ghoul Corazzato

Si tratta grossomodo di comuni Ghoul in armatura.

Speciale: I Ghoul sono immuni alle radiazioni e possono vedere al buio. I Ghoul sono anche molto resistenti; ottengono +2 alla RES nei tiri di svenimento. Gli eroi e i capisquadra Ghoul ottengono Riparare (5) gratuitamente.

Super Mutanti

I Super Mutanti sono più forti degli umani, più resistenti al dolore, alle radiazioni e malattie; sono migliori degli umani in qualsiasi campo – se escludiamo il fatto che la maggior parte del loro cervello è diventato gelatina dopo le immersioni nel FEV2... e poi c'è quella questione della sterilità. Oh beh, se intendessi diventare il signore delle desolazioni, potrebbe esserci qualche complicazione.

Speciale: I Super Mutanti sono immuni alle radiazioni, e possono vedere al buio. Sono anche molto resistenti; infatti prendono +1 alla RES nei tiri contro svenimento e veleno.

Super Mutanti Corazzati

Questi ragazzoni non sono solamente dei super

	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT	PF	CA	PT
<i>Ghoul</i>	2	4	4	2	4	3	5	1	0	4
<i>Ghoul, Caposquadra</i>	4	5	6	4	5	4	6	1	0	5
<i>Ghoul, Eroe</i>	6	8	7	6	7	6	7	2	0	9
<i>Ghoul Corazzato</i>	2	4	4	2	4	3	5	1	1	6
<i>Ghoul Corazzato, Caposquadra</i>	4	5	6	4	5	4	6	1	1	7
<i>Ghoul Corazzato, Eroe</i>	6	8	7	6	7	6	7	2	1	13
<i>Super Mutante</i>	5	2	4	1	1	3	2	2	0	12
<i>Super Mutante, Caposquadra</i>	7	4	6	5	3	3	4	2	0	18
<i>Super Mutante, Eroe</i>	9	6	9	8	8	6	7	3	0	26
<i>Super Mutante Corazzato</i>	5	2	4	1	1	3	2	2	2	16
<i>Super Mutante Corazzato, Caposquadra</i>	7	4	6	5	3	3	4	3	2	22
<i>Super Mutante Corazzato, Eroe</i>	9	6	9	8	8	6	7	3	2	32



	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT	PF	CA	PT
<i>Razziatore</i>	5	4	6	3	3	6	3	1	0	5
<i>Razziatore, Caposquadra</i>	5	4	6	4	4	8	4	1	1	9
<i>Razziatore, Eroe</i>	6	5	7	7	5	8	4	1	1	14
<i>Sciacallo</i>	5	5	6	4	6	7	4	1	1	7
<i>Sciacallo, Caposquadra</i>	6	6	6	7	6	7	4	1	1	10
<i>Sciacallo, Eroe</i>	7	6	8	8	8	7	6	1	2	21

mutanti in armatura, bensì sono il top delle armate super mutanti; sono loro che prendono i giocattoli migliori, la maggior parte delle armature e generalmente anche qualsiasi donna vogliono.

Speciale: I Super Mutanti sono immuni alle radiazioni, e possono vedere al buio. Sono anche molto resistenti; infatti prendono +1 alla RES nei tiri contro svenimento e veleno.

Razziatori e Sciacalli

Le terre desolate di Fallout sono un posto infelice, in cui alcuni tentano di accrescere la propria felicità abbassando quella del prossimo. Sia i Razziatori che gli Sciacalli vagano tra le rovine, sfidando chiunque potrebbe costituire una minaccia.

E' raro vedere Razziatori e Sciacalli nella stessa tribù o banda, ma non totalmente fuori dall'ordinario; entrambi hanno stili di vita simili, e stringono patti tra loro. Nonostante ciò, tra tutte le fazioni di Fallout, Razziatori e Sciacalli sono quelle che si fronteggiano più frequentemente (o, ancora più spesso, si scontrano Razziatori contro Razziatori... una specie di controllo della popolazione tra i Razziatori).

Nota Speciale: I Razziatori e gli Sciacalli adorano i veicoli, specialmente le Dune Buggy... infatti pagano 3 punti in meno del normale per comprare una Dune Buggy.

Razziatori

I Razziatori sono dei teppisti. Vivono in una sorta di sistema feudale, dove il più forte controlla

il più debole: il forte però non è tenuto a proteggere il debole e questa è una delle più grosse differenze tra i razziatori e la Fratellanza.

Speciale: Gli eroi razziatori hanno Pilotare (4) gratuitamente.

Sciacalli

Gli Sciacalli, ancor più dei Razziatori, credono nel recupero dei rottami. Hanno posto la loro fiducia nell'onnipotente spada (beh, tecnicamente si tratta di una mitraglietta) per così tanto tempo che ormai fa parte del loro retaggio; sono veramente sofisticati e tecnologicamente avanzati per essere un branco di pagani... almeno agli occhi della FDA.

I Signori delle Bestie

Non tutte le mutazioni hanno dato origine a Ghoul e Super Mutanti; altre sono state più sottili, più subdole. Si dice addirittura che alcuni mutanti abbiano l'abilità di insinuarsi all'interno delle menti facilmente impressionabili (animali, politici e personale del marketing) per controllare i loro pensieri più profondi. Anche se niente di tutto questo è stato provato dagli Scribi della Fratellanza, l'attività degli individui conosciuti come Signori delle Bestie spinge a dar credito a queste dicerie.

Probabilmente la cosa più terrificante dei Signori delle Bestie è, come dice il nome stesso, la loro capacità di controllo sulle bestie. In più, sono appassionati di veleni, il che può costituire un problema anche per le bande più coraggiose.





Nota Speciale sui Signori delle Bestie: Le loro armate non sono omogenee, ma possono mischiare vari tipi di animali mutati; la normale regola 3-20 non si applica con le squadre dei Signori delle Bestie.

Signori delle Bestie

Speciale: più Signori delle Bestie non possono fare parte dello stesso gruppo, ma un Signore delle Bestie di qualsiasi grado può guidare una squadra di bestie; la cui dimensione massima è uguale al Carisma del Signore. Finché il Signore è vivo, la squadra non deve effettuare test sul morale. Gli Eroi dei Signori hanno un controllo tale sui loro schiavi, che la squadra può essere più ampia del normale: le squadre dei Signori Eroi hanno una coerenza di 10cm.

Scarafaggio, Piccolo

Questa è una versione più piccola dello scarafaggio gigante; forse sta ancora crescendo, oppure si tratta di una mutazione di dimensione minore.

Speciale: Gli Scarafaggi possono muoversi sul Terreno Irregolare senza penalità nel movimento.

Attacco in Mischia: Salvezza -2, Danno 1.

Scarafaggio, Grande

Il classico scarafaggio gigante mutato. Proprio ciò di cui il mondo ha bisogno...

Speciale: Gli Scarafaggi possono muoversi sul Terreno Irregolare senza penalità nel movimento.

Attacco in Mischia: Salvezza -1, Danno 1.

Brahmin

Sono le favolose mucche a due teste del mondo di Fallout. I Brahmin sono usati per qualsiasi cosa (e con qualsiasi cosa intendiamo DAVVERO qualsiasi cosa). Carne, latte, cuoio, cuccioli, ossa, e addirittura il loro sterco viene utilizzato come combustibile.

Speciale: In realtà, Brahmin non hanno proprio nulla di speciale, anzi, si buttano a terra nei com-

battimenti in mischia se fanno 1, 2 o 3 col dado.

Attacco in Mischia: Salvezza 0, Danno 1d10-8, minimo 1.

Mortartiglio, Cucciolo

La versione più piccola e giovane della macchina di morte che tanti amano. Questi piccoletti hanno tutta la tempra dei loro più grandi e vecchi cugini, ma concentrata e servita in una pinta.

Speciale: Se un Mortartiglio cucciolo Carica, si muove al triplo della sua normale distanza di movimento.

Attacco in Mischia: Salvezza +1, Danno 1.

Mortartiglio, Peloso

Questa è una versione locale della Bocca Semovente con Zanne Affilate ed Appuntite conosciuta anche come mortartiglio.

Speciale: Se un mortartiglio si trova entro 15cm da un mortartiglio cucciolo quando viene ucciso, deve immediatamente muoversi con la prima azione disponibile ed attaccare l'uccisore; solo un mortartiglio agirà in questa maniera, e lo farà per ogni cucciolo morto. I mortartiglio che usano questa capacità speciale prendono un gettone azione.

Attacco in Mischia: Salvezza +1, Danno 1d10-6, minimo 1.

Cane

Il migliore amico dell'uomo. I cani sono più adatti di quanto sembri per la vita post-nucleare. I gatti sono incazzosi, ma i cani di solito sono gentili, e un po' di nucleare non può cambiare quello che 10,000 e più anni di addomesticamento hanno fatto (comunque i cani da guerra dei Signori delle Bestie non sono gentili).

Speciale: Un cane può allontanarsi fino a 15cm dal più vicino compagno di squadra e continuare a sentirsi tranquillo. Sfortunatamente, i cani non contano nella coerenza di squadra, ma cani sono così agili e veloci da poter tirare due dadi in mi-



schia invece di uno.

Attacco in Mischia: Salvezza -1, Danno 1.

Ratto, Gigante

La maggior parte dei ratti finisce in uno stufato, ma alcuni crescono, crescono, crescono e a volte attirano l'attenzione di qualche Signore delle Bestie disperato.

Speciale: I ratti giganti non hanno attacchi speciali (Attacco: Salvezza -2, Danno 1), ma un gruppo di ratti giganti si.

Per ogni ratto gigante che attacca lo stesso bersaglio, aggiungi +1 al Modificatore Salvezza per ogni ratto oltre il primo: il massimo numero di attaccanti per bersaglio rimane sempre quattro. Quindi quattro ratti avranno ognuno Salvezza +2 e Danno 1.

Attacco in Mischia: Salvezza -2 (+1 per ogni ratto in presenza di 2+ ratti), Danno 1.

Lucertola, Gigante

Speciale: Soffio di Fuoco! Ehm, no.

Attacco in Mischia: Salvezza +1, Danno 2.

Radscorpione

Una delle creature mutate più comuni. I Ra-

dscorpioni sono ben più di un babau utilizzato dai genitori per spaventare i figli; un grosso branco di Radscorpioni è un pericolo per chiunque. Hanno un veleno molto potente, e la loro sacca di veleno viene spesso usata per realizzare pozioni medicinali.

Speciale: Attacco velenoso (se l'attacco ha successo, marcare il bersaglio come avvelenato e quindi tirare per il danno). Ignorano il tiro per il Morale.

Attacco in Mischia: Salvezza 0, Danno 1.

Vespa, Gigante

Volano, pungono, volano, pungono, volano, volano, volano, pungono, pungono, pungono... Le vespe giganti sono note per la loro abilità di volare oltre qualsiasi tipo di terreno. Non hanno un grande pungiglione, ma è velenoso ed ha segnato la fine di molti giovani uomini che erravano per le desolazioni.

Speciale: Attacco velenoso (se l'attacco ha successo, segnare il bersaglio come avvelenato e quindi tirare per il danno). Volante (ignora i modificatori di movimento del terreno).

	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT	PF	CA	PT
<i>Signore delle Bestie</i>	6	6	5	3	3	5	2	1	0	16
<i>Signore delle Bestie, Caposquadra</i>	7	6	6	6	4	6	3	2	1	22
<i>Signore delle Bestie, Eroe</i>	8	7	7	9	5	6	4	3	1	29
<i>Scarafaggio Piccolo</i>	3	2	7	1	1	4	1	1	0	3
<i>Scarafaggio Gigante</i>	4	2	8	1	1	5	1	1	1	5
<i>Brahmin</i>	7	4	6	1	2	6	3	3	0	8
<i>Mortartiglio Cucciolo</i>	6	3	4	1	1	6	2	1	0	9
<i>Mortartiglio Peloso</i>	9	5	6	1	1	6	2	3	2	18
<i>Cane</i>	5	7	5	1	1	8	4	1	0	6
<i>Ratto Gigante</i>	4	1	3	1	1	4	1	1	0	2
<i>Lucertola Gigante</i>	8	2	7	1	1	4	1	4	1	16
<i>Radscorpione</i>	7	3	7	1	1	5	1	3	1	14
<i>Vespa Gigante</i>	6	6	5	3	3	5	2	1	0	13
<i>Lupo</i>	6	7	4	1	1	6	4	1	0	6
<i>Lupo, Alfa</i>	7	8	6	1	1	6	4	2	0	12





Lupo

Diciamo, la versione non addomesticata del Cane. Ancor più crudele, se possibile; i Lupi amano cacciare in branchi. Il Lupo Alfa è il lupo dominante del branco, e ci può essere un solo Alfa in un branco.

L'unico modo per diventare Alfa è sfidare il leader attuale.

Speciale: Ci può essere massimo un Lupo Alfa in ogni squadra; se due Alfa sono più vicini di 15cm, si attaccheranno non appena possibile fino alla morte di uno dei due.

Attacco in Mischia: Salvezza 0, Danno 1.

Robot

Si sa veramente poco dei Robot; sembrano essere di un nuovo tipo, persino di nuova costruzione. Sono organizzati per funzioni, il che implica la presenza di una qualche autorità superiore che li controlli o che almeno divida i robot disponibili tra i vari teatri di guerra.

Hover Robot

Sembra essere un qualche tipo di robot da guardia o di pattugli: utilizza un sistema di propulsione molto silenzioso che gli permette di avvicinarsi al bersaglio senza essere udito.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi al livello di luce. Volante (ignora i modificatori di movimento del terreno). Furtività (5).

Attacco a Distanza: Gittata 10 / 20cm, Salvezza -1, Danno 1.

Attacco in Mischia: Salvezza -2, Danno 1.

Security Robot

Un robot da guardia più potente degli Hover. Sono molto comuni nei pressi delle basi robot.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi alla luce. Volante (ignora i modificatori di movimento del terreno).

Attacco a Distanza: Gittata 30 / 37.5cm, Salvezza 0, Danno 1.

Attacco in Mischia: Salvezza -1, Danno 1.

Robot Frettoloso

Questi sono robot di utilità varia; come molti degli altri robot di piccola taglia, possiamo trovarli in molti frangenti diversi. Di solito pattugliano le tubature o le fogne nelle aree controllate dai robot.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi al livello di luce e quelli di movimento su terreno irregolare; non può passare sull'acqua bassa.

Attacco a Distanza: Gittata 10 / 15cm, Salvezza +1, Danno 1.

Attacco in Mischia: Salvezza -1, Danno 1.

Robot Cingolato

Questo è una sorta di robot da lavoro che è stato adattato al combattimento. Probabilmente, in origine questi robot erano impiegati in agricoltura, o almeno i progetti iniziali andavano in quella direzione.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi alla luce.

Attacco in Mischia: 4d10, Salvezza +1, Danno 1.

Robot Muletto

Un altro robot da lavoro riadattato per il combattimento; il Muletto ha dei motori molto potenti ed è estremamente pericoloso nel combattimento ravvicinato.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi alla luce.

Attacco a Distanza: Gittata 30 / 40cm, Salvezza 0, Danno 2.

Attacco in Mischia: Salvezza +2, Danno 2.

Robot Umanoide

I robot umanoidi non sono stati costruiti per infiltrarsi nella società umana, bensì per adattarsi





	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT	PF	CA	PT
<i>Hover Robot</i>	4	4	4	1	3	6	2	1	1	
<i>Security Robot</i>	5	8	5	1	3	6	2	1	1	
<i>Robot Frettoloso</i>	4	3	4	1	3	6	1	1	1	
<i>Robot Cingolato</i>	6	4	6	1	3	5	2	3	2	
<i>Robot Muletto</i>	8	3	6	1	3	6	2	3	2	
<i>Robot Umanoide</i>	7	7	7	1	5	6	5	3	2	
<i>Robot Pacificatore</i>	6	6	8	1	4	5	2	6	2	
<i>Robot Behemoth</i>	6	6	8	1	4	4	2	10	3	

alla tecnologia e all'armamentario umano. Può usare la maggior parte dell'equipaggiamento umano, con qualsiasi tipo di interfaccia RS-231.5 richiesta da molti dispositivi.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi alla luce. Usa la normale tabella delle armi.

Robot Pacificatore

Questi robot sono stati progettati per controllare un'area e "pacificarla"... e sono davvero bravi nel loro lavoro; possono essere considerati tra i più pericolosi robot scoperti finora. Hanno numeri considerevoli, sono massicci, e dispongono di una potenza di fuoco davvero notevole: dovrebbero essere avvicinati e maneggiati con estrema cautela.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi alla luce. Attacco a Distanza: Gittata 40 / 80cm, Salvezza +1, Danno 2.

Attacco in Mischia: Gittata 5cm, Salvezza -2, Danno 3, Può attaccare fino a tre bersagli differenti entro 5cm.

Robot Behemoth

Robot.

Molto.

Grosso.

Speciale: Immune alle radiazioni. Ignora i modificatori relativi alla luce: dispone di sensi di puntamento superiori, che sommano +3 all'AGI per quanto riguarda il combattimento a distanza.

Attacco a Distanza: 2d10, Range 60 / 80cm, Salvezza +3, Danno 3

Attacco in Mischia: Gittata 10cm, Salvezza -2, Danno 4, può attaccare fino a tre bersagli differenti entro 10cm".

Min/Max delle Statistiche Razziali

<i>Umano</i>	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT
<i>Min</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Medio</i>	5	5	5	5	5	5	5
<i>Max</i>	10	10	10	10	10	10	10
<i>Super Mutante</i>	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT
<i>Min</i>	5	1	4	1	1	1	1
<i>Medio</i>	8	5	6	5	3	3	5
<i>Max</i>	13	11	11	10	8	8	10
<i>Mortartiglio</i>	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT
<i>Min</i>	6	4	1	1	1	6	1
<i>Medio</i>	8	7	5	1	1	9	4
<i>Max</i>	14	12	13	3	4	16	10
<i>Ghoul</i>	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT
<i>Min</i>	1	4	1	1	2	1	5
<i>Medio</i>	3	8	5	5	6	3	7
<i>Max</i>	8	13	10	10	10	6	12
<i>Robot, Umanoide</i>	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT
<i>Min</i>	7	7	7	1	1	1	5
<i>Medio</i>	7	7	7	1	5	5	5
<i>Max</i>	12	12	12	1	12	12	5
<i>Cane</i>	FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	FT
<i>Min</i>	1	4	1	1	1	1	1
<i>Medio</i>	3	7	3	3	2	7	5
<i>Max</i>	7	14	6	5	3	15	10





Nome	Tiro Attacco	Tipo	Gittata (cm)	Modificatore Salvezza	Danno	Punti Costo
Disarmato	FOR	Pugno	Mischia	-2	1	0
Coltello	FOR	Colpo Lancio	Mischia 10 / 15	-1 -2 / -3	1 1	2
Lancia	FOR	Colpo Lancio	Mischia 15 / 22.5	0 -1 / -2	1 1	3
Mazza	FOR	Colpo	Mischia	-1	1	1
Pistola	AGI	Singolo	20 / 40	0 / -2	1	4
Mitraglietta	AGI	Singolo Raffica	20 / 40 Sagoma Mitraglietta	+1 / -1 0	2 1	5
Fucile	AGI	Singolo Raffica	30 / 60, Sagoma Fucile	+2 / +1, 0	2 1	6
Pesante	AGI	Singolo Raffica	30 / 60, Sagoma Pesante	+3 / +1, +1	3 2	8
Minigun	AGI	Raffica	Sagoma Minigun	+3	4	10
RPG	AGI	Singolo	60	+2 (5cm AE)	1d10-6, minimo 1	10
Granata	AGI	Lancio	FOR x 2	+1 (7.5cm AE)	1d10-8, minimo 1	2 cad.

Appendice B: Tabella delle Armi

Il Fucile Pesante, il Minigun e l'RPG sono armi riservate, e ci sono restrizioni sulla quantità da consegnare alle varie armate. Si applicano anche delle regole speciali per sparare da un veicolo con queste armi.

Appendice C: Oggetti

Gli oggetti possono essere usati dai capisquadra e dagli eroi; devono essere comprati durante la fase di costruzione dell'armata o trovati sulla mappa di alcuni scenari.

Kit medico: Aggiunge +1 all'abilità Dottore fino a quando lo si utilizza; in più guarisce un punto ferita addizionale (oltre al normale punto per

Dottore, per un totale di due punti ferita guariti). Dopo ogni uso, tirare un d10. Se esce 10, il kit del dottore è esaurito (e quindi inutilizzabile). Questo oggetto è equivalente ad una borsa. Costo: 6 punti.

Granata, Fumogena: Queste granate generano nuvole di fumo che bloccano la LDV, rendendo possibile ad una squadra avanzare a distanza di combattimento o ritirarsi. Possono essere lanciate con le normali regole delle granate, ma invece di infliggere danno, creano istantaneamente nuvole di fumo (se esce 1 nel tiro, verranno generate tre nuvole, altrimenti saranno due). Il giocatore che usa il fumogeno piazza la prima nuvola sul punto di impatto; l'altra nuvola (o nuvole) deve essere piazzata a contatto con la prima nuvola.

Questo oggetto equivale ad una granata. Costo: 2 punti.

Granata, EMP: Come le normali granate, ma butta a terra qualsiasi robot entro 10cm dall'esplosione.

Questo oggetto equivale ad una granata. Costo: 4 punti.



Visore Notturno: Un personaggio che usa questo oggetto non subisce penalità nel combattimento a distanza in caso di oscurità, crepuscolo o alba.

Costo: 2 punti. Richiede INT 4.

Antidoto: Una dose di questo medicinale cura il bersaglio dagli effetti del veleno; questo oggetto curativo può essere usato o durante il Movimento o con l'azione Usa Abilità, sia su un'unità amichevole entro 5cm che sul proprietario stesso dell'antidoto. Un oggetto equivale a due dosi. Costo: 2 punti.

Kit di Riparazione: Questa è una cassetta degli attrezzi per veicoli; aggiunge +1 all'abilità riparare fino a quando la si usa, e guarisce 1d10-5 (min 1) punti di danno al veicolo. Dopo ogni uso tirare un d10: se esce 5 o più, il kit si esaurisce.

Costo: 10 punti.

Kit di Riparazione Robot: Disponibile solo alle fazioni Robot, è un piccolo kit specializzato che contiene ricambi ed altre componenti robotiche; aggiunge +1 all'abilità riparare finché non si esauriscono le scorte. Ripara 1 punto danno ai robot.

Dopo ogni uso, tirare un d10. Se esce 10, il kit si è esaurito.

Costo: 20 punti.

Stealth Boy: Se utilizzato, conferisce l'abilità Furtività (10). Ogni volta che l'oggetto viene usato, tirare un 1d10. Se esce 8, 9 o 10, lo Stealth Boy brucia ed è distrutto.

Costo: 5 punti. Richiede INT 5.

Stimpak: Questo medicamento può essere usato o durante il Movimento o con l'azione Usare Abilità; curerà 1d10-5 punti ferita (minimo uno), fino al massimo del valore originario del bersaglio. Può essere usato dal proprietario o su una unità amichevole entro 5cm o su se stesso. Gli Stimpak sono monodose.

Costo: 1 punto.

Appendice D: Statistiche Veicoli

Il carro armato ha un cannone; fino a quando conterrà un cannoniere (cioè un altro personaggio oltre al pilota), il carro potrà sparare una volta per turno, se non si muove. Ha un arco di fuoco di 360°. I macchinari del carro controllano la mag-

Nome	Movimento (cm)	Raggio di Sterzata	Passeggeri	Soglia di Danno	Punti Ferita	Punti Costo
Taxi	20	180°	3	0	4/6	20
	30	90°				
Scouter	25	180°	1	0	6/9	23
	37.5	90°				
Dune Buggy	30	90°	0	0	4/6	17
	45	45°				
Humvee	20	90°	3	0	8/14	27
	30	45°				
APC	15	90°	11	1	10/14	30
	22.5	45°				
APC Nucleare	15	45°	1	1	10/14	***
Carro Armato	15	45°	3	2	14/20	48
	22.5	15°				

*** L'APC Nucleare viene usato solo in scenari speciali. Non ha punti costo, e non può essere messo in gioco senza il consenso dell'avversario.





Nome	Tiro di Attacco	Tipo	Gittata (cm)	Modificatore Salvezza	Danno
Cannone del Carro Armato	INT-2	Singolo	75	-1 (10cm di esplosione)	1d10

gior parte del processo di fuoco, quindi l'Intelligenza è più necessaria dell'Agilità.

I passeggeri possono sparare con armi a distanza non riservate verso l'esterno del veicolo, con una penalità di -4 al tiro di attacco.

Da un APC non possono attaccare più di 4 guerrieri.

Riassunto delle Regole

Ordine del Turno

1. Tirare per l'Iniziativa: 1d10, +2 se sei stato l'attaccante nel round passato. Il vincitore diventa "attaccante", il perdente diventa il "difensore".
2. Turno di Combattimento dell'Attaccante: Agire con una squadra o con un eroe. Dopo l'azione, segnalare la squadra o l'eroe con un gettone azione.
3. Turno di Combattimento del Difensore: Il difensore può agire con una squadra o con un eroe. Alla fine segnalarlo con un gettone azione. Ripetere dal punto #2 fino a quando tutte le squadre e tutti gli eroi non hanno agito.
4. Effetti Ambientali (veleno, atterramento, svenimento, radiazioni, fumo)
5. Rimuovere tutti i segnalini e ripartire dal punto #1.

Azioni nel Turno

1. Attacco
2. Movimento
3. Movimento e Fuoco
4. Carica
5. Usare Abilità

6. Sentinella

Attacco

Il tiro di attacco si fa con 1d10.

Attacco, Mischia: Tirare su FOR. Modificato dalla CA del bersaglio.

Attacco, Distanza: Tirare su AGI. Modificato dalla CA del bersaglio, dalla sua copertura e dal livello di luce.

Movimento: Muoversi fino a AGI x 2.5cm. Le squadre si devono muovere alla velocità del membro più lento, ed i componenti devono stare entro 5cm tra loro. Alla fine del movimento le unità possono essere ruotate verso qualsiasi direzione questa azione può essere usata anche per ruotare un'unità senza muoverla.

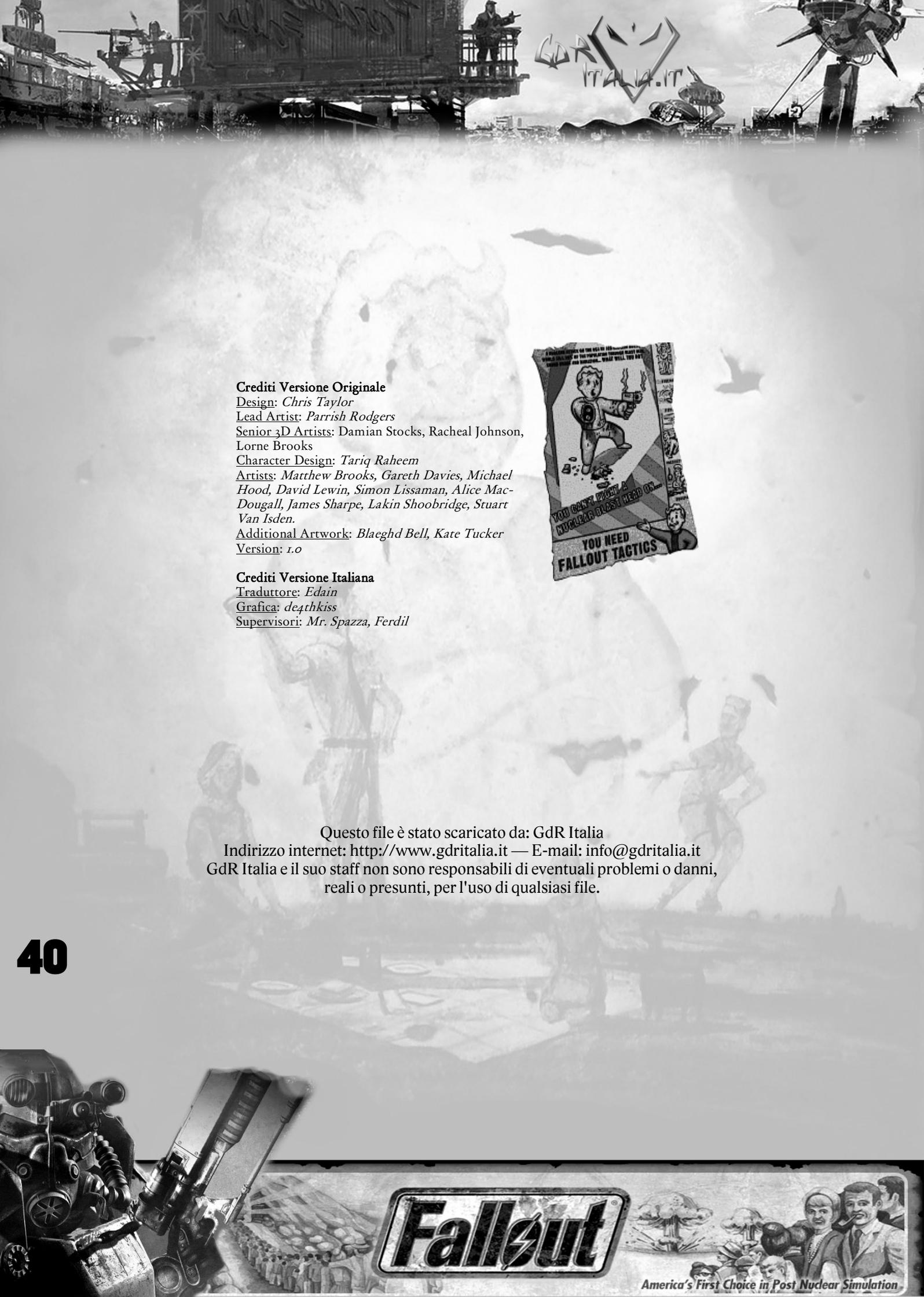
Movimento e Fuoco: L'unità può muoversi fino ad un massimo di metà AGI x 2.5cm. Le squadre si devono muovere alla velocità del membro più lento, e i componenti devono stare entro 5cm tra loro. Alla fine del movimento, si può fare un attacco con ogni miniatura. Il tiro di attacco è 1d10-4.

Carica: Muoversi al doppio di AGI x 2.5cm. Le squadre devono muoversi come la più lenta e i componenti stare entro 5 cm l'una dall'altra. Si può fare un attacco in mischia con 1d10-4.

Usare Abilità: Muoversi fino a AGI x 2.5cm. Alla fine del movimento, usare una abilità.

Sentinella: Segnalare una squadra col segnalino sentinella: la squadra potrà fare un attacco a distanza in qualsiasi momento durante il turno dell'avversario (anche durante il suo movimento o prima della sua dichiarazione di attacco su un bersaglio). Il tiro di attacco è 1d10-4. Una volta che l'attacco sentinella si è risolto, l'avversario può continuare il suo turno. Rimpiazzare quindi il segnalino sentinella con quello azione.





Crediti Versione Originale

Design: *Chris Taylor*

Lead Artist: *Parrish Rodgers*

Senior 3D Artists: *Damian Stocks, Racheal Johnson, Lorne Brooks*

Character Design: *Tariq Raheem*

Artists: *Matthew Brooks, Gareth Davies, Michael Hood, David Lewin, Simon Lissaman, Alice Mac-Dougall, James Sharpe, Lakin Shooobridge, Stuart Van Isden.*

Additional Artwork: *Blaeghd Bell, Kate Tucker*

Version: *1.0*



Crediti Versione Italiana

Traduttore: *Edain*

Grafica: *deathkiss*

Supervisori: *Mr. Spazza, Ferdil*

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia
Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: info@gdritalia.it
GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

40



Fallout



America's First Choice in Post Nuclear Simulation



Fallout: Warfare
Wargaming in the Fallout Universe

Sheet One

Brotherhood of Steel
Paper Miniatures

Scriba della FDA	Anziano della FDA	Armatura Ambientale con Randello	Armatura Ambientale	Armatura Ambientale con arma pesante	Armatura Ambientale con coltello	Armatura Ambientale con Minigun	Armatura Ambientale con Pistola	Armatura Ambientale con Fucile
Armatura Ambientale con RPG	Armatura Ambientale con Mitraglietta	Armatura Ambientale con Lancia	Scudiero	Scudiero con Randello	Scudiero con Arma Pesante	Scudiero con Pugnale	Scudiero con Minigun	Scudiero con Pistola
Scudiero con Fucile	Scudiero con RPG	Scudiero con Mitraglietta	Scudiero con Lancia	Scudiero	Scudiero con Randello	Scudiero con Arma Pesante	Scudiero con Coltello	Scudiero con Minigun

Copyright 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Permission to copy for personal use only granted.

Edizione italiana a cura di www.gdritalia.it





Fallout: Warfare

Wargaming in the Fallout Universe

Sheet Three

Brotherhood of Steel

Paper Miniatures

Paladino	Paladino con Randello	Paladino con Arma Pesante	Paladino con Coltello	Paladino con Minigun	Paladino con Pistola	Paladino con Fucile	Paladino con RPG	Paladino con Mitraglietta
Paladino con Lancia	Paladino con Arma Pesante	Paladino con Minigun	Paladino con Pistola	Paladino con Fucile	Paladino con RPG	Paladino con Mitraglietta	Paladino con Fucile	Paladino con Mitraglietta
Civile	Civile	Civile	Civile	Civile	Civile	Civile	Civile	Civile





Fallout: Warfare
 Wargaming in the Fallout Universe

Sheet One

Mutants
 Paper Miniatures

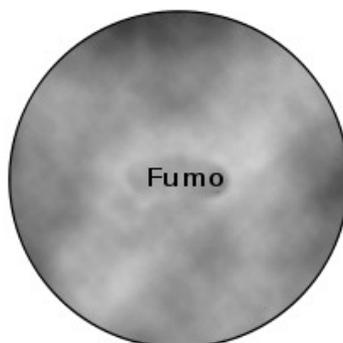
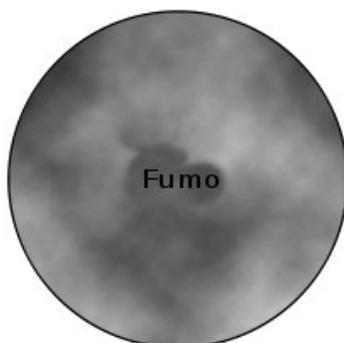
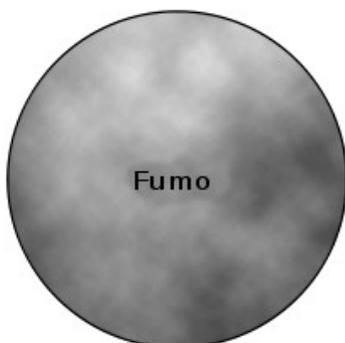
Ghoul	Ghoul con Randello	Ghoul con Arma Pesante	Ghoul con Coltello	Ghoul con Minigun	Ghoul con Pistola	Ghoul con Fucile	Ghoul con RPG	Ghoul con Mitraglietta
Ghoul con Lancia	Ghoul Corazzato	Ghoul Corazzato con Randello	Ghoul Corazzato con Arma Pesante	Ghoul Corazzato con Coltello	Ghoul Corazzato con Minigun	Ghoul Corazzato con Pistola	Ghoul Corazzato con Fucile	Ghoul Corazzato con RPG
Ghoul Corazzato con Mitraglietta	Ghoul Corazzato con Lancia							



Fallout: Warfare
Wargaming in the Fallout Universe

					Sentinella
					Sentinella
					Sentinella
					Rotto
					Veleno
					Veleno
					Veleno

Sheet Two



Mutants
Pair M faces



Fallout: Warfare

Wargaming in the Fallout Universe

Reavers

Paper Miniatures

Razziatore	Razziatore con Randello	Razziatore con Coltello	Razziatore con Lancia	Razziatore con Pistola	Razziatore con Mitraglietta	Razziatore con Fucile	Razziatore con RPG	Razziatore con Arma Pesante
Sciacallo	Sciacallo con Randello	Sciacallo con Coltello	Sciacallo con Pistola	Sciacallo con Mitraglietta	Sciacallo con Fucile	Sciacallo con RPG	Sciacallo con Arma Pesante	Sciacallo con Minigun
Sciacallo	Sciacallo con Randello	Sciacallo con Coltello	Sciacallo con Pistola	Sciacallo con Mitraglietta	Sciacallo con Fucile	Sciacallo con RPG	Sciacallo con Arma Pesante	Sciacallo con Minigun

Copyright 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Permission to copy for personal use only granted.

Edizione italiana a cura di www.gdritalia.it



Fallout: Warfare
 Wargaming in the Fallout Universe

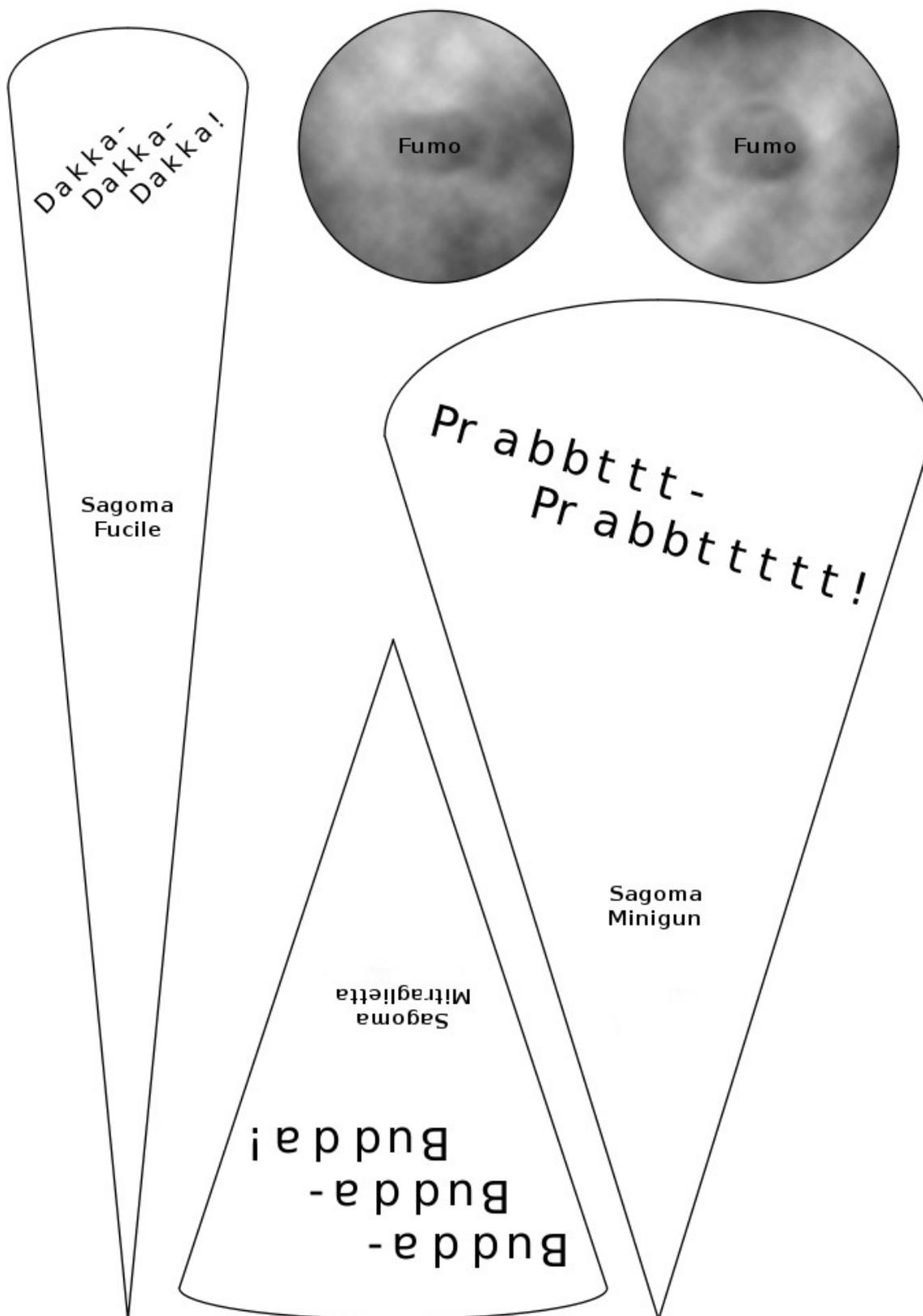
Robots
 Paper Miniatures

Hover Robot	Robot di Sicurezza	Robot Frettoloso	Robot Umanoide con Randello	Robot Umanoide con Coltello	Robot Umanoide con Pistola	Robot Umanoide con Lancia
			Robot Umanoide con Mitraglietta	Robot Pacificatore	Robot Cingolato	Robot Muletto
Behemoth						
			Robot Umanoide con Fucile	Robot Umanoide con RPG	Robot Umanoide con Arma Pesante	Robot Umanoide con Minigun



Fallout: Warfare
Wargaming in the Fallout Universe

Templates
Paper Miniatures



Copyright 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Permission to copy for personal use only granted.
Edizione italiana a cura di www.gdritalia.it

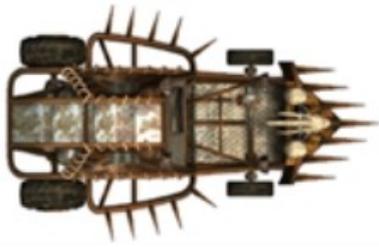


Fallout: Warfare

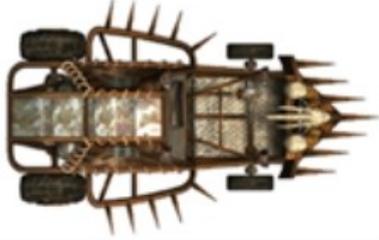
Wargaming in the Fallout Universe

Vehicles

Paper Miniatures



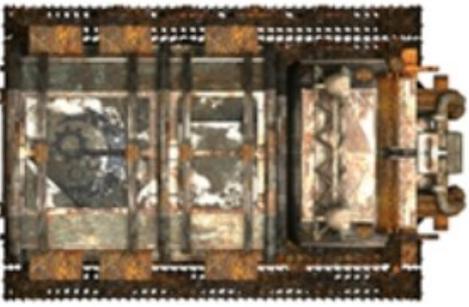
Dune Buggy



Dune Buggy



Taxi



APC



Humvee



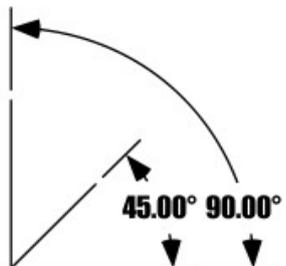
Scouter



APC Nucleare



Carro Armato





Fallout: Warfare
Wargaming in the Fallout Universe

Beastlords
Paper Miniatures

