

# **BIBBIA DI FALLOUT: SEZIONE ZERO**

## **15 GENNAIO – 25 FEBBRAIO 2002**



*(Per la nota dei traduttori alla versione italiana 1.0 vedere alla fine del documento).*

### **INTRODUZIONE: MESSAGGI DAI BLACK ISLE STUDIOS**

Questa parte della Bibbia di Fallout nasce dall'unione dei tre precedenti capitoli, postati sui siti dei fan di Fallout fino al 25 febbraio 2002. Per evitare confusione, è bene dire che questo "Update 0" comprende le prime tre sezioni della bibbia senza nulla di aggiunto, se non il fatto che ora questo file è in formato PDF.

Questa è la prima parte della Bibbia di Fallout che si vede sul sito dei Black Isle Studios, ma speriamo non sia l'ultima [e infatti...*Ndt*]. Per quelli di voi che non ne hanno mai sentito parlare, la Bibbia di Fallout è solo una collezione di materiali e curiosità sui retroscena di Fallout 1 e 2, raccolti in un unico documento affinché voi fan possiate dargli un'occhiata. Qualcosa è rimasta un po' allo stato grezzo, perciò se trovate qualche errore, o vi viene in mente qualcosa che vorreste vedere aggiunta, scrivetemi due righe a [Cavellone@blackisle.com](mailto:Cavellone@blackisle.com). Vedrò cosa potrò fare, senza promettervi una risposta immediata, ma farò il possibile per riuscirci, di solito quando arriva il weekend.

In ogni caso, questi aggiornamenti appariranno, se tutto va bene, due volte al mese (a lunedì alterni) sul sito web dei Black Isle Studios, ma solitamente li potrete trovare poco dopo in uno qualunque dei siti dei fan di Fallout presenti nel web. Il prossimo aggiornamento dovrebbe apparire lunedì 11 marzo [2002, *Ndt*], a meno di catastrofi.

Grazie per il vostro apporto a Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle

## DISCLAIMERS

1. Le informazioni qui esposte sono allo stato grezzo e sarà necessaria qualche pesante revisione, ma, da un lato, ho voluto che voi ragazzi deste una occhiata a ciò che ho buttato giù per vedere alcune delle idee prese in considerazione.

Idealmente, le informazioni contenute in questi aggiornamenti saranno rivedute in futuro in base ai vostri commenti e alle possibili prove raccolte all'interno del gioco. Alcune delle persone che hanno messo insieme questo documento (io ed alcuni altri) non hanno la stessa conoscenza dei fatti del gioco di alcuni di voi fan là fuori. Errori ed inesattezze possono sempre sfuggire. Quando succederà faremo del nostro meglio per correggerli.

2. Ho letto tutte le e-mail riguardanti la bibbia, anche se non ho avuto tempo di rispondere ad ognuna (scuse speciali a Jason Mical – non ho ancora letto tutto il gioco Pen&Paper). Per favore continuate a mandarmi altre domande: voglio sapere tutto ciò che voi volete sapere.

3. Alcune delle informazioni che vedrete in questa Bibbia saranno incomplete. Questo per una semplice ragione: se mai dovessimo fare un futuro prodotto della serie Fallout, non voglio mettere la Black Isle con le spalle al muro – vogliamo lasciare qualche buco in cui infilarci... o dal quale sgattaiolare fuori. Perdonate quindi i peccati di omissione. Considerateli semplicemente carburante extra per la fan fiction.

4. Le informazioni contenute all'interno di questa documentazione potrebbero rovinare molte delle sorprese in Fallout 1 e 2, quindi i lettori dovrebbero essere consci del fatto che proseguendo nella lettura incontreranno una grande quantità di **spoiler** [parti che rivelano segreti del gioco, quindi da non leggere se non lo si è già finito, *Ndt*].

5. Inoltre, vorrei dire che se voi ragazzi doveste avere un qualche suggerimento riguardo a film o libri che potrebbero contenere materiale interessante per il genere di Fallout, non esitate a mandarmi una e-mail. Di nuovo, mi trovate a:

[Cavellone@blackisle.com](mailto:Cavellone@blackisle.com)

Potrei non essere in grado di rispondere ad ogni e-mail che mi manderete, ma garantisco che le leggerò tutte e risponderò quando posso.

6. Alla precedente vorrei aggiungere la richiesta di consigli musicali stile anni cinquanta... Stiamo preparando un gioco di Fallout Pen&Paper e abbiamo veramente bisogno di musica di accompagnamento.

7. Suggerimenti per materiale da includere nella Bibbia, domande sugli avvenimenti di Fallout e consigli per buone fonti di ispirazione sono benvenuti, ma non posso darvi indizi o guide per il gioco, fornirvi supporto tecnico, rispondere a domande che non riguardano F1 e 2, né leggere fan fiction o materiale creato dai fan per Fallout.

8. Verrà un tempo in cui tutti questi aggiornamenti saranno raccolti in un unico grande file; la parte che state leggendo è solo una delle tante che vedrete.

9. Nel caso in cui dobbiate soddisfare la vostra astinenza da Fallout, e avete qualche amico con la stessa astinenza e qualche dado, vi raccomando fortemente di dare un'occhiata al gioco di ruolo

Pen&Paper di Jason Mical su:

<http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>

Non lasciatevi ingannare dall'indirizzo del sito, Jason è un bravo ragazzo.

10. Tutte le immagini del PIP Boy sono gentilmente concesse dall'artista dei BIS [Black Isle Studios, Ndt] Brian Menze, che ha lavorato su Fallout 1, Fallout 2, Torment, TORN, Icewind Dale, Heart of Winter, e ora Icewind Dale 2.

11. I traduttori siano avvertiti: le informazioni sottostanti potrebbero essere rivedute in base ai vostri suggerimenti, quindi potrebbe essere opportuno attendere fino al prossimo aggiornamento per essere sicuri che le informazioni siano "solide".

Grazie per il vostro apporto a Fallout,

Chris Avellone, quaggiù ai Black Isle Studios.

## **RISPONDIMI A QUESTE TRE DOMANDE**

Ecco tre grosse domande per gentile concessione di Sean McGrorey:

**1. Perché così tanti ghoul lasciarono Necropolis tra Fallout 1 e 2 per stabilirsi a Broken Hills e Gecko? Necropolis è deserta adesso? Inoltre, perché Harold si è unito ai ghoul? Ricordo che lui diceva di non essere un ghoul; digitando "ghouls" nel question box [il tasto "Tell me about" nell'interfaccia di dialogo, Ndt] nel primo Fallout egli si riferisce ai ghoul con "loro" e non con "noi".**

Risposta:

- I ghoul hanno ancora il bisogno tipicamente umano di espandersi e spostarsi e, negli 80 e più anni tra Fallout 1 e 2, essi migrarono da Necropolis in tutte le direzioni... e qualcuno di loro era partito anche prima degli eventi di Fallout 1.
  - Necropolis non è vuota, adesso; si dice che i ghoul la abitino ancora, anche se Set non è più il loro leader. Non è chiaro se egli sia vivo o morto.
  - Harold si unì ai ghoul in Fallout 2 perché è un tipo a cui piace aiutare la gente: quando vede un gruppo di persone che cerca di farsi strada nelle Lande, lui cerca di dar loro una mano, specialmente quando ciò può significare una vita migliore per tutti.
- Ovunque succede un evento chiave in Fallout Harold sembra sempre esserci in mezzo, aiutando a mandare avanti il mondo e a renderlo un posto migliore. Avrà anche il cervello un po' secco, ma ha un buon cuore.
- Harold non è un ghoul, ma è un mutante. Cosa gli successe nella Base Militare durante il suo assalto con Francine, Mark e Richard Grey non si sa, ma probabilmente fu esposto al virus FEV e mutò. Tutto ciò che ricorda e che, dopo l'attacco, mentre risaliva verso le Lande, si era sentito... diverso.

**2. Il FEV causa realmente la sterilità? In Fallout 1 sembrava che la risposta fosse assolutamente affermativa, e spiegazioni in merito erano date da Zax e Vree. Ma poi in Fallout 2, dopo aver portato Marcus al Cat's Paw egli dice "I hope she doesn't get pregnant" – spero che non rimanga incinta- e sostiene che il FEV non fa diventare sterili i mutanti, ma che servono solo un po' di anni "to get the juices flowing again - perche' i fluidi ricomincino a scorrere-. Inoltre i deathclaw nel Vault 13 erano stati infettati con il FEV e sono ancora in grado di riprodursi. In conclusione, il FEV causa la sterilità o no?**

Risposta:

· Il FEV causa la sterilità in alcune creature. Il FEV causa certamente la sterilità nei super mutanti e nei ghoul. Il commento di Marcus a New Reno era solo uno scherzo (sebbene inappropriato, e del quale mi scuso). Per altre creature, comunque, il FEV non causa sterilità – infatti può anche accelerarne il ciclo riproduttivo (in tandem con potenziali effetti collaterali). Le specie conosciute che possono riprodursi dopo essere state mutate con il FEV comprendono la maggior parte dei ratti, le mantidi (che sono note per essersi riprodotte tanto velocemente da aver ricoperto l'area di Salt Lake City area come una coperta), i radscorpioni e i deathclaw. Questa è solo una lista parziale.

· I deathclaw nel V13 sono un caso particolare; essendo parte dell'esperimento dell'Enclave, furono fatti riprodurre per essere una truppa da combattimento per il governo. Non si credeva che fossero in grado di riprodursi, ma ai tempi di Fallout 2 ci stavano provando. E' estremamente probabile che gli scienziati dell'Enclave non avrebbero voluto che i deathclaw si riproducessero autonomamente per paura di perderne il controllo, ma ciò non significa che non possano aver commesso errori nella loro ingegnerizzazione genetica.

· I Wanamingo sono il risultato di esperimenti sul virus FEV, ma stanno cominciando ora a diventare sterili. Non sono alieni, ma sono stati pensati come armi per muovere guerra ad altre nazioni... ma sono andati fuori controllo. Essi vivono molto a lungo, ma stavano morendo, ai tempi di Fallout 2. Sono stati avvistati solo nell'area di F2 e da nessun'altra parte nelle Lande.

Le uova che vedete in Fallout 2 sono l'ultima generazione di Wanamingo che esiste nelle Lande; i giovani Wanamingo visti in F2 periranno nel giro di cinque anni, e i loro genitori qualche anno prima: un orologio genetico al loro interno smetterà semplicemente di funzionare ed essi moriranno. I Wanamingo sono una progenie mutante che ha avuto il suo momento di gloria, ma ora il loro astro è tramontato.

Tanto per mettere una pietra tombale sulla loro estinzione, il più grande nido conosciuto di Wanamingo fu spazzato via quando la Grande Miniera Wanamingo fu ripulita dagli abitanti di Redding con l'aiuto di un viandante di origine tribale. La madre fu uccisa e le ultime uova rimaste furono cercate e distrutte, quindi i resti furono esaminati dagli scienziati e dai dottori locali che pervennero alle conclusioni sopra menzionate.

Di nuovo, i Wanamingo non sono alieni. Sono una curiosa macchina da guerra mutante (o creata geneticamente) che è stata in grado di trovare un posto dove vivere solo nelle fredde e buie vastità delle Lande.

E' possibile che i Wanamingo fossero vecchi esperimenti dell'Enclave (o addirittura esperimenti risalenti a prima della Grande Guerra) e, se questo è vero, è probabile che il loro orologio biologico

fosse stato volontariamente ingegnerizzato per evitare che si riproducessero dopo una certa generazione.

Come nota conclusiva, una mia considerazione personale. Se volete farli vivere per la fan fiction, oppure in una campagna in un gioco di ruolo cartaceo, oppure per la vostra pace mentale, siate liberi di immaginare che qualcuno di essi sia sopravvissuto. Nell'universo Black Isle, comunque, queste bestiole sono tutte morte, i loro gusci radioattivi sono sparsi sul pavimento delle miniere abbandonate in tutto il nord della California e fanno simpatici scricchiolii quando ci camminate sopra.

**3. I radscorpioni sono un prodotto del virus FEV? Parlando con il dottore, Razlo, a Shady Sands, egli dice che una volta erano Scorpioni Imperatore, ma non ha idea di come le radiazioni possano averli mutati così. Quali altre creature delle Lande sono state mutate dall'FEV e quali no? Forse nel bestiario ogni creatura potrebbe avere una statistica che mostra il suo livello di infezione da FEV.**

Risposta:

· I radscorpioni sono il risultato di una combinazione di radiazioni e virus FEV. Razlo a Shady Sands ha ragione: erano originariamente Scorpioni Imperatore che sono cresciuti... molto.

· Le creature infettate dal FEV nelle Lande comprendono quasi tutte quelle viste in F1 e F2:

Mantidi.

La maggior parte delle specie di ratti.

Lucertole Gecko.

Brahmin

Scorpioni

Formiche

Numerose varietà di piante, inclusa la Venus Flytrap.

Voci dicono che anche qualche cane fu contaminato, ma nessuno ne ha mai visto un esemplare. Ovviamente i centauri sono un misto di umano, cane e chissà cos'altro... ma, ehi, nessuno sa da dove venne quella mutazione. Probabilmente Grey ha combinato qualche casino in uno dei laboratori.

· Le creature non mutate dal FEV probabilmente non sopravvissero alle conseguenze della Grande Guerra, con la possibile eccezione degli scarafaggi... e forse delle normali formiche, anche se ci sono versioni di queste specie infette dal FEV.

· Nessuno sa da dove provenga quel rumoreggiare di uccelli a Vault City

· Cercherò di includere un elenco di creature infettate dal FEV in future aggiunte insieme a quello di altre creature che potreste non aver visto in F1 e F2. Probabilmente la stragrande maggioranza degli insetti è stata infettata (tendono a riprodursi molto velocemente, e le loro mutazioni divengono evidenti piuttosto velocemente con l'avanzare delle generazioni). Probabilmente gli scarafaggi, alcuni ragni, gli scarabei, e altri ancora.

## DOMANDE, ANCORA DOMANDE

Rispondiamo alla domanda di Michael Ward [questo tipo scrive a caso, mai una maiuscola... speriamo di aver tradotto bene. *Ndt*]:

**Ho letto la parte iniziale della bibbia che si trova in rete. Una cosa che non condivido con l'universo di Fallout è che i vault fossero soltanto una sorta di “esperimenti sociali”. Mi chiedo perché. Anche se quelli dell'enclave erano un branco di rottinculo, perché avrebbero voluto deliberatamente vedere morire i loro connazionali, quando i vault erano l'unica speranza della società per la sopravvivenza? Mi piace pensare che molte persone sono morte perché i vault semplicemente non hanno funzionato. In FOT [Fallout Tactics, *Ndt*] c'è un terminale che dice che i soldi erano stati dirottati dai finanziamenti per iniziative socialmente utili verso la costruzione di una riserva di caccia sotterranea (o quel che era). Gli esperimenti sono esagerati, ma la corruzione è molto più credibile. Questo è quello che penso. E Fallout 3, è una possibilità o no?**

**Michael**

Risposta: Gli esperimenti sui vault furono un'idea di Tim Cain e io non conosco le ragioni di questa scelta, ma posso offrirvi un po' di speculazione in proposito.

Prima di tutto è abbastanza spaventoso, e sappiamo tutti che gli sviluppatori le provano tutte per colpire i giocatori. E' possibile che Tim avesse appena finito di guardare un episodio di X-Files e che avesse nel suo subconscio ancora teorie cospiratorie. Per quanto riguarda la tua critica in cui definisci gli esperimenti esagerati, beh..., sì. Siamo colpevoli.

Secondariamente, come vediamo in Fallout 2, l'Enclave non è una combriccola di ragazzi particolarmente razionali. A rigore, essi abbracciano una visione paranoica del mondo e un senso di elevata superiorità su chiunque altro in Fallout.

Terzo, il governo federale (o qualsiasi branca del governo federale che ne fu responsabile – non necessariamente l'Enclave) potrebbe non aver considerato i Vault come la migliore opportunità per la sopravvivenza della società: il governo potrebbe aver considerato se stesso il miglior candidato per la ricostruzione del mondo ed essersi coperto il culo, in caso di guerra nucleare o batteriologica, trasferendosi in qualche altra istallazione remota, non necessariamente nei vault. L'Enclave non sembra certamente dedicare molti sforzi a disseppellire gli altri vault e ad utilizzare il loro contenuto per ricostruire la civiltà.

Quarto, un sacco di persone sono morte perché i vault non hanno funzionato. Alcuni subirono una sorte peggiore.

Oltretutto, anche i membri dell'Enclave probabilmente non saprebbero dire chi ha creato i vault e per quale ragione, poiché così tante delle persone responsabili della loro creazione morirono molto tempo prima, e molte registrazioni andarono perdute nella grande scarica statica del 2077. Il Presidente Richardson era ben al corrente dei fini dei Vault, ma pensò a loro solo come provette di umani conservati con cui lui poteva giocherellare.

## GLOSSARIO

Vault-Tec è usata in due differenti forme in Fallout 1 e Fallout 2. La versione corretta è "Vault-Tec."

## DIETRO LE QUINTE

Nel caso voi ragazzi foste curiosi di saperlo, l'uomo che dà la voce ai dialoghi parlati (voice-acted) in Fallout 1 e Fallout 2 era Mark O' Green, il vecchio capo della Interplay's Dragonplay division (la nostra vecchia divisione D&D prima che divenisse Black Isle). Se la cava bene con le parole.

## VAULT SYSTEM

Era previsto che mentre il giocatore stava leggendo le registrazioni del Vault 8 in Fallout 2, potesse scoprire un file classificato (aperto tramite un tiro sulla abilità Scienza riuscito) che spiegava che il Vault 8 era un Vault di "controllo" progettato per contenere mille persone ed aprirsi a un tempo prestabilito. Questo file fu incluso per anticipare la scoperta dei veri e sinistri scopi dei Vault.

Era anche previsto che il giocatore usasse la sua abilità Scienza sul computer centrale del Vault 13 per ottenere la storia di quel Vault, il coinvolgimento del Supervisore nell'espulsione dell'Abitante del Vault [Nome con cui ci si riferisce al personaggio giocante di F1, *Ndt*], e, ancora peggio, la vera finalità dei Vault. Il Supervisore, ha un sapore da B-Movie anni '60 - era al corrente del vero scopo dei Vault come esperimenti sociali su larga scala, ed allontanò l'Abitante del Vault perché aveva paura che avrebbe rovinato l'esperimento... o che l'avrebbe scoperto. Di certo il Supervisore stesso fu causa di problemi non molto più tardi, secondo quanto dice Martin Frobisher, il leader del Vault 13 in Fallout 2:

Un tempo c'era un Supervisore, molti anni fa, ma fece una cosa terribile e molti lasciarono il vault - solo per trovare la morte nelle Lande, ne sono certo. Fu processato e condannato a morte per il suo crimine. Da allora non usiamo più quel titolo.
---

Martin non vide l'esecuzione del Supervisore comunque... le sue informazioni provengono dalle registrazioni del Vault 13 tramandate dai suoi antenati.

Di base, i Vault non erano pensati per salvare la popolazione degli Stati Uniti. Con una popolazione di quasi 400 milioni nel 2077, gli Stati Uniti avrebbero avuto bisogno di quasi 400 mila Vault della dimensione del Vault 13 e alla Vault-Tec furono commissionati solo 122 di questi Vault. La vera ragione di questi Vault era lo studio di segmenti preselezionati della popolazione per vedere come essi avrebbero reagito allo stress dell'isolamento e con quale esito avrebbero ricolonizzato il territorio dopo l'apertura. Alcuni degli esperimenti includono:

Vault 8	Un Vault di controllo pensato per aprirsi e ricolonizzare la superficie dopo 10 anni.
---------	---

	Vault City ne è il risultato. Sfortunatamente.
Vault 12	Per studiare gli effetti delle radiazioni sulla popolazione selezionata , la porta del Vault era progettata per non chiudersi. Questo è il Vault di Necropolis... e i ghouls ne sono il risultato.
Vault 13	Pensato per rimanere chiuso per 200 anni come studio di un isolamento prolungato. La rottura del water chip costrinse il Supervisore ad improvvisare ed usare l'Abitante del Vault come una pedina [sacrificabile! <i>Ndt</i> ]. Studi successivi delle registrazioni del Vault 13 da parte dell'Enclave li condussero al loro attuale piano per concludere la guerra.
Vault 15	Pensato per rimanere chiuso per 50 anni, comprendeva persone di ideologie radicalmente diverse. Ascoltando Aradesh in Fallout 1 se ne coglie la parlata multiculturale.
Vault 27	Questo Vault fu deliberatamente sovraffollato. 2000 persone furono autorizzate ad entrare, il doppio della quantità sostenibile. La posizione di questo Vault è sconosciuta.
Vault 29	Nessuno in questo Vault superava l'età di 15 anni quando entrarono. I genitori furono reindirizzati ad altri Vault di proposito. Pare che Harold provenga da questo Vault.
Vault 34	L'armeria fu stipata di armi e munizioni, ma la porta non fu dotata di serratura.
Vault 36	I distributori di cibo erano predisposti per produrre solo una scarna pappetta acquosa.
Vault 42	Non furono fornite lampadine da più di 40 watt
Vault 53	La maggior parte dell'equipaggiamento fu progettato per rompersi ogni pochi mesi, anche se non in modo irreparabile. Questi guasti avevano lo scopo di sottoporre gli abitanti ad uno stress continuo.
Vault 55	Furono rimossi tutti i nastri registrati di intrattenimento.
Vault 56	Furono rimossi tutti i nastri registrati di intrattenimento tranne quelli di un attore comico particolarmente pietoso. I sociologi prevedero che sarebbe collassato prima del Vault 55.
Vault 68	Delle mille persone che entrarono solo una era donna.
Vault 69	Delle mille persone che entrarono solo una era uomo.
Vault 70	Tutti i distributori di divise si ruppero dopo 6 mesi.
Vault 106	Furono rilasciati psicofarmaci nel sistema di filtraggio dell'aria dieci giorni dopo la

chiusura della porta.
-----------------------

Secondo indiscrezioni ci furono 122 differenti esperimenti nei Vault. Per non limitare la Fan Fiction, molti di questi esperimenti sono stati lasciati aperti per permettervi di specularci sopra.

## DOMANDE DOMANDE

Ecco alcune altre domande, la prima delle quali da Albert:

**1. Ecco qui una domanda che chiunque vorrebbe porre. Perché Lynette è così stronza (letteralmente: bitch. Ndt)? E' strafatta di Jet? E' stata violentata da piccola? Ha avuto una serie di sordide storie d'amore tutte finite orribilmente che la portarono a manie di onnipotenza? O semplicemente si comporta come un qualunque altro Cittadino di Vault City? - Albert.**

Risposta: Sì, Lynette è una stronza se non sei un Cittadino. Come capo di Vault City, ci si aspettava che impersonasse la peggiore arroganza che Vault City ha da offrire (un tratto che non è presente in tutti i Cittadini, e McClure ne è la prova). Inoltre, io sospetto che la decisione di farne un personaggio di colore fu presa per accentuare l'ipocrisia del suo pensiero nei riguardi della schiavitù, ma dovrete chiedere lumi ai designer originali: Mark O'Green e io scrivemmo i dialoghi di Lynette, ma stavamo lavorando su un design preesistente che (credo) aveva scritto Jason Anderson.

Per quanto riguarda il perché Lynette è una stronza... beh, Lynette ha un animo estremamente manageriale, economico ed efficiente. Non fu violentata, torturata, né subì alcun tipo di shock quando era giovane. Sviluppò semplicemente un grave complesso di superiorità all'età di 5 anni, e da allora non fu più la stessa. Ha sempre saputo di essere destinata ad essere il leader dei Cittadini del Vault 8 e il potere le ha dato alla testa.

Ella è stata il leader di Vault City per molti, molti anni, e ha visto ciò che di peggio le Lande avevano da offrire, ma piuttosto che prendere in simpatia le povere anime che arrivavano a Vault City in cerca di protezione, ha invece sviluppato il preconcetto che questi " Esterni " non fossero forti o intelligenti abbastanza da meritarsi Vault City e, quindi, che fossero esseri inferiori. Lei tende a lavorare troppo e considera il suo tempo molto prezioso. Ha quindi poca pazienza nel socializzare senza uno scopo o con persone che le piombano in ufficio facendole perdere tempo. Come previsto, Lynette non ha avuto felici relazioni romantiche prima del suo potenziale rapporto con Westin della NCR nel finale di Fallout 2. Ha avuto poco tempo da dedicare ad altro oltre al lavoro, e questa è la sua peculiarità: se qualcuno mette in discussione il suo lavoro o le sue decisioni, lei lo prende come il peggiore attacco personale.

Lynette sfrutta ogni situazione negativa riguardante gli stranieri per rinforzare il suo credo e ignora ogni aspetto positivo. Ha una mentalità troppo chiusa. Il fatto che lei (e Vault City) abbia avuto un "environmental welcome mat" [tappeto di benvenuto ambientale, *Ndt*] srotolato di fronte a loro (attraverso il GECK) quando emersero dal Vault 8, che significò per loro una minore sofferenza rispetto alle altre comunità, semplicemente non sfiora i suoi pensieri. Lei crede che Vault City e i suoi Cittadini siano sopravvissuti e abbiano prosperato perché sono un modello di progenie umana

superiore: più intelligente, migliore e più evoluta di tutto il resto della spazzatura umana che infesta le Lande.

Comunque, così è.

Tre domande da Deadlus:

## **2. La Base Militare è parte dell'Enclave o di qualcosa? (mi scuso perché il mio inglese non è ottimo :) ma credo che si capisca cosa intendo – Deadlus)**

Non si sa. La Base Militare di Mariposa fu costruita per le necessità legate alla sperimentazione del FEV sugli esseri umani. Considerando la natura dei “volontari” (prigionieri militari che non avevano il cervello adatto per essere usato nei brain bots [-robots con cervello umano-, *Ndt*] e la scarsità di ogni sorta di etica nelle procedure di sperimentazione, è possibile che l'Enclave abbia avuto qualcosa a che fare con gli esperimenti che si tenevano a Mariposa. Nelle registrazioni di Mariposa, comunque, la Base Militare non viene mai menzionata come parte di una organizzazione chiamata "Enclave" e il colonnello Spindel, capo della squadra militare di stanza nella base non indica mai alcun coinvolgimento con l'Enclave... e nemmeno il Primo Scienziato Anderson nei suoi ultimi minuti, prima che Maxson piantasse una pallottola nel suo cranio.

Tuttavia, l'esistenza della Base Militare di Mariposa *era* elencata nelle registrazioni dell'Enclave e questo permise loro di trovare la base e di iniziare gli scavi. E' quindi possibile che qualche membro dell'Enclave pre-guerra abbia messo mano agli orrori che avevano luogo a Mariposa. Essi mantennero il sito per molti anni, ma lo abbandonarono dopo aver ottenuto dei campioni di FEV... e dopo aver notato l'alta incidenza della mutazione tra i lavoratori schiavi e in alcuni dei loro soldati, tra i quali vi era Frank Horrigan.

## **3. Il boss (Richard Grey o chi altro) in F1 era in un vault, che vault è quello? - Deadlus**

Il Vault da cui "Grey" (in origine Moreau) uscì prima della sua mutazione in Master era il Vault 8 e il Vault in cui lo si trova in Fallout 1 era un Vault di prova costruito dalla Vault-Tec e non ha numero (secondo Chris Taylor – grazie a Nick Garrott).

Citazione importante:

Saint\_Proverbius: In quale vault era la base del Master?

Chris Taylor: Il Master era nel vault privato della Vault-Tec. Questo era il modello dimostrativo costruito per il governo federale, e si trovava molto vicino al quartier generale della Vault-Tec.

## **4. Quindi il primo abitante del vault è stato Richard Grey, non il protagonista di F1. Perché lasciò il vault??? - Deadlus**

Secondo Lynette in Fallout 2, Richard fu esiliato dal Vault 8 per omicidio. I dettagli dell'omicidio sono sconosciuti e, considerando l'ipocrisia che permea Vault City, l'intera questione è dubbia.

Una domanda arriva da Peeyack, attraverso Kreegle di Duck and Cover:

**5. Perché nella scena finale di Fallout 1 e 2 non si dice nulla degli NPC [Non Playing Characters- Personaggi non giocanti, Ndt] che accompagnano il giocatore? Mi piacerebbe sapere cosa successe a Marcus, Tycho, Ian, Cassidy o Vic. - Kreegle**

Fallout 1: Non so perché. Tim [Cain. *Ndt*] e il team Troika pare l'abbiano fatto per gli NPC in Arcanum, però'.

Dunque, secondo il manuale di Fallout 2 (scritto da Chris Taylor), Ian si beccò una pallottola a Necropolis, e Dogmeat morì nella Base Militare di Mariposa. Tycho e Katja non sono menzionati, quindi si presume che non si siano uniti all'Abitante del Vault. Comunque, anche se è riportato nel manuale, io sostituirei a ciò le vostre esperienze, considerando queste ultime la vera storia... anche se è molto probabile che Dogmeat sia schiattato nella Base Militare a causa di quei dannati campi di forza e del fatto che non si possa dirgli di parcheggiare le sua chiappe canine in un posto sicuro (senza chiuderlo in una gabbia di campi di forza).

In ogni caso, proverò ad includere finali alternativi per questi personaggi, in relazione a cosa avete fatto nel gioco. Le vostre azioni dovrebbero fare la differenza.

Per quanto riguarda Fallout 2, Matt Norton e io scrivemmo tutti i testi finali di Fallout 2 usando la prospettiva del narratore (e occasionalmente attori appropriati per le voci), quindi questa è una sezione in cui posso scavare (non per tutti gli NPC alleati, ma solo per le "teste parlanti"). Non furono inserite nel gioco e, da quel che ho capito, Ron Perlman aveva già 5 miliardi di righe da fare in 2 ore. E' possibile che abbiamo deciso di non implementarle perché avevamo poco tempo... o perché Ron Perlman è un tipo molto muscoloso che sembra poter frantumare mattoni a mani nude...

In ogni caso, ecco qua – notate che alcune sono personalizzate per l'attore, e alcune altre no:

## LYNETTE

La Vault City che ho aiutato a costruire era destinata a prosperare e a sopravvivermi. Nelle elezioni tenutesi dopo la distruzione dei resti del governo degli Stati Uniti, il Senatore McClure fu nominato Primo Cittadino e io assunsi la carica di membro onorario del Consiglio.

Con il mio nuovo tempo libero viaggiai a sud verso NCR e lì ne incontrai il presidente.

Io fui responsabile per gran parte della legislazione degli anni seguenti tra la mia città e NCR.

## MARCUS

Ispirato dall'esempio datogli dal Prescelto , Marcus infine viaggiò oltre le grandi montagne a est, cercando altri profughi dell'esercito del Master. Non hai più sentito parlare di lui.

## PRESIDENTE RICHARDSON

La distruzione dell'Enclave cancellò ogni traccia del Presidente Richardson dalla storia. Ora la parola "presidente" è usata solo come spauracchio per spaventare i bambini.

## HAROLD

Senti ancora parlare di Harold, di tanto in tanto. Apparentemente, l'albero che cresce sulla sua testa è divenuto più grande e, se i pettegolezzi sono credibili, ha dato frutti. Si dice che i semi siano straordinariamente forti, e che alcuni di loro abbiano messo radici anche nelle più desolate distese delle Lande

## L'ANZIANA

L'anziana di Arroyo visse per molti anni dopo la distruzione dell'Enclave.

Ella sembro' felice che l'antica ferita tra il Vault 13 e l'Abitante del Vault si fosse rimarginata, e molte furono le volte in cui ella ti disse che avrebbe voluto che l'Abitante del Vault fosse vivo per vedere la riconciliazione avvenuta.

Certa che la sicurezza del nuovo villaggio fosse assicurata e che la nuova comunita' avrebbe prosperato, l'Anziana mori' pochi mesi dopo nel sonno.

Molti degli anziani abitanti di Arroyo credono che ora ella viva nel vault nel cielo, a parlare con l'Abitante del Vault delle tue coraggiose imprese.

## L'ANZIANA, 2

[commento di Matt Norton] Il filmato finale si concludeva con la petroliera che navigava verso lo spettatore a piena velocità.

In lontananza c'è la gigantesca esplosione della piattaforma petrolifera dell'Enclave. La petroliera si avvicina e lo schermo sfuma a nero. L'Anziana, il giocatore e tutti i membri della tribù scappano sulla petroliera, anche se non li vediamo. Si sente la voce dell'Anziana. E' soddisfatta, addirittura un po' maligna:

Oh, avete visto? Quella sì che era una bella esplosione!

Prescelto, sei veramente degno del tuo nome. Io sono viva, la tribù è salva e i cattivi sono morti. In nome dell'Abitante del Vault, sei veramente un eroe!

Tutto il villaggio ti onorerà quando arriveremo a casa, anche tua zia Morlis. Arrostitremo un gecko e faremo un banchetto. Ci sarà una cappella per te nel tempio. Ai bambini verrà insegnato il tuo nome. Con te a nostra protezione di sicuro cresceremo e prospereremo.

(Dissolvenza)

Era una bella esplosione, vero? Penso che mi piacerebbe vedere altre esplosioni...

Potrei includere un MP3 di Ron Perlman che si augura la mia morte per la sequenza finale in Fallout 2 – è allo stesso tempo divertente e spaventoso allo stesso tempo.

Le ultime due domande sono da parte di Richard Grey dal Vault 13 attraverso il suo neurolink [collegamento neurale. *Ndt*] con i computers della Cattedrale:

**6. Secondo Chris A., i ghouls nel V12 furono esposti alle radiazioni e al FEV. So che Harold disse che le porte del Vault si aprirono in anticipo, quindi si spiegano le radiazioni. La mia domanda è: come furono esposti al FEV i ghouls? Harold era un caso speciale, poiché egli andò dove si trovavano i Vats [vasche contenenti il FEV, *Ndt*] con... ehm...qualcuno di cui non diciamo il nome... e vi si immerse. Come la mettiamo con gli altri? - Richard Grey**

Quando il centro ricerche West Tek fu colpito, subì danneggiamenti ai contenitori di FEV ai livelli cinque e quattro e rilasciò il FEV nell'atmosfera. Come qualcuno crede, forse sospinto dalla forza dell'esplosione, il virus fu in grado di raggiungere velocemente i ghouls e il processo di mutazione iniziò anche se le radiazioni stavano già consumando i loro corpi. Come il virus sopravvisse all'esplosione senza essere reso innocuo non è dato sapere... dipese probabilmente dal tipo di testata che spezzò come un uovo la West Tek.

In realtà, Harold non disse mai che fu immerso (anche se è probabile). Ad ogni modo fu esposto al virus: trovarsi a stretto contatto col FEV è sufficiente a provocare mutazioni, come scoprirono gli schiavi dell'Enclave che eseguirono gli scavi a Mariposa. Immagino che lo scudo tra i vats e la sala di controllo a Mariposa avesse lo scopo di mantenere il virus separato dall'ambiente esterno.

**7. Che cacchio è Frank Horrigan? Un super mutante in power armor? Un umano ciberneticamente modificato? Un robot? Un Super Mutante robotico mutato ciberneticamente che indossa una power armor? E, se fosse mutato, perché l'Enclave ebbe a che fare con lui? Facevano forse distinzioni tra le mutazioni provocate dal FEV e quelle date dalle radiazioni? - Richard Grey**

Trovare informazioni su Frank Horrigan e' un vero incubo: da quello che sono riuscito trovare nelle documentazioni, è un mutante in Power Armor (anche se si puo' discutere sul fatto che sia tecnicamente un Super Mutante; dal momento che gli scienziati eseguirono così tante operazioni su di lui e distorsero il suo DNA e la sua psiche, è difficile stabilire quale sarebbe stato il risultato se avessero lasciato che la mutazione facesse il suo corso senza intervenire).

Per quel che riguarda il suo essere un mutante, ecco qui un estratto dall'ultimo aggiornamento:

"E' importante notare che Horrigan non si è mai considerato un mutante; solo gli scienziati dell'Enclave lo considerano tale, ma si riferiscono a lui più come ad un "esperimento", e, anche in quel caso, non glielo dicono in faccia. La maggior parte dei soldati considerava Horrigan una bomba che cammina, un qualcosa costruito dai tecnici, e non erano in generale al corrente del suo stato di mutante. Molti lo consideravano uno scherzo della natura, comunque, e ci furono pochi soldati che vollero accompagnarlo in missione."

Non molti erano al corrente del suo stato di mutante o potevano riconoscerlo come tale... e quelle persone lo vedevano più come un esperimento umano alterato che non come un mutante. E' tutta una questione di parole e di fanatismo selettivo.

Per non limitare la fan fiction , è anche possibile che si tratti di un mostro dell'ingegneria genetica creato dall'Enclave... e questo è ciò che il Sergente Granite pensa di lui:

"E' una sorta di mostro creato dall'ingegneria genetica, ecco cosa è. Usato come guardia del corpo del Presidente. Frank Horrigan, l'Agente dei Servizi Segreti. Ormai e' per piu' della meta' una macchina"

## **DOMANDE PER VOI, RAGAZZI**

Dal momento che i BIS hanno intenzione di continuare a creare GdR, c'è una domanda che avrei sempre voluto porre a quelli di voi che ancora giocano ai giochi pen&paper quando avrebbero possibilità di giocare a quelli su computer - perché?

Ci sono alcune speciali qualità dei pen&paper che vi portano a continuare a giocare così piuttosto che ai giochi per computer o ai giochi multiplayer online?

Mera curiosità: abbiamo una divisione dedicata ai giochi Pen&Paper (e da tavolo ), e abbiamo le nostre opinioni, ma mi piacerebbe sentire le vostre. Se pensate qualche cosa in merito, sentitevi liberi di scrivermela a :

[Cavellone@blackisle.com](mailto:Cavellone@blackisle.com)

Grazie.

## LINK DIVERTENTI

Se avete bisogno di qualche poster di guerra per mettere un po' di pepe in una campagna di Fallout o anche solo per decorare una finestra, ecco due buoni link per vecchi poster di guerra, cortesemente da parte di JE Sawyer:

<http://digital.lib.umn.edu/warposters/browse.html>

<http://www.library.northwestern.edu/govpub/collections/wwii-posters/>

Il primo sito dice di essere in via di aggiornamento, quindi continuerò a controllare una volta ogni tanto per vedere cosa hanno aggiunto questa settimana.

Se conoscete qualche altro interessante link relativo a Fallout, fatemi sapere.

## ARCHEOLOGIA DI FALLOUT 1

Cercherò di elencare tutte le parole chiave in merito alle quali è possibile chiedere alle facce parlanti in Fallout 1 con il "Tell Me About". Questa lista può non essere completa, ma queste sono tutte le parole elencate nelle relative documentazioni. Non ho trovato materiale riguardante le facce non parlanti, ma se vi capita di trovare altre parole delle facce parlanti che io ho omesso, fatemi sapere.

Incominciamo dal Supervisore:

**Chip/Water Chip/Water Purifier/Controller Chip**  
**Vault**  
**War**  
**Outside**  
**Overseer/Library**

(Credo che le ultime due diano nuove risposte, ma potrebbero essere generici "I don't know").

Siccome il Supervisore è noioso, passiamo ad Aradesh che è un po' più pepato:

**Aradesh  
Dharma  
Tandi  
Razlo  
Seth  
Raiders  
Vipers  
Khans  
Junktown  
Spear  
Guard  
Tower  
Guard  
Station**

## **PSYKERS**

Per non limitare la fan-fiction , siete invitati a fare uso degli psykers [mentalisti, *Ndt*] visti in Fallout1 e delle loro abilità, ma io starei attento: essi avevano sviluppato mutazioni decisamente fuori dal comune, che avrebbero potuto far capitolare il mondo prima che si potesse anche solo dire "uh, i suoi occhi sono luminosi? "



Comunque, dei 4 psykers presenti nella tana del Master, Wiggum era prevalentemente elettrocinetico, Lucy era prevalentemente telecinetica e un po' fotocinetica, Moore pirocinetico e Gideon era telepaticamente recettivo (senza l'abilità di controllare la sua telepatia, necessitava di uno nullificatore psichico per bloccare l'ingresso di pensieri esterni) e possedeva anche alcune capacità fotocinetiche.

Nella Bibbia di Fallout, ufficialmente, tutti gli psykers furono spazzati via quando la Cattedrale fu vaporizzata nel fuoco nucleare. Sembra che il Master fu in grado, in qualche modo, di far nascere abilità psichiche in umani trattati col FEV, ma la maggioranza degli esperimenti fallirono (portando i malcapitati alla follia) o finirono per essere esposti nella camera degli orrori.

## DISCO DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Sto cercando di affinare le informazioni sulla Confraternita d'Acciaio, e cosa abbastanza fastidiosa, non riesco trovare il seguente estratto dai .msg files di Fallout 1. Se qualcuno mi saprà dire dove cercare o, come aggiunta, mi farà avere uno screenshot del contenuto, lo apprezzerò molto. Sta diventando una fonte di frustrazioni! [Lasciamo il testo originale in basso per tutti quelli di voi che lo vorranno cercare nei files originali, *Ndt*].

```
# *** Codice d'Onore della Confraternita d'Acciaio ***
# *** Storia di Maxson ***
{7000}{}{Mio padre era un agente della sicurezza in una base militare segreta }
{7001}{}{nel deserto della California del sud. Tipico membro della MP [polizia militare, Ndt], }
{7002}{}{quello che più ricordo di lui è la sua forza. Quando venne il tempo }
{7003}{}{della rivoluzione, io rispettavi le sue convinzioni. Stava }
{7004}{}{indietro, ad aiutare gli invalidi, i feriti }
{7005}{}{e persino i malati. Mise la responsabilità di prendersi cura di me e }
{7006}{}{mia madre nelle mani del suo migliore amico e ci spedì }
{7007}{}{ nel deserto con gli altri ribelli. }
{7008}{}{**FINE-PAR**}
# -
{7009}{}{Noi, in pochi, marciammo nelle Lande. Il solo pensiero }
{7010}{}{che avevo era che non avrei più rivisto mio padre. }
{7011}{}{Lui sapeva che stare dietro significava morire. E comunque, }
{7012}{}{ci stava. Rispettava la bandiera, il CIC e il distintivo }
{7013}{}{che indossava. }
{7014}{}{**FINE-PAR**}
# -
{7015}{}{Che idiota. }
{7016}{}{**FINE-PAR**}
# -
{7017}{}{Morì per peccati altrui. Non dovrà più accaderci }
{7018}{}{Saremo auto-sufficienti. }
{7019}{}{Diverremo custodi di conoscenza e saggezza. Sopravviveremo }
{7020}{}{alla fine della civiltà. Ci prenderemo la responsabilità }
{7021}{}{delle nostre azioni, e terremo conto delle }
{7022}{}{azioni degli altri. }
{7023}{}{**FINE-PAR**}
# -
{7024}{}{Questo ti prometto, Maxson, figlio mio. Ci chiamano semplicemente }
{7025}{}{Confraternita d'Acciaio. Siamo una fratellanza. Diversamente }
{7026}{}{da mio padre, staremo fianco a fianco con quelli che }
{7027}{}{condividono le nostre convinzioni e principi. Siamo acciaio. Siamo }
{7028}{}{forti. Siamo stati affilati come delle lame. }
{7029}{}{**FINE-PAR**}
# -
{7030}{}{Ricorda il fuoco in cui siamo stati forgiati. }
{7031}{}{Non dimenticare mai. }
{7032}{}{Il motto dei tempi che furono, e nostro motto ora. }
{7033}{}{**FINE-DISCO**}
```

## TESTO ORIGINALE DEL DISCO:

# \*\*\* Brotherhood of Steel Honor Code \*\*\*

# \*\*\* Maxson's History \*\*\*

{7000}{}{My father was a security guard at a secret military base}  
{7001}{}{in the desert of southern California. A typical MP, I}  
{7002}{}{remember mostly his strength. When it came time for}  
{7003}{}{the revolution, I respected his convictions. He stayed}  
{7004}{}{behind, to help those who were disabled and wounded,}  
{7005}{}{even the scis. He put the well being of myself and my}  
{7006}{}{mother into the hands of his best friend, and ordered}  
{7007}{}{us into the desert with the other rebels.}  
{7008}{}{\*\*END-PAR\*\*}

# -

{7009}{}{We, very few, marzloed into the wastes. The only thought}  
{7010}{}{on my mind was that I would never see my father again.}  
{7011}{}{He knew that to stay behind was death. And still, he}  
{7012}{}{stayed. He respected the flag, the CIC and the badge}  
{7013}{}{that he wore.}  
{7014}{}{\*\*END-PAR\*\*}

# -

{7015}{}{What an idiot.}  
{7016}{}{\*\*END-PAR\*\*}

# -

{7017}{}{He died for the sins of others. That will never happen}  
{7018}{}{again to us. We will become self-sufficient. We will}  
{7019}{}{become keepers of knowledge and lore. We will survive}  
{7020}{}{the end of civilization. We will take responsibility}  
{7021}{}{for our actions, and we will hold accountable the}  
{7022}{}{actions of others.}  
{7023}{}{\*\*END-PAR\*\*}

# -

{7024}{}{This I pledge to you, Maxson, my son. The Brotherhood}  
{7025}{}{of Steel is justly named. We are a Brotherhood. Unlike}  
{7026}{}{my father, we will stand back to back with those that}  
{7027}{}{share our convictions and beliefs. We are Steel. We are}  
{7028}{}{hard. We have been sharpened to and edge.}  
{7029}{}{\*\*END-PAR\*\*}

# -

{7030}{}{Always remember the fires that we were forged in.}  
{7031}{}{Never forget.}  
{7032}{}{The motto from a previous time, and our motto now.}  
{7033}{}{\*\*END-DISK\*\*}

## CRONOLOGIA RIVISITATA: SECONDO TENTATIVO

Ecco una seconda bozza della cronologia di Fallout basata sulle vostre osservazioni riguardanti la prima versione uscita il mese scorso su internet (grazie ancora a coloro che hanno mandato file e screenshot: il tutto è stato di grande aiuto).

Ci sono pesanti revisioni in merito a quando l'Enclave scopre la Base Militare, quando è stato catturato Melchior, il vero Esodo della Confraternita d'Acciaio e gli eventi riguardanti la ricerca sul FEV al centro ricerche West Tek e a Mariposa.

Ancora non siamo giunti ad una versione definitiva, visto che prevedo di avere qualche cosa da correggere e che mi aspetto qualche suggerimento da tutti voi. Grazie per aver voglia di dargli un'occhiata. Comunque, qui sotto trovate anche le informazioni riguardanti il viaggio del Abitante del Vault in Fallout 1; sono già state pubblicate nel manuale di F2 [solo nella versione inglese,*Ndt*] e dicono cosa accadde a Ian e Dogmeat.

(E' chiaro che il Dogmeat negli incontri speciali di F2 era "Dogmeat," ma essendo un incontro speciale non dovrebbe essere considerato come il vero Dogmeat di Fallout1, se può avere un senso)

ANNO	MESE	#	EVENTI
2051			Cercando di proteggere i propri interessi economici e le proprie scorte di petrolio, gli U.S.A. iniziano ad esercitare pressioni sul Messico, citando l'instabilità politica e l'inquinamento proveniente da quel paese come una minaccia. Diverse sanzioni economiche servirono per destabilizzare il Messico, prima di invaderlo militarmente per mantenere attive le raffinerie di petrolio ed assicurarsi che il greggio e il carburante continuassero a raggiungere il nord attraversando il confine.... A spese dei Messicani.
2052			Un documentario televisivo girato tra i pozzi secchi dei campi petroliferi del Texas porta il problema delle carenze di greggio nelle case degli Americani, rivelando quanto sia profonda la crisi energetica.
2052	Aprile		La Guerra per le Risorse comincia. Tante piccole nazioni vanno in bancarotta e l'Europa, dipendente per il petrolio dal Medio Oriente, risponde all'aumento dei prezzi petroliferi attaccandolo militarmente. La tanto temuta guerra tra la Comunità Europea e il Medio Oriente comincia.
2052	Maggio Giugno		L'ONU, già in crisi, inizia a collassare. In un susseguirsi di dibattiti pieni di odio, molte nazioni si distanziano dalle Nazioni Unite appena queste cercano di mantenere la pace. Alla fine di giugno l'ONU è destituita.
2053			Comincia a diffondersi una nuova malattia altamente contagiosa, la Nuova Peste, che uccide decine di migliaia di persone. Gli U.S.A. chiudono il confine dichiarando la prima quarantena nazionale della storia. L'origine della peste non è nota, ma si suppone sia un'arma messa a punto dall'ingegneria genetica.
2053	Dicembre		Come un punto esclamativo al termine di un pessimo anno, una testata nucleare terroristica distrugge Tel Aviv.

2054	Gennaio		I conflitti nucleari del Medio Oriente accrescono la paura in tutto il mondo.
2054			Alla luce della Guerra tra Europa e Medio Oriente e della peste, gli U.S.A. varano il Project Safehouse [Progetto Casa Sicura, <i>Ndt</i> ]. Il progetto, finanziato con obbligazioni statali, ha il compito di creare dei rifugi, chiamati Vault, per il popolo, nell'eventualità di una guerra nucleare o dell'arrivo della peste mortale. La costruzione incomincia alla fine del 2054 e procede rapidamente con gli avanzamenti nelle tecnologie di costruzione.
2054			ZAX 1.0, sviluppato da Vault-Tec, viene attivato. Concepito come prototipo di alcuni dei sistemi per governare un Vault, è fornito al governo per aiutare il Dipartimento dell'Energia ad accumulare dati sulle risorse. Prima della fine dell'anno viene usato dai militari per le loro ricerche sulla peste e di tipo tattico; una versione, la ZAX 1.2 è costruita per la West Tek (vedi sotto).
2055			Il centro ricerche West Tek incomincia a lavorare su un nuovo virus per eliminare la Nuova Peste. La loro esperienza nel campo delle ricerche sui virus e i loro stretti contatti col governo li portarono ad essere scelti per il Pan-Immunity Virion Project venti anni più tardi e anche per le ricerche sulla Power Infantry Armor e sul laser.
2055			ZAX 1.2 entra in funzione nei laboratori della West Tek. Non è parte del software di preservazione Vault-Tec, quindi non ha nessun tipo di ordine che preveda la protezione dell'umanità in caso di bombardamento. Intanto, elabora con calma dati e gioca a scacchi con gli scienziati. Molti di questi asseriscono che ZAX sia un grande baro e che ci impieghi troppo tempo a calcolare una mossa per un computer di tale potenza.
2059			Gli U.S.A. aumentano la loro presenza militare in Alaska per proteggere i loro interessi petroliferi, e per questo motivo viene istituita una linea del fronte ad Anchorage. Questa decisione causa degli attriti tra Stati Uniti e Canada, dal momento che gli U.S.A. fanno pressione sul governo canadese affinché quest'ultimo permetta all'esercito statunitense di presidiare gli oleodotti dell'Alaska.
2059			Nasce la prima intelligenza artificiale. La sua espansione è presto limitata dalle restrizioni di memoria. La scoperta apre la strada per future ricerche sull'IA in vari laboratori degli Stati Uniti.
2060			Il traffico sulle strade di tutto il mondo smette di circolare. Il carburante diventa troppo prezioso per essere sprecato nelle automobili; per questo motivo si cominciano ad elaborare delle alternative: si iniziano a produrre macchine elettriche e a fusione, ma le fabbriche possono produrne solo una quantità limitata. Aumentano le pressioni sulla ricerca sulla fusione.
2060			La Guerra tra Europa e Medio oriente finisce quando i pozzi petroliferi rimangono a secco... non c'è più nessun bottino di guerra da ottenere ed entrambe le fazioni sono praticamente in rovina.
2062			Nonostante le misure di quarantena, la Nuova Peste continua ad infuriare,

		alimentando la paranoia nazionale.
2063	Agosto	La costruzione della maggior parte dei Vault è completata, tranne che per il Vault 13, la cui costruzione finalmente ha inizio... ma i problemi che affliggono i lavori sono talmente numerosi da far quasi pensare ad una maledizione. Nelle altre città dove i Vault sono stati completati vengono effettuate periodiche esercitazioni anti-atomiche. Tuttavia, l'aumentata frequenza di queste esercitazioni ha un effetto "Al lupo, al lupo!" e, col passare degli anni, l'attenzione prestata dai cittadini a questi falsi allarmi comincia a scemare.
2065	Giugno	A causa di un'enorme richiesta di elettricità nell'estate del 2065, un rettore nucleare a New York City sfiora il collasso. Il rischio di meltdown [catastrofe nucleare che segue ad una inopportuna fusione del nocciolo in una centrale, <i>Ndt</i> ] porta come effetto il razionamento dell'energia, e il termine "Hot Summer" [Estate Calda, <i>Ndt</i> ] verrà usato in seguito per indicare questo avvenimento.
2065	Agosto	La sempre maggiore necessità di mobilità per la cavalleria meccanizzata statunitense porta i militari a concentrare le proprie ricerche verso la creazione di uomini-carroarmato; sostanzialmente una unità corazzata che cammina su 2 gambe: Power Armor.
2065-2067		Le ricerche sulla Power Armor si intensificano e vengono sviluppati svariati prototipi, molti dei quali si rivelano inutilizzabili sul campo. Questi prototipi aprono la strada a future innovazioni in campo militare, meccanico e nella tecnologia della fusione.
2066	Primavera	Con il prosciugarsi delle risorse petrolifere, la dipendenza dai combustibili fossili della Cina causa una crisi energetica nel paese. La Cina, sull'orlo del collasso, diviene più aggressiva nei suoi rapporti commerciali con gli Stati Uniti. Il rifiuto americano di esportare petrolio verso la Cina porta i due paesi alla rottura dei rapporti diplomatici.
2066	Estate	A complicare la situazione tra Cinesi e Americani, viene tolto il velo alla prima rudimentale cella a fusione, uno dei risultati delle ricerche sul progetto Power Armor. Cominciano ad essere prodotti dispositivi che usano la cella a fusione. Si inizia ad utilizzare la fusione nelle infrastrutture americane, ma il processo è troppo lento per fornire alla regione tutta l'energia di cui ha bisogno. Quasi trent'anni dopo ancora poche zone degli Stati Uniti erano alimentate a fusione.
2066	Inverno	Nell'inverno del 2066, la Cina invade l'Alaska. La linea del fronte di Anchorage diviene un vero campo di battaglia.
2066	Inverno	Come segno della crescente tensione tra i due paesi, il Canada si dimostra riluttante nel concedere alle truppe americane il passaggio su suolo canadese e all'aviazione di volare nel suo spazio aereo. La tensione tra USA e Canada cresce, ma alla fine il Canada cede e le truppe americane passano attraverso il suo territorio. Questo pone le basi per l'annessione del Canada del 2076.
2067		La prima unità di Power Armor viene impiegata in Alaska. Anche se priva della mobilità delle versioni future, è incredibilmente efficace contro la fanteria e i

			mezzi corazzati cinesi. La sua capacità di portare armamento pesante divenne un elemento chiave nei vari conflitti localizzati. Dimostra di avere una potenza sufficiente a distruggere intere città senza mettere a rischio il portatore. La Cina si affretta a crearne una propria versione, ma è molti anni indietro rispetto agli Stati Uniti.
2069			Il Canada inizia a sentire la pressione dell'esercito degli Stati Uniti quando questi iniziano a sfruttare le risorse canadesi per supportare lo sforzo bellico. Vaste distese di foresta sono distrutte e altre risorse del Canada sono sfruttate fino al limite. Molti americani si riferiscono al Canada come "Little America" e le proteste canadesi restano inascoltate.
2069	Marzo		Il Vault 13 è finalmente completato: è l'ultimo dei Vault, e subito cominciano le esercitazioni. A causa del ritardo nel suo completamento, l'effetto "Al lupo, al lupo" che colpisce gli altri vault è meno accentuato.
2070			Sviluppata dalla Chrysler la prima macchina con motore a fusione. Di grandezza rassicurante e americana, viene venduta, ad un prezzo stratosferico, in un numero limitato di esemplari, che vengono esauriti in pochi giorni. Molte fabbriche della Chrysler verranno poi convertite in strutture militari.
2072			La crescente richiesta di risorse canadesi da parte degli Stati Uniti causa proteste e rivolte in molte città del Canada. Un tentativo di sabotaggio dell'oleodotto in Alaska è tutto ciò di cui i militari avevano bisogno come pretesto per l'annessione del Canada... che, di fatto, era già iniziata nel 2067.
2073	Settembre	15	Quando la Cina diviene più aggressiva ricorrendo alle armi biologiche, il governo degli Stati Uniti sente che sono necessarie delle contromisure. Il Pan-Immunity Virion Project (PVP) è varato ufficialmente e nel centro ricerche West Tek nella California del sud iniziano gli esperimenti.
2074			Contrariamente alle intenzioni dichiarate di cercare solamente di liberare l'Alaska dai Rossi, le unità americane in Power Armor, la fanteria e le divisioni meccanizzate sono inviate in Cina, ma restano impantanate sul continente, divenendo causa di un ulteriore salasso delle risorse americane e delle linee di rifornimento.
2075	Marzo	21	Gli esperimenti del PVP proseguono nei dipartimenti della West Tek con la serie 10-011, in seguito ai test positivi eseguiti sul virus in organismi monocellulari. Gli esperimenti su cellule vegetali sono rinviati. Il pan-immunity virion è ribattezzato FEV - Forced Evolutionary Virus [Virus per l'Evoluzione Forzata, <i>Ndt</i> ].
2075	Maggio	9	Gli esperimenti del FEV continuano a Mariposa con il lotto 10-011, in seguito a positivi risultati dei test sui vermi piatti [organismi plattelminti, <i>Ndt</i> ]; questi organismi mostrano segni di crescita strutturale e un miglioramento dei meccanismi di difesa contro i contagi virali. Gli esperimenti con gli insetti hanno meno successo ed ulteriori esperimenti su di loro sono rinviati per ordine del Maggiore Barnett.

2075	Giugno	30	Gli esperimenti sul FEV continuano a Mariposa con la serie 10-011, usando topi bianchi come cavie. Si notano: incremento di taglia, densità muscolare ed intelligenza.
2075	Nov	9	La sperimentazione del FEV (serie 10-011) sui conigli viene completata. Si notano: incremento di taglia e, questa volta, di aggressività. E' difficile determinare in qual misura i vermi piatti degli esperimenti precedenti fossero più violenti del normale. Francamente i ricercatori non possono essere biasimati per questo.
2076	Gennaio	3	Un team militare sotto il comando del Colonnello Spindel è inviato al centro ricerche West Tek per monitorare gli esperimenti nell'interesse della sicurezza nazionale. Il capitano Roger Maxson (il nonno di John Maxson, l'Alto Anziano della Confraternita d'Acciaio in F1) è tra i suoi membri.
2076	Gennaio	12	A Mariposa, la serie 11-101a del virus, con nuove sequenze genetiche viene iniettata nei cani. Si nota un incremento di forza, ma non di intelligenza.
2076	Gennaio		L'annessione del Canada da parte degli Stati Uniti è completa. Ai rivoltosi canadesi si spara a vista e attorno all'oleodotto brulicano i soldati americani. Immagini delle atrocità giungono negli Stati Uniti causando scontento e proteste.
2076	Gennaio	26	Gli esperimenti della serie 11-011 vengono condotti sui procioni. Si notano i soliti risultati, ma il tentativo di fuga di diversi procioni infetti, costringe il Maggiore Barnett a sopprimere i fuggitivi... e anche gli altri soggetti dei test. Due coppie di procioni mancano comunque all'appello.  Nota: Scott Campbell e Chris Taylor intendevano usare questi procioni fuggiti per formare una comunità di animali intelligenti a nord-ovest del Glow, chiamata "Burrows." Questa località non fu mai implementata.
2076	Aprile	15	Una volta completati tutti i test secondari sui soggetti, tutti i cani della serie 11-101a del FEV test a Mariposa vengono soppressi... da debita distanza.
2076	Giugno		Completato il prototipo di Power Armor; il risultato è la Power Armor che i giocatori trovano in Fallout 1. Questo è l'apice della tecnologia Power Armor prima della Grande Guerra. Molte di queste unità vengono inviate in Cina, e iniziano ad aprirsi una breccia tra le forze cinesi. Le risorse cinesi sono ridotte al lumicino e le linee di rifornimento dai paesi annessi alla Cina collassano.
2076	Agosto		Nelle maggiori città degli Stati Uniti scoppiano rivolte per il cibo e l'energia. Vengono impiegate unità militari sul territorio statunitense per contenere le rivolte e vengono costruite prigioni temporanee. Viene dichiarato lo stato di emergenza presto seguito dall'introduzione della legge marziale.
2076	Ottobre	4	Nei laboratori della West Tek, quindici scimpanzé vengono infettati con la serie 11-111. Il più grande successo fino ad ora: la crescita fisica e immunitaria degli scimpanzé supera quella di tutti gli altri soggetti. I militari sono entusiasti dei risultati. Si fanno piani segreti per cominciare i test in piccole città in quarantena del nord America. Viene accelerata la costruzione della Base Militare di

			Mariposa in previsione dello spostamento del progetto West Tek in un luogo sottoposto a supervisione militare.
2077	Gennaio	7	Il maggiore Barnett, nonostante l'opposizione del team di ricerca, ordina il trasferimento di tutte le ricerche sul FEV alla neo-costruita Base Militare di Mariposa.
2077	Gennaio	10	L'Alaska è riconquistata e la linea del fronte di Anchorage è nuovamente sotto il controllo degli Americani.
2077	Gennaio	22	Si registra il primo utilizzo all'interno degli Stati Uniti della Power Armor per operazioni di quarantena e di ordine pubblico. Le unità che originariamente prestavano servizio in Cina e sulla linea del fronte di Anchorage, si trovano ora a combattere contro gli Americani in casa propria. Aumentano le rivolte per il cibo e molti civili vengono uccisi. Numerosi soldati disertano sia in Canada che negli Stati Uniti. Vengono catturati e spediti nelle prigioni militari.
2077	Febbraio		Le ricerche sul FEV cominciano a trapelare nel mondo esterno da fonti sconosciute. Dalle principali città e dai governi di tutto il mondo, nascono proteste e gli U.S.A. vengono accusati di essere i responsabili della Nuova Peste. Il FEV è visto per la minaccia che realmente è; questo getta solamente altra benzina sul fuoco.
2077	Marzo		Prevedendo un imminente attacco nucleare o biologico da parte della Cina, il Presidente e l'Enclave si ritirano in località remote del globo preparando piani per continuare la guerra.
2077	Ottobre		Il capitano Roger Maxson e i suoi uomini scoprono che gli scienziati di Mariposa stavano usando "militari volontari" (prigionieri militari che non avevano il cervello adatto per essere usato nei brain bots -robots con cervello umano-) come cavie per i loro esperimenti. Il morale nella base cola a picco e Maxson giustizia Anderson, lo scienziato capo. Poco tempo dopo (alla luce del crollo psicologico del colonnello Spindel, di stanza alla base), i soldati nominano Maxson loro comandante. Egli scrolla le spalle e dichiara "dovremmo smettere".
2077	Ottobre	20	Il capitano Roger Maxson, ora a capo di Mariposa, annuncia la sua diserzione dall'esercito (via radio)... e non succede nulla. Preoccupato, Maxson ordina a tutte le famiglie stanziate all'esterno della base di spostarsi all'interno della struttura.
2077	Ottobre	23	Grande Guerra: vengono lanciate le Bombe; non si sa chi colpisce per primo... e non si sa nemmeno se le Bombe provengono dalla Cina o dall'America. Le sirene antiaeree suonano, ma poche persone entrano nei Vault, pensando ad un falso allarme. I Vault vengono sigillati.
2077	Ottobre	23	Il Vault di Necropolis [il Vault 12] non si chiude. Quando si viene a sapere che tutti gli altri vault si sono chiusi, la gente di Bakersfield cerca di farsi strada con la forza all'interno del Vault 12 in cerca di salvezza.

2077	Ottobre	23	Il centro di ricerca West Tek viene colpito da una testata nucleare, che squarcia i contenitori del FEV dei livelli 4 e 5, causando lo spargimento del gas nell'atmosfera. Una volta esposto alle radiazioni il virus inizia a mutare e ad infettare uomini e animali nelle Lande, condannando il personaggio giocante in F1 e F2 a sopportare miriadi di incontri casuali [random encounters, <i>Ndt</i> ].
2077	Ottobre	23	La base militare di Mariposa sopravvive al bombardamento; i soldati e gli scienziati all'interno di essa sono al sicuro dalle radiazioni e dal virus che infestano le Lande.
2077	Ottobre	25	Due giorni dopo, a Mariposa, un esploratore in Power Armor (Platner) viene mandato fuori ad eseguire letture sull'atmosfera. Il suo rapporto non evidenzia una significativa presenza di radiazioni nell'area circostante la base.
2077	Ottobre	27	Dopo aver seppellito gli scienziati nel deserto attorno a Mariposa, i soldati lasciarono la base e si diressero verso il deserto, prendendo con sé provviste e i progetti delle armi. Il capitano Maxson conduce i suoi uomini e le loro famiglie al bunker governativo di Lost Hills. (Questo avvenimento fu detto "Exodus" (Esodo) e i soldati sopravvissuti formano la Confraternita d'Acciaio.).  Note: Anche se negli appunti di Maxson nel suo olodisco indicavano che il personale civile (presumibilmente i familiari degli scienziati o altri civili) sarebbero dovuti rimanere alla base, non si sa cosa fecero.
2077	Nov		Il capitano Maxson, i suoi uomini e le loro famiglie, arrivano al bunker di Lost Hills poche settimane dopo, subendo molte perdite lungo la via, compresa la moglie di Maxson (ma non suo figlio). Il bunker di Lost Hills diventa il Quartier Generale della Confraternita d'Acciaio che lo stesso Abitante del Vault trova in Fallout 1.
2080			I primi effetti del virus si notano nei sopravvissuti. Si verificano mutazioni su larga scala sia sugli uomini che sugli animali. Quelli che sopravvivono alle mutazioni sono segnati permanentemente dal virus. Nascono nuove razze.
2083	Estate		La città di Necropolis viene fondata dai ghouls sopravvissuti del Vault 12 (e dai cittadini americani accorsi a Bakersfield al cadere delle bombe).
2084	Primavera		Set prende il controllo della città di Necropolis, strappandolo al precedente Supervisore del Vault 12. Quest'ultimo prese la strada del nord per scomparire dalla storia futura.
2090			Il Vault 29 si apre. Harold (ancora umano) incomincia a costruire la sua fortuna di mercante, girando tra le comunità sopravvissute delle Lande.
2091			Il Vault 8 si apre; viene usato il GECK per generare un terreno fertile per una città, che poi diverrà Vault City.
2092			Il Vault di LA (Los Angeles) si apre; viene fondata Boneyard che attira a sé i sopravvissuti.
2092			Il Dr. Richard Moreau viene esiliato da Vault City con l'accusa di omicidio. Le

			circostanze che circondano il fatto sono sconosciute, ma si sa che Moreau cambiò il suo nome in Grey prima di dirigersi a sud.
2093			Un uomo chiamato Angus fonda Hub attorno ad un'oasi nel deserto ed incomincia ad intrattenere rapporti commerciali con le altre comunità.
2096			Harold raggiunge il rango di capo carovaniere ad Hub. Le sue carovane subiscono sporadici attacchi nelle Lande, ma continuano a sopravvivere e prosperare... fino a che, pochi anni più tardi, iniziano gli attacchi dei mutanti.
2097			Nasce John Maxson, il futuro Alto Anziano della Confraternita d'Acciaio in Fallout 1.
2102	Maggio	22	Aumentano gli attacchi dei mutanti contro le carovane di Harold. Ciò porta il mercante ad organizzare e finanziare uno dei primi gruppi di avventurieri di Fallout, con lo scopo di trovare da dove provenissero i mutanti. Uno scienziato ed un medico di Hub, di nome Grey, decidono di unirsi alla spedizione.
2102	Giugno	23	La spedizione di Richard Grey [comprendente Harold] trova la Base Militare di Mariposa e viene falciata e sconfitta dai mutanti presenti nella base. Grey è immerso in uno dei contenitori del FEV da un braccio robotico, e Harold viene messo ko e rimane incosciente fino al suo risveglio nelle Lande.
2102	Giugno	27	Harold, che già iniziava a subire mutazioni, viene trovato da alcuni mercanti e riportato ad Hub. I suoi compagni e colleghi di carovana, vedendolo in quelle condizioni, lo abbandonano e lui si ritrova presto ad non avere più un soldo da sbatter sull'altro. [ops... volevamo dire: tappo di bottiglia! <i>Ndt</i> ]
2102	Luglio		Richard Grey, orribilmente mutato dal virus, striscia fuori dai Vats coperto di virus FEV soffrendo pene terribili. Scarsamente in grado di intendere, raggiunge la sala di controllo e incomincia le sue registrazioni audio. Passa continuamente da stati di coscienza a stati di incoscienza, ognuno dei quali arriva a volte perfino a durare giorni o settimane.
2102	Luglio-Nov		Richard Grey inizia ad abituarsi al suo stato e incomincia i suoi primi test sugli animali esposti al FEV. Questi esperimenti e la sua lungimiranza pongono le basi per i suoi piani per la creazione dell'Unity [Unità, <i>Ndt</i> ] e per la definizione di "master race" [razza suprema, <i>Ndt</i> ]. Assume il nome di "Master."
2102	Nov		Un forestiero diviene la prima vittima umana a Mariposa e Grey ne è l'esecutore.
2102	Dic		Grey continua i suoi esperimenti sui viandanti che arrivano a Mariposa... senza successo. Le creature che ne risultano sono difettose (a causa delle radiazioni subite dai loro corpi): diventano grandi ma anche incredibilmente stupide e Grey preferisce disfarsene piuttosto che lasciarle in vita.
2103	Gennaio		Il Master scopre che il problema sta nell'influenza che le radiazioni hanno sulla mutazione ed incomincia a scegliere le sue cavie con maggior cautela. Crea il primo vero super mutante: butterato, pieno di cicatrici e tutto il resto. Ha inizio il

			suo piano di costituzione di un esercito.
2103 - 2130			In questi 27 anni il Master inizia lentamente a raccogliere soggetti per i suoi test, siano essi accondiscendenti oppure no, dai vicini luoghi di insediamento umano. Il Grande Inverno del 2130 e la scarsità di cavie umane rallentano la costituzione del suo esercito.
2120			Angus governa una Hub in espansione ed assume la carica di governatore.
2125	Inverno		Angus viene assassinato. Hub sprofonda nel caos.
2126			Un gruppo di mercanti si impadronisce della torre dell'acqua ad Hub. Chiunque voglia l'acqua deve pagar loro un tributo. Iniziano le Grandi Guerre dei Mercanti.
2126 - 2128			Vengono combattute le Grandi Guerre dei Mercanti, i Mercanti d'Acqua si arroccano nella città, ma sono in netta minoranza. Un uomo di nome Roy Greene (nonno di Justin Greene) porta la pace e organizza un insediamento. Viene istituito Il Consiglio Centrale di Hub, composto da due rappresentanti per ogni compagnia di carovanieri. Un lungo periodo di indecisione mantiene lo status quo ad Hub.
2130			Arriva il Grande Inverno.
2131 - 2135			Il Master impartisce ai suoi super mutanti l'ordine di rastrellare umani dalle carovane. Per molti anni, la scomparsa di carovane viene attribuita ai mostri del deserto; quando i rapimenti iniziano a colpire anche le carovane di Hub, vengono ritenuti responsabili i deathclaw. L'esercito dei super mutanti diventa sempre più imponente.
2134			Una fazione all'interno della Confraternita d'Acciaio guidata dal sergente Dennis Allen si rafforza, e spinge gli Anziani a concedere loro il permesso di esplorare il Glow a sud-est alla ricerca di artefatti. Gli Anziani rifiutano, così Allen e il suo gruppo di separatisti si distaccano dalla Confraternita d'Acciaio, portando con sé conoscenza tecnologica ed armi.
2134			Guidata dal sergente Dennis Allen, una piccola squadra della Confraternita d'Acciaio si muove alla volta del centro di ricerca West Tek alla ricerca di artefatti tecnologici. Vi giungono venti giorni dopo, solo per venir trucidati dagli spietati sistemi di difesa della West. Ferito, Allen viene contaminato dalle radiazioni a causa di una falla nella sua tuta protettiva. Prima di morire, registra cosa è successo alla spedizione in un olodisco.
2135			L'Anziano Roger Maxson muore di cancro e suo figlio, già un valoroso soldato, assume il rango di "Generale" (Anziano) all'interno della Confraternita d'Acciaio. John Maxson diviene un membro dei Paladini, mostrandosi tremendo come si era già dimostrato da soldato.

2137			Il Master inizia a produrre super mutanti in massa. Solo un tentativo ogni 5 o 6 ha successo e, di questi, solo la metà sembra in grado di far parte della sua crescente armata, chiamata Unity.
2140			Decker forma l'organizzazione nota come Underground [Sotterranei, <i>Ndt</i> ] ad Hub e inizia a compiere azioni inique.
2141	Primavera		Si apre il Vault 15.
2141			Nasce l'Abitante del Vault . [Questo a seconda dell'età scelta per il vostro giocatore in Fallout.]
2141	Inverno		Gruppi di Predoni iniziano a formarsi nella regione quando inizia a scarseggiare il cibo. I Khan e i Viper iniziano a terrorizzare gli insediamenti locali.
2142	2142		Viene fondata Shady Sands; viene eretto una cinta muraria per difendersi dai Predoni.
2145			Nasce la piccola e dolce Tandì, che non assomiglia affatto a quella che sarà al tempo di F2, vecchia e risoluta con lo sguardo severo.
2152			Mentre la sua influenza si espande in giro per le Lande, il Master si imbatte in un gruppo di fanatici del giorno del giudizio; invece di immergerli nelle Vats, richiede da loro obbedienza e li utilizza come spie; il loro leader, un uomo chiamato Morpheus, mette i propri seguaci al servizio del Master. Questi fanatici sono il nucleo originario dei Figli della Cattedrale.
2155			Il padre di John Maxson muore durante un attacco dei Viper. Aspettandosi dai predoni solo attacchi fugaci, Maxson non tiene conto della religiosa ferocità dei Viper (o delle loro armi avvelenate); una singola freccia lo sfiora mentre è privo dell'elmo, portandolo alla morte in poche ore. John Maxson assume il ruolo di Anziano e Rhombus diventa il nuovo leader dei Paladini.
2155 - 2156			Dopo aver catturato una carovana di viaggiatori stranamente abbigliati, il Master apprende dove si trova il vault di Boneyard, la futura locazione della Cattedrale. Sottomette gli abitanti e dà inizio alle sue operazioni nella zona; i fanatici incominciano ad utilizzare il vault come base. Da qui, il Master, viene a conoscenza degli altri Vault. Realizzando che gli umani che li occupano sono maturi per la trasformazione manda squadre di ricognizione alla ricerca di questi Vault.
2156			Il Master considera potenzialmente vantaggiosa la fondazione di una benevola "religione" filantropica, i Figli della Cattedrale, soprattutto per la possibilità di usare i suoi seguaci come spie all'interno dei vari insediamenti umani. Missionari dei Figli della Cattedrale raggiunsero varie zone delle Lande, fungendo da occhi ed orecchie per Morpheus ed il Master.
2157			Il Master scopre la locazione del vault di Bakersfield , il Vault 12, e manda un distaccamento di super mutanti a conquistarlo. Molti ghouls vengono fatti a pezzi come ramoscelli e Set alla fine è costretto al dialogo con i super mutanti, dicendo loro che i ghouls sono i sopravvissuti del Vault che i super mutanti

			stanno cercando. I super mutanti, in collera per non aver trovato un Vault intatto, si impadroniscono della pompa dell'acqua per osservare gli abitanti e per assicurarsi la... collaborazione di Set per la guerra che sta per scatenarsi.
2161	Ottobre		Una squadra della Confraternita d'Acciaio in ricognizione si imbatte in un cadavere di super mutante. Portano il corpo agli Scribi, e il loro capo Vree incomincia i suoi esami sui super mutanti.
2161	Dic	5	Incomincia Fallout 1: l'Abitante del Vault viene mandato fuori dal Vault 13 per cercare il water chip.
2161	Dic	15	L'Abitante del Vault scopre Shady Sands. Incontra Tandi e Ian che si unisce all'Abitante del Vault nella sua ricerca del water chip.
2161	Dic	30	L'Abitante del Vault recluta Dogmeat a Junktown
2162	Gennaio	17	L'Abitante del Vault raggiunge Hub e concorda con i Mercanti d'Acqua la spedizione di un carico d'acqua al vault 13.
2162	Febbraio	13	L'Abitante del Vault recupera il water chip a Necropolis. Ian è ucciso da un super mutante e, ridotto in cenere, perde la tendenza a sparare raffiche di proiettili di SMG nella schiena dell'Abitante del Vault .
2162	Marzo	3	L'Abitante del Vault si sbarazza del Master.
2162	Aprile	20	L'Abitante del Vault distrugge la Base Militare. Dogmeat muore difendendo il suo padrone.
2162	Maggio	10	Termina Fallout 1: l'Abitante del Vault torna al Vault 13, solo per sentirsi dire che è un eroe e che deve partire ("you're a hero, and you have to leave.") Alcuni membri del Vault (guidati da Lydia, leader della fazione "return to the surface"- ritorno alla superficie- con le sue seguaci, Theresa e Lyle) successivamente lo seguono.
2165	Maggio	12	L'Abitante del Vault sveste la divisa del Vault per non indossarla mai più.
2165	Luglio	10	L'Abitante del Vault si dirige a nord con un gruppo composto da Vault-dwellers e abitanti delle Lande e fonda il villaggio di Arroyo.
2167	Agosto	18	La costruzione di Arroyo è completa.
2185	Estate		In un mezzogiorno di fuoco, Marcus e il paladino Jacob della Confraternita d'Acciaio incrociano le loro strade molte miglia a sud-est di Broken Hills, attaccandosi senza sosta. Vanno avanti così per molto tempo senza che nessuno riesca ad avere la meglio sull'altro. I due iniziano a viaggiare insieme, discutendo in merito alle dottrine del Master e della Confraternita d'Acciaio e sulla possibilità o meno che il Master fosse davvero collegato in modo neurale con la rete di computer della Cattedrale.
2185	Autunno		Marcus e Jacob, con al seguito ghoul, umani e super mutanti, fondano la

			comunità di Broken Hills.
2186	Primavera		Jacob se ne va, salutando Marcus, dirigendosi verso luoghi sconosciuti.
2186			Viene fondata la New California Republic (Nuova Repubblica di California); il consiglio centrale è il corpo principale della struttura governativa.
2188	Ottobre	2	L'Abitante del Vault ha una figlia (che diviene l'Anziana in Fallout 2).
2196			Tandi viene eletta all'unanimità Presidente della NCR dal consiglio. Le si prospetta un duro lavoro.
2198			L'Enclave lavora su varie tecnologie innovative, comprese varianti della Power Armor. Nessuna di queste è molto di più di un semplice miglioramento alla vecchia versione ed alcune sono addirittura peggio.
2208	Gennaio	16	Dopo aver scritto le memorie che compaiono nel manuale di F2 [Non in quello in italiano...sigh! <i>Ndr</i> ], l'Abitante del Vault svanisce da Arroyo per andare incontro alla sua morte, lasciandosi dietro di sé la sua divisa, piegata sul letto. Alcuni sostengono che sia stato rapito da uno spirito del cielo; altri che abbia sentito il bisogno di partire, lasciando che gli Anziani guidassero Arroyo verso il suo destino.
2208	Febbraio	2	Il ciclo di luna trascorso in lutto per la scomparsa dell'Abitante del Vault termina e Arroyo ritorna alla vita di sempre.
2208	Febbraio	2	Incomincia l'addestramento finale della figlia dell'Abitante del Vault per il ruolo di Anziana del villaggio. Si sottopone ad un duro allenamento psicologico e impara varie nozioni scientifiche, matematiche e, naturalmente, l'arte del combattimento.
2210	Gennaio	31	La figlia dell'Abitante del Vault affronta il suo test mistico, una miscela di piante allucinogene provenienti dal giardino di Hakuinn. Affronta la sua prova nel Tempio delle Prove, usando il suo carisma per superare la maggior parte dei test dopo che la sua pistola si inceppa. Il test verrà rivisto in seguito alle sue osservazioni.  Nota: La pistola rotta è quella che si vede nel filmato iniziale di Fallout 2.
2210	Febbraio	2	La figlia dell'Abitante del Vault assume il titolo di Anziana del villaggio. Governa con mano ferma e la sua saggezza è molto rispettata.
2211			Nasce Frank Horrigan... sfortunatamente.
2215	Agosto	1	Il membro del congresso Richardson accresce il proprio potere all'interno dell'Enclave, aiutato dalle pressioni di suo padre, il presidente Richardson.
2215			Seguendo gli ordini del Presidente, gli scienziati dell'Enclave iniziano a lavorare a versioni potenziate della Power Armor. Molti prototipi sono prodotti e testati.
2220	Marzo	5	Il membro del congresso Richardson viene eletto presidente per il primo

			mandato quinquennale, grazie alle pressioni politiche esercitate dal padre (il Presidente Richardson).
2220	Ottobre		Gli scienziati dell'Enclave sviluppano una versione affidabile della Power Armor Mark II. I risultati dei test sul prototipo (e gli incidenti... le esplosioni... e le morti) vengono classificati per ordine del presidente Richardson per salvaguardare il morale.
2221	Marzo	23	Nasce il Prescelto. Il padre del Prescelto non compare nelle cronache della tribù. Non se ne conoscono le ragioni, ma è possibile che l'Anziana non volesse rivelarlo per imbarazzo.
2231			Nasce il figlio di Melchior.
2235			Iniziano gli esperimenti dell'Enclave sui deathclaw, con lo scopo di creare unità speciali per il combattimento in zone ostili.
2235			Un numero sempre maggiore di ghouls raggiunge Gecko, formando, dal piccolo insediamento già presente, una vera e propria città. La nuova affluenza di ghouls porta con sé conoscenze tecnologiche dimenticate permettendo la messa in operatività dell'impianto energetico alla fine dell'anno. Vault City guarda con crescente diffidenza i propri vicini.
2236	Luglio	20	Gli esploratori dell'Enclave scoprono i resti della base militare di Mariposa parzialmente distrutta.
2236	Luglio-Agosto		Reparti di chimici e di scienziati dell'Enclave perlustrano i resti di Mariposa, mentre le squadre d'assalto percorrono il deserto alla ricerca di schiavi per portarli a scavare attorno a Mariposa per giungere fino ai Vats. Una di queste squadre ha tra i suoi membri il soldato Frank Horrigan, allora 25enne, da poco rimosso dal suo incarico nei servizi segreti del presidente per prendersi un periodo di vacanza nelle Lande dopo alcuni sbalzi d'umore psicotici non documentati.
2236	Agosto		Melchior è catturato dall'Enclave e diventa uno degli schiavi addetti alla posa delle mine alla Base Militare.
2236	Settembre		Le squadre di scavo dell'Enclave e i super mutanti schiavi iniziano gli scavi.. Scoprono il virus FEV con conseguenti mutazioni nei lavoratori umani. Frank Horrigan entra in contatto col FEV ed è spedito ai laboratori dell'Enclave per essere studiato.
2236	Ottobre		Melchior inizia a mutare... mantenendo però la sua intelligenza e astuzia al termine della trasformazione. Diventa così un mutante decisamente più furbo degli altri. Intuendo che l'Enclave avrebbe ucciso i super mutanti dopo aver ottenuto i dati sul FEV, comincia ad usare il suo speciale talento per nascondere armi con le quali difendersi nel momento in cui l'Enclave avrebbe deciso di liberarsi di loro.
2237	Gennaio		L'Enclave, dopo aver ottenuto i dati sul FEV, abbandona la Base Militare. Si verificano altre mutazioni e sorge la seconda generazione di Super Mutants.

			L'Enclave lascia sul posto una squadra con il compito di eliminare tutti i super mutanti, ma i mutanti, usando gli armamenti trovati durante gli scavi, la riducono in cenere. Gli schiavi super mutanti di prima e seconda generazione decidono di rimanere alla base e formano una nuova comunità.
2236 - 2238			Horrigan viene mutato gradualmente dal FEV: ottiene il fisico possente e la mente tarda tipici dei super mutant. Viene tenuto sotto sedativi e continuano gli studi su di lui. Egli è cosciente solo per brevi periodi di tempo, in seguito ai quali gli vengono immediatamente somministrati altri sedativi, non senza spargimenti di sangue.
2238			Harold arriva a Gecko e, tra un brontolio e l'altro, fa del suo meglio per aiutare i ghouls a far funzionare la centrale nucleare.
2239	Gennaio	23	Si avvicina la fine dei test di laboratorio per Frank Horrigan. Viene suggerito il suo impiego sperimentale sul campo contro le popolazioni locali.
2239	Marzo	27	Frank Horrigan viene istruito per il suo nuovo ruolo. Una nuova versione di Power Armor viene appositamente costruita per accogliere la sua massa ed egli vi viene racchiuso ermeticamente. Dopo alcuni test sul campo spaventosamente efficaci, Horrigan diventa la soluzione dell'Enclave a numerosi e fastidiosi problemi.
2241			La peggior stagione secca degli ultimi anni causa la siccità nella California nel nord, provocando gravi danni sia alle colture che agli allevamenti di brahmin ad Arroyo e Modoc.
2241	Gennaio		La prima dose di Jet arriva a Redding. Un omaggio della famiglia Mordino.
2241	Febbraio		Vault City rifiuta un'alleanza con la famiglia Bishop di New Reno e NCR.
2241	Marzo		Iniziano gli attacchi dei Predoni contro le carovane dirette a Vault City.
2241	Luglio	25	Inizia Fallout 2: Il Prescelto intraprende la sua prova mistica, entrando nel Tempio delle Prove.
2241	Luglio	27	Il Prescelto parte da Arroyo in cerca del GECK [acronimo di Garden of Eden Creation Kit, kit per la creazione del giardino dell'Eden].
2242	Maggio	15	L'Enclave manda un messaggio in codice al Vault 13, attivandone il computer centrale e indicando che è giunta l'ora per gli occupanti di abbandonare il rifugio. Martin Frobisher riunisce gli abitanti del Vault per mostrare loro i filmati informativi.
2242	Maggio	16	Meno di un giorno dopo il Vault 13 si apre e al suo ingresso si presentano due squadre d'assalto elitransportate dell'Enclave. Le truppe uccidono tre cittadini che stavano "resistendo all'arresto" e razziano il Vault, rapendone tutti gli abitanti.

2242	Maggio	17	I domatori di animali dell'Enclave calano un'unità di Deathclaw nel Vault 13 per tenere lontani i curiosi e per nascondere le tracce dei soldati. Altri Deathclaw vengono inviati nelle aree desertiche circostanti il Vault 13 in cerca di eventuali fuggitivi o testimoni.
2242	Autunno		Fallout 2 finisce: Il Prescelto entra all'Enclave usando la vecchia petroliera e distrugge la piattaforma petrolifera Poseidon, uccidendo il Presidente degli Stati Uniti e ponendo fine ai suoi piani di dominazione del mondo.

## AGGIORNAMENTO SU HORRIGAN

Giusto per chiarire...

Horrigan è un mutante, ma era un mostro prima della sua esposizione al FEV nella Base Militare (ebbe molti problemi psicologici che potrebbero essere inclusi in un futuro profilo psicologico di Horrigan).

E' importante notare che Horrigan non si è mai considerato un mutante; solo gli scienziati dell'Enclave lo considerano tale, ma si riferiscono a lui più come ad un "esperimento", e, anche in quel caso, non glielo dicono in faccia. La maggior parte dei soldati considerava Horrigan una bomba che cammina, un qualcosa costruito dai tecnici, e, in generale, non erano al corrente del suo stato di mutante. Molti lo consideravano un fenomeno da baraccone, comunque, e ci furono pochi soldati che vollero accompagnarlo in missione.

Horrigan fu sempre leale all'Enclave, al Presidente e alle forze armate: questa lealtà era presente già prima dell'esposizione al FEV e fu rinforzata dalle direttive presidenziali attraverso vari condizionamenti e test sviluppati dall'Enclave. La perdita di intelligenza di Horrigan (che fu più avanti danneggiata dall'esposizione al FEV) permise a questi programmi di condizionamento di far presa facilmente su di lui.

## ULTIME PAROLE

Così è: questo è ciò che è stato fatto fino al 25 Febbraio. Aspettatevi il prossimo aggiornamento l'11 marzo (del 2002... *Ndt*).

Grazie per l'attenzione,

Chris Avellone @ BIS

## *Note dei Traduttori alla versione italiana 1.0*

Questa traduzione nasce con l'intento di rendere accessibile la lettura della Bibbia di Fallout a tutti gli appassionati della serie che hanno difficoltà con l'inglese. Perché proprio ora, vi chiederete, se la bibbia è sulla rete da più di un anno? La risposta è semplice: è imminente l'arrivo della traduzione in italiano di Fallout 2 ad opera del prode Ragfox, che, tra l'altro, ringraziamo anche per il suo apporto fondamentale al completamento di questo testo. Proprio per adattare la nostra traduzione a quella futura del gioco abbiamo italianizzato molti nomi. Questo potrà disorientare un po' chi ha già finito il gioco in lingua originale, ma speriamo in questo modo di agevolare chi si avvicinerà a Fallout solo ora.

Ecco alcuni esempi:

Confraternita d' Acciaio = Brotherhood of Steel

Abitante del Vault = Vault Dweller

Prescelto = Chosen One

Tempio delle Prove = Temple of Trials

Supervisore = Overseer

Lande = Wastelands

Anziani = Elders

Ecc.

E' nostra intenzione continuare a tradurre le altre parti della bibbia, magari fateci sapere se i nostri sforzi sono apprezzati.

Segnalazioni e suggerimenti (graditissimi!) a:

Tifereth (Alessandro Marchesini) [tifereth@libero.it](mailto:tifereth@libero.it)

Daeron (Stefano Fabbri) [daeron@tin.it](mailto:daeron@tin.it)

Grazie, saluti.