

GUIDA DI SOPRAVVIVENZA

DELLA

ZONA CONTAMINATA DEL MOJAVE



Indice generale

Introduzione	9	Armi da mischia	31
Il gioco	9	Livello iniziale	31
Lo sviluppo del personaggio	9	Attacco speciale	31
Il sistema di combattimento	9	Abilità che richiedono Armi da mischia	31
Il karma e la reputazione	9	Modi per aumentare Armi da mischia	31
La modifica delle armi	9	Personaggi con un livello alto di Armi da mischia	31
Ruota dei comandi	9		
Il gioco d'azzardo	10		
S.P.A.V.	10		
S.P.E.C.I.A.L.	12	Baratto	32
Forza	13	Livello iniziale	32
Abilità speciali che richiedono Forza	13	Abilità che richiedono Baratto	32
Modi per aumentare la Forza	13	Modi per aumentare Baratto	32
Note	14	Interazioni che richiedono Baratto	32
Percezione	15	Sconti disponibili	33
Abilità speciali che richiedono Percezione	15	Personaggi con un livello alto di Baratto	34
Modi per aumentare la Percezione	15		
Note	15		
Stamina	16	Disarmato	35
Abilità speciali che richiedono Stamina	16	Livello iniziale	35
Modi per aumentare la Stamina	16	Attacchi speciali in S.P.A.V.	35
Note	16	Abilità che richiedono Disarmato	35
Carisma	17	Modi per aumentare Disarmato	35
Abilità speciali che richiedono Carisma	17	Personaggi con un livello alto di Disarmato	35
Modi per aumentare il Carisma	17	Mosse da Disarmato	36
Note	17		
Intelligenza	18	Eloquenza	37
Abilità speciali che richiedono Intelligenza	18	Livello iniziale	37
Modi per aumentare l'Intelligenza	18	Abilità che richiedono Eloquenza	37
Note	18	Modi per aumentare Eloquenza	37
Agilità	19	Interazioni che richiedono Eloquenza	37
Abilità speciali che richiedono Agilità	19		
Modi per aumentare l'Agilità	19	Esplosivi	40
Note	19	Livello iniziale	40
Fortuna	20	Abilità che richiedono Esplosivi	40
Abilità speciali che richiedono Fortuna	20	Modi per aumentare Esplosivi	40
Modi per aumentare la Fortuna	20	Interazioni che richiedono Esplosivi	40
Note	20	Note	41
Vit-o-matic	21	Furtivo	42
Statistiche Derivate	21	Livello iniziale	42
Impianti	21	Modalità furtivo	42
Abilità	21	Fattori che incidono sulla Furtività	42
Abilità offensive	21	Colpo letale furtivo	42
Abilità non offensive	21	Borseggiare	42
Formule e valori iniziali	21	Abilità che richiedono Furtivo	42
Distribuzione degli attributi S.P.E.C.I.A.L.	21	Modi per aumentare Furtivo	43
Armi	21	Interazioni che richiedono Furtivo	43
Livello iniziale	21	Note	43
Abilità che richiedono Armi	21		
Modi per aumentare Armi	21	Medicina	44
Interazioni che richiedono Armi	21	Livello iniziale	44
Personaggi con un livello alto di Armi	21	Abilità che richiedono Medicina	44
Armi a energia	21	Modi per aumentare Medicina	44
Livello iniziale	21	Interazioni che richiedono Medicina	44
Abilità che richiedono Armi a energia	21	Personaggi con un livello alto di Medicina	45
Modi per aumentare Armi a energia	21		
Personaggi con un livello alto di Armi a energia	21	Riparazione	46
Note	21	Livello iniziale	46
		Abilità che richiedono Riparazione	46
		Efficacia dei Kit di riparazione	46
		Modi per aumentare Riparazione	46
		Interazioni che richiedono Riparazione	46
		Principali personaggi che riparano	47
		Note	47
		Scasso	48
		Livello iniziale	48
		Livello Scasso richiesto dalle serrature	48
		Abilità che richiedono Scasso	48
		Modi per aumentare Scasso	48
		Interazioni che richiedono Scasso	48
		Scienza	49

Livello iniziale	49	Insetti e artropodi	101
Livello Scienza richiesto dai terminali	49	Cazador	101
Abilità che richiedono Scienza	49	Formica di fuoco	102
Modi per aumentare Scienza	49	Formica gigante	102
Interazioni che richiedono Scienza	49	Mantide gigante	103
Personaggi con un livello alto di Scienza	50	Mosca mutante	103
Sopravvivenza	51	Scarafaggio	104
Livello iniziale	51	Scorpione centuroide	104
Abilità che richiedono Sopravvivenza	51	Scorpione radioattivo	105
Modi per aumentare Sopravvivenza	51		
Interazioni che richiedono Sopravvivenza	51		
Personaggi con un livello alto di Medicina	52		
Tratti	53		
Abilità extra	55		
Abilità extra salendo di livello	55	Rettili	106
Requisiti abilità extra	68	Deathclaw	106
Abilità seguaci	70	Geco	107
Abilità bonus delle sfide	71	Lakelurk	108
Sfide	74	Scavatore	109
Sfide del gioco principale	74	Mammiferi	109
Sfide uccisione	74	Bighorner	109
Sfide di danno	75	Bramino	110
Sfide di Dead Money	79	Cane	110
Sfide di Honest Hearts	81	Centauro	111
Sfide di Old World Blues	81	Coyote	112
Sfide di Lonesome Road	82	Nightstalker	113
Sfide dell'Arsenale dei Gun runner	85	Ratto gigante	113
Karma	88	Ratto talpa	114
Reputazione	89	Yao Guai	114
Fama e infamia	89	Vegetali	115
Fazioni principali	89	Pianta di spore	115
Fazioni minori	89	Portatore di spore	115
Fazioni della Strip	89	Umanoidi	116
Altre fazioni	89	Ghoul	116
Ostilità delle fazioni	90	Fantasma	118
Fazioni ed effetto della reputazione	90	Sfregiato	119
Modalità Duro	92	Supermutante	122
Seguaci	93	Robot	123
Caratteristiche	93	Eyebot	123
Livello e Coraggio	93	Mister Gutsy	124
Abilità e comandi	93	Mister Handy	125
Seguaci permanenti	93	Mister Orderly	126
Reclutamento	94	Protettore	126
Missioni per i seguaci	94	Roboscorpione	128
Seguaci nei DLC	94	Robot sentinella	130
Dead Money	94	Securitron	131
Honest Hearts	95		
Old World Blues	95		
Lonesome Road	95		
Seguaci temporanei	95		
Mercanti	96	Oggetti	134
Mercanti di armi e medici	96	Arsenale	134
Mercanti di modifiche	98	Armi da fuoco	134
Alloggi	99	Armi a energia	136
Alloggi di proprietà	99	Esplosivi	139
Altri alloggi	99	Armi da mischia	141
Creature e robot	101	Disarmato	143
		Armi uniche	145
		Munizioni	148
		Modifiche	152
		Vestiti	155
		Armature	157
		Copricapi	159
		Indossabili unici	163
		Consumabili	166
		Cibi	166
		Bevande	168
		Droghe	169
		Miscellanea	170
		Collezionabili	178
		Libri delle abilità	178
		Riviste delle abilità	180
		Palle di neve	186

Olonastri e note			266
Gioco principale	188	Camp Searchlight	267
Dead Money	212	Aeroporto di Searchlight	267
Honest Hearts	216	Miniera d'oro orientale di Searchlight	267
Old World Blues	224	Caverna di Fire Root	267
Lonesome Road	227	Cratere di Cottonwood	268
Creazione		Campo del progettista del fabbro Mesa	268
Prodotti	230	Alloggi di vacanza Blue Paradise	268
Materie prime	233	Nido del cecchino	268
Ricette	243	Cottonwood Cove	269
La Zona contaminata del Mojave	244	Cottonwood Overlook	270
Area meridionale (ovest)	244	Il Forte	270
Goodsprings	244	Area centrale (est)	272
La gola del diavolo	246	Mucchio di rottami di Gibson	272
Monumento Yangtze	246	HELIOS One	272
Fonte di Goodsprings	247	Centrale eolica del Nevada meridionale	273
Jean Sky Diving	247	Camp Forlorn Hope	273
Accampamenti dei Powder Ganger	247	Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio	275
Complesso Penitenziario dell'RNC	247	Stazione Mercenari Delta	275
Radio Lupo Solitario	248	Nido ratto talpa	275
Drive-In California Sunset	248	Benzina e assistenza El Dorado	275
Primm	249	Vault 11	276
Staz. di serv. autostrad. Nevada	250	Sottostazione di El Dorado	276
Rottami del canyon	250	Base commerciale 188	277
Area di sosta Nipton Road	251	Boulder City	278
Accampamento Montagne Mequite	251	Hoover Dam	278
Cratere Montagne Mequite	251	Area campeggio Boulder Beach	280
Avamposto del Mojave	251	Stazione Mercenari Alpha	280
Crescent Canyon	252	Area camp. Mountain Shadows	281
Area di servizio di Nipton	252	Baracca abbandonata	281
Pista da corsa di Ivanpah	253	Avamposto dei Seguaci	281
Area meridionale (centro)	253	Camp Golf	281
Nipton	254	Area centrale (ovest)	283
Drive-in del Mojave	254	Sede REPCONN	283
Casa colonica di Ulysses	255	Fattoria del cacciatore	284
Fattoria razziata	255	Fattoria Whittake	284
Fattoria zoologica Matthews	255	Vault 19	284
Vertibird schiantato	255	Bonnie Springs	285
Vecchio sito dei test nucleari	256	Spring Mt. Ranch State Park	285
Baracca di Bradley	256	Villaggio tribale	286
Tana del Coyote	256	Accampamento di fortuna dei Great Khan	286
Caverna delle scorte nascoste	256	Accampamento dei Great Khan	286
Caverna di Walking Box	257	Quarry Junction	287
Jack Rabbit Spings	257	Sloan	287
Il covo del progettista	257	Hidden Valley	288
Scambio ferrov. di emergenza	257	Burrone con scorpioni	289
Passaggio di Primm	258	Baracca di Neil	290
Baracca di Harper	258	Black Mountain	290
Accampamento attacco Legione	258	Caverna Black Rock	291
Caverna del vento morto	258	Area settentrionale (centro-est)	292
Stazione Mercenari Charlie	259	Area di sosta del Grub'n'Gulp	292
Novac	259	Uffici Tecnologie Alleate	292
Sito test REPCONN	261	Cumulo di formiche	292
Area meridionale (est)	263	Caverna di Cannibal Johnson	292
Discarica tossica	263	Aerotech Office Park	293
Nelson	263	Fattoria dei mezzadri dell'RNC	293
Miniera Techatticup	263	Camp McCarran	294
Accampamento Viper della Highway 95	264	Vault 34	296
Clark Field	264	Stazione di pompaggio est	296
Bandito a pezzi	264	Crimson Caravan Company	297
Miniera di Lucky Jim	264	Gun Runner	297
Campo del progettista di Snyder	265	Clinica Medica di New Vegas	298
Stazione Mercenari Echo	265	Area settentrionale (centro-ovest)	300
Campo del progettista di Cliffside	265	Piazza di North Vegas	300
Caverna di Broc Flower	265	Fabbrica Strumenti H&H	300
Miniera Coyote	266	Westside	300
Miniera d'oro settentrionale di Searchlight	266	The Thorn	302
		Suite Monte Carlo	303

El Rey Motel	303	Distretto Residenziale	340
Contrabbando di birra artigianale	303	Salida del Sol	341
Sede Sunset Sarsaparilla	303	Campanas del Sol	342
Rovine di South Vegas	304	Casinò Sierra Madre	343
Stazione di rifornimento Poseidon	304	Lobby del Sierra Madre	343
Acciaio di New Vegas	305	Casinò Sierra Madre (interno)	343
Vault 3	305	Cantina Madrid	343
Edificio Basincreek	306	Il Tampico	344
Stabilimento macinazione rocce Samson	306	Suite di lusso	344
Area settentrionale (ovest)	308	Il caveau	345
Fattoria Horowitz	308		
Tumbleweed Ranch dei Brooks	308	Il Canyon di Zion	346
Rifugio dei Seguaci	308	Area sud-occidentale	346
Vault 22	309	Passaggio sud	346
Miniera rubini Hill Mine	309	La Dorsale	346
Miniera argento Peak Mine	310	Caverna dei due cieli	346
Bunker dei Superstiti	310	Ponte di Old Rockville	347
Stazione Mercenari Foxtrot	310	Nido di formiche	347
Jacobstown	311	Il Nido impervio	347
Caverna di Charleston	312	Campo Ramificazione est	347
Caverna Nopah	312	Ponte della ramificazione nord	348
Red Rock Canyon	312	Caverna delle campane	348
Laboratorio chimico di Red Rock	313	Campo dei Patriarchi	348
Area settentrionale (est)	314	Promontorio di Court Fork	348
Baracca dei Fields	314	Il ponte curvo	349
Base aeronautica di Nellis	314	Picco del pugnale	349
Baracca di Raul	316	Promontorio dei bighorn	349
Scalo ferroviario Gypsum	316	Sottostazione Mercenari Eagle	349
Baracca di contraffazione tappi	317	Fiume Virgin	350
Callville Bay	317	Il cancello rosso	350
Baracca Orgoglio del pescatore	317	Porto delle rapide rosse	350
Piattaforma dello sciacallo	317	Tre Marie	350
Rifugio della Confraternita d'Acciaio	318	Area sud-orientale	352
Caverna Bloodborne	318	Rottami di autobus scout	352
Coyote Tail Ridge	318	Stand di benvenuto alla Zion Valley	352
Zona ricreativa di Bitter Springs	319	Ramo orientale del Virgin	352
Bitter Springs	319	Caverna della roccia caduta	352
Stazione Mercenari Bravo	320	Accampamento dei Cavalli Morti	353
La gola del diavolo	320	Caverna dell'angelo	353
Camp Guardian	320	Sottostazione Mercenari Peregrine	353
New Vegas (Freeside)	322	Campo Ramificazione del Virgin	353
Negozi di Mick e Ralph	322	Ponte della ramificazione est	354
Old Mormon Fort	323	Tunnel di Pine Creek	354
Cerulean Robotics	324	Caverna degli Yao Guai	354
Atomic Wrangler	324	Tumuli	354
Silver Rush	325	Porto del muro del vento	355
King's School of Impersonation	326	Capanno di pesca di Zion	355
New Vegas (Strip)	328	Sentinelle del sole	355
Lucky 38	328	Area settentrionale	356
Gomorrah	329	Porto delle acque limpide	356
Stazione Las Vegas Boulevard	331	Accampamento di guardia degli abitanti del Vault 22	356
The Tops	331	Tana del fantasma	356
Ultra-Luxe	332	Campo Ramificazione dei Tormenti	356
Vault 21	332	Cueva Guarache	357
Laboratorio di Michael Angelo	333	Emporio	357
Ambasciata dell'RNC	334	Stazione Mercenari di Zion	357
	335	Sottostazione Mercenari Osprey	357
Il Sierra madre	336	Tumulo del caterpillar	358
Villa	336	Caverna del fiore profumato	358
Distretto Medico	336	Accampamento dei Tormenti	358
Stazione di polizia	337	Caverna delle ossa di pietra	359
Clinica	337	Caverna del sonaglio di vetro	359
Puesta del Sol	337	Caverna dell'incrocio	359
Staz. smistamento Puesta del Sol	338	Caverna di Uccello Bianco	359
Edificio rovinato	339	Caverna Mezzoratto	360
Cafè rovinato	339		
Negozi rovinato	339	Big MT	361
Passaggio di servizio	340	Area sud-orientale	361

Il Pozzo	361	Edificio comunale della terza strada	386
Il Serbatoio del pensiero	362	Tetto dell'Hotel Boxwood	387
Picco di Ulysses	363	Impianto di trattamento effluenti	387
Impianto delle antenne di trasmissione X-2	364	Smaltimento rifiuti	388
Higgs Village	364	Tempio di Ulysses	388
Edificio medico Y-17	365	Aree nel Mojave	390
Zona bersaglio "Boom Town" X-7b	365	Barca per Dry Wells	390
Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9	366	Dry Wells	390
Centro di ricerca X-8	366	Cancello per la Long 15	391
Area sud-occidentale	367	Long 15	391
Centro di ricerca X-12	367	Missioni	392
Impianto a tossine innovative Z-43	367	Missioni tutorial	392
Struttura di ricerca della lega del saturnite	367	Se non è sfortuna questa...	392
Nido del cugulo	367	Si rimonta in sella	394
Lancio di artiglieria "Fuoricampo" X-7a	368	Attorno ad un fuoco da accampamento lungo il sentiero	395
Impianto Lightwave Dynamics Z-38	368	Missioni principali	396
Arcipelago Hexcrete X-66	368	Sono andati di là	396
Struttura di ricerca X-13	369	Drin drin drin!	398
Area nord-occidentale	370	Missioni principali - Yes Man	400
Tunnel occidentale di Big MT	370	Jolly: Asso nella manica	400
Piccolo Yangtze	370	Jolly: Cambiamento di gestione	401
Sito di costruzione	370	Jolly: Tu e quale esercito?	403
Trasmettitore Signal Hills	370	Jolly: Puntate supplementari	404
Stazione meteorologica X-17	371	Jolly: Gli ultimi ritocchi	406
Centro di ricerca Y-0	371	Lo saprai quando succederà	407
Giardino botanico X-22	371	Niente dei, niente padroni	409
Area nord-orientale	373	Missioni principali - Sig. House	411
Campo di ricerca di Hazmat	373	La Casa vince sempre, I	411
Tunnel orientale di Big MT	373	La Casa vince sempre, II	413
Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14	373	La Casa vince sempre, III	414
Impianto di decostruzione Securitron	374	La Casa vince sempre, IV	415
Piattaforma di disintegrazione degli scarti	374	La Casa vince sempre, V	416
Stazione di carico	374	La Casa vince sempre, VI	417
Caverna misteriosa	374	La Casa vince sempre, VII	418
Posto di guardia di Elijah	374	La Casa vince sempre, VIII	419
Tunnel settentrionale di Big MT	375	Tutto o niente	420
Complesso magnetoidraulico	375	Missioni principali - Repubblica della Nuova California	422
Entrata per la Cupola della Zona proibita	375	Cose che scoppiano	422
Il Divide	377	Mossa dei King	423
Area del silo di Hopeville	377	Per la Repubblica, 2 ^a parte	425
Sentiero per Rottami del canyon	377	Eureka!	427
Ingresso del bunker del silo di Hopeville	377	Missioni principali - Legione di Caesar	428
Silo missilistico di Hopeville	377	Date a Caesar quello che è di Caesar	428
Bunker del silo missilistico di Hopeville	378	Et Tumor, Brute?	430
Strada per Miglio del corriere	378	Killer dell'Arizona	431
Il Miglio del corriere	379	Veni, Vidi, Vici	432
Base del missile di Hopeville - Stazione di carico	379	Missioni secondarie	433
Quartier generale della base del missile di Hopeville	379	Aba Daba Honeymoon	433
Armeria di Hopeville	380	Ancora nel buio	435
Caserma di Hopeville - Divisione Uomini	380	Andremo tutti insieme	437
Caserma di Hopeville - Divisione Donne	380	Bandiere di Our Foul-Ups	438
Accampamento degli sfregiati	381	Blues dell'infermeria di Bitter Springs	439
Base degli sfregiati	381	Cacciato	440
Avamposto di guardia degli sfregiati	381	Che poco ne sappiamo	441
Avamposto di rifornimento degli Sfregiati	382	Ciao ciao amore	444
Area del silo di Ashton	383	Condivisione del talento	446
Entrata del tunnel del cavalcavia crollato	383	Corri Goodsprings, corri	447
Ingresso della Strada principale	383	Cry Me a River	448
Il Nido del corvo	383	Cuore freddo freddo	449
Svincolo dell'autostrada in rovina	384	Dio li fa...	450
Area di sosta Junction 7	384	Dissimulazione	451
Stazione di controllo del silo di Ashton	384	ED-E amore mio	453
Silo missilistico di Ashton	384	Era ora	455
Area del Tempio di Ulysses	386	Esattore debiti	457
Caverna di Abaddon	386		
Tetto della torre Sunstone	386		

Fatti gli affari tuoi	458	Fai suonare la banda	549
Favore di Caesar	459	Segnali misti	550
Formiche indisciplinate	460	Dai inizio all'evento di gala	551
Giovani cuori	461	Uccidi la bestia	552
Guarda tra l'erba	463	Chiamata alla ribalta al Tampico	553
Hard Luck Blues	465	Ultimi lussi	554
Heartache by the Number	466	Furto del secolo	555
Ho combattuto la Legge	468	Missioni principali di Honest Hearts	557
Ho lasciato il mio cuore	470	Spedizione della Happy Trails	557
I Coyote	471	Arrivo a Zion	558
Il dito del sospetto	472	Attrazioni al bordo della strada	559
Il tango atomico di Wang Dang	473	Andato a pesca	560
Indovina chi ho visto oggi?	474	Trappola per turisti	561
Ispirazione classica	475	Portatore dei Tormenti	562
La città che mi piace	476	Grand Staircase	563
La leggenda della stella	477	Gli scout in avanscoperta	564
La luna appare sulla torre	478	La strada perigliosa	565
La vista ai ciechi	479	Mostri del fiume	566
Malinconia dei militari	480	Nubi all'orizzonte	567
Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare	482	Sconfiggi gli Zampabianca	568
Mistero medico	483	Fuga da Zion	569
No, non molto	484	Zion nel Caos	570
Non faccio più male a nessuno	485	Fuga dal paradiso	571
Non mi fare mendicare	486	Missioni secondarie di Honest Hearts	572
Occchio al premio	487	Bighorner del ramo orientale del Virgin	572
Occchio per occhio	488	Il fardello dell'uomo moderno	573
Oh, Papa	490	Prigionieri di guerra	574
Oltre il manzo	492	Riconquista il ponte	575
Ovunque io vaghi	494	Rito di iniziazione	576
Pazzo, pazzo, pazzo	495	Santità dei morti	577
Per la Repubblica	496	Un affare di famiglia	578
Perché non possiamo essere amici?	497	Missioni principali di Old World Blues	579
Persuasione poco amichevole	498	Fantascienza a Mezzanotte!	580
Pheeble Will	499	Benvenuti al Grande Vuoto	581
Potrei risvegliare il tuo interesse	501	Strane trasmissioni X-2!	582
Prosciuga tutto il mio sangue	503	Orore da liceo X-8	583
Puoi dipendere da me	505	Attacco dell'infiltrato X-13!	584
Qualcuno vuole vigilare su di me	506	Old World Blues	585
Quel vecchio Sole fortunato	508	Missioni secondarie di Old World Blues	587
Questioni pressanti	510	Fare mente locale	587
Radio di emergenza	511	Fuori dal guscio	588
Recluta di Caesar	512	Il miglior amico di un cervello	589
Resa dei conti a Boulder City	513	In fondo è solo un nome	590
Restituire al mittente	514	Influenzare la gente	591
Riesci a trovarlo nel tuo cuore?	516	Lui venne...e andò via	593
Ripristino di Hope	517	Potenziamento dell'emettitore sonoro	594
Ruota della fortuna	519	Progetto X-13	595
Scala ogni montagna	520	Quando attaccano i visitatori!	597
Scontro a fuoco a Ghost Town	521	Ricerca sul campo	598
Siamo la Legione	522	Sulla stessa lunghezza d'onda	599
Solo un cane da caccia	523	Test di recupero dati X-8	600
Sunshine Boogie	524	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi	601
Taglia tre carte	525	Missioni di Lonesome Road	602
Ti ho stregato	526	La Riunione	603
Ti sento bussare	528	Il Silo	604
Torna nel tuo cortile	529	Il Lavoro	605
Una preziosa lezione	530	Il Lancio	606
Uno per la mia piccola	531	Il Divide	607
Valzer delle candele	532	Gli Scavatori	608
Vola con me	534	Il Corriere	609
Volare!	536	La Fine	610
Missioni nascoste	537	L'Apocalisse	611
Missioni di Dead Money	543	Mappe	612
Grande Inaugurazione del Sierra Madre	544	Zona contaminata del Mojave	612
Trova il Collare 8: "Dog"	545	Sierra madre	613
Trova il Collare 12: Christine	546	Canyon di Zion	614
Trova il Collare 14: Dean Domino	547		
Fuochi nel cielo	548		

Big MT	615	Armi e altri oggetti	622
Divide	616	Una buona partenza	623
Appendice	617	ED-E e Boone	623
Quali mod installare	617	Ottenere velocemente ED-E	623
Come distribuire i punti S.P.E.C.I.A.L.	617	Potenziare velocemente ED-E 1	623
Forza	617	Potenziare ED-E 2	624
Percezione	617	Ottenere velocemente Boone	624
Stamina	617	Potenziare velocemente Boone	624
Carisma	617	Altri consigli utili	624
Intelligenza	617	Ottenere velocemente e gratis la stanza al motel Dino Dee-lite	624
Agilità	617	Entrare gratuitamente nella Strip	624
Fortuna	618	Ottenere velocemente molti tappi	625
Come calcolare i punti abilità	619	Ottenere armi decenti a inizio gioco	625
Massimizzare le abilità	619	Ottenere il Pimp-Boy 3 miliardi (metodo 1)	626
Quali abilità extra scegliere per un build bilanciata	621	Ottenere il Pimp-Boy 3 miliardi (metodo 2)	626
Quali oggetti prendere e quali ignorare	622	Tour dei libri delle abilità (Zona contaminata del Mojave)	626
Cibi e bevande	622	Libri delle abilità ottenuti in altri modi	627
Drogherie e cure	622	Come completare il gioco al 100%	628
		Riferimenti culturali	630

Introduzione

Sei scampato per un pelo a una morte quasi certa e all'essere seppellito ancora vivo in una fossa poco profonda: benvenuto nella Zona contaminata del Mojave, sopravvissuto! I capitoli seguenti ti aiuteranno nel dettaglio su come costruire il personaggio, distribuire i punti abilità, quali abilità scegliere salendo di livello ecc... Apprenderai i trucchi della sopravvivenza per creare e potenziare gli armamenti e otterrai preziosi suggerimenti sulla Modalità Duro, su come interagire con le fazioni e gestire la reputazione. L'Appendice a fine della guida è una raccolta di consigli e curiosità su alcune meccaniche del gioco, un elenco degli obiettivi da raggiungere per completare "veramente" il gioco e una sezione con tutti i riferimenti culturali e gli *easter egg*.

Il gioco

Il gameplay è simile a quello di Fallout 3, sebbene ci sono diverse modifiche, come nel sistema di combattimento che ora include la possibilità di usare il collimatore dell'arma per prendere la mira in prima persona. Sono state apportate altre ulteriori modifiche alle traiettorie dei proiettili che, invece di essere originate dalla parte terminale della canna (del fucile o della pistola), partono dal centro del crosshair sullo schermo.

Lo sviluppo del personaggio

E' tornato il sistema S.P.E.C.I.A.L. e inflenza direttamente i dialoghi e le missioni. A differenza di Fallout 3, i tratti si possono selezionare e le abilità extra (o perks), invece che ogni livello, si guadagnano ogni due livelli in modo tale da evitare di creare personaggi troppo potenti troppo presto.

Il sistema di combattimento

Anche in questo Fallout si può ricorrere allo S.P.A.V. o Sistema di Puntamento Automatico Vault-Tec (in inglese V.A.T.S., Vault-Tec Assisted Targeting System), la modalità di puntamento avanzato che permette di selezionare le varie parti del nemico e i nemici da colpire, mettendo in pausa il gioco, e colpirle eseguendo vere e proprie esecuzioni. Gli attacchi fatti con lo S.P.A.V. richiedono Punti Azioni e, in base alle proprie statistiche, perks e distanza, si avrà una percentuale più o meno alta di colpire la parte selezionata.

Durante i combattimenti senza S.P.A.V. è possibile usare il collimatore dell'arma per prendere la mira, a differenza di Fallout 3 in cui c'era solo uno zoom generico. Inoltre le armi da mischia prevedono mosse speciali come "Fore!" per le mazze da golf.

In New Vegas ritorna anche la soglia danni (SD, in inglese Damage Threshold o DT), assente in Fallout 3: se un nemico ha un alto indice SD, alcune armi diventano inefficaci e, quando colpiti, apparirà uno scuso rosso vicino alla sua barra della vita (sia in combattimento real-time, sia in S.P.A.V.). Un'alta SD può essere causata da un'armatura pesante o da una meccanica interna del personaggio e rende necessario l'uso di armi più potenti o, nei casi più disperati, la ritirata.

Il giocatore inoltre subirà molti più danni che in passato, anche in S.P.A.V. (dal 10% al 75% in più rispetto a Fallout 3), e sarà molto più facile morire, soprattutto senza adeguate protezioni

Un'altra caratteristica introdotta è la kill cam, nella quale è possibile avere la stessa esperienza "cinematic" dello S.P.A.V., dopo ogni uccisione in real-time.

Il karma e la reputazione

E' tornato anche il karma, affiancato da un sistema di reputazione simile a quello in Fallout 2. E' un metodo semplice per tenere sott'occhio la qualità delle relazioni fra il Corriere e le varie fazioni e città (es. l'NRC, Goodsprings...). Un alto livello di reputazione con una fazione o città porta un numero di benefici che possono essere dei semplici regali dai cittadini del posto o a dei sconti dai mercanti della zona, mentre una bassa reputazione può portare allo scontro diretto. Il karma invece ha un effetto alquanto ridotto, rispetto a Fallout 3, è la reputazione che ha un ruolo primario sulle relazioni con le persone.

La modifica delle armi

Un'opzione di modifica permette di applicare ad una pistola o a un fucile mirini, soppressori, caricatori estesi e altro ancora. Ogni arma può avere un massimo di tre modifiche e non possono essere rimosse una volta applicate. Obsidian ha implementato questa caratteristica come diretta risposta alle popolari Weapon Mod Kits nate per Fallout 3.

Le armi uniche

Come in Fallout 3, anche in New Vegas ci sono le versioni uniche di alcune armi, con diverse texture e ornamenti. Non possono essere modificate, tuttavia vista la loro notevole efficacia e il loro danno maggiore, la mancanza di mod per le armi uniche è del tutto trascurabile. Se si contano tutti i DLC, ci sono 81 armi uniche, alcune delle quali ottenibili solo completando delle missioni (es. Pew Pew). Certe possono essere trovate sul cadavere dei nemici (es. Oh, Baby!), altre invece in luoghi specifici (es. Ammazzaratti, nella Caverna di Broc Flower).

Ruota dei comandi

E' stata introdotta una nuova ruota dei comandi utilizzabile su ogni seguace: grazie ad essa è possibile impartire ordini (es. parla, usa, aspetta qui, usa armi da mischia, apri l'inventario...) in maniera più semplice e immediata. Anche i compagni hanno delle preferenze: se darete l'ordine a un compagno specializzato in armi a distanza (es. Boone) di utilizzare armi da mischia, risulterà in una sua maggiore inefficacia in combattimento e in commenti negativi.

Il gioco d'azzardo

La città di New Vegas, come altri piccoli insediamenti, offre una molteplice varietà di casinò e bische nelle quali scommettere i propri tappi. Molti mini-giochi sono stati introdotti, come il blackjack, la roulette e le slot machines. Fuori dai Casinò, molte persone potranno essere sfidate a Caravan, un gioco di carte creato da Obsidian specificamente per New Vegas. La Fortuna è un fattore da tenere in considerazione, quando si vuole giocare d'azzardo: quando vincete un qualsiasi minigioco, riceverete i tappi della scommessa, i responsabili del piano del Casinò si congratuleranno con voi e potrete ottenere anche alcolici o la presenza di un VIP. Però vincere troppo porterà ad essere banditi dai giochi di quel Casinò, con l'accusa di aver imbrogliato: non esagerare troppo!

S.P.A.V.

Il Sistema di Puntamento Assistito di Vault-Tec (in inglese V.A.T.S., Vault-Tec Assisted Targeting System) è il sistema di mira "active pause", in cui il giocatore, con il tempo in pausa, può scegliere i nemici e le parti di essi da colpire, consumando i punti azione.

Lo S.P.A.V. a differenza del combattimento diretto consuma punti azione (PA), in numero limitato, in base al numero di tentativi effettuati o dal tipo di arma utilizzata (armi grosse in media consumano più PA). La modalità con lo S.P.A.V si divide in due fasi:

- la prima è quella del puntamento, dove il tempo viene messo in pausa e il giocatore scegliere il nemico e quali parti del suo corpo colpire: la probabilità di portare a segno un colpo viene indicata da un numero in percentuale (che va da 0%, nessuna chance, a 95% di chance di colpire l'avversario); questo numero dipende dal tipo di arma (le Armi da mischia e quelle Disarmato hanno sempre un 95% di probabilità di colpire), dai suoi attributi, dal livello del giocatore, dalla distanza, dalla fortuna e da alcune abilità speciali. Il giocatore può selezionare più di una singola parte del corpo, o la stessa più volta, purché abbia abbastanza PA.
- la seconda è quella dell'esecuzione dei colpi scelti, che avviene in automatico tramite una cinematic; durante questa fase i nemici possono continuare a colpire il nostro personaggio (con un danno dal 10% al 75% più alto rispetto allo S.P.A.V. di Fallout 3) o schivare i nostri colpi.

Una volta che tutti i colpi sono stati eseguiti, il tempo torna a scorrere normalmente e i PA inizieranno a riempirsi lentamente.

Ci sono alcune differenze sostanziali con *Fallout 3*:

- Per quanto riguarda lo S.P.A.V. :
 - Le armi da mischia possono eseguire "mosse speciali" (Armi da mischia \geq 50)
 - Gli attacchi da disarmato guadagnano mosse uniche; alcune di esse si apprendono con determinati personaggi del gioco (Disarmato \geq 50)
 - Il danno da mischia e il danno da disarmato sono automaticamente raddoppiati
 - I nemici infliggono il 75% dei danni, contro il 10% della versione precedente. E' dunque più facile morire in S.P.A.V.
 - Il bonus di colpo letale è del 6%, non più del 15%
 - Gli attacchi non infliggono più malus all'usura dell'arma
 - I nemici vengono rallentati meno aggressivamente

Per ulteriori informazioni sulle armi, indossabili, consumabili, missioni, luoghi, abilità, tratti consultare il seguente link la wiki italiana

»[Wiki di Fallout: New Vegas](#)«

S.P.E.C.I.A.L.

S.P.E.C.I.A.L. è un acronimo delle parole inglesi **Strength** (Forza), **Perception** (Percezione), **Endurance** (Stamina), **Charisma** (Carisma), **Intelligence** (Intelligenza), **Agility** (Agilità), **Luck** (Fortuna). Attraverso questi attributi, detti anche statistiche primarie, si definiscono i caratteri principali del personaggio, come la sua abilità con le armi, nel sopportare danni o nell'ottenere informazioni.

Il sistema **S.P.E.C.I.A.L.** è rimasto pressoché invariato in tutti i capitoli di *Fallout*. Come nel precedente capitolo, anche in *Fallout: New Vegas* il personaggio di default ha 5 punti per ognuno dei sette attributi, più un bonus di 5 punti da distribuire secondo il personale gusto del giocatore, tramite il Tester di Vigore Vit-o-matic, durante la prima missione del gioco **Se non è sfortuna questa...**. Tuttavia è meglio ricordare che tutte le statistiche possono essere diminuite e i punti da ridistribuire essere così aumentati. Tutti i punti degli attributi vanno assegnati e ogni attributo può avere da un minimo di un punto a un massimo di 10. Oltre questi livelli i bonus e le penalità, anche se temporanei, vengono ignorati.

A differenza di *Fallout* e *Fallout 2*, il gioco tiene traccia dei valori di ogni attributo, senza le modifiche temporanee (es. assumendo droghe o indossando un certo equipaggiamento). Questi valori di base sono usati come prerequisiti per apprendere le abilità extra o il numero di punti abilità da assegnare per ogni livello raggiunto. A ogni attributo **S.P.E.C.I.A.L.** corrisponde una o più abilità. Per ogni punto **S.P.E.C.I.A.L.** di Forza, Percezione, Stamina, Carisma, Intelligenza e Agilità vengono assegnati 2 punti alle abilità associate, mentre per ogni due punti di Fortuna viene assegnato un punto a tutte le abilità.

Ci sono diversi modi per aumentare queste statistiche primarie:

- farsi installare un'impianto dal Dottor Usanagi, alla Clinica Medica New Vegas
- usare l'abilità extra Addestramento intensivo
- completare il DLC *Lonesome Road*

Oltre a questi metodi, validi per qualsiasi attributo, ce ne sono un paio specifici validi solo per alcuni **S.P.E.C.I.A.L.**:

- selezionare il tratto Quattro occhi, che diminuisce permanentemente di 1 punto la Percezione, ma ne aumenta il valore di 2 quando indosso degli occhiali
- selezionare il tratto Telaio piccolo, che aumenta l'Agilità di un punto, ma rende gli arti più fragili, aumentando il danno subito del 25%
- Iniziare il DLC *Old World Blues*, che acquisendo l'abilità extra Invertebrato aumenta di un punto la Forza
- portando a termine il DLC, il bonus finale sarà +2 alla Forza, tuttavia questo aumento non conta per sbloccare le varie abilità extra che richiedono

Considerando tutte le procedure sopra, si potranno guadagnare in totale un massimo di 23 punti per gli attributi aggiuntivi.

Statistica primaria	Descrizione	Abilità associate	Statistica secondaria e effetti
 Forza	La misura della tua forza fisica bruta.	Armi da mischia	Attacchi con armi da mischia, peso trasportabile, maneggiamento delle armi
 Percezione	Come bene utilizzi i tuoi cinque sensi, e riguarda anche un "sesto senso"	Armi a energia, Esplosivi, Scasso	Aumenta il campo di rilevazione dei nemici
 Stamina	La tua salute e la forma fisica generale	Sopravvivenza, Disarmato	Resistenza al veleno, resistenza alle radiazioni, numero massimo di impianti
 Carisma	Il tuo essere attraente e simpatico	Baratto, Eloquenza	Aumenta l'influenza verso gli altri personaggi, coraggio dei seguaci
 Intelligenza	Il tuo intelletto di base, la curiosità nel mondo e l'abilità del pensiero critico	Medicina, Riparazione, Scienza	Punti abilità assegnati salendo di livello, capacità di dialogare (sotto il livello 4)
 Agilità	Una misura della tua rapidità e destrezza	Armi, Furtivo	Punti azione, velocità di ricarica estrazione e delle armi
 Fortuna	Quanto spesso le cose ti capitano per caso	Tutte	Occasione di colpo letale, gioco d'azzardo

Forza

La Forza ha un ruolo fondamentale nelle armi da mischia, Danno da mischia, peso trasportabile e la capacità del giocatore di impugnare un'arma. Se non si soddisfano i requisiti minimi di un'arma essa diventerà meno potente e meno precisa e, se è un Arma da mischia, sarà più lenta da utilizzare.

Abilità speciali che richiedono Forza

Abilità extra	Forza richiesta	Livello	Altri requisiti
Oh, issa!	5	2	Esplosivi 30
Schiiena resistente	5	8	Stamina 5
Muro di pietra	6	8	Stamina 6
Super Slam	6	8	Armi da mischia 45
Peso massimo	7	12	-
Forza inarrestabile	7	12	Armi da mischia 90
Maneggiamento arma	<10	16	-
Un pesante fardello	6	30	Stamina 6

Modi per aumentare la Forza

- Permanentemente:
 - Impianto Forza
 - Addestramento intensivo
 - Selezionando una di queste abilità extra completando *Old World Blues* :
 - Invertebrato (+1)
 - Colonna vertebrale rinforzata (+2)
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine in *Lonesome Road*
- Temporaneamente:
 - Armature e vestiti
 - Armatura T-51b (+1)
 - Armatura atomica T-51b (+1)
 - Armatura atomica dei Superstiti (+1)
 - Tuta da Lobotomita (+1)
 - Spolverino del corriere (+1)
 - Armatura da tribale Sfregiato (+1)
 - Armatura atomica Sierra bruciacciata (+1)
 - Armatura atomica T-45d (+2)
 - Armatura atomica T-45d Confraternita (+2)
 - Consumabili
 - Bistecca di bighorn (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Bistecca di bramino (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Stufato Demone Cook-Cook (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Stufato di ratto talpa (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Birra (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Whiskey di Dixon (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Jake Juice (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Rum & Nuka (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Scotch (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Vodka (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Whiskey (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Vino (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Birra radioattiva (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Scotch radioattivo (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Whiskey radioattivo (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Moonshine (+2)
 - Martini del Sierra Madre (+2)
 - Tequila della Zona contaminata (+2-6, in base alla Sopravvivenza)
 - Tequila della Zona contaminata grande (+3-9, in base alla Sopravvivenza)
 - Infuso da battaglia (+2 per 20 secondi, poi +1)
 - Droghe
 - Buffout (+2)
 - Nettare di formica (+4)
 - Abilità extra
 - Carne dei campioni (+1 per 60 secondi dopo aver mangiato un cadavere)
 - Furia nerd! (10 quando la salute è inferiore al 20%)
 - Energia solare (+2 fra le 06:00 e le 18:00 all'esterno)
 - Tratti

- Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
- Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)

Note

- Similmente a *Fallout 3*, sebbene sembri che la Forza incida poco sulla quantità di danni inflitta da un'arma, essa viene applicata dopo il calcolo del danno base dell'arma, la condizione dell'arma e le varie abilità extra, rendendola di fatto estremamente importante soprattutto nell'uso delle armi da mischia
- Con l'introduzione della soglia danni in sostituzione quasi totale con la resistenza danni del capitolo precedente di *Fallout*, le armi da mischia ricevono un eccellente bonus proprio dalla Forza
- Con un valore molto alto di Forza, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà "*Sono sorpreso che ci sia qualcuno che vuole scontarsi con te. Diavolo, potresti andare a caccia di Deathclaw con una bacchetta.*" Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà "*Questa è un'atrofia grave, anche per qualcuno che è stato a letto per un po'! È un miracolo anche solo che tu riesca a muoverti.*"

Percezione

La Percezione ha un ruolo fondamentale negli Esplosivi, Scasso e Armi a energia. Inoltre più alta è la Percezione più è ampio il campo di rilevamento della bussola e il giocatore sarà in grado di percepire i nemici a maggiore distanza, che compariranno come indicatori rossi sulla bussola.

Abilità speciali che richiedono Percezione

Abilità extra	Percezione richiesta	Livello	Altri requisiti
Amico della notte	6	2	Furtivo 30
Vigilanza	6-9	12	-
Cecchino	6	12	Agilità 6
Gambizzatore	7	12	-
Passo leggero	6	14	Agilità 6
Colpo letale migliorato	6	16	Fortuna 6
Infiltrato	7	18	Scasso 70

Modi per aumentare la Percezione

- Permanentemente:
 - Impianto Percezione
 - Addestramento intensivo
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine in *Lonesome Road*
- Temporaneamente:
 - Armature e vestiti
 - Molti tipi di cappelli (+1) Molti tipi di occhiali quando è presente il tratto Quattro occhi (+2-3)
 - Tuta mimetica Mk II (+1)
 - Armatura da pattuglia degli Sfregiati (+1)
 - Elmo da attrezzatura antisommossa avanzato (+2)
 - Elmo da attrezzatura antisommossa d'élite (+2)
 - Consumabili
 - Assenzio (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Sprem. Nightstalker (+1, con Nei loro panni)
 - Droghe
 - Tabacco da masticare Coyote (+1)
 - Mentats (+2)
 - Mentats da sballo (+2-)
 - Tratti
 - Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
 - Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)

Note

- Contrariamente a quanto suggerisce il nome, la Percezione non influisce sullo S.P.A.V. o sulla precisione delle armi.
- Con un valore molto alto di Percezione, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà "*Non ti sfugge nulla, eh? Mi saresti stato utile il mese scorso quando ho perso le chiavi.*" Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà "*Ora, non sono un ottometrista, ma forse dovremmo farti un paio di occhiali finché sei qui.*"
- Molti dialoghi con Christine richiedono un alto livello di Percezione (da 6 a 8), alcuni si possono passare con Intelligenza, ma non tutti.
- In *Old World Blues* c'è la più sfida di Percezione del gioco, che per essere passata bisogna avere un valore minimo di 8.
- È possibile ottenere artificiosamente 10 di Percezione con solo 6 punti Percezione di base, sfruttando gli il tratto Quattro occhi con occhiali da sole fortunati, un cappello e l'impianto della Percezione (6 - 1 + 3 + 1 + 1 = 10).
 - Un effetto simile si può ottenere Temporaneamente: utilizzando tutti e due i tipi di mentats, assenzio, tabacco Coyote e un cappello (2 + 4 + 3 + 1 = 0)
 - Con i DLC installati, è possibile ottenere Percezione 10 anche senza Quattro occhi, partendo dal valore 1: con l'attrezzatura antisommossa d'élite (+2), il berretto 1º Ricognitori (+1) e la tuta mimetica Mk II (+1) si raggiunge già il valore 5. con l'impianto e una normale combinazione di droghe si raggiunge tranquillamente il livello 10.

Stamina

La Stamina determina la capacità del personaggio a resistere alle minacce ambientali (veleno, radiazioni), i suoi punti ferita (o TP) e il tasso di cura degli strumenti, così come modifica le abilità Disarmato e Sopravvivenza. Inoltre dalla Stamina dipende il numero massimo di impianti installabili.

Abilità speciali che richiedono Stamina

Abilità extra	Stamina richiesta	Livello	Altri requisiti
Buongustaio del vecchio mondo	6	2	Sopravvivenza 45
Stomaco di piombo	5	6	-
Durezza	5	6	-
Resistenza alle radiazioni	5	8	Sopravvivenza 40
Muro di pietra	6	8	Forza 6
Schiena resistente	5	8	Forza 5
Donatore di vita	6	12	-
Su grande distanza	6	12	Baratto 70
Atomico!	6	20	-
Energia solare	7	20	-
Bellezza radioattiva	8	22	-
Assorbi radiazioni	7	28	-
Un pesante fardello	6	30	Forza 6
Impianto GRX	8	30	-

Modi per aumentare la Stamina

- Permanentemente:
 - Impianto Stamina
 - Addestramento intensivo
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine in *Lonesome Road*
- Temporaneamente:
 - Armature e vestiti
 - Vestito da vagabondo della Zona contaminata (+1)
 - Vestiti da colono della Zona contaminata (+1)
 - Vestiti da Vestito leggendario abitante Zona contaminata (+1)
 - Vestito di pelle di bramino (+1)
 - Oscillatore triradiale a valenza atomica (+1)
 - Accenutatore radiale di valenza (+1)
 - Attrezzatura antisommossa avanzata (+1)
 - Spolverino del corriere (+1)
 - Armatura da soldato Sfregiato (+1)
 - Consumabili
 - Martini del Sierra Madre (+4)
 - Droghe
 - Buffout 8+3
 - Tratti
 - Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
 - Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)

Note

- Un livello di Stamina 9 garantisce la possibilità di installare tutti gli impianti di tutto il gioco, cioè sia quelli della Dottor Usanagi, sia quelli delle abilità extra
 - Da ricordare che aumentando la Stamina con l'impianto non aumenta il numero di altri impianti installabili.
- Con un valore molto alto di Stamina, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà "Questo sembra spiegare come fai a essere ancora vivo. Sei di struttura solida come una quercia." Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà "Proprio non capisco. Una brezza forte ti potrebbe spezzare a metà, ma un paio di proiettili non ti fanno un baffo."

Carisma

Il Carisma determina il livello iniziale di Baratto e Eloquenza e il Coraggio del nostro seguace: per ogni livello di Carisma si aggiunge un 5% all'armatura e all'efficacia dei danni del seguace, fino ad arrivare ad un massimo del 50%, con Carisma a 10. Alcune opzioni di dialogo, con un Carisma troppo basso, non saranno disponibili, nonostante alti livelli di Baratto o di Eloquenza (es. per flirtare con Caporale Betsy a Camp McCarran serve Carisma 7).

Abilità speciali che richiedono Carisma

Abilità extra	Carisma richiesta	Livello	Altri requisiti
Fedeltà feroce	6	6	-
Amico degli animali	6	10	Sopravvivenza 45

Modi per aumentare il Carisma

- Permanentemente:
 - Impianto Carisma
 - Addestramento intensivo
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine in *Lonesome Road*
- Temporaneamente:
 - Consumabili
 - Assenzio (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Birra (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Jake Juice (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Scotch (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Vodka (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Whiskey (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Vino (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Birra radioattiva (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Scotch radioattivo (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Whiskey radioattivo (+1-3, in base alla Sopravvivenza)
 - Moonshine (+2)
 - Armature e vestiti
 - Pigiami sexy (+1)
 - Elmo atomico T-51b (+1)
 - Cappello di Eulogy (+1)
 - Spolverino da sceriffo (+1)
 - Spolverino da cacciatore di taglie (+1)
 - Spolverino da Giustiziere (+1)
 - Uniforme del Generale Oliver (+2)
 - Pigiami sexy (+1) (variante disponibile al Negozio di Mick e Ralph)
 - Vestito di Vera (+1)
 - Camice del Dottor Mobius (+1)
 - Spolverino di Ulysses (+1)
 - Attrezzatura antisommossa d'elite (+!)
 - Armatura della Tribù 87 (+!)
 - Droghe
 - Mentats (+1)
 - Feromoni di formica (+3)
 - Mentats da sballo (+5)
 - Tratti
 - Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
 - Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)
 - Abilità extra
 - Carne dei campioni (+1 per 60 secondi dopo aver mangiato un cadavere)
 - Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci emozionali" (+2 per 12 ore)

Note

- Con un Carisma di 7 si sbloccheranno alcuni dialoghi con i Mini Boomer che altrimenti resterebbero nascosti
- Con un Carisma di 7 il Corriere può flirtare con il Caporale Betsy a Camp McCarran
- Con un valore molto alto di Carisma, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà *"Fa piacere vedere che i proiettili non ti hanno fatto perdere fascino."* Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà *"Ah. Dev'essere danneggiato il lobo frontale."*

Intelligenza

Il Intelligenza determina i valori iniziali di Medicina, Riparazione e Scienza e il numero di punti abilità guadagnati salendo di livello. Essi si calcolano:

$$\text{N. punti Abilità} = 10 + (\text{Intelligenza} * 0,5)$$

Abilità speciali che richiedono Intelligenza

Abilità extra	Intelligenza richiesta	Livello	Altri requisiti
Mantenimento	5	2	-
Allievo sveglio	4	2	-
Comprensione	4	4	-
Esperto	4	4	-
Entomologo	4	4	Sopravvivenza 45
Ladruncolo	5	8	Baratto 70
Furia nerd!	5	10	Scienza 50
Mago del computer	7	18	Scienza 70
Lettore vorace	7	22	-
Lezioni apprese	6	26	-

Modi per aumentare l'Intelligenza

- Permanentemente:
 - Impianto Intelligenza
 - Addestramento intensivo
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine
- Temporaneamente:
 - Armature e vestiti
 - Camice scienziato pazzo (+1)
 - Camice da scienziato (+1)
 - Occhiali del Dr. Klein (+1)
 - Camice del Dottor Klein (+2)
 - Camice del Dottor Mobius (+2)
 - Occhiali del Dr. Mobius (+2)
 - Consumabili
 - Caffè (+2-6, in base alla Sopravvivenza, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Droghe
 - Mentats (+2)
 - Mentats da sballo (+2)
 - Abilità extra
 - Carne dei campioni (+1 per 60 secondi dopo aver mangiato un cadavere)
 - Creatura notturna (+2 fra le 18:00 e le 06:00)
 - Tratti
 - Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
 - Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)
 - Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci intelligenti" (+2 per 12 ore)

Note

- Con un valore molto alto di Intelligenza, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà *"Ma guarda un po! Forse quei proiettili hanno fatto bene al tuo cervello."* Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà *"Scusa, signorina. Ti ho messo a posto la testa meglio che potevo. Mi sarò perso un pezzo."*
- Nel primo incontro con Ignacio Rivas a HELIOS One, egli chiederà quali interessi abbiamo per quel luogo: se il Corriere ha un'alta Intelligenza può rispondergli *"Il mio interesse in questo posto è scientifico."*, se l'Intelligenza è bassa potrà invece rispondergli *"Io è scientifico."*.
- È necessaria un'Intelligenza minore di 4 per:
 - Attivare la rampa di lancio dei razzi nella missione *Vola con me* "premendo a caso i pulsanti"
 - convincere Arcade Gannon a diventare seguace del Corriere, dopo il dialogo *"Questo posto è proprio incasinato. Tu sei intelligente, puoi aiutarmi?"*
 - sbloccare alcune opzioni di dialogo uniche nel gioco, in cui il Corriere si esprime a monosillabi.
- È necessaria un'Intelligenza a 6:
 - per dire a Veronica che la Confraternita d'Acciaio è ostile; altrimenti con un'Intelligenza più bassa le si può dire, umoristicamente *"Ho sentito che sparano raggi laser dagli occhi."*
 - per chiedere a Arcade Gannon come può sapere tutte quelle informazioni sulla REPCONN
 - per chiedere a Orris *"Ehi, hai solo sparato tre colpi e ci sono quattro persone lì..."* nella missione *Malinconia dei militari*
 - per convincere Joe Cobb a diventare il nuovo capo di Goodsprings
 - per dire a Boone che i cecchini dovrebbero lavorare in squadra alla fine della missione *Uno per la mia piccola*

- per scoprire che il Dottor Mobius ha ancora un piano per salvarsi
- per svelare a Cass che non si sa cosa sia un pesce (con Intelligenza > 7 glielo chiederà il Corriere a lei)
- È necessaria un'Intelligenza a 7:
 - per chiedere a Alice Hostetler di non uccidere sua madre nella missione *Qualcuno vuole vigilare su di me*
- È necessaria un'Intelligenza a 8:
 - per ingannare Silus e fargli credere di essere un'agente della Legione di Caesar in missione per ucciderlo; in questo modo lui rivelerà del tumore cerebrale di Caesar, menzionando anche il Capitano Ronald Curtis
 - per far scoprire che è stato il Dottor Mobius a spargere i chip delle personalità per tutto Big MT
- È necessaria un'Intelligenza a 9:
 - per sbloccare un dialogo con il Dottor O a proposito del suo nome
- Con un'Intelligenza 7 il Corriere può flirtare con il Caporale Betsy

Agilità

La Agilità determina il numero di punti azione disponibili in S.P.A.V., seguendo questa formula:

$$AP = 65 + (\text{Agilità} \times 3)$$

Inoltre influenza il tempo di ricarica e quello di estrazione dell'arma. Sotto il valore 5, la ricarica diventa notevolmente più lenta.

$$\text{Tempo ricarica (in secondi)} = [\text{Tempo di ricarica dell'arma}] / [(0.5 + \text{Agilità} \times 0,1) \times \text{modificatore}]$$

Il modificatore Ricarica rapida ha come valore 1,25.

Abilità speciali che richiedono Agilità

Abilità extra	Agilità richiesta	Livello	Altri requisiti
Ricarica rapida	5	2	Armi 30
Tocco leggero	6	2	Riparazione 45
Estrazione rapida	4	4	-
Corsa silenziosa	6	12	Furtivo 50
Cecchino	6	12	Percezione 6
Passo leggero	6	14	Percezione 6
Uomo d'azione/Donna d'azione	6	16	-
Sventratore	7	24	Disarmato 90
Nervi d'acciaio	7	26	-
Corriere dei tunnel	8	26	-

Modi per aumentare l'Agilità

- Permanentemente:
 - Impianto Agilità
 - Telaio piccolo
 - Addestramento intensivo
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine in *Lonesome Road*
- Temporaneamente:
 - Armature e vestiti
 - Vestito da vagabondo della Zona contaminata (+1)
 - Vestiti da colono della Zona contaminata (+1)
 - Vestiti da Vestito leggendario abitante Zona contaminata (+1)
 - Vestito di pelle di bramino (+1)
 - Armatura da gladiatore (+1)
 - Abiti eleganti prebellici sporchi (+1)
 - Tuta mimetica Mk II (+1)
 - Spolverino del corriere (+1)
 - Attrezzatura antisommossa (+1)
 - Armatura da scout Sfregiato (+1)
 - Droghe
 - Tabacco da masticare Coyote (+1)
 - Nettare form. Fuoco (+4)
 - Tratti
 - Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
 - Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)

Note

- Contrariamente alla descrizione nel gioco e alla guida ufficiale di *Fallout: New Vegas*, l'Agilità non modifica la velocità della corsa. Un personaggio con Agilità 1 e uno con Agilità 10 corrono alla stessa velocità
- Con un valore molto alto di Agilità, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà "La maggior parte dei pazienti dopo dei colpi così non scende dal letto e non si muove come se avesse il controllo perfetto. Sei insolito, devo dirlo." Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà "Sembra che la coordinazione non ti sia tornata ancora tutta. Dovresti vedere di fare della riabilitazione."

Fortuna

La Fortuna, come in *Fallout 3*, influenza tutte le statistiche e l'occasione di colpo letale, detto anche più comunemente danno critico. È fondamentale anche nei mini-giochi d'azzardo, soprattutto se il suo valore è uguale o superiore a 6 (raccomandato 7 o più).

Abilità speciali che richiedono Fortuna

Abilità extra	Fortuna richiesta	Livello	Altri requisiti
Munizioni di scarto	6	2	Riparazione 45
Cercatore fortunato	5	6	-
Scroccone	5	8	-
Signorina Fortuna	6	10	-
Misterioso estraneo	6	10	-
Colpo letale migliorato	6	16	Percezione 6

Modi per aumentare la Fortuna

- Permanentemente:
 - Impianto Fortuna
 - Addestramento intensivo
 - Completando la missione L'Apocalisse o La fine in *Lonesome Road*
- Temporaneamente:
 - Armature e vestiti
 - Pigiama sexy (+1) (variante disponibile al Negozio di Mick e Ralph)
 - Occhiali da sole fortunati (+1)
 - Spolverino del corriere (+1, variante "Blackjack")
 - Abilità extra
 - Carne dei campioni (+1 per 60 secondi dopo aver mangiato un cadavere)
 - Fortunato a essere vivo (+4 dopo aver finito un combattimento con meno del 25% di salute)
 - Tratti
 - Claustrofobia (+1 all'esterno, -1 all'interno)
 - Mattiniero (+2 fra le 06:00 e le 12:00, -1 fra le 18:00 e le 06:00)

Note

- Con Fortuna a 7 è possibile raggiungere il piano superiore del Sede REPCONN incolumi e senza chiavi
- È possibile curare il tumore cerebrale di Caesar nella missione *Et Tumor, Brute?* passando un dialogo che richiede Fortuna a 9
- È consigliato avere Fortuna almeno a 7 per giocare d'azzardo
- Con un valore molto alto di Fortuna, non appena si sarà completato il Tester di vigore Vit-o-matic, il commento di Dott. Mitchell sarà "*Con una fortuna come la tua, mi sorprende che quei proiettili non si siano girati su se stessi e non siano tornati nell'arma.*" Se invece il valore sarà molto basso il commento sarà "*Questo non ha un bricio di senso. Mi sembra che tu sia il più fortunato figlio di arma da fuoco di New Vegas.*"

Vit-o-matic

Nella tabella seguente vengono indicati i valori SPECIAL secondo il tester di Vigore Vit-o-matic, presente nella casa del dott. Mitchell a Goodsprings e usato nella missione iniziale *Se non è sfortuna questa...* nella costruzione del personaggio.

Punti	Forza	Percezione	Stamina	Carisma	Intelligenza	Agilità	Fortuna
1	Ameba	Pipistrello sordo	Quasi morto	Misantropo	Mattone	Elefante in cristalleria	13 gatti neri
2	Medusa spiaggiata	Vecchia talpa	Nato stanco	Vecchio eremita	Vegetale	Ciccio pasticcio	Specchio rotto
3	Bebè pacioccoso	Salamandra strabica	Non piegare	Becchino infido	Cretino	Goffo	Sotto una scala
4	Peso piuma	Trota rintronata	Maneggiare con cura	Bibliotecario pignolo	Testa dura	Mani di burro	Sale per terra
5	Uomo medio	Trota attenta	Resistente allo sporco	Insegnante supplente	Di media intelligenza	Sotto controllo	Lancio di moneta
6	Fisico scolpito	Coyote all'erta	Robusto	Imbonitore	Dotato	Riflessi di gatto	Mazzo truccato
7	Bullo da spiaggia	Tigre con gli occhiali	Duro come un chiodo	Diplomatico	Saputello	Lanciatore di coltelli	Jackpot
8	Mr. Muscolo	Falcone con monocolo	Blocca fiamme	Star del cinema	Secchione	Afferra coltelli	Zampa di coniglio
9	Pettorali apocalittici	Falco cecchino	Antiproiettile	Casanova	Genio	Acrobata famoso	Quadrifoglio
10	Fratello di Ercole	Aquila con telescopio	Inarrestabile	Capo di un culto	Onnisciente	Cammina sulle acque	Moneta con due teste

Qui sotto invece vengono riportate le reazioni del dott. Mitchell quando vengono selezionati valori molto bassi o molto nell'attribuzione degli SPECIAL.

Attributo	Valore estremo	Commento
Forza	Basso	Questa è un'atrofia grave, anche per qualcuno che è stato a letto per un po'. È un miracolo anche solo che tu riesca a muoverti.
	Alto	Sono sorpreso che ci sia qualcuno che vuole scontarsi con te. Diavolo, potresti andare a caccia di Deathclaw con una bacchetta.
Percezione	Basso	Ora, non sono un optometrista, ma forse dovremmo farti un paio di occhiali finché sei qui.
	Alto	Non ti sfugge nulla, eh? Mi saresti stato utile il mese scorso quando ho perso le chiavi.
Stamina	Basso	Proprio non capisco. Una brezza forte ti potrebbe spezzare a metà, ma un paio di proiettili non ti fanno un baffo.
	Alto	Questo sembra spiegare come fai a essere ancora vivo. Sei di struttura solida come una quercia.
Carisma	Basso	Ah. Dev'essere danneggiato il lobo frontale.
	Alto	Fa piacere vedere che i proiettili non ti hanno fatto perdere fascino.
Intelligenza	Basso	Scusa, figliolo/signorina. Ti ho messo a posto la testa meglio che potevo. Mi sarò perso un pezzo.
	Alto	Ma guarda un po'. Forse quei proiettili hanno fatto bene al tuo cervello.
Agilità	Basso	Sembra che la coordinazione non ti sia tornata ancora tutta. Dovresti vedere di fare della riabilitazione.
	Alto	La maggior parte dei pazienti dopo dei colpi così non scende dal letto e non si muove come se avesse il controllo perfetto. Sei insolito, devo dirlo.
Fortuna	Basso	Questo non ha un bricio di senso. Mi sembra che tu sia il più fortunato figlio di arma da fuoco di New Vegas.
	Alto	Con una fortuna come la tua, mi sorprende che quei proiettili non si siano girati su se stessi e non siano tornati nell'arma.
Tutti	Nessuno	Sì, è un punteggio standard. Ma dopo quello che hai passato, direi che è ottimo.

Statistiche Derivate

Le statistiche derivate sono caratteristiche del personaggio che dipendono direttamente da uno specifico attributo SPECIAL, come il numero di Punti Azione disponibili nello S.P.A.V. che dipende dal valore dell'Agilità o il Peso trasportabile, che invece dipende direttamente dal valore della Forza.

Statistica derivata	Sigla	Da cosa dipende	Valore iniziale	Descrizione
Punti azione	PA	Agilità	65 + (AGL x 3)	Più alto è il loro numero, più azioni si possono fare in S.P.A.V.
Peso trasportabile	Ps	Forza	150 + (FRZ x 10)	Determina il numero di oggetti che si possono trasportare (inclusi vestiti e armi) prima di essere troppo carichi.
Occasione di colpo letale		Fortuna	1% per FRT	La possibilità che un colpo infligga danni critici.
Resistenza danni	RD	Abilità extra, Med-X, Squartatore, Infuso da battaglia		Ogni danno subito viene ridotto da questo valore. Viene applicata prima della Soglia Danni. Pochi personaggi la usano.
Soglia danni	SD	Armatura indossata, abilità extra, impianti		Questo valore viene sottratto a ogni danno o subito.
Disidratazione	H2O	Sopravvivenza, acqua assunta		Una misura che determinerà se il personaggio è idratato o disidratato (modalità Duro).
Resistenza all'energia		Armatura indossata, Cocktail atomico		La capacità di assorbire danni da Armi a energia (armi) armi a energia.
Stanchezza	KO	Stamina, Livello		Quanto Danni stanchezza (KO) puoi subire prima di essere messo al tappeto.
Resistenza al fuoco		Armatura indossata, Cocktail atomico		Tutti i Danni fuoco subiti vengono diminuiti da questo valore.
Velocità di guarigione		Stamina		Tasso di rigenerazione della salute
Salute	TP	Stamina	95 + (STA x 20) +(Livello x 5)	Quanti danni riesci a subire prima di morire.
Danni da mischia		Forza	(FRZ x 0.5)	Danno bonus per le Armi da mischia.
Resistenza al veleno		Stamina	(STA x 5) - 5	Tutti i danni da veleno vengono ridotti da questa resistenza.
Resistenza alle radiazioni		Stamina	(STA x2) - 2	Come il tuo corpo a ignorare l'esposizione alle radiazioni
Velocità di ricarica		Agilità	10% AGI > 5	Riduce il tempo che il personaggio ci mette a ricaricare l'arma
Punti abilità		Intelligenza	10 + (INT x 0.5)	Quanti punti abilità vengono guadagnati aumentando di livello
Mancanza di sonno	SON	Periodo di tempo trascorso dormendo in un letto		Una misura che determinerà per quanto il personaggio è stato sveglio e quando ha bisogno di dormire.
Denutrizione	CIB	Sopravvivenza, cibo consumato		Una misura che determinerà se il personaggio ha o meno fame.
Danno disarmato		Disarmato	(Disarmato/20) + 0.5	Danno bonus per le Armi disarmato.

Impianti

A differenza di *Fallout 3*, in *Fallout: New Vegas* non sono disponibili le bamboline per aumentare permanentemente di un punto ciascun valore SPECIAL, ma si possono invece installare degli impianti.

Gli impianti sono dei miglioramenti cibernetici permanenti che il giocatore può farsi installare dal Dottor Usanagi, alla Clinica Medica New Vegas. L'effetto degli impianti è uguale a quello dell'abilità extra Addestramento intensivo, andando a migliorare un attributo S.P.E.C.I.A.L. per singolo. In aggiunta a questi, sono disponibili due ulteriori impianti che migliorano la Soglia danni e la rigenerazione della salute.

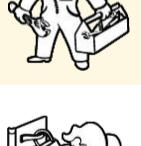
Grazie al DLC Old World Blues Old World Blues è possibile installare ulteriori impianti, che riguardano la velocità di movimento in modalità furtiva o l'effetto dei consumabili. Il numero degli impianti installabili è uguale al valore dell'attributo Stamina del giocatore: questo valore non aumenta se viene installato l'impianto per la Stamina. Non si può inoltre installare un impianto se il valore base dell'attributo è già a 10 (con Forza 10, Per esempio, è impossibile installare l'impianto che riguarda la Forza). Gli impianti derivati dai DLC non vengono conteggiati.

Il costo di ogni varia a 4000 a 12000 tappi. Il tempo per ogni singola installazione è di 3 ore.

Impianto	Costo in tappi	Come installarlo	Bonus	Descrizione
	Impianto Agilità	8000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumentata di 4 punti la Soglia danni	La tua pelle è stata temprata dall'armatura sottodermica NEMEAN, aumentando la tua Soglia danni totale di 4.
	Impianto Carisma	4000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumenta di un punto il Carisma	La tua corteccia prefrontale è stata migliorata con il Sintetizzatore di empatia, aumentando il tuo Carisma di 1.
	Impianto Fortuna	4000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumenta di un punto la Fortuna	Il tuo lobo frontale è stato migliorato con il Calcolatore di probabilità, aumentando la tua Fortuna di 1.
	Impianto Forza	4000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumenta di un punto la Forza	La tua massa muscolare è stata migliorata con l'Acceleratore ipertrofico, aumentando la tua Forza di 1.
	Impianto Intelligenza	4000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumenta di un punto l'Intelligenza	La tua corteccia cerebrale è stata migliorata con il Coprocesore logico, aumentando la tua intelligenza di 1.
	Impianto Percezione	4000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumenta di un punto la Percezione	Il tuo nervo ottico è stato migliorato con il Potenziatore ottico, aumentando la tua Percezione di 1.
	Impianto Stamina	4000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Aumenta di un punto la Stamina	Il tuo sistema nervoso è stato migliorato con il Regolatore di nocicezione, aumentando la tua Stamina di 1.
	Riproduttore di monociti	12000 Dottor Usanagi (Clinica Medica New Vegas)	Rigenera 1 TP ogni 10 secondi	La tua abilità rigenerativa è stata migliorata dall'impianto di Autofertilizzante di monociti PHOENIX, facendoti rigenerare lentamente i punti ferita perduti.
Old World Blues				
	Impianto C-13	8000 L'olonastro di trova nell'Edificio medico Y-17. Installato dall'Auto-Doc del Pozzo	Aumenta del 10% i danni ai Cazador	L'Impianto C-13 è stato originariamente progettato come subroutine della torretta di difesa per eliminare i Cazador in caso fuggissero dai loro recinti, ma è stato ritirato per essere utilizzato sugli esseri umani.
	Impianto M-5	10000 L'olonastro di trova nel Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14. Installato dall'Auto-Doc del Pozzo	Aumenta del 20% la velocità del giocatore quando è accovacciato	Puoi diventare più veloce... più forte... più meglio assai! In verità puoi solo diventare più veloce. L'Impianto M-5 aumenta la tua velocità da accovacciato del 20%, aumentando le tue capacità di soggetto di ricerca.
	Impianto Y-3	12000 L'olonastro di trova nel Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9. Installato dall'Auto-Doc del Pozzo	Rimuove le radiazioni assunte da qualsiasi fonte d'acqua	L'Impianto Y-3 dispone un sistema di filtraggio interno al tratto digerente che elimina tutte le particelle radioattive contenute nelle bevande prima che queste vengano assimilate dall'organismo.
	Impianto Y-7	20000 L'olonastro di trova su un terminale della Struttura di ricerca X-13. Installato dall'Auto-Doc del Pozzo	Aumentati di 5 punti salute e di 2 punti azione ripristinati dai cibi ingeriti	L'Impianto Y-7 è un potenziatore di enzimi che aumenta la Salute (TP) ottenuta dal cibo e fa recuperare Punti Azione (PA) addizionali per ogni alimento ingerito.

Abilità

Le abilità hanno una larghissima influenza sul gameplay, sia esse siano per il combattimento, sia esse siano destinate ad altre attività. Le "abilità offensive" sono abilità che influenzano l'efficacia delle armi, come per esempio Armi a energia, Esplosivi, Disarmato o Armi da mischia. Le "abilità non offensive" sono per esempio Baratto, Riparazione, Scienza o Eloquenza.

Abilità	Descrizione	S.P.E.C.I.A.L.	Rivista dell'abilità	Libro dell'abilità
	Armi Armi determina la tua efficacia con qualsiasi arma che impieghi munizioni convenzionali (.22 LR, .357 Magnum, 5mm, 10mm, 5,56mm, .308, .45-70 governative, ecc.).	Agilità	Militare moderno	Pistole e proiettili
	Armi a energia L'abilità Armi a energia determina la tua efficacia con qualsiasi arma che abbia come munizioni le celle di energia, a microfusione, o combustibile per lanciafiamme	Percezione	Il corriere delle armi future	Tu e Nikola Tesla
	Armi da mischia L'abilità Armi da mischia determina la bravura con le armi da mischia, dai semplici tubi di piombo, ai super martelli high-tech.	Forza	Racconti di cavalleria	Grognak il barbaro
	Baratto L'abilità Baratto influenza sui prezzi di vendita e sull'acquisto degli elementi. In linea generale, maggiore è l'abilità Baratto, minori saranno i prezzi di acquisto degli elementi.	Carisma	Settimanale del venditore	Racconti di un venditore di carne di Junktown
	Disarmato L'abilità Disarmato serve per combattere senza armi o con le armi concepite per il combattimento corpo a corpo, come il tirapugni d'ottone, il pugno potenziato e i guanti dislocatori.	Stamina	La gazzetta del pugile	Pugilato illustrato
	Eloquenza L'abilità Eloquenza aumenta il grado di influenza sugli altri mediante il dialogo e consente l'accesso ad una maggiore quantità di informazioni.	Carisma	Gente da conoscere	Stile da congresso, menzognero
	Esplosivi L'abilità Esplosivi determina il grado di facilità nel disinnescare gli ordigni esplosivi nemici e l'efficacia di qualsiasi arma esplosiva (tutte le mine, tutte le granate, il lanciamissili, il Fat Man, ecc.).	Percezione	Libro di cucina del patriota	Al riparo
	Furtivo Con l'aumento dell'abilità Furtivo, sarà più semplice non essere localizzati, rubare un elemento o saccheggiare le tasche di qualcuno. Attaccare senza essere localizzati aumenta la possibilità di infliggere colpi letali.	Agilità	¡La Fantoma!	Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento
	Medicina L'abilità Medicina determina il numero di Punti ferita che recuperi usando lo stimpak, e l'efficacia di Rad-X e RadAway.	Intelligenza	Medico oggi	Giornale di medicina interna del D.C.
	Riparazione L'abilità Riparazione consente la manutenzione di qualsiasi arma o attrezzo. Inoltre, maggiore sarà l'abilità Riparazione, migliori saranno le condizioni di partenza di qualsiasi arma personalizzata.	Intelligenza	Ripara facile	Elettronica di Dean
	Scasso L'abilità Scasso serve per aprire porte e contenitori bloccati.	Percezione	Il periodico del fabbro	Lo scassinatore moderno
	Scienza L'abilità Scienza rappresenta le tue conoscenze scientifiche ed è utilizzata principalmente per accedere a terminali informatici riservati.	Intelligenza	Bollettino programmatore	Il grande libro della scienza
	Sopravvivenza L'abilità Sopravvivenza aumenta i punti ferita recuperati consumando da cibi e bevande. Ti aiuta anche a creare oggetti consumabili nei fuochi.	Stamina	Vita da uomini	Guida sopravv. Zona contaminata

Abilità offensive

Un livello alto di queste abilità è necessario per poter utilizzare molte armi (alcune di queste necessitano un livello minimo anche in Forza). Se non si raggiunge questo livello, l'arma perde d'efficacia, di precisione, dentro e fuori lo S.P.A.V.. Per le Armi da mischia e quelle Disarmato l'effetto negativo riguarda la velocità dei colpi inflitti. Eccetto per le armi Disarmato, alzare il livello di un'abilità con le armi ne aumenta l'efficacia (es. aumentare Armi a energia aumenta l'efficacia di fucili o pistole laser o al plasma). Il calcolo del numero di danni di un'arma segue la formula:

$$\text{Danno finale} = \text{Danno di base} \times (50 + \text{abilità} \times 0.5) / 100$$

In altre parole, se avessi una di queste abilità a 0, l'efficacia dell'arma sarebbe solo del 50%. Le armi Disarmato non rientrano in questo calcolo, poiché l'abilità aggiunge direttamente un bonus danno all'arma. Gli attacchi speciali Disarmato e quelli in S.P.A.V. hanno un ruolo maggiore del valore stesso dell'abilità. Da notare inoltre che, molte volte, il gioco mostri un danno diverso da quello effettivo, soprattutto se l'arma non è equipaggiata. Le abilità di questo tipo sono:

- Armi
- Armi a energia
- Armi da mischia
- Disarmato
- Esplosivi

Abilità non offensive

Queste abilità hanno un utilizzo vario e talvolta serve avere livelli specifici di queste per sbloccare dialoghi unici con altri personaggi, nel gioco. A differenza degli altri Fallout, in New Vegas per poter passare una sfida di Eloquenza o simili, bisogna raggiungere il livello di abilità minimo indicato del dialogo e non c'è alcuna possibilità di avere successo nel dialogo, per motivi aleatori (es. per convincere Easy Pete a fornirci aiuto, all'inizio del gioco, è necessario avere un valore di 25 negli Esplosivi: se avessi un valore inferiore di 25 falliremo il tentativo di persuasione, sempre). L'ammontare di esperienza è proporzionale al livello di difficoltà di persuasione.

Le abilità di questo tipo sono:

- Baratto
- Eloquenza
- Furtivo
- Medicina
- Riparazione
- Scasso
- Scienza
- Sopravvivenza

Formule e valori iniziali

Il valore iniziale per ogni abilità è due, al quale vanno aggiunti due punti per ogni attributo S.P.E.C.I.A.L. a essa collegata (vedi tabella più sotto), più un bonus determinato dalla Fortuna del personaggio (arrotondato per difetto):

$$\text{Valore iniziale} = 2 + (2 \times \text{attr. S.P.E.C.I.A.L.}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, partendo da un valore di Stamina e di Fortuna d 5, il valore iniziale dell'abilità Disarmato sarà:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Cambiamenti futuri agli attributi S.P.E.C.I.A.L. applicano la stessa formula. Inoltre, durante la creazione del personaggio, è possibile selezionare 3 "specialità", cioè è possibile aggiungere 15 punti a 3 abilità che vogliamo. I punti abilità guadagnano ogni livello e il loro numero (minimo 10) è influenzato dal valore della nostra Intelligenza, seguendo la formula

$$\text{Punti abilità per livello} = 10 + (\text{Intelligenza} / 2)$$

Se risulteranno punti non interi, essi si sommeranno e assegnati quando si aggiungerà l'unità totale. (es. 15.5 punti equivalgono a 31 punti ogni due livelli, che verranno assegnati come 15 e 16). Il numero minimo di punti abilità ottenibile, senza DLC, è 304 (29 livelli, Intelligenza 1), il livello massimo, con tutti i DLC (49 livelli, Intelligenza 10) è di 735. A differenza di Fallout 3, ci sono molte poche Abilità extra in grado di aumentare i valori delle nostre abilità, preferendo aumentarle in maniera indiretta (es. con l'aumento di valori S.P.E.C.I.A.L. o leggendo libri delle abilità). L'unica eccezione è Esperto, che aumenta di 2 punti il guadagno di punti abilità per livello (si sblocca partendo dal livello 4). Considerando quindi l'abilità extra Esperto, nel calcolo dei punti abilità è meglio precisare che prima si apprende questa abilità extra, maggiore è il numero di punti abilità aggiuntivi guadagnati (il massimo ottenibile è 92).

Distribuzione degli attributi S.P.E.C.I.A.L.

I punti assegnati agli attributi S.P.E.C.I.A.L. influenzano diverse abilità associate. Differenti attributi influenzano un differente numero di abilità:

- Forza: 1 (Armi da mischia)
- Percezione: 3 (Armi a energia, Esplosivi, Scasso)

- Stamina: 2 (Disarmato, Sopravvivenza)
- Carisma: 2 (Baratto, Eloquenza)
- Intelligenza: 3 (Medicina, Riparazione, Scienza)
- Agilità: 2 (Armi, Furtivo)
- Fortuna: tutte, ma solo 1/4 dell'effetto

Armi

Armi unisce *Armi leggere* e *Armi pesanti*, presenti in *Fallout 3*, integrandone le caratteristiche, ma lasciando a Esplosivi il calcolo del danno per le armi come il lanciarazzi o il lanciagranate. Inoltre determina la precisione e la potenza delle armi convenzionali, dalle pistole ai fucili di precisione e mitragliatrici. Più è alto questo valore più l'arma sarà precisa, più ridotto sarà il suo rinculo e l'ondeggiamento mentre si usa il collimatore per mirare. A livello 100 Armi fa infliggere il doppio dei danni alle armi da fuoco che a livello 0.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Agilità}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Agilità e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Armi

Abilità extra	Armi	Livello	Altri requisiti
Ricarica rapida	30	2	Agilità 5
Corri e spara	45	4	-
Chirurgo dei fucili	45	6	-
Cowboy	45	8	Armi da mischia 45
Grugnito	45	8	Esplosivi 20
Stai indietro	70	10	-
Al cuore del problema	70	14	-
Fuoco concentrato	60	18	Armi a energia 60

Modi per aumentare Armi

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Pistole e proiettili (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Agilità (+2, dipende dal valore precedente di Agilità)
 - Specialità (+15)
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Militare moderno (+10, +20 con Comprensione)
 - Tabacco da masticare Coyote (fino a +2 in base all'Agilità, nessun bonus con Percezione 10)
 - Nettare di formica (+2-8 in base all'Agilità, nessun bonus con Percezione 10)
 - Vestito da soldato mercenario (+2)
 - Spolverino da cacciatore di taglie (+5)
 - Spolverino da Giustiziere (+5)
 - Spolverino da sceriffo (+5)
 - Armatura Blastmaster da Predatore (+5)
 - Attrezzatura antisommossa (+5)
 - Divisa da generale dell'esercito americano (+5)
 - Attrezzatura antisommossa d'elite (+10)
 - Qualsiasi armatura o vestito che aumenta l'Agilità aumenta anche di +2 Armi

Interazioni che richiedono Armi

- Armi 40: per accedere all'inventario di Alexander nella Base commerciale 188
- Armi 45: e Esplosivi 45: per l'addestramento nella missione Bandiere di Our Foul-Ups a Camp Golf
- Armi 50 e Sopravvivenza 60: per ricevere gli Schemi - .44 Magnum a caricamento manuale da Jules a Piazza di North Vegas
- Armi 50: per convincere Dean Domino che si è capaci a sconfiggere i fantasmi del Sierra Madre
- Armi 45: per dire a Ricky "Peccato che non esistano mitragliatrici da 11mm."
- Armi 50: per ricevere munizione extra per il Cybercane FIDO K9000 nel Serbatoio del pensiero a Big MT

Personaggi con un livello alto di Armi

- Benny (57)
- Boone (48)
- Dean Domino (53)
- Joshua Graham (75)
- Generale Lee Oliver (86)
- Raul (92)
- Cass (47)
- Gloria Van Graff (94)

- James Garret (94)
- Cato Hostilius (90)
- Liza O'Malley (100)
- Orion Moreno (100)

Note

- L'immagine del Vault Boy usata per Armi è la stessa usata per Armi leggere in *Fallout 3*
- La Codac R9000 è classificata come arma, sebbene non spari proiettili
- Il requisito per le Armi è indicativo sull'accuratezza e maneggevolezza di quell'arma: se non viene raggiunto, l'arma può essere comunque utilizzata; è quindi più come un "requisito raccomandato"

Armi a energia

Armi a energia determina l'efficacia delle armi a energia, come fucili laser o pistole al plasma. A livello 100 Armi a energia fa infliggere il doppio dei danni alle armi a energia che a livello 0.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Percezione}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Percezione e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Armi a energia

Abilità extra	Armi a energia	Livello	Altri requisiti
Corri e spara	45	4	-
Super-plasmatico	70	10	-
Fusione	90	16	-
Fuoco concentrato	60	18	Armi 60
Comandante dei laser	90	22	-

Modi per aumentare Armi a energia

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Tu e Nikola Tesla (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Percezione (+2, dipende dal valore precedente di Percezione)
 - Specialità (+15)
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Il corriere delle armi future (+10, +20 con Comprensione)
 - Assenzio (fino a +6 con Sopravvivenza 100, nessun bonus con Percezione 10)
 - Uniforme da ufficiale dell'Enclave (+10)
 - Armatura Tesla della famiglia Gannon (+10)
 - Armatura atomica dei Superstiti (+10)

Personaggi con un livello alto di Armi a energia

- Arcade Gannon (50)
- Christine (53)
- Padre Elijah (37)
- Jean-Baptiste Cutting (117)
- Veronica (46)
- Orion Moreno (100)

Note

- Rientrano fra le armi a energia il lanciafiamme, l'inceneritore, l'inceneritore grande e il lanciarazzi
- La granata al plasma utilizza invece l'abilità Esplosivi

Armi da mischia

Armi da mischia determina l'efficacia delle con le Armi da mischia, come coltelli, spade e mazze, sia in S.P.A.V. sia fuori dallo S.P.A.V. Inoltre questa abilità determina l'efficacia delle armi da lancio non esplosive, come lance e asce. A livello 100 Armi da mischia fa infliggere il doppio dei danni che a livello 0.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Forza}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Forza e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Mano a mano che aumenta il valore di Armi da mischia, aumenta il danno inflitto.

Attacco speciale

Raggiunti i 50 punti ad Armi da mischia, si sblocca la possibilità di eseguire attacchi speciali in S.P.A.V.:

- *Battitore* (con i martelli)
- *Grand Slam* (con le mazze da baseball)
- *Back Slash* (con lame e coltelli)
- *Lights Out* (con tubi di piombo)

Inoltre alcune armi eseguiranno animazioni uniche, tranne i coltelli da lancio e il Machete robusto, che non hanno attacchi speciali.

Abilità che richiedono Armi da mischia

Abilità extra	Armi da mischia	Livello	Altri requisiti
Cowboy	45	8	Armi 45
Super Slam	45	8	Forza 6
Forza inarrestabile	90	12	Forza 7
Ninja	80	20	Furtivo 80

Modi per aumentare Armi da mischia

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Grognak il barbaro (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Forza (+2, dipende dal valore precedente di Forza)
 - Specialità (+15)
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Racconti di cavalleria (+10, +20 con Comprensione)
 - Motore-Elmo Runner (+5)

Personaggi con un livello alto di Armi da mischia

- Aurelius of Phoenix
- Davison
- Joshua Graham
- Legato Lanius
- Lily
- Neil
- Tabitha
- Vulpes Inculta
- Cato Hostilius
- Liza O'Malley
- Orion Moreno

Baratto

Baratto si usa nella compravendita di oggetti dai mercanti sparsi in tutto il gioco. Maggiore è il livello di Baratto minori saranno i prezzi di acquisto della merce dei mercanti e più costosa sarà la merce in possesso del giocatore. Inoltre serve per sbloccare dei dialoghi unici o per ottenere informazioni da certi personaggi.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Carisma}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Carisma e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

La tabella sotto indica il cambiamento di prezzi in base al valore del Baratto.

Baratto	Prezzo di vendita (%)	Prezzo di acquisto (%)
0	45	155
20	54	146
40	63	137
60	72	128
80	81	119
100	90	110

Abilità che richiedono Baratto

Abilità extra	Baratto	Livello	Altri requisiti
Ladruncolo	70	8	Intelligenza 5
Su grande distanza	70	12	Stamina 6

Modi per aumentare Baratto

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello ($10 + \text{Intelligenza}/2$, +3 con Esperto)
 - Racconti di un venditore di carne di Junktown (+3, +4 con Comprensione)
 - Sintetizzatore di empatia (+2, dipende dal valore precedente di Carisma)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Settimanale del venditore (+10, +20 con Comprensione)
 - Mentats (+2, nessun bonus con Carisma 10)
 - Mentats da sballo (+2-10, nessun bonus con Carisma 10)
 - Assenzio, birra radioattiva, Jake Juice, scotch, vodka, whiskey, whiskey radioattivo, vino (+2, nessun bonus con Carisma 10)
 - Moonshine (+2-4, nessun bonus con Carisma 10; può essere assunto assieme altri alcolici)
 - Vestito da commerciante ambulante (+5)
 - Cappello da commerciante ambulante (+5)
 - Tuta di Benny (+5)
 - Vestito di Vera (+5)
 - Vestito di Daniel (+5)
 - *Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci emozionali"* (+5-9, in base all'Intelligenza per 12 ore)

Interazioni che richiedono Baratto

Spesso è possibile usare il Baratto nelle opzioni di dialogo per ottenere altre informazioni, aumentare il premio per una missione o diminuire il pagamento di alcuni oggetti.

- **Baratto 20:**
 - per convincere Trudy a pagare altri 25 tappi per riparare la sua radio
 - per convincere il Maggiore Knight a mandare un plotone a proteggere Primm e le linee di rifornimento
- **Baratto 25:**
 - per convincere Chet ad dare supporto in *Scontro a fuoco a Ghost Town* o in *Corri Goodsprings, corri*
 - convincere il Dottor Klein a dare al Corriere altri 250 tappi dal Dottor O, invece che 50
- **Baratto 30:**
 - per convincere Johnson Nash a darci le informazioni sull'attacco della RNC al Complesso Penitenziario dell'RNC per solo 50 tappi, nella missione *Ho combattuto la Legge*

- **Baratto 35:**
 - per convincere Beatrix Russell in *Il tango atomico di Wang Dang*
 - per convincere Tyrone a dare gli ingredienti nella missione *Non mi fare mendicare*
 - per convincere Aurelius of Phoenix a permettere lo scambio di medagliette per cani dell'RNC e munizioni con Decano Severus
 - per convincere Crandon a iniziare la missione *Qualcuno vuole vigilare su di me*
- **Baratto 40:**
 - per convincere George fuori dal campo minato dei Boomer a vendere i segreti su come attraversarlo, per 200 tappi anziché 300
 - per ottenere rifornimenti medici da Emily Ortal nella missione *La luna appare sulla torre*
- **Baratto 45:**
 - per ingannare Max a darci il Mirino di Euclid per soli 20 tappi
 - per convincere Squatter Bill e gli altri Squatter ad andarsene per 50 tappi, nella missione *Qualcuno vuole vigilare su di me*
 - per convincere Big Sal a liberare Troike dal suo contratto in *Che poco ne sappiamo*
 - per convincere il Soldato semplice Renolds a dare un *incoraggiamento monetario* nella missione *Ovunque io vaghi*
- **Baratto 50:**
 - per convincere il Sig. House a dare altri 250 tappi per il platinum chip, facendo ammontare il premio finale a 1250 tappi
 - per convincere la Anziana signora Gibson a cedere i moduli di controllo della propulsione per 250 tappi, invece di 500 nella missione *Vola con me*
 - per estorcere da 50 a 500 tappi a Orris nella missione *Malinconia dei militari*, dopo una sfida d'Intelligenza di 6
 - per convincere Thomas Hildern a dare altri 600 tappi nella missione *Guarda tra l'erba*
 - per convincere Il solitario a dare la Magnum misteriosa durante la missione *Condivisione del talento*
 - per convincere Ralph a creare un passaporto falso per la Strip a un prezzo ridotto di 375 cappi, anziché 500
 - per convincere Red Lucy a dare altri 100 per le uova di mantide nella missione *Prosciuga tutto il mio sangue*
 - per convincere Tommy Torini a dare il 5% della commissione in *Condivisione del talento*
 - per convincere Dean Domino a cooperare nella missione *Trova il Collare 14: Dean Domino*
 - convincere il Dottor Klein a farci dare dal Dottor O altri 250 tappi
 - per convincere Greasy Johnny di smetterla di creare guai per 50 tappi, nella missione *Qualcuno vuole vigilare su di me*
 - per convincere Jack a iniziare a creare droghe in *Aba Daba Honeymoon*
- **Baratto 55:**
 - convincere la receptionist a consegnare la chiave della stanza di Cachino per 200 tappi, invece di 300, in *Che poco ne sappiamo*
- **Baratto 60:**
 - per convincere Red Lucy a dare altri 100 tappi per le uova di scorpione radioattivo nella missione *Prosciuga tutto il mio sangue*
 - per convincere vari mercanti a vendere cibo scontato al Caporale William Farber a Camp McCarran
 - per guadagnare 200 tappi e l'"amicizia" di Cachino dopo una discussione in *Che poco ne sappiamo*
- **Baratto 65:**
 - per convincere Alice McLafferty a lasciare che Janet la paghi con i futuri profitti dagli accordi coi Boomer in *Giovani cuori*
- **Baratto 70:**
 - convincere Red Lucy a dare altri 200 tappi per le uova di geco del fuoco nella missione *Prosciuga tutto il mio sangue*
 - per convincere l'Anziana signora Gibson a dare il cervello per Rex gratis nella missione *Solo un cane da caccia*
- **Baratto 75:**
 - convincere il Dottor Klein a dare al Corriere altri 250 tappi dal Dottor O
- **Baratto 80:**
 - per convincere Red Lucy a dare altri 300 tappi per le uova di nightstalker nella missione *Prosciuga tutto il mio sangue*
 - per corrompere il missionario in *Malinconia dei militari*
- **Baratto 90:**
 - per convincere Red Lucy a dare altri 500 tappi per le uova di cazador nella missione *Prosciuga tutto il mio sangue*
 - per convincere il Dottor Klein a dare al Corriere i seguenti oggetti: Ripara facile, Bollettino programmatore, Libro di cucina del patriota, 250 tappi, 2 Borse mediche, 3 stimpak e un super stimpak
- **Baratto 100:**
 - per convincere il Legato Lanius ad andarsene durante la missione *Eureka!, Tutto o niente e Niente dei, niente padroni*

Sconti disponibili

- Goodsprings: Trudy applicherà uno sconto alla sua merce dopo aver salvato la città in *Si rimonta in sella* e aver ottenuto almeno la reputazione "Accettato"
- Goodsprings: Chet, come Trudy, ma con una reputazione più bassa e un inventario migliore; si otterrà uno sconto anche dopo una sfida Baratto (25) se si accetta di aiutare Joe Cobb ad impossessarsi della città
- Primm: Johnson Nash applicherà uno sconto alla sua merce dopo aver arruolato Meyers come nuovo sceriffo della cittadina
- Novac: Cliff Briscoe solo dopo aver parlato a Jeannie May Crawford a proposito del negozio Dino Bite

- Old Mormon Fort: Julie Farkas darà uno sconto alla sua merce quando il Corriere sarà "Accettati" dai Seguaci dell'Apocalisse; diventando membro dei Seguaci la sua merce sarà venduta senza sovrapprezzo
- Clinica Medica New Vegas: nessun sovrapprezzo se si diventa Seguace dell'Apocalisse
- Armeria dei Great Khan: nessun sovrapprezzo se si è "Accettati" dai Great Khan
- Camp McCarran: Dott. Kemp farà uno sconto se verrà aiutato
- Camp McCarran: il Caporale William Farber offrirà uno sconto se si ripara il tritarifiuti
- Bunker di Hidden Valley: quando la reputazione con la Confraternita d'Acciaio diventa "Mista", comparirà un paladino che informerà il Corriere dello sconto sulla merce nell'armeria (bug)

Personaggi con un livello alto di Baratto

- Elizabeth Kieran (98)
- Lady Jane (98)

Disarmato

Disarmato utilizza la Stamina nel calcolo dei danni e, ad ogni punto di Stamina, questa abilità riceve un bonus di 2 punti. Le armi più diffuse sono il pugno potenziato, il tirapugni d'ottone e il guanto dislocatore.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Stamina}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Stamina e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Attacchi speciali in S.P.A.V.

Il giocatore ha a disposizione, senza doverle imparare da altri personaggi, tre attacchi speciali in S.P.A.V.: lo *stomp* (fin dal livello 1), il *montante* (Disarmato 50) e il *cross* (Disarmato 75). Il primo si esegue con l'avversario abbattuto a terra, il secondo infligge un danno maggiore del 15% e il terzo un danno maggiore del 10% ma il 250% di possibilità in più di menomare gli arti. Tutti e tre gli attacchi speciali richiedono 20 punti azione. In aggiunta, tutti gli attacchi da disarmato eseguiti in S.P.A.V. infliggono il doppio del danno

Nome	Requisito necessario	Punti Azioni	Danno bonus	Dettagli
Stomp	-	20	+100%	Disponibile solo su nemici K.O.
Uppercut	Disarmato 50	20	+15%	-
Cross	Disarmato 75	20	+10%	2.5 volte possibilità di menomare gli arti del nemico

Esistono inoltre ulteriori attacchi speciali in S.P.A.V., che si possono imparare da specifici personaggi nel gioco:

Abilità che richiedono Disarmato

Abilità extra	Disarmato	Livello	Altri requisiti
Attacco perforante	70	12	-
Palmo paralizzante, Sventratore	70	18	-
Sventratore	90	24	Agilità 7

Modi per aumentare Disarmato

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Pugilato illustrato (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Stamina (+2, dipende dal valore precedente di Carisma)
 - Specialità (+15)
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - La gazzetta del pugile (+10, +20 con Comprensione)
 - Maschera da hockey (+5)

Personaggi con un livello alto di Disarmato

- Caesar
- Diane
- Dog/God
- Keene
- Lucius
- Marcus
- Mercenario Andy
- Sale sulle Ferite
- Veronica
- Nuvola Nascente
- Cato Hostilius

Mosse da Disarmato

Nome	Gradi	Azioni per sbloccarla	Descrizione e bonus ottenuto
 Assalto della Legione	1	Parla con Lucius con Disarmato 50	Il reparto elitario delle guardie del corpo di Caesar, i leggendari pretoriani, ricorre a un violento Attacco della Legione per aggredire i nemici. Sferra un Attacco Possente mentre retrocedi per eseguire un Assalto della Legione.
 Parata degli Scriba	1	Metti dei vestiti formali o una tenuta della White Glove Society nell'inventario di Veronica	Gli Scriba della Confraternita d'Acciaio spesso non sono ben addestrati nell'uso in combattimento degli attrezzi high-tech impiegati dai Paladini. Si servono di mosse difensive disarmate come la Parata degli Scriba per tenere a bada i nemici. Sferra un attacco standard partendo da una reazione di blocco del colpo per eseguire una Parata degli Scriba.
 Takedown del Mercenario	1	Parla con il Mercenario Andy in una sfida Eloquenza 30 o completa la missione nascosta Il Generale Novac saluta e interroga	Quando vengono sorpresi disarmati, i mercenari della RNC si servono del Takedown del Mercenario per mettere rapidamente fuori combattimento gli avversari. Sferra un Attacco Possente mentre retrocedi per eseguire un Takedown del Mercenario.
 Trucco Khan	1	Completa tutte gli obiettivi di Aba Daba Honeymoon per i Great Khan	Durante un combattimento senza armi, affidati agli sporchi trucchi dei Great Khan: getta polvere negli occhi dei tuoi nemici per disorientarli temporaneamente. Per usare questa tecnica, sferra un Attacco Possente mentre ti muovi a sinistra o a destra.

Eloquenza

L'Eloquenza determina la capacità di ottenere informazioni o tappi aggiuntivi nelle missioni, influenzare le decisioni, mentire o manipolare gli avversari. Talvolta un alto livello di Eloquenza eviterà di dover pagare tappi o di combattere. A differenza di *Fallout 3*, in *Fallout: New Vegas* non viene fornita una percentuale di successo in una sfida di Eloquenza, ma per passarla bisogna passare il valore indicato nel dialogo: un valore più basso porta sempre al fallimento della sfida.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Carisma}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Carisma e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Eloquenza

Abilità extra	Eloquenza	Livello	Altri requisiti
Presenza terrificante	70	8	-

Modi per aumentare Eloquenza

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Stile da congresso, menzognero (+3, +4 con Comprensione)
 - Sintetizzatore di empatia (+2, dipende dal valore precedente di Carisma)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Gente da conoscere (+10, +20 con Comprensione)
 - Mentats (+2, nessun bonus con Carisma 10)
 - Mentats da sballo (+2-10, nessun bonus con Carisma 10)
 - Assenzio, birra, birra radioattiva, Jake Juice, scotch, vodka, whiskey, whiskey radioattivo, vino (+2, nessun bonus con Carisma 10)
 - Mangiare il cadavere di qualcuno, dopo aver ottenuto Carne dei campioni (+2, nessun bonus con Carisma 10; è necessario Cannibale)
 - Pigiam sexy (+2, nessun bonus con Carisma 10)
 - Elmo atomico T-51b (+2, nessun bonus con Carisma 10)
 - Cappello di Daniel (+5)
 - Spolverino da sceriffo (+5)
 - Spolverino da cacciatore di taglie (+5)
 - Spolverino da Giustiziere (+5)
 - Tuta del Vault (+5)
 - Abiti eleganti prebellici sporchi (+5)
 - Tuta di Benny (+5)
 - Armatura di Caesar (+5)
 - Smoking di Dean (+5)
 - Vestito del Presidente Kimball (+5)
 - Vestito di Vera (+5)
 - Pigiam sexy (+10) (variante disponibile al Negozio di Mick e Ralph)
 - Divisa da generale dell'esercito americano (+10)

Interazioni che richiedono Eloquenza

- **Eloquenza 15:**
 - (poi 30, 45) per convincere Swank a ridare al Corriere le armi al The Tops, evitando di fornire prove a proposito di Benny in *Drin drin drin!*
- **Eloquenza 20:**
 - per convincere Joe Cobb a dire al Corriere come ha fatto a finire in prigione
- **Eloquenza 25:**
 - per convincere Trudy a unirsi al Corriere in *Scontro a fuoco a Ghost Town*
- **Eloquenza 25:**
 - (poi 50, 75) per ingannare e far perdere le staffe Karl davanti a Papa Khan nella missione *Oh, Papa*
 - per convincere l'Agente Beagle a Primm a restare a fianco del Corriere, dopo averlo liberato
 - per convincere Angela Williams a dare la sua opinione su Thomas Hildern
 - per convincere il Soldato semplice Ortega di parlare dei contadini "ingrati" nella Fattoria dei mezzadri dell'RNC
 - per convincere Mercenario Milo a iniziare la missione *Torna nel tuo cortile*; fallito il primo tentativo, il secondo richiederà Eloquenza 45
- **Eloquenza 30:**

- (oppure Medicina 30) per convincere Dott. Mitchell a dare al Corriere 3 stimpak, prima di lasciare la sua casa, all'inizio del gioco; passando sia la sfida Medicina che quella Eloquenza si otterranno 5 stimpak
 - per convincere Chavez a proseguire in *Ho combattuto la Legge*
 - per convincere il Responsabile delle comunicazioni Lenk a raccontare la sua storia
 - (oppure Intelligenza 6) per convincere il mercante sospetto Jean Sky Diving a confessarsi in *Ho combattuto la Legge*
 - per convincere Johnson Nash a dare informazioni gratis in *Ho combattuto la Legge*
 - (oppure 200 tappi) per convincere il Maggiore Knight all'Avamposto del Mojave a dare l'amnistia a Meyers per la missione *La città che mi piace*
 - per convincere Mick a venderti armi speciali al Negozio di Mick e Ralph
 - per convincere il Luogotenente Haggerty a far entrare il Corriere a HELIOS One
- **Eloquenza 38:**
- per convincere Ted Gunderson che non è stata la White Glove Society a rapirlo in *Oltre il manzo*
- **Eloquenza 40:**
- per convincere l'Agente Beagle, a Primm, a dar le informazioni prima di andarsene
 - convincere ogni Spostato a lavorare di squadra nella missione *Bandiere di Our Foul-Ups*
 - convincere Lady Jane a Freeside a dare qualcos'altro di valore per il suo debito nella missione *Esattore debiti*
 - per convincere Thomas Hildern a fare un'offerta migliore in *Guarda tra l'erba* (possibile dopo aver parlato con il Angela Williams)
 - per convincere Philip Lem a unirsi ai Great Khan nella missione *Perché non possiamo essere amici?*
- **Eloquenza 41:**
- per convincere Boone a dirci chi sta cercando
- **Eloquenza 45:**
- per convincere Jessup a rilasciare gli ostaggi a Boulder City durante *Resa dei conti a Boulder City*
 - per convincere Carlyle St. Clair III che la White Glove Society può rifarsi una reputazione in *Oltre il manzo*
 - per convincere Crandon a dare le sue informazioni per iniziare *Qualcuno vuole vigilare su di me*
 - per convincere Squatter Bill e il suo gruppo ad andarsene in *Qualcuno vuole vigilare su di me*
- **Eloquenza 50:**
- per convincere Neil ad aiutare il Corriere a uccidere Tabitha in *Pazzo, pazzo, pazzo*
 - per convincere Tomas a cedere la sua collana
 - per convincere Joana ad offrirci le sue prestazioni, per poi portarla a letto con un'altra sfida (Eloquenza 75)
 - (oppure Vedova nera) per convincere Chris Haversam che è un umano in *Vola con me* (con Vedova Nera non sono richiesti tappi)
 - (oppure Donnaiolo) per convincere l'Anziana signora Gibson a dare i moduli di controllo della propulsione per 250 tappi durante la missione *Vola con me*
 - per convincere Ralph a farci un passaporto falso per la Strip al costo di 500 tappi
 - (oppure Medicina 50 o alta reputazione) per farla franca dopo aver ucciso Caesar con l'Auto-Doc durante la missione *Et Tumor, Brute?*
 - per convincere Pearl a dare un lasciapassare a Janet per farla entrare nella Base aeronautica di Nellis durante la missione *Giovani Cuori*
 - per convincere Loyal a darci l'emittitore sonoro nella missione *Formiche indisciplinate*
- **Eloquenza 53:**
- per convincere Big Sal a liverare Troike dal suo contratto in *Che poco ne sappiamo*
 - per convincere i membri del Serbatoio del pensiero che riesci a capire la conversazione
 - per avere un'alternativa alla carne umana dal cuoco Philippe in *Oltre il manzo*
 - per mentire a Raquel di esserci sbarazzati delle formiche in *Formiche indisciplinate*
- **Eloquenza 60:**
- per convincere Keith a mostrarti come imbroglia a caravan nella missione *I Coyote*
 - per convincere Pacer a farti vedere Il Re senza pagare
 - per convincere il Soldato semplice Stone a consegnarsi nella missione *Mistero medico*
 - per convincere Benny ad andare immediatamente alla Suite Presidenziale del The Tops senza le guardie del corpo in *Drin drin drin!*
 - per convincere il Soldato semplice Edwards a lasciare la casa occupata in Camp Searchlight, dicendo che non ci sono più Scorpioni radioattivi durante la missione *Andremo tutti insieme*
 - per ottenere la fiducia di Jack in *Oh, Papa*
- **Eloquenza 62:**
- per convincere Mortimer a scegliere il cannibalismo in *Oltre il manzo*
- **Eloquenza 64:**
- per convincere tutti i Demoni a non attaccare, appena entrati nel Vault 3
- **Eloquenza 65:**
- per convincere il giocatore d'azzardo a venir perquisito, quando si sta facendo la guardia al Silver Rush in *Dio li fa...*
 - per convincere Norton a lasciare in pace i supermutanti di Jacobstown in *Persuasione poco amichevole*
 - (oppure Medicina 45) per convincere Caesar a venir operato in *Et Tumor, Brute?*
 - Per chiedere a Dog/God perché ha dato così tanta enfasi alla parola "padrone", dopo averlo liberato dalla gabbia
 - per convincere Carlyle St. Clair III ad andare al Ultra-Luxe in *Oltre il manzo*

- per parlare a Greasy Johnny dei problemi in *Qualcuno vuole vigilare su di me*
- **Eloquenza 66:**
 - per convincere Jack nel Laboratorio chimico di Red Rock a creare droghe nella missione *Aba Daba Honeymoon*
- **Eloquenza 70:**
 - per convincere Troike a mettere lui stesso la termite nel Gomorrah in *Che poco ne sappiamo*, ricevendo però karma negativo
- **Eloquenza 75:**
 - per convincere God o Dog a prendere il sopravvento in *Uccidi la bestia*
 - per convincere l'Uomo strano a pagare per le droghe in *Dio li fa...*
 - (oppure Uno scapolo incallito) per convincere Arcade Gannon a diventare un seguace del Corriere
 - per convincere Alice McLafferty a dare il salario a Janet in *Giovani cuori*
 - per convincere Tabitha ad attaccare i supermutante a Black Mountain dopo aver attivato la radio in *Pazzo, pazzo, pazzo*
- **Eloquenza 80:**
 - per convincere Keene a non prendere lo Stealth Boy Mk2 nella missione *Indovina chi ho visto oggi?*
 - per convincere Isaac che i Gun Runner possono riutilizzare le armi nella missione nascosta *Dealing with Contreras*
 - per convincere Orion Moreno a rimanere con i Superstiti e combattere per la NRC nella missione *Valzer delle candele*
 - (oppure karma buono) per convincere il Legato Lanius a combattere uno contro uno in *Eureka!*
 - per convincere Hector a dire cosa sa del Caporale White in *Dissimulazione*
 - per convincere Cachino di tenere a bada Big Sal e Nero nella missione *Che poco ne sappiamo*
 - per mentire a Troike e non svelare all'RNC gli accordi del Gomorrah in *Che poco ne sappiamo*
 - per convincere Big Sal che Nero sta tramando contro di lui in *Che poco ne sappiamo*
- **Eloquenza 85:**
 - per convincere i sicari che la fuga di Joana è parte di un accordo fra Carlitos e gli Omerta ed evitare il conflitto, alla fine di *Ciao ciao amore*
 - per rassicurare Dog/God, dopo averlo liberato dalla gabbia
 - per convincere Dog/God a unire le sue personalità in *Uccidi la bestia*
- **Eloquenza 90:**
 - per convincere Joshua Graham a non uccidere Sale sulle Ferite alla conclusione di *Sconfiggi gli Zampabianca*
- **Eloquenza 95:**
 - per evitare il combattimento con la Confraternita d'Acciaio dopo aver lasciato il bunker nella fase finale di *Potrei risvegliare il tuo interesse*
- **Eloquenza 100:**
 - per convincere il Generale Lee Oliver a lasciare Hoover Dam senza combattere, nella missione *Veni, Vidi, Vici*
 - per convincere il Legato Lanius ad abbandonare Hoover Dam senza combattere in *Eureka!, Tutto o niente e Niente dei, niente padroni*
 - per convincere Ulysses a combattere al fianco del Corriere nella conclusione di *Lonesome Road*

Esplosivi

Esplosivi determina l'efficacia di tutte le armi esplosive (mine, granate..) o quelle che usano proiettili esplosivi (es. lanciagranate). È essenziale anche nel disinnescare le trappole presenti nel gioco, come le mine da inciampo.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Percezione}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Percezione e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Esplosivi

Abilità extra	Esplosivi	Livello	Altri requisiti
Oh, issa!	30	2	Forza 5
Esperto in demolizione	50	6	-
Bombardiere matto	45	6	Riparazione 45
Grugnito	20	8	Armi 45
Piromane	60	12	-
Pronto all'azione	70	12	-
Danno collaterale	70	12	-

Modi per aumentare Esplosivi

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Al riparo! (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Percezione (+2, dipende dal valore precedente di Percezione)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Libro di cucina del patriota (+10, +20 con Comprensione)
 - Assenzio (fino a +6 con Sopravvivenza 100, nessun bonus con Percezione 10)
 - Mentats (+4, nessun bonus con Percezione 10)
 - Armatura Blastmaster da Predatore (+5)
 - Attrezzatura antisommossa avanzata (+10)
 - Occhiali del Dr. Mobius (+10)

Interazioni che richiedono Esplosivi

- **Esplosivi 25:**
 - per convincere Easy Pete a fornire esplosivi per la missione *Scontro a fuoco a Ghost Town*
 - per commentare la bomba che Dean Domino ha piazzato sotto la nostra sedia
- **Esplosivi 35:**
 - per disarmare la bomba sulla monorotaia a Camp McCarran.
 - per uccidere i Weathers in *Ho lasciato il mio cuore*
- **Esplosivi 40:**
 - per guadagnare fama coi Boomer parlando con Pete
- **Esplosivi 45:**
 - per ultimare l'addestramento degli Spostati nel lancio delle granate (25 o 35 per avere un addestramento incompleto) in *Bandiere di Our Foul-Ups*
- **Esplosivi 50:**
 - per liberare i Weathers senza la chiave, in *Ho lasciato il mio cuore*
 - per far esplodere i depositi di zolfo sotto il Vault 19 in *Perché non possiamo essere amici?*
 - per innescare la bomba il Vertibird del presidente Presidente Kimball in *Killer dell'Arizona*
 - per disinnescare la bomba sul Vertibird del presidente Presidente Kimball in *Lo saprai quando succederà*
 - per aiutare la Legione di Caesar a disinnescare le mine dell'RNC
- **Esplosivi 60:**
 - per far esplodere i depositi di zolfo sotto il Vault 19 senza far esplodere il Vault in *Perché non possiamo essere amici?*

- **Esplosivi 65:**
 - per insegnare a ED-E a fare le cariche Satchel
- **Esplosivi 75:**
 - per minacciare Padre Elijah senza far esplodere il caveau

Note

- Le mine piantate dal giocatore non sono detonate né dal giocatore stesso né da uno dei suoi seguaci
- Se si pianta un esplosivo con l'abilità Esplosivi aumentata grazie a qualche bonus temporaneo, quando questo bonus sparirà l'ordigno manterrà il suo potenziale, come se avessimo ancora il bonus attivo
- I requisiti minimi per maneggiare certi esplosivi, se non soddisfatti, non impediscono il loro utilizzo ma solo la loro efficacia

Furtivo

Furtivo determina la nostra capacità a non essere individuati quando si è accovacciati, mentre si attacca, si borseggia qualcuno o si ruba qualcosa. Inoltre determina il tipo di armi che si possono tenere nascoste quando si viene perquisiti, entrando nei Casinò.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Agilità}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Agilità e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Modalità furtivo

Non appena ci accovacciamo, entra in funzione la *Modalità furtivo*, con un indicatore in alto che ci segnalerà il livello di furtività del protagonista:

- **NASCOSTO**: i nemici e gli alleati non hanno individuato il giocatore; in questo stato è garantito un colpo letale ed è possibile borseggiare un personaggio o rubare un oggetto senza essere sorpresi
- **INDIVIDUATO**: il giocatore è stato individuato da un alleato; il borseggio è possibile ma fallisce quasi sempre, così come fallisce il furto di oggetti; è possibile che i personaggi diventino ostili se si cerca di borseggiarli o di rubare oggetti
- **ATTENZIONE**: il giocatore è stato individuato da un nemico, ed ha iniziato la sua ricerca; borseggio e furto sono disabilitati e non è più garantita un colpo letale
- **PERICOLO**: il giocatore è stato individuato da un nemico ed è pronto ad attaccare; se la scritta lampeggiava significa che si è stati individuati

Fattori che incidono sulla Furtività

- **Abilità Furtivo**: più è alto il suo valore, più è facile borseggiare, rubare e attaccare senza essere individuati
- **Campi di occultamento**: gli Stealth Boy rendono il personaggio completamente invisibile e silenzioso per due minuti
- **Agilità nemica**: più è elevata, più è facile essere scoperti; con la testa menomata la Agilità di un nemico scende di -4 punti
- **Campo visivo**: se c'è un oggetto fra il giocatore e il nemico, si risulterà Temporaneamente: invisibili
- **Livello di luce**: di giorno o con la luce del Pip-Boy è più facilmente essere individuabili
- **Distanza**: più è distante il nemico più per lui è difficile individuare il giocatore
- **Movimento**: se il giocatore è immobile, il nemico lo individuerà più difficilmente; il movimento emette rumori, ma l'abilità extra Corsa silenziosa permetterà di camminare accovacciati senza essere individuati
- **Contatto**: toccando un nemico il giocatore verrà individuato
- **Inventario**: con un inventario al limite del peso trasportabile massimo, si farà più rumore; con Corsa silenziosa verrà rimosso questo malus
- **Suono**: fare rumore renderà il giocatore individuabile, come urtare contro lattine e usare armi non silenziate (le armi da mischia e le armi da disarmato sono tutte silenziose); la radio accesa del Pip-Boy, tuttavia, non influenza sulla furtività
- **Cadaveri**: un nemico che scopre il cadavere di un compagno si metterà all'erta

Colpo letale furtivo

Un colpo letale furtivo avviene quando il giocatore è *NASCOSTO* e colpisce un nemico senza essere individuato. Esso garantisce un danno critico aggiuntivo, cioè al danno base viene aggiunta una quantità di danno *doppia*, per le armi a distanza, come pistole e fucili, mentre viene *quintupla* per le armi da mischia e le armi da disarmato.

Borseggiare

Mentre si è *NASCOSTI*, è possibile borseggiare un alleato o un nemico, aprendo il suo inventario e trasferendo qualsiasi oggetto dal suo a quello del giocatore. Dopo aver rubato l'oggetto (o gli oggetti) c'è comunque la possibilità che il borseggiato se ne accorga e che si riprenda l'oggetto o diventi ostile. La possibilità di successo di un borseggio è data dalla seguente formula:

$$\text{Successo borseggio} = 40 + (0.6 \times \text{Liv. Furtivo giocatore}) - (\text{Valore oggetto} / 2) - (0.6 \times \text{Liv. Furtivo obiettivo})$$

Visto che è il *valore dell'oggetto* e non il suo peso a determinare il successo di un borseggio, potrebbe capitare di riuscire più facilmente a sfilare un'armatura in pessime condizioni che un coltello in ottime condizioni. Da aggiungere che la percentuale massima di successo nel borseggio è fissata all'85%, quella minima al 5%.

Abilità che richiedono Furtivo

Abilità extra	Furtivo	Livello	Altri requisiti
Amico della notte	30	2	Percezione 6
Il professionista	70	6	-
Mister Sandman	60	10	-
Corsa silenziosa	50	12	Agilità 6

Ninja 80 20 Armi da mischia

Modi per aumentare Furtivo

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello ($10 + \text{Intelligenza}/2$, +3 con Esperto)
 - Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Agilità (+2, dipende dal valore precedente di Agilità)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - ¡La Fantoma! (+10, +20 con Comprensione)
 - Nettare form. fuoco (+5)
 - Armatura furtiva cinese (+5)
 - Armatura da riconoscizione (+5)
 - Armatura da inseguitore dei Cavalli Morti (+5)
 - Elmo di Sale sulle Ferite (+5)
 - Tuta da assassino (+10)
 - Tuta mimetica Mk II (+15, +25 con aggiornamento 1.1)
 - Sonno nel sangue (+10)
 - Stealth Boy (+100, +75 campo invisibile)

Interazioni che richiedono Furtivo

- **Furtivo 25:** per convincere Trudy a lottare contro i Powder Ganger invece che usare Eloquenza 25
- **Furtivo 50:** per portarsi armi migliori dopo le perquisizioni all'interno dei Casinò (così come nella sala interrogatori in Camp McCarran)
- **Furtivo 50:** per comprare nuove armi tascabili da Mister Holdout
- **Furtivo 75:** per convincere Padre Elijah ad entrare nel caveau

Note

- Gli oggetti senza peso (come munizioni, celle microfusione...) possono essere borseggiati, quando si è *NASCOSTI*, senza possibilità di essere scoperti e senza perdere karma. Molte volte pure le chiavi e i pass rientrano in questa categoria
- Il massimo di possibilità di borseggio è 85%, il minimo è 5%
- Con uno Stealth Boy è possibile borseggiare un nemico anche in territorio nemico
- Si può rubare un oggetto spostandolo e portandolo in un luogo dove non siamo rilevabili
- Con un livello furtivo abbastanza alto il Mercenario Ghost all'Avamposto del Mojave dirà di non avere sentito il Corriere arrivare

Medicina

Medicina determina l'efficacia dei medicamenti, come gli stimpak e super stimpak nel recuperare la salute, dei Rad-X e RadAway nel curare le radiazioni, delle borse mediche nel ripristinare arti menomati ecc...

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Intelligenza}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Intelligenza e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Medicina

Abilità extra	Medicina	Livello	Altri requisiti
Anatomia vivente	70	8	-
Chimico	60	14	-
Resistente alle medicine	60	16	-

Modi per aumentare Medicina

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Giornale di medicina interna del D.C. (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Intelligenza (+2, dipende dal valore precedente di Intelligenza)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Medico oggi (+10, +20 con Comprensione)
 - Uniforme da dottore della Zona contaminata (+5)
 - Camice da laboratorio dei Seguaci (+10)
 - Vestito di Daniel (+5)

Interazioni che richiedono Medicina

- **Medicina 20:**
 - per dare al Dott. Richards "qualche esperienza medica" aggiuntiva sui traumi dei soldati durante la missione *Blues dell'infermeria di Bitter Springs*
- **Medicina 30:**
 - (oppure Eloquenza 30) per convincere Dott. Mitchell a dare 3 stimpak, prima di lasciare la sua casa all'inizio del gioco; passando sia la sfida Medicina che quella Eloquenza si ottengono 5 stimpak
 - per esaminare i corpi dei teppisti in *Malinconia dei militari*
 - per curare il ratto talpa Snuffles a Sloan
 - per capire che la storia di Troike non quadra, nella missione *Che poco ne sappiamo*
 - per sterilizzare il kit di scorte mediche nella missione *Trappola per turisti*
- **Medicina 35:**
 - per convincere Dazzle a sballarsi con un Med-X al Gomorrah
 - per ispezionare il corpo della prostituta morta in *Che poco ne sappiamo*
- **Medicina 40:**
 - per convincere il Caporale Betsy a farsi una visita neurologica durante *Non faccio più male a nessuno*
- **Medicina 50:**
 - per convincere Joana a raccontare la sua storia e far partire la missione *Ciao ciao amore*
 - per farla franca dopo aver ucciso Caesar con l'Auto-Doc in *Et Tumor, Brute?*
- **Medicina 55:**
 - per realizzare che il cervello, il cuore e il torso del Corriere sono stati rimossi
- **Medicina 60:**
 - per curare tutti e tre i Boomer feriti nella missione *Volare!*
- **Medicina 75:**
 - per comunicare con Christine
 - per curare il tumore di Caesar durante *Et Tumor, Brute?*

- per curare tutte le truppe a Camp Forlorn Hope senza equipaggiamento
- **Medicina 85:**
 - per realizzare che tutti i componenti che si hanno collezionato possono essere usati come cura in *Old World Blues*

Personaggi con un livello alto di Medicina

- Elizabeth Kieran (98)
- Lady Jane (98)
- Julie Farkas (98)

Riparazione

Riparazione determina l'abilità nel riparare oggetti, come armi o vestiti, e nella capacità di romperli per ricavare i componenti per ripararne o crearene altri. A differenza di *Fallout 3*, si può riparare un oggetto al 100%, indipendentemente dal livello Riparazione del giocatore. Tuttavia, maggiore sarà il livello di Riparazione e più efficaci saranno le riparazioni, richiedendo quindi meno oggetti simili da riutilizzare. Inoltre nel mondo di *Fallout: New Vegas* sono presenti oggetti che richiedono un certo valore di Riparazione per tornare a funzionare (es. radio, ascensori...).

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Intelligenza}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Intelligenza e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Riparazione

Abilità extra	Riparazione	Livello	Altri requisiti
Armatura splendente	20	2	Scienza 70
Munizioni di scarto	45	2	Fortuna 6
Tocco leggero	45	2	Agilità 6
Maestro del caricamento manuale	70	6	-
Super-meccanico	90	14	-
Bombardiere matto	45	6	Esplosivi 45

Efficacia dei Kit di riparazione

Livello di Riparazione	Condizioni arma riparata
0-24	+10%
25-49	+15%
50-74	+20%
75-99	+25%
100	+30%

Modi per aumentare Riparazione

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Elettronica di Dean (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Intelligenza (+2, dipende dal valore precedente di Intelligenza)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Ripara facile (+10, +20 con Comprensione)
 - Tuta centrale Vault (+5)
 - Tuta da tuttofare (+5)
 - Tuta Robco (+5)
 - Tuta tecnico RNC (+5)
 - Tuta di Dead Money (+5)
 - Mentats (+2-8, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Mentats da sballo (+2-8, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Caffè (+2-6, in base alla Sopravvivenza e all'Intelligenza, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - *Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci emozionali"* (+5-9, in base all'Intelligenza per 12 ore)

Interazioni che richiedono Riparazione

- **Riparazione 20:**
 - per riparare la radio di Trudy a Goodsprings.
 - per riparare i pezzi dell'impianto fotovoltaico a HELIOS One
- **Riparazione 25:**
 - per riparare la mitragliatrice 9mm nella casa di Dott. Mitchell a Goodsprings
- **Riparazione 35:**
 - per riparare, con del metallo di scarto, il generatore ausiliario nella missione *Quel vecchio Sole fortunato*
 - (oppure Scienza 55) per riparare ED-E.
 - per riparare l'ascensore del Bison Steve Hotel.

- per riparare il generatore in Sloan
- **Riparazione 40:**
• per capire da Loyal come recuperare il B-29 dal fondo del Lake Mead in *Volare!*
- **Riparazione 45:**
• per disarmare le trappole dei fucili truccati
- **Riparazione 50:**
• per riparare l'ascensore del Vault 22 e rendere più facile la sua esplorazione durante *Guarda tra l'erba*
• + per disinnescare la bomba sul Vertibird del presidente Presidente Kimball in *Lo saprai quando succederà*
- **Riparazione 60:**
• per riparare la scatola dei fusibili alla Staz. smistamento Puesta del Sol
- **Riparazione 65:**
• per riparare i pannelli solari all'Impianto di Nellis in *Sunshine Boogie*
• per bloccare le 12 porte nascoste alla Sede REPCONN e impedire che vengano rilasciati i robot sentinella
• per riparare ED-E, senza nessun'altra abilità
- **Riparazione 80:**
• per riparare il tritarifiuti a Camp McCarran senza pezzi di ricambio

Principali personaggi che riparano

Nome	Luogo	Livello Riparazione
Dale Barton	Il Forte	58
Samuel	Base commerciale 188	64
Calamity	Jacobstown	76
Anziana signora Gibson	Mucchio di rottami di Gibson	79
Mick	Negozio di Mick e Ralph	85
Joshua Graham	Canyon di Zion	100
Paladino Sato	Rifugio della Confraternita d'Acciaio	100
Raul	Black Mountain	100
Maggiore Knight	Avamposto del Mojave	100
Unità centrale del Pozzo	Il Pozzo/Big MT	100
Terminale dello spaccio	Divide	100

Note

- I riparatori si rifiuteranno di riparare gli oggetti se si indossa un'armatura di una fazione
- Maggiore è il valore di Riparazione del riparatore, più tappi dovranno essere spesi
- Con l'abilità Super-meccanico è possibile riparare per sbaglio un'arma normale con una unica, consumando così l'arma unica

Scasso

Scasso determina l'abilità nello scassinare o forzare le serrature o i lucchetti sparsi in giro per la mappa, attraverso l'uso di forcine.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Percezione}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Percezione e Fortuna a 5

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Livello Scasso richiesto dalle serrature

Come per i terminali e l'abilità Scienza, esiste una correlazione fra difficoltà della serratura e livello dell'abilità minimo richiesto per aprirla.

Liv. difficoltà	Scasso richiesto
Molto facile	0
Facile	25
Medio	50
Difficile	75
Molto difficile	100

Abilità che richiedono Scasso

Abilità extra	Scasso	Livello	Altri requisiti
Infiltrato	70	18	Percezione 7

Modi per aumentare Scasso

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Lo scassinatore moderno (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Percezione (+2, dipende dal valore precedente di Percezione)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Il periodico del fabbro (+10, +20 con Comprensione)
 - Assenzio (fino a +6 con Sopravvivenza 100, nessun bonus con Percezione 10)
 - Tabacco da masticare Coyote (fino a +2 in base all'Agilità, nessun bonus con Percezione 10)
 - Mentats (+2-4, nessun bonus con Percezione 10)
 - Mentats da sballo (+2-4, nessun bonus con Percezione 10)
 - La maggior parte dei Cappelli (+2, nessun bonus con Percezione 10)
 - Tuta del Vault (+5)
 - Attrezzatura antisommossa avanzata (+2-4, nessun bonus con Percezione 10)
 - Armatura da pattuglia degli Sfregiati (+2, nessun bonus con Percezione 10)

Interazioni che richiedono Scasso

- **Scasso 35:** per convincere Dog/God a seguire il Corriere
- **Scasso 50:** per sbloccare la porta del camion a Cottonwood overlook nella missione Occhio per occhio
- **Scasso 75:** per persuadere Padre Elijah a scendere nel caveau

Scienza

Scienza determina la possibilità di violare computer o terminali, per ottenere informazioni o sbloccare porte.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Intelligenza}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

per esempio: con Intelligenza e Fortuna a 5

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Livello Scienza richiesto dai terminali

Ogni terminale e ogni computer ha un livello di difficoltà, fra i 5 disponibili, che corrisponde a un livello minimo di Scienza che il giocatore deve avere per accedervi.

Liv. difficoltà	Scienza richiesta
Molto facile	15
Facile	25
Medio	50
Difficile	75
Molto difficile	100

Abilità che richiedono Scienza

Abilità extra	Scienza	Livello	Altri requisiti
Armatura splendente	70	2	Riparazione 20
Riciclatore vigile	70	6	-
Ira matematica	470	10	-
Furia nerd!	50	10	Intelligenza 6
Esperto di robotica	50	12	-
Mago del computer	70	18	<Intelligenza 7
Chimico della Nuka	90	22	-

Modi per aumentare Scienza

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello ($10 + \text{Intelligenza}/2$, +3 con Esperto)
 - Il grande libro della scienza (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Intelligenza (+2, dipende dal valore precedente di Intelligenza)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Bollettino programmatore (+10, +20 con Comprensione)
 - Creatura notturna (+2-4, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Mentats (+2-4, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Mentats da sballo (+2-4, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Vestito da scienziato (+5)
 - Camice da laboratorio dei Seguaci (+10)
 - Camice del Dottor Klein (+10-14, in base all'Intelligenza)
 - Camice del Dottor Mobius (+15-19, in base all'Intelligenza)
 - Caffè (+2-6, in base alla Sopravvivenza e all'Intelligenza, nessun bonus con Intelligenza 10)
 - Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci intelligenti" (+5-9, in base all'Intelligenza per 12 ore)

Interazioni che richiedono Scienza

- **Scienza 25:**
 - per usare il laboratorio chimico nella casa di Dott. Mitchell a Goodsprings
 - scoprire che Victor non ci ha aiutato contro i Powder Ganger in perché i suoi chip di memoria potrebbero essere danneggiati
- **Scienza 30:**
 - per riprogrammare Primm Slim e farlo diventare il nuovo sceriffo di Primm
- **Scienza 35:**

- per scoprire di più sulla storia dei Boomer, parlando con Pete
- **Scienza 45:**
 - per ottenere un respiratore senza una pentola a pressione in *Volare!*
- **Scienza 50:**
 - per violare il terminale di Sergente Daniel Contreras e scaricare l'olonastro per ottenere *Questa macchina*
 - per capire chi ha violato Primm Slim a Primm
 - per insegnare a Jack come fare i Mentats da sballo, lo Squartatore, Razzo e Super Stimpak in *Aba Daba Honeymoon*
 - per ottenere l'emettitore sonoro da Loyal in *Formiche indisciplinate*
 - per suggerire un'alternativa al Fixer per Jacob Hoff in *Era ora*
- **Scienza 55:**
 - per aggiornare la traiettoria dei razzi nel finale della missione *Vola con me*
 - per fare il bypass su ED-E, riducendo il costo della Riparazione a 35 (invece di 65)
- **Scienza 60:**
 - per riparare Rhonda a Black Mountain
 - per riprogrammare Fisto in *Il tango atomico di Wang Dang* senza il disco di programmazione
 - per persuadere Clanden per usare il cloro nelle bombe in *Che poco ne sappiamo*
 - per persuadere Ralph per darti il cloro gratuitamente in *Che poco ne sappiamo*
- **Scienza 70:**
 - per convincere Keely che bisogna riportare i dati del Vault 22 a Thomas Hildern nella missione *Guarda tra l'erba*
- **Scienza 80:**
 - per bypassare il controllo dei crediti per entrare nella Strip
 - per convincere lo Scriba Ibsen a cancellare i file della Confraternita d'Acciaio nei computer di Hidden Valley
- **Scienza 90:**
 - per convincere il Dottor Henry a testare gli Stealth Boy sui nightstalker in *Indovina chi ho visto oggi?*
- **Scienza 100:**
 - (e Eloquenza 75) per finire il conflitto con il Dottor Klein, evitando l'uso della violenza

Personaggi con un livello alto di Scienza

- Elizabeth Kieran (98)
- Lady Jane (98)

Sopravvivenza

Sopravvivenza determina l'abilità nel cucinare e creare nuovi strumenti o cibi, nei fuochi da campo sparsi nella mappa. Più è alto il suo livello, più sono efficaci gli effetti di alcuni cibi, bevande, droghe o veleni (come pozioni, cibi e unguenti). L'efficacia dei cibi consumati con questa abilità è dettata dalla seguente formula:

$$\text{Efficacia} = \text{Eff. base} \times (1 + (\text{Sopravvivenza} / 50))$$

In altre parole, gli effetti del cibo diventano doppiamente efficaci con Sopravvivenza a 50, tre volte con Sopravvivenza a 100.

Livello iniziale

$$\text{Livello iniziale} = 2 + (2 \times \text{Stamina}) + (\text{Fortuna} / 2)$$

Per esempio, con Stamina e Fortuna a 5:

$$2 + (2 \times 5) + (5 / 2) = 15$$

Abilità che richiedono Sopravvivenza

Abilità extra	Sopravvivenza	Livello	Altri requisiti
Cacciatore	30	2	-
Buongustaio del vecchio mondo	45	2	Stamina 6
Entomologo	45	4	Intelligenza 4
Figlio delle radiazioni	70	4	-
Viaggiare leggeri	45	4	-
Casa sulle montagne	70	8	-
Resistenza alle radiazioni	40	8	Stamina 5
Saggezza tribale	70	8	-
Amico degli animali	45	10	-
Istinto di esplorazione	50	18	-
Nei loro panni	25	20	-
Sono roba buona	55	20	-
Arrangiati	100	28	-

Modi per aumentare Sopravvivenza

- Permanentemente:
 - Aumentando di livello (10 + Intelligenza/2, +3 con Esperto)
 - Guida sopravv. Zona contaminata (+3, +4 con Comprensione)
 - Impianto Stamina (+2, dipende dal valore precedente di Stamina)
 - Specialità (+15)
 - Indole buona
 - In gamba (+5)
- Temporaneamente:
 - Settimanale del venditore (+10, +20 con Comprensione)
 - Buffout (+6, nessun bonus con Stamina 10)
 - Armatura di Caesar (+5)
 - Martini del Sierra Madre (+8, nessun bonus con Stamina 10)
 - Cappello da guardaparco (+5)
 - Vestito dei Tormenti (+5)
 - Divisa da generale dell'esercito americano (+2)

Interazioni che richiedono Sopravvivenza

- **Sopravvivenza 20:** per dire a Ricky che non si chiamano *deathjaws*
- **Sopravvivenza 40:** per dedurre, parlando con Pete, cosa i Boomer coltivano per sfamarsi
- **Sopravvivenza 50:** per persuadere Jed Masterson a lasciare che il Corriere trasporti più cose (da 75 a 100 libbre), nel viaggio verso il Canyon di Zion
- **Sopravvivenza 60:** (Armi 50) per convincere Jules a Piazza di North Vegas a cedere gli Schemi - .44 Magnum a caricamento manuale
- **Sopravvivenza 75:**
 - per insegnare a Jack a sintetizzare l'*Hydra* in *Aba Daba Honeymoon*
 - per cucinare la strana torta di carne di imitazione da solo in *Oltre il manzo*
- **Sopravvivenza 90:** per sbloccare tutte le ricette ai falò d'accampamento
- Numerose sfide di Sopravvivenza sono accessibili dialogando con Ulysses .

Personaggi con un livello alto di Medicina

- Nuvola Nascente (30)
- Uccello Bianco (30)
- Fiamma danzante (30)
- Fiutagesso (31)
- Sale sulle Ferite (52)

Tratti

I tratti modificano vari aspetti del gameplay, garantendo un bonus in una certa specifica al costo di un malus in un'altra. Con l'eccezione di Zona contaminata selvaggia, che ha effetti meno diretti sul gioco, ogni tratto modifica positivamente o negativamente le statistiche del Corriere: questo può riguardare le statistiche primarie, quelle derivate, gli attributi S.P.E.C.I.A.L. o le abilità.

Durante la creazione del personaggio il giocatore può scegliere fino a due tratti (o non sceglierne nessuno). Proseguendo nel DLC *Old World Blues* è possibile modificare la scelta dei tratti, eseguita a inizio gioco.

Tratto	DLC	Descrizione
 A briglia sciolta	-	Potrai lanciare più rapidamente qualsiasi tipo di arma, da granate a frammentazione a lance, ma perderai un po' in precisione.
 Accaparratore	Old World Blues	Sei in grado di trasportare +25 libbre in più del normale, ma subisci un malus di -1 a tutti gli attributi ogni volta che il peso che trasporti scende al di sotto delle 160 libbre.
 Claustrofobia	Old World Blues	Temi gli spazi troppo angusti (probabilmente a causa dei mutanti che ci vivono). Ottieni un +1 a tutti gli attributi S.P.E.C.I.A.L. quando sei all'esterno, ma subisci un malus di -1 quando sei all'interno.
 Fatto per distruggere	-	Un lanciafiamme che brucia a doppia intensità, brucia per la metà del tempo. +3% probabilità di infliggere un colpo letale, la condizione delle attrezzi deteriora più in fretta del 25%.
 In gamba	Old World Blues	Sei abile, ma non hai esperienza. Ottieni +5 punti a ogni abilità, ma subisci -10% all'esperienza ottenuta d'ora in poi.
 Indole buona	-	Sei di indole buona e tendi a risolvere i problemi con la mente più che con la violenza. Ottieni +5 in Baratto, Medicina, Riparazione, Scienza e Eloquenza, ma fai -5 in Armi a energia, Esplosivi, Armi, Armi da mischia e Disarmato.
 Kamikaze	-	Hai +10 punti azione, ma la tua natura spericolata ti fa prendere il 15% in più di danni dagli attacchi.
 Mano pesante	-	I tuoi attacchi in mischia e disarmati infliggono più danni, ma riducono quelli dei colpi letali.
 Mattiniero	Old World Blues	Godetevi un +2 a ogni attributo S.P.E.C.I.A.L. dalle 6 di mattina a mezzogiorno, al prezzo di un malus di -1 da mezzogiorno alle 6 di mattina, quando non siete al massimo della forma.
 Quattro occhi	-	Quando indossi qualsiasi tipo di occhiali hai +1 PER. Senza occhiali, hai -2 PER.
 Sangue caldo	Old World Blues	Quando la tua salute scende al di sotto del 50%, infliggerai il +10% in più di danni ma subirai un malus di -2 all'Agilità e alla Percezione.
 Scappatoia di Logan	Old World Blues	Ottime notizie! Resterai giovane (e di 30° livello) per sempre! Non svilupperai più dipendenza alle medicine e i loro effetti dureranno il doppio... Dopo il 30, però, potrai dire addio alla tua esperienza, alle tue abilità extra e ai tuoi punti abilità
 Sparo veloce	-	Quando usi le armi e le armi a energia, sparri più velocemente, ma i tuoi colpi sono meno precisi.

**Telaio piccolo**

-

Date le tue piccole dimensioni, hai +1 AGL ma i tuoi arti vengono menomati più facilmente.

**Tiratore disciplinato**

-

Quando usi le armi e le armi a energia, spari più lentamente, ma i tuoi colpi sono più precisi.

**Zona contaminata selvaggia**

-

La Zona contaminata selvaggia libera gli elementi più bizzarri e stupidi dell'America post-apocalittica. Non è adatta per i vili o i troppo seri.

Note

- Sebbene Sparo veloce e Tiratore disciplinato modifichino in negativo e in positivo la stessa percentuale di precisione con le armi, sommati non si annullano, a causa dei vari arrotondamenti. Questo significa che, se prese assieme, la precisione e la velocità di fuoco decrescerà al netto del 4% ($0.8 * 12 = 0.96$).
- Quattro occhi aggiunge 2 punti alla Percezione quando si indossa un paio di occhiali, ma questo bonus è temporaneo fintanto che li indossiamo e non permanente: questo per evitare di poter scegliere abilità extra come Cecchino che richiedono una certa quantità di Percezione, pur però non avendola. Il malus di -2 è permanente e riguarda direttamente l'attributo S.P.E.C.I.A.L. assegnato all'inizio gioco. Un personaggio con 2 punti Percezione ne perde solo uno, mentre un personaggio che ne ha soltanto uno non può selezionare questo tratto.
- Il tratto Zona contaminata selvaggia dà la possibilità unica di ottenere il Blaster alieno, al costo di non rendere disponibile il fucile Gauss unico YCS/186. Il Blaster alieno è più potente, ma ha un numero di munizioni molto limitato: il YCS/186 è quindi un'arma migliore sul lungo termine. Per la stessa ragione è consigliato selezionare questo tratto se si vuole trovare le Granata a framm. sacra o due Mini nuke a Camp Searchlight.
- Se il giocatore seleziona In gamba all'inizio del gioco e poi, lasciando Goodsprings modifica il personaggio e rideleziona questo tratto, il guadagno di 5 punti per ogni abilità si aggiunge e non viene resettato. Questo non vale per il malus di esperienza guadagnata che resta del 10%.

Abilità extra

Le abilità extra, o *perk*, sono delle caratteristiche bonus che il personaggio guadagna salendo di livello, completando determinate sfide o avendo nella squadra un determinato seguace. La loro tipologia è molto variegata: possono modificare la quantità di danno inflitto, la resistenza alle radiazioni, il consumo di cibi, il guadagno di punti esperienza o punti abilità, la velocità di ricarica, la furtività o sbloccare nuove ricette per armi o munizioni.

Abilità extra salendo di livello

Abilità	Livello	Altri requisiti	DLC	Gradi	Descrizione	Note
 Vedova nera	2	-	-	1	In combattimento, provochi +10% su avversari di sesso maschile. Al di fuori dei combattimenti, talvolta avrai accesso a opzioni di dialogo uniche, trattando con il sesso opposto.	I personaggi influenzati da questa abilità sono: Chris Haversam in <i>Vola con me</i> , Swank al The Tops, Benny in <i>Drin drin drin!</i> , Carlyle St. Clair III in <i>Oltre il manzo</i> , il Vecchio Ben in <i>Il tango atomico di Wang Dang</i> , Jack in <i>Giovani cuori</i> , Tyrone in <i>Non mi fare mendicare</i> , Dean Domino in <i>Fai suonare la banda</i> , Ricky in <i>Spedizione della Happy Trails</i>
 Donnaiolo	2	-	-	1	In combattimento, provochi +10% di danni su avversari di sesso femminile. Al di fuori dei combattimenti, talvolta avrai accesso a opzioni di dialogo uniche, trattando con lo stesso sesso.	I personaggi influenzati da questa abilità sono: l'Anziana signora Gibson in <i>Vola con me</i> , Janet in <i>Giovani cuori</i> , Dazzle al Gomorrah, Lady Jane, Saint James in <i>I Coyote</i> , Il solitario, le prostitute al Gomorrah in <i>Che poco ne sappiamo</i> , la Dottoressa Dala in <i>Fuori dal guscio</i>
 Cherchez La Femme	2	-	-	1	In combattimento, provochi +10% di danni su avversari di sesso femminile. Al di fuori dei combattimenti, talvolta avrai accesso a opzioni di dialogo uniche, trattando con lo stesso sesso.	I personaggi influenzati da questa abilità sono: Joana in <i>Che poco ne sappiamo</i> , Dazzle, Dolcezza in <i>I Coyote</i> , la receptionist del Gomorra in <i>La Casa vince sempre</i> , IV, le prostitute del Gomorrah in <i>Jolly: Puntate supplementari</i> , la Dottoressa Dala in <i>Fuori dal guscio</i>
 Uno scapolo incallito	2	-	-	1	In combattimento, provochi +10% su avversari di sesso maschile. Al di fuori dei combattimenti, talvolta avrai accesso a opzioni di dialogo uniche, trattando con il sesso opposto.	I personaggi influenzati da questa abilità sono: il Maggiore Knight all'Avamposto del Mojave, Manny Vargas in <i>Sono andati di là</i> , Arcade Gannon, Jack in <i>Giovani cuori</i> , Ignacio Rivas in <i>Quel vecchio Sole fortunato</i> , il Vecchio Ben in <i>Il tango atomico di Wang Dang</i> , le prostitute al Gomorrah in <i>Che poco ne sappiamo</i> ,
 Amico della notte	2	PER 6, Furtivo 30	-	1	Tu e la notte siete una cosa sola. I tuoi occhi si adattano rapidamente a condizioni di scarsa illuminazione sia al chiuso che all'aperto.	Il cateye dà un aumento di luminosità al buio maggiore, sebbene l'effetto sia temporaneo Diversamente da quanto descritto, Amico della notte non migliora la visione negli ambienti chiusi, ma solo di notte
 Oh, issa!	2	FRZ 5, Esplosivi 30	-	1	Bel braccio che ti ritrovi. Tutte le armi da lancio vanno più lontano e più veloci.	Questa abilità extra non porta vantaggi in S.P.A.V.
 Cacciatore	2	Sopravvivenza 30	-	1	In combattimento infliggi +75% lesioni critiche agli animali e agli animali mutanti.	Gli animali affetti da questa abilità sono i seguenti (incluse le varianti): Bighorn, Bramino, Coyote, Cane, Geco, Ratto talpa, Ratto gigante, Lakelurk, Yao Guai
 Addestramento intensivo	2	-	-	10	Con l'abilità extra Addestramento intensivo, potrai aumentare di un punto uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. a tua scelta.	
 Ricarica rapida	2	AGI 5, Armi 30	-	1	Ricarica rapida rende le ricariche della tua arma il 25% più veloci del normale.	E' importante notare che questa abilità extra è moltiplicativa rispetto al livello di Agilità del personaggio

	Mantenimento	2	INT 5	-	1	Con l'abilità extra Mantenimento, i bonus garantiti dalle riviste di abilità durano tre volte tanto.	Viene considerato il tempo "reale", non quello "in-game": quindi utilizzare il viaggio rapido non accorcia la durata complessiva della rivista
	Allievo sveglio	2	INT 4	-	3	Con l'abilità extra Allievo sveglio, ogni volta che ottieni Punti Esperienza riceverai un bonus del 10% sul totale ottenuto.	E' meno efficace di Lezioni apprese, anche se questa abilità si può apprendere solo dal livello 26
	Armatura splendente	2	Riparazione 20, Scienza 70	Dead Money	1	I raggi vengono riflessi dalla superficie brillante della tua armatura! Soglia danni 5 contro le armi a energia mentre indossi armature di metallo, 2 se indossi occhiali riflettenti.	Questa abilità non produce alcun effetto, a causa di un bug. Con delle mod non ufficiali è possibile ripristinarne l'efficacia
	Munizioni di scarto	2	FRT 6, Riparazione 45	Dead Money	1	La necessità stimola l'ingegno! Crea munizioni al Banco da ricarica usando materiali alternativi (Rottami di ferro e Lattine).	<p>Le munizioni creabili sono le seguenti: .308, .44 Magnum, .45-70 governativa, .50 MG, 5mm, 5.56mm, 9mm, 10mm, calibro 12, calibro 20</p> <p>Visto il peso dei materiali per creare le munizioni, questa abilità non è una fra le migliori da selezionare</p> <p>A differenza di Maestro del caricamento manuale, tutte le ricette richiederanno un livello Riparazione 45, rendendo alcune munizioni, particolarmente rare, subito disponibili anche al giocatore di livello basso</p> <p>Anche con un Baratto basso, è più conveniente vendere i materiali di scarto e comprare le munizioni direttamente dai mercanti, piuttosto che crearle sfruttando questa abilità</p> <p>Le lattine piegate non potranno essere riciclate con questa abilità: possono essere usate solo quelle intatte</p>
	Tocco leggero	2	AGI 6, Riparazione 45	Dead Money	1	Le armature pesanti non fanno per te. Per questo hai imparato a personalizzare le armature leggere per renderle più efficaci. Quando indossi un'armatura leggera, hai il 5% di probabilità in più di infliggere un Colpo letale, mentre i tuoi avversari hanno il 25% di probabilità in meno.	<p>L'abilità si attiva anche quando il Corriere non indossa alcuna armatura</p> <p>Si combina bene con Imposta i laser per divertimento e Comandante dei laser, aumentando fino al 19% l'occasione di colpi letali con le armi laser</p>
	Buongustaio del vecchio mondo	2	STA 6, Sopravvivenza 45	Dead Money	1	Grazie a uno stile di vita discutibile hai imparato i segreti dei gigolò! +25% Resistenza alla dipendenza. +50% Bonus Salute quando assumi Snack. Scotch, Vodka e Vino ora ti donano Salute oltre ai loro consueti effetti.	<p>Il bonus moltiplicativo viene arrotondato per difetto, quindi in molti casi si riduce a un 40% effettivo; tuttavia, maggiore è il livello di Sopravvivenza, più alto sarà il bonus totale</p> <p>E' utile in modalità Duro, poiché riduce significativamente l'uso di preziosi stimpak</p> <p>I cibi influenzati da questa abilità sono: Blamco Mac and Cheese, Mele Dandy Boy, Spuntini Fancy Lads, Purè istantaneo, Cibo spazzatura, Maiale e fagioli, Patatine, Hamburger, Bombe di zucchero, Deliziose uova speziate</p> <p>Le bevande sono invece le seguenti: Scotch, Vodka, Vino</p>
	Cannibale	4	-	-	1	Con l'abilità extra Cannibale, in modalità Furtivo, hai la possibilità di cibarti di un cadavere per aumentare il livello di salute. Cibandoti di un cadavere, però, perdi karma e, se ci sono testimoni, l'atto è considerato un crimine contro natura.	<p>Dopo aver consumato 25 cadaveri, guadagnerai l'abilità extra Mordi e Fuggi, con la quale si possono prendere pezzi di cadavere dai corpi per mangiarli in seguito</p> <p>Si possono mangiare solo i cadaveri di umani o di ghoul non ferali</p> <p>Old World Blues (DLC) Ci si può nutrire dei corpi dei Restrittore di annullamento di Trauma Y-17</p> <p>Ogni cadavere può essere mangiato una sola volta e fornisce 25 TP, 3 livelli di radiazione, e 1 punto negativo al karma</p> <p>Se qualche alleato, che non sia un nostro seguace, vede nutrirsi di un cadavere, diventerà ostile</p>

	Comprensione	4	INT 4	-	1 Con l'abilità extra Comprensione, ottieni il bonus doppio dalla lettura delle riviste e un punto aggiuntivo dai libri delle abilità.	Con questa abilità extra, raccogliendo tutti i libri del gioco e dei DLC (esclusi quelli randomici contenuti nelle casse di <i>Honest Hearts</i>) puoi guadagnare un massimo di 376 punti abilità aggiuntivi, rispetto i 282 nel caso non la possedessi. Non viene aggiunto il punto bonus per i libri già consumati prima di aver selezionato l'abilità.
	Esperto	4	INT 4	-	1 Con l'abilità extra Esperto guadagni tre Punti Abilità extra ogni volta che passi di livello. Questa abilità extra è più efficiente se acquisita subito, per sfruttarne al massimo l'efficacia. La traduzione è errata. In realtà i punti aggiunti sono 2.	Avendo tutti i DLC installati, questa abilità extra, appresa a livello 4, fornisce ben 92 Punti abilità aggiuntivi. Considerando che, a differenza di <i>Fallout 3</i> , in <i>Fallout: New Vegas</i> l'Intelligenza fornisce solo metà dei punti abilità, scegliere Esperto equivale all'aggiungere 4 punti all'Intelligenza.
	Entomologo	4	INT 4, Sopravvivenza 45	-	1 Con l'abilità extra Entomologo, proverai il 50% in più di danni durante un attacco a insetti mutanti quali scarafaggi radioattivi, mantidi giganti o scorpioni radioattivi.	Gli animali affetti da questa abilità sono i seguenti (incluse le varianti): scorpione radioattivo, scarafaggio radioattivo, formica gigante, mantide gigante, cazador.
	Figlio delle radiazioni	4	Sopravvivenza 70	-	1 Sei un vero figlio delle radiazioni. Più la malattia da radiazioni si impossesserà di te, più la tua salute si rigenererà.	Paragonando questa abilità extra all'impianto Riproduttore di monociti, la rigenerazione dei Punti Ferita, anche a livelli bassi di radiazioni, è 20 volte più efficace. Non va mai accoppiata assieme a Resistenza alle radiazioni , Stomaco di piombo o Impianto Y-3 , perché rendono più difficile l'aumento delle radiazioni e il relativo bonus rigenerativo. Si combina bene con Atomico!
	Corri e spara	4	Armi 45 o Armi a energia 45	-	1 Quando prendi la mira con un fucile a una mano o un'arma a energia, puoi muoverti a velocità doppia del normale.	
	Viaggiare leggeri	4	Sopravvivenza 45	-	1 Quando indossi un'armatura leggera o non indossi alcuna armatura, corri più veloce del 10%.	Questa abilità extra influenza su ogni movimento del personaggio, anche in furtivo, in sovraccarico o con armi a due mani. Si combina bene con Corriere dei tunnel , garantendo più benefici quando si indossano armature leggere.
	Carneficina	6	-	-	1 Con il tratto Carneficina, i personaggi e le creature che ucciderai esploderanno spesso in un'orribile poltiglia rossa. Divertente! E inoltre causerai il 5% in più di danni con tutte le armi.	Potrebbe rendere più difficili alcune missioni, come Taglia tre carte . È molto utile in <i>Dead Money</i> , poiché aumenta la possibilità di sventrare i fantasmi, rendendo impossibile la loro resurrezione. Assieme all'abilità Lord Morte e Ti credevo morto , è l'unica abilità extra ad aumentare globalmente l'efficacia degli attacchi, senza fare distinzioni di genere, tipo di bersaglio o arma utilizzata.
	Esperto in demolizione	6	Esplosivi 50	-	3 Per ogni grado di questa abilità extra guadagnato, le tue armi esplosive causeranno il 20% in più di danni.	Il danno aumentato è quello "esplosivo" non quello fisico: per una granata il danno fisico è irrilevante rispetto quello esplosivo, per un Fat Man il danno fisico è molto grande, quasi doppio rispetto quello esplosivo (1000 di fisico contro 400 di esplosivo). Per questo motivo l'aumento di danno non sarà omogeneo per tutte le armi.
	Fedeltà feroce	6	CAR 6	-	1 La forza della tua personalità instilla un'incrollabile lealtà nei tuoi seguaci. Quando la tua salute scenderà sotto il 50%, i tuoi Seguaci diventeranno molto più resistenti ai danni.	Si crea una strana combinazione con Donatore di vita poiché la salute richiesta per attivare questa abilità non è più il 50%.
	Cercatore fortunato	6	FRT 5	-	1 Con l'abilità extra Cercatore fortunato, troverai un maggior numero di tappi di Nuka Cola nei container.	A seconda del contenitore avrai il 10% di possibilità di trovare dai 110 ai 190 tappi oppure fra i 20 e gli 80 tappi extra, a seconda del contenitore.

**Pistolero**

6

- -

- 1 Utilizzando una pistola (o qualsiasi altra arma a una mano), guadagni un bonus del 25% in precisione S.P.A.V.

Non controbilancia il tratto Sparo veloce, se non in S.P.A.V.
Sebbene la Sparachiodi H&H Tools sia un SMG modificato, non beneficia di questa abilità extra

**Maestro del caricamento manuale**

6

Riparazione 70

-

- 1 Esperto di banchi da ricarica, non sprecherai materiali. Quando usi Armi da fuoco, avrai una maggiore probabilità di recuperare bossoli e capsule. Inoltre al banco da ricarica avrai a disposizione tutte le ricette a caricamento manuale.

Le munizioni aggiuntive sono le seguenti: **IPC** (Incamiciato Punta Cava): maggiore danno potenziale, metà del normale Danno Inflitto (DAN), come se il bersaglio raddoppiasse la sua Soglia Danni (SD); **IPM** (Incamiciato Punta Morbida): maggiore danno per colpo ma l'arma si usura del 50% più velocemente; **IPP** (Incamiciato Punta Piatta): danno migliorato, negazione della Soglia Danno, controllo della dispersione; **SWC** (Semi-WadCutter): danno migliorato, negazione della Soglia Danno, molto sovraccarico e triplica l'usura dell'arma; **Match**, carica manuale: minore danno potenziale, molto maggiore controllo della dispersione; **Super**: danno migliorato, negazione della Soglia Danno, ma l'usura dell'arma è del 250%. Queste munizioni non vengono generate con **Munizioni di scarto**. Creando e smontando munizioni è facile accumulare piombo, che, nonostante nel gioco non risulti molto pesante, riesce a raggiungere quantità notevoli e riempire l'inventario.

**Stomaco di piombo**

6

STA 5

-

- 1 Con l'abilità extra Stomaco di piombo, la quota di radiazioni che ti colpiranno quando consumerai cibi o bevande contaminate si ridurrà del 50%.

Molte volte il conteggio delle radiazioni non è esatto e i numeri con la virgola vengono arrotondati all'unità successiva. A livelli alti, vista l'abbondanza di fonti d'acqua pura, RadAway, Rad-X e armature atomiche, questa abilità diventa totalmente inutile.

**Chirurgo dei fucili**

6

Armi 45

-

- 1 Hai una mira infallibile con i fucili a pompa. Quando usi i fucili, indipendentemente dalle munizioni utilizzate, i tuoi attacchi ignoreranno 10 punti di Soglia danni del bersaglio.

Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Fucile Caravan, Fucile da caccia (a pompa), Campanello della cena, Fucile a leva, Fucile antisommossa, Fucile a canne mozze, Grande Boomer, Fucile a colpo singolo. Non ha effetto sul fucile da caccia Caravan robusto. Funziona molto bene con **Stai indietro**, aggiungendo danni stanchezza agli stessi attacchi.

**Il professionista**

6

Furtivo 70

-

- 1 Sei un esperto nell'attaccare il nemico di nascosto. Gli Attacchi furtivi letali con pistole, revolver e mitragliatrici, da fuoco o a energia, infliggono il 20% di danni in più.

Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Revolver magnum .357, Lucky, Revolver magnum .44, Magnum misteriosa, Pistola automatica .45, Una luce nell'oscurità, Mitragliatrice .45 automatica, Pistola 5.56mm, Pistola da 9mm, Maria, Pistola da 10 mm, Mitragliatrice da 10mm, Ninna nanna, Pistola da 12.7 mm, Li'l Devil, Mitragliatrice da 12.7 mm, Blaster alieno, Pistola laser, Esaminatore di conformità, Revolver da caccia, Pistola laser, Pew Pew, Laser RCW, Sparachiodi H&H Tools, Difensore al plasma, Pistola al plasma, Pistola a impulsi, Sequoia dei mercenari, Pistola silenziata da .22, .22 SMG silenziata, Ricaricatore pistola, Ipergeneratore MF Alpha, Emettitore sonoro. Questa abilità extra migliora la possibilità di uccisioni per colpo letale, rendendo le pistole e le mitragliette silenziate molto più performanti. Nonostante ciò che viene descritto, anche i colpi non in modalità furtivo vengono migliorati.

Abilità extra - Abilità extra salendo di livello

	Durezza	6	STA 5	-	2	Con l'abilità extra Durezza, la tua Soglia danni aumenta di 3. È possibile scegliere quest'abilità extra una seconda volta, caso in cui riceverai un ulteriore bonus di 3.	E' consigliata per tutti i giocatori che utilizzano armature leggere e si combina bene con Viaggiare leggeri e Tocco leggero Neutralizza il malus del tratto Kamikaze
	Riciclatore vigile	6	Scienza 70	-	1	Quando utilizzi Armi a energia, riesci a recuperare le munizioni utilizzate più facilmente. Inoltre al banco di lavoro hai a disposizione ricette più efficienti.	Nessun altro materiale è richiesto per riciclare munizioni ad energia Con il DLC Arsenale dei Gun Runner vengono sbloccate le varianti "ottimizzate" di munizioni, per ogni tipo di arma ad energia: tutte queste munizioni hanno un danno migliorato del 30% e aumentano l'usura dell'arma del 10%
	Bombardiere matto	6	Riparazione 45, Esplosivi 45	Arsenale Gun Runner	1	La tua profonda conoscenza dei congegni e degli esplosivi ti ha trasformato nel... Bombardiere matto! Hai sbloccato delle ricette speciali di Esplosivi da creare ai banchi di lavoro.	Le ricette sbloccate da questa abilità extra sono le seguenti: Mina da tappo efficiente, Fat Mine, Grappolo MFC, Granata MFC, Granata Nuka, Bomba a orologeria, alta carica, Granata a mano. Tutti gli esplosivi creati richiedono un livello Esplosivi maggiore di quello necessario per sbloccare l'abilità, ad eccezione della granata a mano
	Commando	8	-	-	1	Utilizzando un fucile, o qualsiasi altra arma a due mani, guadagni un bonus del 25% in precisione S.P.A.V.	Riesce a controbilanciare il tratto Sparo veloce , in S.P.A.V. ($1.25 \times 0.8 = 1$)
	Cowboy	8	Armi 45, Armi da mischia 45	-	1	Fai il 25% in più di danni quando usi un revolver, un'arma da fuoco a leva, la dinamite, un coltello o un'ascia.	Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Dinamite, Dinamite a miccia lunga, Bomba incendiaria, Bomba a orologeria, Coltello Bowie, Coltello da combattimento, Accetta, Coltello, Ascia da lancio, Coltello da lancio, Tomahawk, Mazza da guerra, Revolver magnum .357, Revolver magnum .44, Pistola 5.56mm, Fucile ad aria compressa, Pistola da boscaglia, Arma a ripetizione cowboy, Carabina La Longue, Revolver da caccia, Fucile a leva, Sequoia dei mercenari, Carabina a ripetizione La pistola della Polizia, sebbene sia un revolver, non è affatto da questa abilità Anche il fucile a canne mozze non beneficia di questa abilità
	Anatomia vivente	8	Medicina 70	-	1	Anatomia vivente ti consente di vedere la soglia di salute e danni di qualsiasi bersaglio. Ti dà anche un bonus del 5% ai danni contro umani e ghoul non feroci.	A causa di un bug, tutte le armi mostrate hanno una statistica del danno maggiorata del 5%
	Ladruncolo	8	INT 5, Baratto 70	-	1	Hai imparato ad apprezzare i vantaggi del saper imballare attentamente. Gli oggetti con peso inferiore o uguale a 2 pesano la metà.	Risulta molto utile in Modalità Duro , perché dimezza anche il peso delle munizioni Questa abilità extra viene applicata anche alle armi, alle mine, alle granate, ai cibi e a tutti gli oggetti dell'inventario che pesano meno di 2
	Estrazione rapida	8	AGI 5	-	1	Con Estrazione rapida sei più veloce del 50% quando estrai le armi o le rimetti nella fondina.	Il bonus acquisito con questa abilità extra risulta praticamente irrilevante
	Resistenza alle radiazioni	8	STA 5, Sopravvivenza 40	-	1	L'abilità extra Resistenza alle radiazioni ti consente di resistere alle radiazioni, e che altro? Ogni grado di questa abilità extra garantisce un 25% aggiuntivo per la Resistenza alle radiazioni	Vista la scarsità di aree densamente irradiate, l'utilità di questa abilità extra risulta discutibile
	Scroccone	8	FRT 5	-	1	Con l'abilità extra Scroccone, troverai un maggior numero di munizioni nei contenitori.	Essendo possibile riciclare le munizioni, l'utilità di questa abilità diventa discutibile Nel 75% delle volte è possibile trovare il doppio delle munizioni normali

	Muro di pietra	8	FRZ 6, STA 6	-	1	Guadagni 5 punti di Soglia danni contro tutti gli attacchi con Armi da mischia e Disarmato e non puoi essere buttato a terra in combattimento.	E' ancora possibile andare K.O. se colpiti da esplosivi E' utile contro i deathclaw, poiché utilizzano solo attacchi disarmati che possono mandare K.O. E' utile anche contro il Legato Lanius, perché usa attacchi da mischia
	Schiena resistente	8	FRZ 5, STA 5	-	1	Con l'abilità extra Schiena resistente, puoi trasportare fino a 50 libbre in più di attrezzatura	Assieme a Forza 10, Un pesante fardello , lo Spolverino del corriere e Accaparratore , il peso trasportabile massimo raggiunge le 400 libbre
	Super Slam	8	FRZ 6, Armi da mischia 45	-	1	Tutte le armi da mischia (eccetto quelle da lancio) e gli attacchi Disarmati hanno la possibilità di buttare a terra i tuoi bersagli.	E' possibile stendere un avversario a terra anche se questo è già steso, facendo in modo che non riesca più ad alzarsi Può succedere che il nemico venga lanciato in aria o, con Carnificina, si disintegri
	Presenza terrificante	8	Eloquenza 70	-	1	In alcune conversazioni, acquisisci l'abilità di avviare il combattimento mentre terrorizzi una folla di opposenti, facendoli scappare per trarsi in salvo.	I personaggi influenzati da questa abilità extra sono i seguenti: il Mercenario Milo in <i>Torna nel tuo cortile</i> , Grecks in <i>Esattore debiti</i> , i paladini della CdA quando fermano Veronica in <i>Potrei risvegliare il tuo interesse</i> , Benny in <i>Drin drin drin!</i> , Vulpes Inculta a Nipton, Caesar al Forte, il Luogotenente Haggerty, il Soldato semplice Davey Crenshaw in <i>Ti ho stretto</i> , Greasy Johnny in <i>Qualcuno vuole vigilare su di me</i> , Chavez in <i>Ho combattuto la Legge</i> , gli scagnozzi dell'Omerta in <i>Che poco ne sappiamo</i> , James Garret in <i>Condivisione del talento</i> , Tomas a Nipton, Christine in <i>Segnali misti</i>
	Grugnito	8	Armi 45, Esplosivi 20	Honest Hearts	1	Buon lavoro di fanteria! 25% di danni in più con pistole automatiche da 9mm e calibro .45 ed SMG, fucili di ordinanza, carabine d'assalto e per tiratore scelto, mitragliatrici leggere, granate, lanciagranate, lanciamissili e coltelli.	Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Pistola 9mm, Mitragliatrice 9mm, Pistola automatica .45, Mitragliatrice .45 automatica, Fucile di servizio, Carabina d'assalto, Tiratore scelto carabina, Mitragliatrice leggera, Granata a frammentazione, Lanciagranate, Lancia granate, Coltello da combattimento Solo il coltello da combattimento (e la sua variante unica, il Coltello di Chance) possono beneficiare sia si questa abilità, che dell'abilità Cowboy Questa abilità, combinata con Esperto in demolizione , è molto utile nelle explosive build, potenziando di molto l'efficacia delle granate Le armi influenzate da questa abilità riguardano solo il gioco di base e il DLC Honest Hearts; le armi aggiunte dagli altri add-on non vengono considerate
	Casa sulle montagne	8	Sopravvivenza 70	Honest Hearts	1	Quando interagisci con un falò hai sempre la possibilità di dormire, con tutti i vantaggi che ciò comporta.	In modalità Duro questa abilità rigenererà salute ma non fornirà il bonus Ben Riposo e non curerà le menomazioni; questi benefici però vengono garantiti con l'abilità Arrangiati
	Imperialista beffardo	8	-	Honest Hearts	1	Non sopporti predatori, drogati o tribali che cercano di insediarsi o sopravvivere in zone文明化. Contro predatori, drogati e tribali di Zion infligi + 15% di danni e ottieni un bonus di precisione nello S.P.A.V.	I nemici influenzati da questa abilità extra sono relativamente fragili. A gioco avanzato, risulta quindi totalmente inutile
	Saggezza tribale	8	Sopravvivenza 70	Honest Hearts	1	I tuoi arti subiscono il 50% di danni in meno da animali, animali mutati e insetti mutati. Ottieni il 25% di resistenza ai danni da veleno e puoi mangiare insetti mutati in modalità Furtivo.	Le creature influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Cazador, Mosca mutante, Ratto gigante, Formica di fuoco, Mantide gigante, Scorpione radioattivo, Scarafaggio radioattivo
	Qui e ora	10	-	-	1	Con l'abilità extra Qui e ora, acquisterai un livello di esperienza maggiore, con tutti i vantaggi che questo comporta.	L'ammontare di punti esperienza dati da questa abilità è basato sulle abilità del personaggio e di solito è inferiore a quello richiesto salendo di livello normalmente

**Amico degli animali**

10

CAR 6, Sopravvivenza
45

- 2 Nel primo grado di questa abilità extra gli animali non attaccano. Nel secondo grado ti aiuteranno durante il combattimento, ma non se combatti contro un animale.

Con questa abilità il personaggio guadagna la capacità di addomesticare gli animali: al primo livello alcuni animali smetteranno di attaccare; al secondo livello alcuni potranno essere utilizzati contro altri nemici non-animali. Gli animali influenzati da questa abilità extra sono i seguenti: Bighorner, Bramino, Coyote, Cane, Geco, Ratto gigante, Ratto talpa, Bastardo della Legione, Nightstalker. Sebbene classificati come abomini, gli nightstalker possono essere addomesticati, mentre i gchi di fuoco e i lakelurk non possono esserlo. Gli Yao Guai non sono affetti da questa abilità.

**Finezza**

10

- 1 Con l'abilità extra Finezza, hai più probabilità di mettere a segno un colpo letale in combattimento, equivalente a 5 punti Fortuna in più.

Questa abilità si combina bene con Colpo letale migliorato, armi con un moltiplicatore di colpo letale, come il fucile da caccia o il guanto con lame. Un effetto simile ha il tratto Fatto per distruggere, che aumenta l'occasione di colpo letale del 5%, aumentando però l'usura dell'arma. Questa abilità non è molto utile su personaggi con scarsa Fortuna, né su quelli che attaccano in furtivo, poiché l'attacco in Furtivo è sempre un colpo letale. Con questa abilità, Fortuna a 10, il berretto del 1º Ricognitori e un'arma con moltiplicatore x5 di colpi letali, si ottiene praticamente il 100% di occasione di colpo letale.

**Ira matematica**

10

Scienza 70

- 1 Puoi ottimizzare la logica S.P.A.V. del tuo Pip Boy, riducendo tutti i costi PA del 10%.

Questa abilità si combina bene con Una bella legnata e Super-plasmatico. I punti azione non sono risparmiati, ma si rigenerano più velocemente.

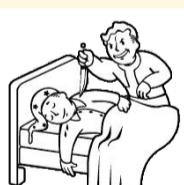
**Signorina Fortuna**

10

FRT 6

- 1 Proprio quando i tuoi nemici credono di essere in vantaggio, appare la Signorina Fortuna per rovesciare le sorti. Appare solo nello S.P.A.V. e ha l'abilità di sottrarre la sconfitta dalle grinfie della vittoria.

Il Misterioso estraneo è un'abilità complementare: sia la Signorina Fortuna sia il Misterioso estraneo possono essere selezionati dal giocatore, ma non possono apparire simultaneamente. A differenza del Misterioso estraneo, la Signorina Fortuna colpirà i nemici facendo danni leggeri, mirando a menomare e stendere i nemici (K.O.), piuttosto che ucciderli. La Signorina Fortuna è capace di uccidere istantaneamente i fantasmi, poiché essi muoiono quando uno qualsiasi dei loro arti gli viene menomato.

**Mister Sandman**

10

Furtivo 60

- 1 Con l'abilità extra Mister Sandman, in modalità Furtivo, potrai uccidere silenziosamente nel sonno qualsiasi essere umano o ghoul e questo tipo di uccisioni ti faranno guadagnare PE bonus.

Non è necessario possedere un coltello per eseguire l'uccisione silenziosa.

A differenza della Signorina Fortuna, il Misterioso estraneo colpirà solo l'ultimo nemico, uccidendolo, con la sua .44 Magnum.

La Signorina Fortuna è un'abilità complementare: sia il Misterioso estraneo sia il Misterioso estraneo possono essere selezionati dal giocatore, ma non possono apparire simultaneamente.

Dopo 15 interventi, si sbloccherà l'abilità extra Aiuto Amichevole, grazie alla quale il Misterioso estraneo compirà ancora più spesso.

**Misterioso estraneo**

10

FRT 6

- 1 Ti sei guadagnato un angelo custode personale... munito di pistola calibro .44 Magnum. Con questa abilità extra, il misterioso estraneo comparirà occasionalmente nella modalità S.P.A.V. per darti una mano con letale efficienza.


Furia nerd!

10

INT 5, Scienza 50

Ti hanno comandato a bacchetta abbastanza! Con l'abilità extra Furia nerd, ricevi un bonus di 10 per la Forza e il 50% in più di Resistenza ai danni quando il tuo livello di salute scende al di sotto del 20%.

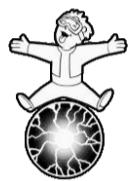
I bonus si applicano anche con un'armatura rottta o completamente svestiti e coinvolgono tutte le statistiche derivate
Per questa abilità viene considerata la salute base del giocatore, non quella acquistata tramite bonus temporanei, come quelli del Buffout o dell'abilità extra Ti credevo morto


Creatura notturna

10

Al calar del sole, una Creatura notturna riceve un bonus di 2 e più punti Intelligenza e Percezione. Questa abilità extra influenza il tuo "orologio interno" e rimane attiva sia all'interno sia all'esterno.

Il bonus all'Intelligenza non è preso in considerazione per il conteggio dei punti abilità guadagnati aumentando di livello
L'aumento degli attributi influenza solo temporaneamente Medicina, Riparazione, Scienza, Armi a energia, Esplosivi e Scasso


Super-plasmatico

10

Armi a energia 70

Il plasma ti emoziona a tal punto che non riesci (magneticamente) a contenerti! Il costo PA di tutte le armi al plasma (incluse le granate al plasma) è ridotto del 10%.

Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Granate MFC, Grappolo MFC, Fucile multiplas, Lanciatore al plasma, Difensore al plasma, Granata al plasma, Pistola al plasma, Fucile al plasma, Modulatore di materia Q-35, La Smitty Special


Stai indietro

10

Armi 70

Dead Money

Hai imparato una tecnica con Fucile che dà la possibilità di buttare giù il nemico.

Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Fucile Caravan, Fucile da caccia, Fucile a leva, Fucile antisommossa, Fucile a canne mozze, Fucile a colpo singolo
Le armi influenzate sono praticamente le stesse di quelle che ricevono il bonus con Chirurgo dei fucili
Il Fucile da caccia Caravan robusto non è influenzato da questa abilità


Combatti il potere

10

Honest Hearts

Basta con l'arroganza delle "autorità" contro la povera gente! Guadagni 2 punti di Soglia danni e hai il 5% di probabilità in più colpo letale su chiunque indossi l'armatura dell'RNC, della Legione o della Confraternita.

L'abilità si attiva per ogni personaggio che indossa un'armatura di una fazione, anche se esso non fa parte di alcuna fazione


Metabolismo veloce

12

Con l'abilità extra Metabolismo veloce, riceverai un bonus salute del 20% nell'utilizzo dello stimpak.

In modalità Duro gli stimpak curano anche più velocemente.
Si combina con **Chimico**, **Migliore guarigione**, **Senza cuore** e un alto livello di **Medicina**


Sciacallo terrificante

12

Cannibale

Con Sciacallo terrificante, in modo furtivo, puoi cibarti del cadavere di un supermutante o di un ghoul feroce per aumentare il livello di salute. Se ti cibi di un cadavere perdi karma e l'atto è considerato un crimine contro natura.

Non influenza il raggiungimento dell'obiettivo della sfida Mordi e Fuggi
Non è un'abilità extra necessaria per completare la sfida *Carne dei campioni*, poiché tutti i personaggi da divorcare sono umani


Pronto all'azione

12

Esplosivi 70

La tua familiarità con gli esplosivi ti permette di ignorarne parte del danno. La tua Soglia danni contro gli esplosivi aumenta del 50% e ha effetto anche sui tuoi.

Con questa abilità guadagni 25 punti di soglia danni contro gli esplosivi, anche quelli che usi tu. E' un'abilità molto utile se usi massicciamente gli esplosivi e si combina bene con **Esperto in demolizione** e **Danno collaterale**


Donatore di vita

12

STA 6

Con l'abilità extra Donatore di vita riceverai un bonus di 30 Punti ferita.

Il bonus di questa abilità è escluso dal calcolo di Fedeltà feroce


Su grande distanza

12

STA 6, Baratto 70

Hai imparato come portarti dietro montagne di roba per il trasferimento a distanza. Il fatto di essere sovraccarico non ti impedisce più di utilizzare lo Spostamento veloce.

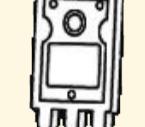
Entra in conflitto con **Schiena resistente**, **Un pesante fardello** e **Ladruncolo**, poiché questa abilità si attiva solo quando si è in sovraccarico, mentre le altre prevengono che accada.
Si combina bene con **Viaggiare leggeri**, poiché quest'ultima abilità si attiva anche quando si è in sovraccarico.
Trasportare più di 10.000 libbre potrebbe rendere impossibile navigare nell'inventario

	Attacco perforante	12	Disarmato 70	-	1 Con l'Attacco perforante tutti i tuoi attacchi Disarmati e con Armi da mischia (comprese quelle da lancio) negano 15 punti di Soglia danni al bersaglio.	
	Piromane	12	Esplosivi 60	-	1 Con l'abilità extra Piromane, provocherai il 50% in più di danni con le armi a fuoco, come il lanciafiamme e lo Shishkebab.	Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Inceneritore, Inceneritore pesante, Shishkebab, Lanciafiamme, Granata incendiaria, Bomba di fuoco, Emettitore sonoro - Tarantola, Guanto sterilizzante, Pugno di saturnite incandescente, Lanciarazzi, Gehenna, Fiamma purificatrice Le munizioni infuocate non sono influenzate da quella abilità
	Esperto di robotica	12	Scienza 50	-	1 Con l'abilità extra Robotica, causerai il 25% in più di danni ai robot. Inoltre, avvicinandoti furtivamente ad un robot ostile e attivandolo, metterai il robot in uno stato di sospensione permanente.	Le creature influenzate da questa abilità sono le seguenti: Robot sentinella, Robocervello, Protettore, Eyebot, Mister Handy, Mister Gutsy, Roboscorpione Per disattivare un robot basta essere in modalità furtivo e, "NASCOSTI" dietro il robot, diventerà disponibile l'opzione per disattivarlo
	Corsa silenziosa	12	AGI 6, Furtivo 50	-	1 Con l'abilità extra Corsa silenziosa, riceverai un bonus di 10 punti per l'Abilità Furtivo e la corsa non sarà più un fattore critico per il successo di un tentativo di furto.	Il bonus +10 a Furtivo è un refuso da <i>Fallout 3</i> . In <i>Fallout: New Vegas</i> non c'è questo bonus. Questa abilità si combina molto bene, per costruire una stealth build, ad altre abilità come Viaggiare leggeri, Impianto M-5 o Corriere dei tunnel Anche se "silenziosa" il giocatore genererà ancora rumore camminando, ma questo non verrà percepito dai nemici
	Cecchino	12	PER 6, AGI 6	-	1 Con l'abilità extra Cecchino, in modalità S.P.A.V., avrai il 25% di probabilità in più di colpire la testa di un avversario.	Questa abilità toglie il malus del tratto Sparo veloce
	Danno collaterale	12	Esplosivi 70	-	1 Quando ti trovi in territorio nemico inizi a lanciare granate a destra e a manca, sperando nella fortuna. L'area di effetto di tutti gli esplosivi aumenta del 25%.	E' raccomandato combinare questa abilità extra con Pronto all'azione , Scheletro di adamantio o Duro , per evitare di venire menomati dalle esplosioni
	Forza inarrestabile	12	FRZ 7, Armi da mischia 90	-	1 La tua abilità nelle arti marziali è leggendaria. Infligi ingenti danni aggiuntivi con Armi da mischia e Disarmato quando il nemico tenta di bloccare i tuoi colpi.	In pratica, se il nemico è in parata, il danno viene aumentato del 400%. Questo significa che il giocatore infligge molti più danni, nonostante la parata aumenti temporaneamente la soglia danni dell'avversario
	Peso massimo	12	FRZ 7	Dead Money	1 Sei andato in palestra? Le armi che pesano più di 10 lbr. ora pesano la metà per te.	Le armi modificate che finiscono col pesare meno di 10 lbr. non ottengono questo beneficio Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Mitragliatrice .45 automatica, Mitragliatrice leggera, Fucile automatico, Mitragliatrice da spalla, Fucile antimateria, Mitragl. a c. rotanti, Arma Cybercane K9000, Inceneritore, Inceneritore grande, Mirino di Euclid, Fucile auto-ricaricante, Lanciafiamme, Saldatore ad arco, Laser Gatling, Lanciatore al plasma, Lanciagranate, Mitragl. lanciagranate, Lanciamissili, Luce rossa Lonesome Road, Fat Man, Spada paraurti, Martello da fabbro, Antenna X-2, Super martello, Sega elettrica, Lancia termica, Guanto con lame unico, Artiglio di Rawr
	Gambizzatore	12	PER 7	Dead Money	1 Con l'abilità extra Gambizzatore, in modalità S.P.A.V., avrai molta più probabilità di colpire le gambe di un avversario.	E' utile per controbilanciare il tratto Sparo veloce

	Vigilanza	12	PER fra 6 e 9	Lonesome Road	1	Hai imparato a tenere svegli i tuoi sensi per cogliere i segnali di pericolo. Quando sei accovacciato e fermo ottieni +2 all'attributo Percezione, utile per trovare i nemici prima che loro trovino te.	I danni da caduta non vengono diminuiti Si sposa molto bene con Pronto all'azione, Duro e Saggezza tribale Annulla il malus del tratto Telaio piccolo Non si combina bene con Occhio per occhio , poiché rende più difficili le menomazioni
	Scheletro di adamantio	14	-	-	1	Con l'Abilità extra Scheletro di adamantio, i tuoi arti saranno danneggiati solo del 50% rispetto al normale.	
	Al cuore del problema	14	Armi 70	-	1	Non perdi tempo a tentare colpi creativi: vai dritto al sodo. In S.P.A.V., infligi il 15% di danni in più quando miri al tronco.	Gli oggetti influenzati da questa abilità extra sono i seguenti: Jet, Buffout, Psycho, Stabile, Turbo, Stealth Boy, Riviste delle abilità, Impianto GRX Si combina bene con Resistente alle medicine, Tempi veloci, Turista giornaliero e Whiskey Rose Influenza anche la durata degli Stealth Boy, facendoli esaurire dopo 4 minuti; combinata con Stealth Girl di Lily la loro durata raggiunge gli 8 minuti
	Chimico	14	Medicina 60	-	1	Con l'abilità extra Chimico, l'effetto di qualsiasi droga ingerita dura due volte più a lungo.	
	Super-meccanico	14	Riparazione 90	-	1	Possiedi l'abilità di riparare un qualsiasi oggetto usando un oggetto simile. Riesci a riparare una carabina con un fucile da caccia oppure un difensore al plasma con una pistola laser. Come ci riesci? Solo tu lo sai.	Un modo facile per capire se due armi si possono combinare è vedere come vengono impugnate: se si prendono in mano nella stessa maniera è molto probabile che si possano riparare assieme. Stessa cosa per i vestiti (leggeri, medi, pesanti) Si combina bene con Fatto per distruggere, poiché questo tratto deteriora molto velocemente le armi Bisogna prestare però molta attenzione perché con questa abilità è possibile, per errore, riparare un oggetto comune con uno unico
	Passo leggero	14	PER 6, AGI 6	-	1	Con l'abilità extra Passo leggero, non farai mai esplodere una mina o una trappola nemica.	
	Purificatore	14	-	-	1	Come purificatore della Zona contaminata, infligi 117% danni con le armi da mischia o disarmato contro Centauri, Nightstalker, Sporofite, Portatori di spore, Deathclaw, Supermutanti e Ghoul feroci. [Sebbene la descrizione lo riporti, questa abilità non riguarda i ghoul ferali]	Sebbene la descrizione lo riporti, questa abilità non riguarda i ghoul feroci Le creature abominevoli influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Alien, Centauri, Deathclaw, Sig. House, Nightstalker, Portatori di spore, Piante di spore, Popolo fantasma, Serbatoio del pensiero, Scavatori Si combina bene con Creatura abominevole
	Uomo d'azione	16	AGI 6	-	2	Per ogni grado di abilità extra Uomo d'azione riceverai un bonus di 15 punti azione da utilizzare per lo S.P.A.V.	Rispetto a Fallout 3, si guadagnano 10 PA in meno, ma ci sono due gradi di abilità, quindi può essere selezionata due volte
	Donna d'azione	16	-	-	2	Per ogni grado di abilità extra Donna d'azione riceverai un bonus di 15 punti azione da utilizzare per lo S.P.A.V.	
	Colpo letale migliorato	16	PER 6, FRT 6	-	1	Con l'abilità extra Colpo letale migliorato, ricevi un bonus danni del 50% per ogni colpo letale inferto a un avversario.	Questa abilità influenza anche i colpi letali derivati da un attacco furtivo, rendendola ideale per una build stealth o in combinazione ad altre abilità come Il professionista Risulta particolarmente utile con le armi che hanno un moltiplicatore o con alta occasione di colpo letale (come Lucky, i fucili da caccia o da cecchino, fucili

	Resistente alle medicine	16	Medicina 60	-	1 Se hai l'abilità extra Resistente alle medicine hai il 50% in meno di probabilità di sviluppare una dipendenza dalle medicine come Psycho o Jet.	Gauss o al plasma, saldatori ad arco o lanciafiamme) Poiché il calcolo del colpo letale viene assegnato per ogni singolo proiettile, sparare con un fucile a canne mozzate in furtivo farà guadagnare molti colpi critici in una singola volta Con Fortunato a essere vivo Lonesome Road (DLC) si può raggiungere il +125% di danno da colpo letale (bonus moltiplicativo)	Questa abilità diventa inutile se poi si sceglie Scappatoia di Logan Si combina bene con Chimico, Turista giornaliero e Buongustaio del vecchio mondo
	Fusione	16	Armi a energia 90	-	1 Fusione fa emettere una corona di energia nociva ai nemici che hai ucciso con le armi a energia. Nota: può provocare una reazione a catena.	La corona nociva può causare danno da attacco furtivo letale o da colpo letale Sia il Corriere sia i suoi seguaci possono essere colpiti dalla corona nociva Il danno della corona nociva deriva da quello dell'arma usata per uccidere il nemico. Ogni effetto secondario dell'arma, viene copiato dalla corona (es. incendiare il nemico) Tutte le armi influenzate dall'abilità Armi a energia (quindi non solo quelle laser o al plasma), possono attivare la corona nociva Questa abilità non aumenta l'impatto dell'esplosione dei fucili Gauss o del YCS/186, anzi sembra smorzarla Può aumentare lo smembramento dei nemici, rendendola particolarmente utile contro il popolo fantasma Armi che creano diverse "esplosioni" potrebbero creare corone nocive multiple	Poiché in <i>Fallout: New Vegas</i> si guadagnano meno punti abilità, questa abilità extra risulta più utile che in <i>Fallout 3</i>
	Specialità	16	-	-	1 L'abilità extra Specialità consente di selezionare una quarta abilità come Specialità, in modo da farla immediatamente aumentare di 15 punti.	Con questa abilità un personaggio focalizzato sulle armi esplosive o le armi a energia, può maneggiare qualsiasi arma avendo anche solo Forza a 6	Con questa abilità un personaggio focalizzato sulle armi esplosive o le armi a energia, può maneggiare qualsiasi arma avendo anche solo Forza a 6
	Maneggiamento arma	16	FRZ < 10	-	1 I requisiti di forza delle armi ora sono inferiori al normale di due punti.	Non sei riuscito in un attacco di intrusione e ti è stato bloccato l'accesso a un computer? A un mago del computer non può succedere! Con questa abilità extra, potrai tentare di inserirti in un computer a cui ti è stato bloccato l'accesso.	Questa abilità è praticamente inutile, poiché, prima di finire tutti e tre i tentativi di hacking e bloccare il terminale, basta chiuderlo e riaccenderlo per azzerarlo e ricominciare d'accapo
	Mago del computer	18	INT 7, Scienza 70	-	1 Con l'abilità extra fuoco concentrato, avrai il 5% di possibilità in più di colpire un arto, se l'arto è stato mirato in successione.	Assieme a Commando e Cecchino sarà molto più facile mirare alla testa di un nemico e guadagnare così un colpo letale E' molto più efficace con armi che utilizzano pochi punti azione, come le pistole La precisione di un colpo non può mai superare il 95%	Con l'abilità extra Infiltrato, riceverai un bonus speciale per scassinare una serratura. Se la serratura è rotta, potrai ritenere l'operazione un'altra volta. L'abilità si applica anche alle serrature rotte con l'opzione "Forza serratura".
	Fuoco concentrato	18	Armi a energia 60, Armi 60	-	1 Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.	E' praticamente una versione potenziata del Takedown Mercenario, che però si può eseguire solo fuori dallo S.P.A.V.	Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.
	Infiltrato	18	PER 7, Scasso 70	-	1 Con l'abilità extra Infiltrato, riceverai un bonus speciale per scassinare una serratura. Se la serratura è rotta, potrai ritenere l'operazione un'altra volta. L'abilità si applica anche alle serrature rotte con l'opzione "Forza serratura".	Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.	Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.
	Palmo paralizzante	18	Disarmato 70	-	1 Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.	Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.	Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco speciale S.P.A.V. che paralizzerà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.

	Istinto di esplosione	18	Sopravvivenza 50	Lonesome Road	1	I tuoi sensi sono così sviluppati che riesci a percepire la minima vibrazione nel terreno. Ottieni +1 agli attributi Percezione e Agilità mentre sei all'aperto.	Alcune aree non sono considerate come luogo all'esterno, come la Strip, Freeside e Camp McCarran
	Esploratore	20	-	-	1	Scegliendo l'abilità extra Esploratore, la mappa ti mostrerà qualsiasi ubicazione nel mondo. Avanti, comincia ad esplorare!	Per completare le sfide Maestro del Mojave ed Esplora le possibilità occorre esplorare 50 delle 75 località
	Angelo della morte	20	-	-	1	Se uccidi un bersaglio in S.P.A.V., 20 dei tuoi Punti azione saranno ripristinati.	A differenza di Fallout 3, i PA ripristinanti non sono tutti, ma solo 20 Si combina bene con Sparo veloce , Kamikaze , Uomo d'azione , Ira matematica e Colpo letale migliorato Se il nemico viene ucciso da un seguaci, dal Misterioso estraneo, da un'esplosione secondaria o da danni da bruciatura, i PA non vengono ripristinati.
	Ninja	20	Armi da mischia 80, Furtivo 80	-	1	Con l'abilità extra Ninja durante gli attacchi di mischia o disarmati, guadagni +15% di occasioni per colpi letali su ogni colpo. Attacchi Furtivo infliggono il 25% in più di danni del normale.	Il bonus di 25% negli attacchi furtivi letali riguarda solo le armi da mischia e disarmati
	Energia solare	20	STA 7	-	1	Con l'abilità extra Energia solare, otterrai 2 punti di Forza se esposto alla luce diretta del sole e avrai la possibilità di rigenerare lentamente i Punti ferita perduti.	Il bonus si attiva solo di giorno e solo all'aperto, non come Amico della notte che funziona anche all'interno degli edifici Sebbene il cielo sia sempre coperto dalla Nube, funziona anche nel Sierra Madre
	Occhio per occhio	20	-	Honest Hearts	1	Per ogni arto menomato che hai infligerai il 25% di danno in più agli arti nemici.	Con il tratto Telaio piccolo è possibile avere maggiori probabilità di attivare questa abilità Con Scervellato , Cervellone e Invertebrato è invece meno probabile che questa abilità si attivi La droga Stabile rimuove l'imprecisione della mira quando un arto è menomato
	Atomico	20	STA 6	Old World Blues	1	Con l'abilità extra Atomico, sarai più forte e veloce del 25% quando sei avvolto dalle radiazioni. Al di fuori delle zone radioattive, i tuoi Punti Azione (PA) si rigenerano più in fretta all'aumentare dell'avvelenamento da radiazioni.	Questa abilità si attiva anche ingerendo cibi che aggiungono avvelenamento da radiazioni Si combina bene con Figlio delle radiazioni e Nervi d'acciaio
	Nei loro panni	20	Sopravvivenza 25	Old World Blues	1	L'assunzione di una Spremuta di Nightstalker conferisce bonus alla Percezione (+1 PER), alla Resistenza al veleno (+5) e alla furtività (+5 Furtivo) oltre a tutti i benefici normali.	Il bonus per la resistenza al veleno è inutile se si ha già l'abilità Senza cuore, che garantisce l'immunità totale al veleno
	Sono roba buona	20	Sopravvivenza 55	Old World Blues	1	Ogni creatura vivente che uccidi ha il 50% di probabilità di possedere tra i suoi resti le sostanze curative Pasta semiliquida rossa o Sanguinaccio.	Il sanguinaccio nero, creabile dal sanguinaccio ottenuto dai cadaveri, ha un alto potere curativo (+10 TP al secondo), e supera il tasso di cura di Figlio delle radiazioni Gli oggetti ottenuti tramite questa abilità non contano come cibi veri e propri e quindi non sono influenzati dalla Sopravvivenza
	Comandante dei laser	22	Armi a energia 90	-	1	Che tu abbia in mano un'umile pistola laser o il possente laser Gatling, infligerai il 15% di danni in più e avrai il 10% di possibilità in più di infliggere un colpo letale con una qualsiasi arma laser.	Il bonus è additivo e non moltiplicativo. Come con Tocco leggero, viene aggiunto il 10% di occasione di colpo letale alla fine del calcolo totale dei danni da colpo letale Le armi influenzate da questa abilità extra sono le seguenti: Saldatore ad arco, Laser Gatling, LAER, Pistola laser, Fucile laser, Ipergeneratore MF Alpha, Laser RCW, Pistola a impulsi, Emettitore sonoro e Laser a triplo raggio Per questo motivo è utile con armi come il laser RCW, che hanno di base un basso livello di occasione di colpo letale Influenza anche le pistole a impulsi come il LAER, l'emettitore sonico e l'Esaminatore di conformità

	Chimico della Nuka	22	Scienza 90	-	1	Hai svelato alcuni dei più grandi misteri dei maestri prebellici: le formule per la creazione di bottiglie speciali di Nuka-Cola! Quest'abilità extra sblocca ricette speciali di Nuka-Cola al banco di lavoro.	Non influenza invece il fucile auto-ricaricante e il ricaricatore pistola, sebbene emettano laser
	Spara e prega	22	-	-	1	I tuoi attacchi infliggono molti meno danni ai Seguaci, permettendoti di scatenare l'inferno davanti a te senza doverti preoccupare troppo della mira.	Questa abilità extra smorza i danni collaterali di Fusione e Mano pesante sui seguaci
	Bellezza radioattiva	22	STA 8	Lonesome Road	1	Ogni volta che dormi, tutte le radiazioni vengono rimosse e recuperi al massimo la salute (nella modalità Duro non recuperi la salute, ma perdi 100 radiazioni).	Può essere vista come un'alternativa a Assorbi radiazioni
	Lettore vorace	22	INT 7	Lonesome Road	1	Non solo leggi i libri, li divori. I libri danneggiati che raccogli diventano riviste vuote che puoi utilizzare per copiare riviste di abilità presso un banco di lavoro (puoi anche convertire tali riviste vuote in libri in bianco).	Per clonare una rivista sono necessarie 2 riviste vuote, 1 colla prodigiosa e una rivista da copiare presso un banco da lavoro Non funziona con i libri prebellici Si combina bene con Comprensione e Mantenimento
	Sventratore	24	AGI 7, Disarmato 90	-	1	Lo sventratore è giunto! La velocità di tutti gli attacchi con Armi da mischia e Disarmati aumenta del 30%.	Senza alcun arma (né da mischia né da disarmato), questa abilità non si attiva Si combina bene con il consumo di Acqua di fonte, offrendo un bonus totale alla velocità delle armi da mischia e disarmato dell'80%
	Nervi d'acciaio	26	AGI 7	-	1	Con l'abilità extra Nervi d'acciaio, puoi generare punti azione più rapidamente del normale.	Visto che Angelo della morte ripristina solo 20 PA, questa abilità diventa molto più utile che in Fallout 3
	Lezioni apprese	26	INT 6	Lonesome Road	1	Hai dovuto imparare delle dure lezioni nella Zona contaminata, ma le ricordi tutte. Ottieni +1% di esperienza guadagnata per ogni livello (ad esempio, +25% di esperienza al livello 25).	Come Allievo sveglio, anche questa abilità è utile per mitigare il malus del tratto In gamba
	Corriere dei tunnel	26	AGI 8	Lonesome Road	1	Le tane del Divide ti hanno insegnato a tenere la testa bassa. La tua velocità di movimento aumenta enormemente con l'armatura leggera.	Assieme all'Impianto M-5, la velocità da accovacciati risulta inferiore solo del 14.5% alla camminata normale Si combina bene con Viaggiare leggeri e Tocco leggero Con Corsa silenziosa è possibile raggiungere il nemico furtivamente molto più velocemente
	Assorbi radiazioni	28	STA 7	-	1	Con l'abilità extra Assorbi radiazioni, il tuo livello di radiazioni si riduce lentamente da solo nel tempo.	Aspettare un'ora in-game corrisponde alla rimozione di 6 RAD Un'abilità simile è Bellezza radioattiva , che cura tutte le radiazioni quando si dorme E' più utile in Modalità Duro
	Arrangiati	28	Sopravvivenza 100	Lonesome Road	1	Sei più a casa sotto le stelle che sotto un tetto. Ogni volta che dormi all'aperto ottieni i benefici del bonus Ben riposo, anche se non hai un letto.	In Modalità Duro , dormire all'esterno non garantirà gli altri bonus alla salute e non rimuoverà le menomazioni
	Impianto GRX	30	STA 8	Old World Blues	2	Quest'abilità extra può essere selezionata due volte. Il secondo grado ne prolunga l'effetto da 2 a 3 secondi e ne aumenta gli usi al giorno da 5 a 10. [Si attiva dall'inventario del Pip Boy.]	Con Chimico e Turista giornaliero la durata massima dell'effetto raggiunge gli 8 secondi, con la Scappatoia di Logan 16 secondi Tempi veloci non influenza questa abilità
	Un pesante fardello	30	FRZ 6, STA 6	Lonesome Road	1	L'abitante della Zona contaminata con più equipaggiamento vince! O almeno sopravvive... Ora puoi trasportare 50 libbre di equipaggiamento in più (grazie all'abilità extra Schiena resistente).	Con Forza 10 , lo spolverino del corriere, Accaparratore e Schiena resistente è possibile raggiungere le 400 libbre di peso trasportabile

	Pieno giorno	36	Lonesome Road	1	Sei così furtivo che passi inosservato anche se la luce del tuo Pip Boy è accesa! Ogni volta che la luce del Pip Boy si accende, ottieni un bonus Furtivo per compensare la penalità alla furtività data dalla luce.	Funziona anche con il Pimp-Boy 3 miliardi	
	Tecnologia certificata	40	Lonesome Road	1	La tua conoscenza delle componenti robotiche ti consente di romperle facilmente e di recuperare cadaveri meccanici. Hai +25% di possibilità di infliggere colpi letali contro robot e troverai componenti più utili su quelli distrutti.	Questa abilità erroneamente aggiunge un 25% di occasione di colpo letale ai robot, che viene però arrotondata a 0 dal gioco, rendendola di fatto inutile	
	Non più come prima	50	Karma minore di -250	Lonesome Road	1	Forse un tempo eri cattivo, ma non sei più così. Il tuo karma è stato resettato a 0, i tuoi PA si rigenerano il 25% più velocemente e la tua velocità di attacco è aumentata del 20%. Inoltre, sei immune ai colpi letali.	L'incremento nella rapidità degli attacchi riguarda tutte le armi, tranne quelle automatiche Con l'acqua di fonte, Sventratore e Hacker da mischia, il Corriere guadagna un incremento sulla rapidità degli attacchi del 110% Le armi da mischia a due mani diventeranno rapide quasi quanto quelle a una mano in condizioni normali, mentre queste ultime diventeranno così rapide da essere imparabili
	Fortunato a essere vivo	50	Karma compreso fra -250 e 250	Lonesome Road	1	C'è mancato poco così tante volte che sei fortunato a essere vivo. Se finisci un combattimento con meno del 25% di Salute, la Fortuna aumenta di +4 per 3 minuti. Sei immune ai colpi letali mentre i tuoi infliggono +50% di danni.	Combinato con Colpo letale migliorato il bonus ai colpi letali raggiunge il 125%
	Ti credevo morto	50	Karma minimo di 250	Lonesome Road	1	Il tuo passato leggendario è stato dimenticato perché tutti ti credevano morto. Il karma torna a 0, i tuoi attacchi infliggono +10% di danni e per ogni 100 punti di karma che possiedi ottieni 10 Salute. Sei anche immune ai colpi letali.	Non si possono ottenere più di 1000 TP aggiuntivi (non è possibile superare i 1000 punti karma) Il bonus viene applicato come "effetto aggiuntivo", mentre la salute del personaggio resta sempre la stessa

A differenza di *Fallout 3*, una nuova abilità extra può essere aggiunta ogni due livelli raggiunti, non ogni livello. Per evitare quello che succedeva nel titolo precedente, ovvero ottenere molto facilmente un personaggio molto forte fin da subito, sono state rimosse molte abilità extra che avvantaggiavano troppo il personaggio:

- in totale ci sono 88 abilità extra
- 8 abilità extra derivate dal Seguace,
- 16 sfide
- 18 abilità extra speciali

In aggiunta a queste, sei abilità extra possono essere scelte più di una volta (es. Addestramento intensivo). Soltanto le abilità extra standard possono essere ottenute aumentando di livello, le altre si possono ottenere completando vari obiettivi o missioni e non sono conteggiate nel limite massimo di abilità extra raggiungibile: questo limite è di 25 abilità extra standard, avendo tutti i DLC installati, fra le 117 installabili.

Le abilità extra speciali si ottengono in altri modi, rispetto quelli elencati, come per esempio completando una missione o eseguendo una determinata azione nel gioco. Installare un impianto come l'ottenimento di una di queste abilità.

In conclusione, esistono delle abilità extra nascoste, rimaste dalla conversione da *Fallout 3* e rimaste inattive e inottenibili se non attraverso l'uso della console (Es Pelle dura o Riflessi automatici)

Requisiti abilità extra

Statistica primaria		Livello richiesto				
		4	5	6	7	8
Forza			Oh, issa! Schiena resistente	Muro di pietra Super Slam Un pesante fardello	Peso massimo Forza inarrestabile	
Percezione				Colpo letale migliorato Amico della notte Passo leggero Cecchino Vigilanza	Gambizzatore Infiltrato	
Stamina			Stomaco di piombo Durezza Resistenza alle radiazioni Schiena resistente	Atomico! Donatore di vita Su grande distanza Buongustaio del vecchio mondo Muro di pietra Un pesante fardello	Energia solare Assorbi radiazioni	Impianto GRX Bellezza radioattiva
Carisma				Amico degli animali		

			Fedeltà feroce	
Intelligenza	Comprensione Esperto Entomologo Allievo sveglio	Furia nerd! Mantenimento Ladruncolo	Lezioni apprese	Mago del computer Lettore vorace
Agilità		Ricarica rapida Estrazione rapida	Uomo d'azione/Donna d'azione Passo leggero Tocco leggero Corsa silenziosa Cecchino	Nervi d'acciaio Sventratore
Fortuna		Cercatore fortunato Scroccone	Colpo letale migliorato Munizioni di scarto Signorina Fortuna Misterioso estraneo	Corriere dei tunnel

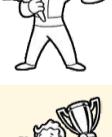
Abilità seguaci

Queste abilità si ottengono arruolando un determinato seguace (consulta la voce Seguaci) e durano fintanto che resta nella nostra squadra.

Abilità	Seguace	Descrizione e bonus ottenuto
	Migliore guarigione	Arcade Gannon Quando il Seguace è Arcade, il giocatore recupera più salute da tutte le fonti.
	Sensori potenziati	ED-E Quando ED-E è fra i Seguaci, il giocatore individuerà i nemici a una distanza maggiore. Inoltre, i nemici appariranno sulla bussola e potranno essere presi di mira in S.P.A.V. anche se nascosti.
	Manutenzione regolare	Raul Quando Raul è fra i Seguaci, le Condizioni delle armi e dell'armatura si riducono più lentamente.
	Manutenzione completa	Raul Quando il Seguace è Raul, le Condizioni delle armi e dell'armatura deteriorano il 75% più lentamente.
	Assistente Scriba	Veronica Quando la compagna è Veronica, il giocatore può creare oggetti per il banco di lavoro attraverso il dialogo di Veronica.
	Cerca e segna	Rex Quando Rex è fra i Seguaci, vengono evidenziate medicine, armi da fuoco e munizioni non equipaggiate nei paraggi quando ingrandisci la visuale.
	Osservatore	Boone Quando il Seguace è Boone, i bersagli nemici vengono evidenziati ogni volta che il giocatore mira attivamente.
	Stealth Girl	Lily Quando Lily è fra i Seguaci, la durata degli Stealth Boy aumenta del 200% e tutti gli attacchi furtivi critici infliggono il 10% di danni in più.
	Whiskey Rose	Cass Quando Cass è fra i Seguaci, sia lei che il giocatore otterranno un bonus alla Soglia danni quando bevono whiskey. Inoltre il giocatore non subirà la perdita di intelligenza dovuta al consumo di alcol e non subirà gli effetti negativi della dipendenza da alcol.

Abilità bonus delle sfide

Le sfide fanno ottenere nuove abilità extra: esse possono consistere nel uccidere un certo numero di nemici con un tipo di arma, infliggendo un certo ammontare di danni, riparando oggetti, hackerando terminali per un numero di volte fissato (es. *Imposta i laser per divertimento* aumenta l'occasione di colpo letale con le armi laser e si ottiene dopo aver inflitto 16.000 danni con pistole laser). Inoltre, alcune di queste sfide aumenteranno il bonus ottenuto via via che raggiungeremo il traguardo finale (es. nella sfida *Vendicatore Genetico*, uccidendo 2 cazador otterremo +10% di danno verso queste creature, uccidendone 5 il bonus salirà al +20%, uccidendone 10 il danno salirà al +30%).

Abilità bonus	Traguardi	Gradi	Descrizione e bonus ottenuto
	Creatura abominevole Uccidi 50/100/150 esseri abominevoli	3	Infliggi +3%/+6%/+10% danni agli abomini Non c'è niente di abominevole nel tuo bonus danni contro gli esseri abominevoli.
	Controllo animale Uccidi 50/100/150 animali mutati	3	Infliggi +3%/+6%/+10% danni agli animali mutati Nel primo grado di questa abilità extra gli animali non attaccano. Nel secondo grado ti aiuteranno durante il combattimento, ma non se combatti contro un animale.
	Una bella legnata Completa Per un pugno di Hollar e infliggi 10.000 danni con armi Disarmato	1	I PA degli attacchi Disarmati sono ridotti del 10% Riduci il costo PA degli attacchi disarmati in SPAV.
	Schiaccia insetti Uccidi 50/100/150 insetti mutati	3	Infliggi +3%/+6%/+10% danni agli insetti mutati Uccidi insetti mutanti.
	Cammello del Mojave Bevi 100 bevande con acqua	1	Aumenta del 15% la salute recuperata bevendo acqua o simili. Il tuo assiduo consumo d'acqua ti ha conferito benefici in caso di assunzione di fluidi idratanti.
	Turista giornaliero Usa 25 droghe	1	Aumenta del 33% la durata degli effetti delle droghe Il tuo assiduo utilizzo di droghe ti permette di beneficiare dell'effetto più a lungo.
	Mordi e Fuggi Mangia 25 cadaveri con l'abilità extra Cannibale	1	Ottieni l'opzione per prendere Consumabili resti umani usando Cannibale Mangia i cadaveri.
	Tempi veloci Usa 20 volte il Turbo	1	Aumenta del 50% di durata per il Droghe Turbo Hai rallentato le cose abbastanza da ottenere tempo extra quando usi il Turbo.
	Radicale libero Usa 20 RadAway	1	Aumenta di 10 RAD le radiazioni tolte per RadAway utilizzato Ottieni più benefici dall'utilizzo di Rad-Away.
	Aiuto Amichevole Ricevi 15 volte l'aiuto dal Misterioso estraneo o dalla Signorina Fortuna	1	Il Misterioso estraneo o dalla Signorina Fortuna appaiono il doppio più spesso I tuoi speciali amici SPAV si sono abituati ad aiutarti e cercheranno di farlo più spesso.
	Lord Morte Uccidi 200/700/1000 nemici	3	Infliggi +1%/+2%/+4% danni ad ogni nemico Ottieni un bonus danni contro qualsiasi cosa, perché ti piace uccidere qualsiasi cosa.
	Testa meccanica Uccidi 50/100 (glitch, non esiste un terzo livello)	3	Infliggi +3%/+6% danni ai robot Te la cavi con gli ingranaggi dei macchinari e ottieni un bonus danni contro i robot.
	Carne dei campioni Cannibalizza i cadaveri di Sig. House, Caesar, il Re e del Presidente Kimball	1	Aggiunge un punto Fortuna, Forza, Carisma e Intelligenza per 60 secondi dopo aver mangiato un cadavere L'essenza dei campioni scorre nelle tue vene. Quando cannibalizzi i cadaveri ottieni temporaneamente l'intelligenza di Caesar, la fortuna del Sig. House, il carisma del Re e la forza del Presidente Kimball.

	Hacker da mischia	Uccidi 125 nemici con Armi da mischia. Livello 1: 10000 danni con arma da mischia a una mano Livello 2: 10000 danni con armi da mischia a due mani	2	Aumenta del 5%/10% la velocità d'attacco con Armi da mischia	I tuoi tentativi di violare terminali sono un po' più rapidi.
	Massacratore di mutanti	Uccidi 50/100/150 supermutanti	3	Infliggi +3%/+6%/+10% danni ai supermutanti	La tua esperienza di combattimento contro i mutanti ti ha conferito un bonus danni contro di loro.
	Addestramento per armatura atomica	Completa La vista ai ciechi o Fatti gli affari tuoi o Valzer delle candele	1	Abilità di indossare tutte le varianti dell'Armature Armatura atomica	Hai ricevuto l'addestramento specialistico necessario per spostarti con qualunque forma di Armatura atomica.
	Imposta i laser per divertimento	Infliggi 16.000/25.000 danni con armi a energia a una mano	2	Aumenta del 2%/4% l'Occasione di colpo letale con tutte le Armi a energia	-
	Duro	Ricevi 50 menomazioni	1	Riduce del 20% il danno da menomazione	Ripetute fratture delle ossa li hanno resi più forti (in qualche modo).
Dead Money					
	Coniatore	Parla con Christine	1	Hai imparato la ricetta per creare gettoni per i Distributori automatici usando Rottami di ferro e l'acido delle Batterie a fissione. Creali al Banco di lavoro e spendili come fiche!	
	Cacciatore di fantasmi	Parla con Dog	1	Sai affrontare il Popolo fantasma con spietata efficienza. Quando li butti giù, restano giù.	
	Martini del Sierra Madre	Parla con Dean Domino	1	Hai imparato a creare una misteriosa sostanza commestibile presso un fuoco da accampamento usando materiali di recupero (Residui di nube, Lattine, Cibo spazzatura) che ti fornisce +75 punti Salute, +4 STA e +2 FRZ... ma fa' attenzione, crea dipendenza (probabilità di dipendenza: 15%).	
	Le ultime parole di Elijah	Consegna a Veronica l'olonastro da Elijah	1	Incrementa la velocità di attacco in mischia del 150% e del 25% l'occasione di buttarli a terra (KO) di Veronica	
	Divagazioni di Elijah	Tieni l'olonastro di Elijah dopo che Veronica l'ha sbloccato	1	Elijah naturalmente avrebbe voluto che l'avesse Veronica, ma te lo sei guadagnato, vero? Hai imparato la tecnica segreta di Elijah per le Armi da mischia e i tuoi Colpi letali ora infliggono il 150% di danni in più.	
Old World Blues					
	Scervellato	Dialogo iniziale con il Dottor Klein nel Serbatoio del pensiero (o se decidi di non reimpiantare il tuo cervello a fine DLC).	1	Il tuo cervello è stato rimpiazzato da tecnologie avanzate. La tua testa non può più essere menomata ed è resistente alla dipendenza da medicine (+25% resistenza) e all'impatto dei danni fisici (+5% Soglia dei danni, minimo +1).	
	Senza cuore	Dialogo iniziale con il Dottor Klein nel Serbatoio del pensiero (o se decidi di non reimpiantare il tuo cuore a fine DLC).	1	Il tuo cuore è stato rimpiazzato con le seguenti tecnologie avanzate: Non puoi essere avvelenato e dei filtri innestati nel cuore regolano anche il sanguinamento e le guarigioni, aumentando i benefici di tutte le sostanze curative (medicine). I robot sono parzialmente confusi da te e hanno il 50% di probabilità in meno di eseguire un colpo critico.	
	Invertebrato	Dialogo iniziale con il Dottor Klein nel Serbatoio del pensiero (o se decidi di non reimpiantare la tua colonna vertebrale a fine DLC).	1	La tua colonna vertebrale è stata potenziata con tecnologie avanzate. Il tuo torace non può più essere menomato e la tua Forza (FRZ) e la Soglia dei danni (SD) aumentano di 1.	
	Cervellone	A fine DLC parla con l'Auto-Doc del Pozzo e se decidi di reimpiantare il tuo cervello.	1	Il cervello è tornato nel tuo corpo ma alcune delle tecnologie più avanzate rimangono. La tua testa non può essere menomata, ma sei resistente alle dipendenze solamente del 10% in più. Sorprendentemente, la tua Soglia dei danni è aumentata del 10% (minimo +1 SD).	
	Arresto cardiaco	A fine DLC parla con l'Auto-Doc del Pozzo e se decidi di reimpiantare il tuo cuore.	1	Il cuore è tornato nel tuo corpo, ma mantieni alcune delle tecnologie avanzate: Sei meno resistente al veleno (50%) e ora i robot sono solo parzialmente confusi da te (25% di probabilità in meno di eseguire un colpo critico). D'altra parte, le sostanze curative (medicine) sono molto più efficaci	
	Colonna vertebrale rinforzata	A fine DLC parla con l'Auto-Doc del Pozzo e se decidi di reimpiantare la tua colonna vertebrale.	1	La tua colonna vertebrale ritorna nel corpo, ma mantieni alcune delle tecnologie avanzate: il tuo torso può essere di nuovo menomato, ma i tuoi bonus di Forza (FRZ) e Soglia dei danni (SD) sono raddoppiati! (+2)	
	Agente Genetico	Completa la missione Test di recupero dati X-8.	1	Lo studio degli Schemi degli Esseri abominevoli creati a Big MT ti ha conferito un bonus sui danni (16%) inflitti ai Nightstalker.	

	Vendicatore Genetico	Uccidi 2 cazador/Uccidi 5 cazador/ Uccidi 10 cazador all'interno di Big MT.	3	Lo studio degli Esseri abominevoli creati a Big MT ti ha conferito un bonus sui danni (17% per grado fino a tre gradi) inflitti ai Cazador.
Lonesome Road				
	Lo sventratore di orsi	Lancia i missili nucleari contro l'RNC	1	L'RNC non porterà ancora avanti la sua campagna aggressiva di espansione nell'Est. Puoi aumentare di un punto uno qualsiasi dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L. e selezionare una nuova Specialità. Inoltre, ottieni reputazione con la Legione di Caesar per l'annichilimento della terra dell'RNC, ma perdi reputazione con l'RNC.
	Fardello dell'Uomo morto	Lancia i missili nucleari sia contro l'RNC sia contro la Legione di Caesar	1	È compito dei morti ricordare ai vivi quel che hanno perso... Puoi aumentare di un punto uno qualsiasi dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L. e selezionare una nuova Specialità. Inoltre, ottieni reputazione con i Boomers e i Powder Ganger per le tue... tendenze distruttive, ma la perdi con l'RNC e la Legione di Caesar.
	Sopravvissuto del Divide	Ferma il lancio dei missili	1	Il Divide distrusse città, ridusse le persone a mucchi d'ossa e minacciò di distruggere il mondo, ma tu sei riuscito a sopravvivere... e a fermarlo. Puoi aumentare di un punto uno qualsiasi dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L. e selezionare una nuova Specialità. Inoltre, ottieni reputazione con i Seguaci dell'Apocalisse e con la Confraternita d'Acciaio per aver sventato un altro Armageddon.
	Lonesome Road	Lascia ED-E al Tempio di Ulysses	1	Hai lasciato ED-E al Tempio di Ulysses... non che tu avessi bisogno del suo aiuto. Finché resti senza Seguaci, i tuoi attacchi infliggono +10% di danni e ottieni +10% di precisione in S.P.A.V.
	Sfregiato	Uccidi tre Sfregiati	1	Hai affrontato le torture per mano degli Sfregiati... è il momento della vendetta (+10% alla resistenza ai danni e 14% ai danni contro gli Sfregiati).
	Flagello dell'Est	Lancia i missili nucleari contro la Legione di Caesar	1	Sic semper tyrannis! Puoi aumentare di un punto uno qualsiasi dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L. e selezionare una nuova Specialità. Inoltre, ottieni reputazione con l'RNC per aver spezzato le reni alla Legione di Caesar, ma perdi reputazione con la Legione di Caesar.

Sfide

Nel corso del gioco è possibile imbattersi in sfide: queste sono eventi, talvolta ripetibili, che portano ad un guadagno addizionale di punti esperienza e, in taluni casi, nello sblocco di abilità extra specifiche (es. Lord Morte). L'elenco delle sfide è .. consultando il Pip-Boy alla voce Info > Varie > Sfide.

Tutte le sfide disponibili in *Fallout: New Vegas* sono elencate di seguito, con le descrizioni che compaiono nel gioco. Va notato che alcune sfide non compariranno sul Pip-Boy se non quando vengono fatti dei progressi (es. *Un po' critica* compare solo dopo aver fatto un colpo letale con un'arma ad una mano), alcune non potranno essere iniziata se prima non se fanno altre (es. Energetico sblocca *Più energetico* e *Imposta i laser per divertimento*). Infine, le sfide possono essere completate una volta, tre volte per incrementare il livello delle abilità bonus acquisite o ripetute per un numero illimitato di volte.

Sfide del gioco principale

Sfide uccisione

Sfide uccisione	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Bum	Uccidi i nemici con gli esplosivi.	X	25	-	-	50	
Buuuuuum	Uccidi altri nemici con gli esplosivi.	✓	50	Bum	-	75	
Controllo animale	Te la cavi bene a gestire gli animali morti e ottieni un bonus danni contro quelli vivi.	3 gradi	50	-	Controllo animale	50	Gli animali da uccidere per questa sfida sono i gecchi, i cani, i ratti talpa, i bighorner, i bramini, i coyote, i ratti giganti e i nightstalker Questa abilità extra garantisce un aumento del danno verso gli animali del 3% al grado 1, 6% al grado 2, 10% al grado 3
Creatura abominevole	Non c'è niente di abominevole nel tuo bonus danni contro gli esseri abominevoli.	3 gradi	50	-	Creatura abominevole	50	Le creature abominevoli da uccidere per questa sfida sono gli alieni, i centauri, i deathclaw, il Sig. House, i nightstalker, i portatori di spore, le piante di spore, le creature del Popolo fantasma, gli scienziati del Serbatoio del pensiero e gli scavatori Questa abilità extra garantisce un aumento del danno verso le creature abominevoli del 3% al grado 1, 6% al grado 2, 10% al grado 3 Si combina bene con l'abilità extra Purificatore
Da vicino	Uccidi i nemici con le armi da mischia.	X	50	-	-	75	
Dipartita delle macchine	Uccidi 50 robot.	3 gradi	50	-	Testa meccanica	50	
Energetico	Uccidi i nemici con le armi a energia.	X	64	-	-	64	È possibile ottenerla colpendo i nemici con un altro tipo di armi e finirli da disarmato
I fucilatori	Uccidi nemici con armi da fuoco con impugnatura da fucile.	✓	250	-	-	75	
Massacro dei Supermutanti	Uccidi Supermutanti.	3 gradi	50	-	Massacratore di mutanti	50	
Mira e premi	Usa una qualsiasi arma grande a due mani per uccidere i nemici.	✓	250	-	-	75	
Non così da vicino	Uccidi i nemici con le armi da lancio.	✓	25	Da vicino	-	50	
Per qualche Hollar in più	Uccidi nemici senza armi.	✓	75	Per un pugno di Hollar	-	100	
Per un pugno di Hollar	Uccidi nemici senza armi.	X	42	-	-	50	È possibile ottenerla colpendo i nemici con un altro tipo di armi e finirli da disarmato
Più da vicino	Uccidi i nemici con le armi da mischia.	✓	75	Da vicino	-	75	
Più energetico	Uccidi altri nemici con le armi a energia.	✓	64	Energetico	-	75	

Sfide uccisione	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Posso ucciderti con una mano sola	Uccidi i nemici con armi da fuoco a una mano.	✓	250	-	-	75	
Questo si che è hacking	Infliggi colpi letali con armi da mischia a una mano.	✓	100	Più da vicino	-	50	
Schiaccia insetti	Strappare le zampe alle formiche ti riesce bene. Ottieni un bonus danni contro gli insetti.	3 gradi	50	-	Schiaccia insetti	50	Gli insetti da uccidere per questa sfida sono i cazador, le formiche giganti, gli scorpioni radioattivi, le mantidi giganti, gli scarafaggi radioattivi e le mosche mutanti Questa abilità extra garantisce un aumento del danno verso gli insetti del 3% al grado 1, 6% al grado 2, 10% al grado 3. Si combina bene con l'abilità extra Entomologo
Spara	Uccidi i nemici con le armi da fuoco.	✗	75	-	-	75	
Spara di nuovo	Uccidi altri nemici con le armi da fuoco.	✓	75	Spara	-	75	
Sparalo mentre sei in orbita	Usa un'arma da spalla qualsiasi per uccidere i nemici.	✗	250	-	-	75	

Sfide di danno

Sfide di danno	Descrizione	Ripetibile	Q. danno	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
...accidenti che braccia stanche che ho	Infliggi colpi letali con armi da mischia a una mano.	✗	100000	-	-	75	Sebbene sia indicato di utilizzare armi da mischia a una mano, la sfida riguarda armi da disarmato
Abbi fegato	Disabilita il tronco dei nemici senza armi.	✓	100	Armi letali	-	50	
Accecherai qualcuno	Infliggi danni alla testa dei nemici con le armi a energia.	✓	4096	-	-	100	
Armi letali	Infliggi 100 colpi letali senza armi.	✓	100	Per un pugno di Hollar	-	50	Questa sfida è ripetibile si sblocca dopo aver completato Per un pugno di Hollar
Battuto	Abbatti i nemici con un KO.	✓	100	-	-	75	Gli abbattimenti dei bramini vengono conteggiati in questa sfida
Bomba mon amour	Infliggi danni con armi esplosive.	✗	10000	-	-	50	
Ce la faccio con una mano sola	Uccidi i nemici con armi da mischia a una mano.	✗	10000	Più da vicino	Hacker da mischia	50	Per ottenere l'abilità Hacker da mischia bisogna completare anche la sfida Due mani sono meglio di una
Chi mena per primo mena due volte	Infliggi danni senza armi.	✗	10000	-	-	50	
Clic	Infliggi danni con qualsiasi mitragliatrice, o leggera o a canne rotanti.	✗	20000	Spara di nuovo	-	75	Non vengono conteggiati i colpi eseguiti con la carabina d'assalto, il fucile automatico, la .22 SMG silenziata o con il CZ57 Avenger
Condizione critica	Infliggi colpi letali con armi da fuoco con impugnatura da fucile.	✓	100	Spara di nuovo	-	50	Gli attacchi furtivi letali rendono più facile questa sfida
Dispensa piombo	Infliggi danni con armi da fuoco.	✗	10000	-	-	50	
Distruggi qualcosa non così bello	Infliggi danni senza armi.	✗	10000	Per un pugno di Hollar	Per un pugno di Hollar	100	
Due mani sono meglio di una	Infliggi danni con armi da mischia a due mani.	✗	10000	Più da vicino	Hacker da mischia	50	Per ottenere l'abilità Hacker da mischia bisogna completare anche la sfida Ce la faccio con una mano sola
Ho un fucile	Infliggi danni con fucili.	✗	20000	Spara	-	75	I danni inflitti con il fucile da caccia Caravan robusto non vengono conteggiati

Sfide di danno	Descrizione	Ripetibile	Q. danno	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Il Grande Stritolatore	Infliggi danni ai nemici con armi da fuoco con impugnatura da fucile.	X	18000	Spara di nuovo	-	75	
Imposta i laser per divertimento	Danneggia i nemici con le armi laser a una mano.	X	16000	-	Imposta i laser per divertimento	0	Per ottenere l'abilità omonima bisogna completare anche la sfida Teletrasportami con l'arma laser Come Tocco leggero e Comandante dei laser, questa abilità non è affetta dal moltiplicatore dell'arma Questa abilità extra garantisce un aumento del danno da colpo letale con le armi a energia di +2% e +4%, rispettivamente per il primo e per il secondo grado
La situazione si fa critica	Infliggi colpi letali con armi a energia a una mano.	✓	64	Più energetico	-	75	Gli attacchi furtivi letali rendono più facile questa sfida
Limber Jack	Menoma i tuoi arti.	✓	100	-	-	50	La descrizione è sbagliata, poiché la sfida riguarda gli arti nemici L'attacco Cross da disarmato ha un'alta probabilità di menomare gli arti nemici
Lo stavi usando?	Disabilita gli arti dei nemici con armi da mischia a due mani.	✓	200	Più da vicino	-	50	
Maestro del plasma	Infliggi danni con armi a energia.	X	10000	-	-	50	
Non sono mancino	Menoma l'arto destro dei nemici (o equivalente).	✓	100	-	-	100	È necessario che nell'HUD compaia il messaggio "Braccio destro nemico menomato" affinché venga conteggiata la menomazione; se il nemico muore per il colpo inferto al braccio, questo non verrà conteggiato
Pieno di stelle	Menoma la testa dei nemici senza armi.	✓	100	Armi letali	-	50	Usando un Uppercut durante un attacco disarmato in S.P.A.V. è più probabile colpire la testa del nemico
Punta agli occhi	Infliggi danni alla testa dei nemici senza armi.	✓	6000	Per un pugno di Hollar	-	75	Usando un Uppercut durante un attacco disarmato in S.P.A.V. è più probabile colpire la testa del nemico
Puntare è facoltativo	Infliggi danni con i lanciaesplosivi.	X	10000	Buuuuuum	-	50	Non vengono conteggiati i colpi eseguiti con il Lanciagranate Thumper, Pietà, Annabelle o il lanciagranate (a una canna)
Reazione critica	Infliggi colpi letali con armi a energia con impugnatura da fucile.	✓	128	Più energetico	-	75	Gli attacchi furtivi letali rendono più facile questa sfida
Samurai di New Vegas	Infliggi danni ai nemici con armi da mischia.	X	10000	-	-	50	
Teletrasportami con l'arma laser	Infliggi danni con armi a energia con impugnatura da fucile.	X	25000	-	Imposta i laser per divertimento	0	Nonostante il nome, i danni possono essere inflitti anche con fucili al plasma
Un po' critica	Infliggi colpi letali con armi da fuoco a una mano.	X	100	-	-	50	Sebbene sia indicato di utilizzare armi da mischia a una mano, la sfida riguarda armi da disarmato
Una granata a mano tutta per te	Infliggi 10000 danni con mine e granate a mano.	X	10000	Buuuuuum	-	100	
Una questione di cuore	Menoma i tronchi dei nemici.	✓	100	-	-	75	
Una questione di percezione	Menoma le teste dei nemici.	✓	100	-	-	75	Usando un Uppercut durante un attacco disarmato in S.P.A.V. è più probabile colpire la testa del nemico
Altre sfide	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
... e conosci le disintegrazioni	Disintegra i nemici con le armi laser.	X	32	-	-	75	Contano sia le disintegrazioni ottenute con armi laser, sia quelle con armi a energia

Sfide di danno	Descrizione	Ripetibile	Q. danno	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
...e nemmeno un goccetto da bere	Bevi oggetti contenenti acqua.	X	100	-	Cammello del Mojave	100	La Borraccia Vault 13 Courier's Stash (DLC) aiuta nel completamento di questa sfida Sembra che usare il fast-travel a Camp Searchlight contribuisca al completamento della sfida Bere da fonti o da pozze d'acqua non viene conteggiato in questa sfida
...o sei solo felice di vedermi?	Fai esplodere i pantaloni dei nemici.	X	25	-	-	50	La sfida si completa più facilmente con un alto livello furtivo o con l'abilità Corsa silenziosa
All'altezza della sfida	Completa le sfide.	✓	50	-	-	100	
Astuto	Crei oggetti presso un banco di lavoro, un fuoco da accampamento, un banco da ricarica o altrove.	X	20	-	-	0	Anche la creazione delle munizioni risulta nel conteggio della sfida
Coppia giù	Gioca a blackjack.	X	10	-	-	100	
Dipendente da Stimpak	Usa gli stimpak.	✓	100	-	-	50	
Divoratore delle nazioni	Mangia altri cadaveri.	X	200	Mordi e Fuggi	-	100	Questa sfida non è ripetibile ed è necessaria sia l'abilità Cannibale, sia aver completato Mordi e Fuggi
Dott. Wasteland, M.D.	Usa le borse mediche.	✓	25	-	-	75	
Duro	Rendi i tuoi arti meno-mati.	X	50	-	Duro (sfida)	0	I danni inflitti agli arti vengono ridotti del 20%. Con Scheletro di adamantio, Durezza o Pronto all'azione sarà più difficile completare la sfida, mentre con Telaio piccolo sarà più facile
Esplora le possibilità	Scopri posizioni.	X	50	-	-	0	Per completare questa sfida non è possibile utilizzare i luoghi scoperti nei DLC
Giovane marmotta	Cura col cibo.	X	10000	-	-	100	La sfida conteggia la salute ripristinata consumando cibi o bevendo acqua, mentre i danni possono avere di qualsiasi origine (attacchi nemici, fuoco, veleno, esplosioni, cadute o annegamento) Non rientrano fra questi cibi il sanguinaccio, il sanguinaccio nero, la pasta semil. rossa, la pasta solida rossa, la polpa verde, la razione, la Sunset Sarsaparilla e la Nuka Cola
Gira la ruota	Gioca alle slot.	X	10	-	-	100	
Gran mercante	Vendi oggetti tramite il Baratto.	X	10000	-	-	100	Vengono conteggiati anche gli oggetti comprati dal giocatore
H4x Supr3m3	Penetra in altri terminali informatici.	✓	25	Luminescenza salutare	-	50	
Hacking a bassa tecnologia	Scassina le serrature.	X	25	-	-	50	
Il figlio (o la figlia) della Signorina Fortuna	Apparizioni della Signorina Fortuna.	X	15	-	Aiuto Amichevole	0	
Il rosso e il nero	Gioca alla roulette.	X	10	-	-	100	
L'Apocalisse non ha nulla	Uccidi chi vuoi (e praticamente tutti).	X	1000	Lord Morte della montagna degli assassini	Lord Morte (+4% d. balistico)	50	

Sfide di danno	Descrizione	Ripetibile	Q. danno	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Lord Morte	Ottieni un bonus danni contro qualsiasi cosa, perché ti piace uccidere qualsiasi cosa.	X	200	-	Lord Morte (+1% d. balistico)	100	Questa abilità extra garantisce un aumento dell'+1%/+2%/+4% di danno su qualsiasi nemico. Questa abilità si guadagna dopo aver completato il primo livello, Lord Morte della montagna degli assassini e infine L'Apocalisse non ha nulla, uccidendo un totale di 1900 nemici
Lord Morte della montagna degli assassini	Uccidi chi vuoi (ancora di più).	X	700	Lord Morte	Lord Morte (+2% d. balistico)	100	Questa sfida è il secondo livello di Lord Morte, dopo il primo che è omonimo all'abilità extra
Luminescenza salutare	Peneta nei terminali informatici.	X	25	-	-	50	
Maestro del ladri	Borsaiolo.	X	50	-	-	50	Questa sfida non è ripetibile È possibile completare la sfida borseggiando più volte lo stesso personaggio Anche se si borseggiano più oggetti in una volta, viene contato come un singolo borseggio Borseggiare oggetti di nessun valore non rientra nel conteggio della sfida, come neppure il reverse pickpocketing
Maestro del Mojave	Scopri altre posizioni.	X	75	Esplora le possibilità	-	0	La descrizione è errata, poiché vanno considerati i luoghi già scoperti in Esplora le possibilità Per completare questa sfida è possibile utilizzare i luoghi scoperti nei DLC
Magari è una bugia	Diventa dipendente da un farmaco (più e più volte).	X	10	-	-	25	
Mark in missione	Completa le missioni.	✓	5	-	-	100	
Mordi e Fuggi	Con l'abilità Mordi e Fuggi, in modalità Furtivo, potrai prendere pezzi di cadaveri per mangiarli in seguito.	X	25	-	Mordi e Fuggi		A differenza dell'abilità Cannibale, Mordi e Fuggi non è considerata un crimine contro l'umanità ed è possibile impossessarsi dei resti di cadaveri senza problemi Questa abilità non influenza Scicallo terrificante Poiché con questa abilità viene usata la stessa animazione dell'abilità Cannibale, è anch'essa valida nella sfida Divoratore delle nazioni I resti ottenuti dai ghoul sono considerati anch'essi umani
Posso smettere quando voglio	Assumi più medicine.	X	25	Turista giornaliero	-	75	Il Corriere deve aver completato Turista giornaliero
Radicale	Use il Rad-X.	X	20	-	-	75	La traduzione italiana del nome di questa sfida è errata
Radicale libero	Hai rallentato le cose abbastanza da ottenere tempo extra quando usi il RadAway.	X	20	-	Radicale libero	0	L'effetto di questa abilità viene aggiunto anche nella modalità Duro, dove i RadAway curano lentamente le radiazioni
Ripara facile	Ripara oggetti del tuo inventario senza aiuto.	X	30	-	-	50	La rivista omonima Ripara facile può risultare utile per completare questa sfida
Sapere quando lasciarle	Perdi a Caravan.	X	5	-	-	50	
Sapere quando tenerle	Vinci a Caravan.	X	3	-	-	100	
Senza parole	Ottieni Fallimenti eloquenza.	X	100	-	-	75	Fallire lo stesso dialogo più di una volta non viene conteggiato nella sfida
Si muove in modi strani	Apparizioni del Misterioso estraneo.	X	15	-	Aiuto Amichevole	0	
Signor Chiacchierone	Ottieni Successi eloquenza.	X	50	-	-	50	

Sfide - Sfide di danno

Sfide di danno	Descrizione	Ripetibile	Q. danno	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Stimpak-tico	Cura danni con gli stimpak.	X	10000	-	-	100	Vengono conteggiati solo i TP effettivamente curati, non quelli potenziali in eccesso In questa sfida valgono anche i TP ripristinati dalla polvere curativa, bevanda amara e dal super stimpak
Tempi veloci	Hai rallentato le cose abbastanza da ottenere tempo extra quando usi il Turbo.	X	20	-	Tempi veloci	0	L'effetto di questa abilità si combina bene con Chimico e Turista giornaliero Impianto GRX non influenza né è influenzato da questa abilità Questa abilità garantisce un aumento del +33% della durata del turbo.
Ti smembra	Smembra arti.	X	1000	-	-	50	Si combina con l'abilità Carneficina
Trova il Vault 11	Trova il Vault 11.	X	1	-	-	0	
Trova il Vault 19	Trova il Vault 9..	X	1	-	-	0	
Trova il Vault 22	Trova il Vault 22.	X	1	-	-	0	
Trova il Vault 3	Trova il Vault 3.	X	1	-	-	0	
Trova il Vault 34	Trova il Vault 34	X	1	-	-	0	
Turista giornaliero	Il tuo assiduo utilizzo di droghe ti permette di beneficiare dell'effetto più a lungo.	X	25	-	Turista giornaliero	50	In questa sfida viene conteggiato anche il consumo di bevande alcoliche Questa abilità si combina bene con Chimico L'effetto di questa abilità riguarda anche i cibi e gli Stealth Boy
Tutto sulla nazione madre	Applica i mod alle armi.	✓	20	-	-	50	
Una personalità disarmante	Disinnesca le mine.	✓	25	-	-	50	Le mine piazzate dal giocatore non vengono conteggiate in questa sfida
Veterano astuto	Crea altri oggetti presso un banco di lavoro, un fuoco da accampamento, un banco da ricarica o altrove.	X	100	Astuto	-	75	Questa sfida si sblocca dopo aver completato Astuto

Sfide di Dead Money

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Bacio della morte	Usare veleni	X	10	-	-	100	
Cassetta di sicurezza	Salvare Padre Elijah nel caveau del Sierra Madre	X	1	-	-	200	È complementare alla sfida Incassa
Che divertimento	Completare l'evento di gala del Sierra Madre	X	1	-	-	100	
Grande vincitore	Usare i distributore automatici del Sierra Madre.	X	50	-	-	75	Lo stesso distributore può essere usato più di una volta, purché un nuovo oggetto venga selezionato; non conta se il distributore viene utilizzato per vendere pacchi di sigarette o vestiti prebellici

Sfide - Sfide di Dead Money

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
In nome della storia	Ascoltare tutta la storia del Sierra Madre	X	8	-	-	100	<ul style="list-style-type: none"> - Nel terminale del Capo della polizia, alla Stazione di polizia - In un terminale della Clinica, vicino alla tuta da assassino - Nella stanza di controllo di Staz. smistamento Puesta del Sol, al piano inferiore - In un tunnel, prima di arrivare a Campanas del Sol - Al terzo piano di un edificio a est di Salida del Sol - A Salida del Sol sud, in un terminale oltre una piattaforma - Al terzo piano del Casinò Sierra Madre, nel terminale dell'ufficio di sicurezza - Nel terminale del controllo degli ologrammi, nel caveau
Incassa	Confrontarsi con Padre Elijah nel caveau del Sierra Madre.	X	1	-	-	200	È complementare alla sfida Cassetta di sicurezza
Incompleto	Annientare tutti i compagni	X	3	-	-	100	
La triste storia	Ascoltare le storie dei Compagni e di Elijah	X	4	-	-	100	<p>Il Corriere deve parlare con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dog/God, dopo averlo reclutato - Dean Domino, dopo alla fine della missione Chiamata alla ribalta al Tampico (è possibile ascoltare la sua storia sia se è amichevole sia se è ostile) - Christine, al termine della missione Ultimi lussi - Padre Elijah, all'interno del caveau al termine di Furto del secolo <p>Se si ha un'Intelligenza 4 o meno, è possibile conversare con Dog, e non God</p>
La vita futura	Scoprire il futuro che riserva Dead Money	X	5	-	-	75	<p>Il Corriere deve parlare con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Christine alle Suite di lusso, sul suo incontro con Ulysses - Padre Elijah all'intercom, sul suo viaggio a Big MT - Slide finale di Dog, sulla battaglia nel Divide - Slide finale di Christine, se sopravvive, sulla battaglia nel Divide - Slide finale di Christine, se sopravvive e apprezza il Corriere, sul suo incontro con Ulysses
Mangiatore di fantasmi - Cacciatori	Uccidere i Cacciatori	✓	10	-	-	100	
Mangiatore di fantasmi - Cercatori	Uccidere i Cercatori	✓	10	-	-	100	
Mangiatore di fantasmi - Mietitori	Uccidere i Mietitori	✓	10	-	-	100	
Mano dell'uomo morto	Collezionare le carte del Sierra Madre per formare la Mano dell'uomo morto	X	5	-	-	100	<ul style="list-style-type: none"> - Asso di spade: nella fontana della Villa, nello stesso luogo dove il Corriere rinviene - Asso di fiori: nel teatro Tampico, nelle quinte - 8 di spade: nella Stazione di polizia, dietro la gabbia in cui è detenuto Dog/God - 8 di fiori: nella Cantina Madrid, sul pavimento vicino la terminale - Regina di fiori: nelle Suite di lusso, nella stanza di Vera
Problemi con l'autorità	Allertare gli ologrammi del Sierra Madre.	X	20	-	-	50	

Sfide - Sfide di Dead Money

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
Raduna la tua squadra	Reclutare Dean Domino, Christine, Dog... e cosa c'è dentro Dog.	X	3	-	-	100	
Riserva segreta di Dean	Trovare le valigie di Dean.	X	15	-	-	100	Trova tutte le valigie di Dean
Sierra Madre Souvenir Aficionado	Raccogliere molte fiches del Sierra Madre	X	500	-	-	150	È possibile usare l'abilità Coniatore per creare delle fiches con una batteria a fissione e due rottami di ferro Anche se le fiches vengono usate, risultano sempre conteggiate nella sfida
Tutti per uno	Hai salvato tutti i compagni.	X	1	-	-	100	Il Corriere deve salvare Christine, Dog/God e Dean Domino

Sfide di Honest Hearts

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Abilità extra ottenuta	PE	Note
Cacciatore di Yao Guai	Uccidere 10 Yao Guai nella Zion Valley	X	10	-	-	100	
Che la mia mano destra possa dimenticare la sua abilità	Evacuare Zion	X	1	-	-	100	Se dopo la missione Nubi all'orizzonte il Corriere decide di affrontare gli Zampabianca, riceverà la sfida O figlia di Babilonia
Fa' tornare i nostri deportati	Rifornire Daniel e i Tormenti	X	1	-	-	100	Il Corriere deve completare le missioni Attrazioni al bordo della strada, Trappola per turisti, Andato a pesca e infine Portatore dei Tormenti
In terra straniera	Esplorare Zion alla ricerca di tracce degli Zampabianca	X	1	-	-	100	
O figlia di Babilonia	Annientare gli Zampabianca	X	1	-	-	100	Se dopo la missione Nubi all'orizzonte il Corriere decide di evadere Zion, riceverà la sfida Che la mia mano destra possa dimenticare la sua abilità
Quando ricordavamo Zion	Arrivare a Zion	X	1	-	-	100	
Ricompensa del sopravvissuto	Scoprire tutte e sei le scorte nascoste del sopravvissuto	X	6	-	-	100	Le sei scorte di sopravvivenza contengono oggetti variabili e si trovano nei seguenti luoghi: - Caverna delle ossa di pietra - Caverna delle campane - Caverna della roccia caduta - Caverna dei due cieli - Cueva Guarache - Caverna dell'angelo

Sfide di Old World Blues

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	PE	Note
Automa	Costruire un robot votato alla distruzione	X	1	-	100	Il Corriere deve usare l'olonastro dell'esperimento di ibridazione tra robot e nightstalker al Centro di ricerca X-8 e creare un robocervello. L'olonastro si trova sulla cella senza porta oltre la recinzione al Centro di ricerca X-8
Cambio di cuore	Recuperare la Tuta mimetica Mk II!	X	1	-	500	Il Corriere deve recuperare tutti i pezzi della Tuta mimetica Mk II, nella missione Attacco dell'infiltrato X-13!
Corsa del cane I/II/III	Completare i programmi di testing X-8... con i Nightstalker!	3 gradi	4 volte	-	Agente Genetico	Il Corriere deve recarsi prima alla Struttura di ricerca X-13 e sbloccare la recinzione dei nightstalker prima di poter effettuare il test finale

Sfide - Sfide di Old World Blues

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	PE	Note
Deciditi	Fare pace con il... cervello	X	1	-	500	
Genio del male	Creare un essere abominevole	X	1	-	100	Il Corriere deve andare al Centro di ricerca X-8 e ibridare un lobotomita con un robot per creare un robocervello amichevole
Il destino di Klein	Indossare un set completo di vestiti del Dottor Klein	X	1	-	100	Il Corriere deve procurarsi e indossare tutti gli indumenti del Dottor Klein (Camice del Dottor Klein, Guanto del Dr. Klein, Occhiali del Dr. Klein)
La Strip di Mobius	Indossare un set completo di vestiti del Dottor Mobius	X	1	-	100	Il Corriere deve procurarsi e indossare tutti gli indumenti del Dottor Mobius (Camice del Dottor Mobius, Guanto del Dr. Mobius, Occhiali del Dr. Mobius)
Nel Vuoto	Visitare tutte le aree di Big MT	X	35	-	100	
Nuove amicizie	Riattivare tutti gli assistenti robotici del Pozzo	X	10	-	500	Non è essenziale recuperare anche i potenziamenti delle relative personalità
Raggirato	Completare Old World Blues	X	1	-	500	
Scienziato pazzo	Effettuare un esperimento andato molto male	X	1	-	100	Il Corriere deve andare al Centro di ricerca X-8 e ibridare un lobotomita con un cane
Spazio cosmico	Osare avventurarsi oltre il perimetro di Big MT... più di una volta!	X	2	-	100	Il Corriere deve oltrepassare il perimetro di Big MT e teletrasportarsi indietro almeno due volte
Spinato	Trovato il coraggio... trovata la spina dorsale.	X	1	-	500	Il Corriere deve completare la missione Orrore da liceo X-8!
Tabula Caza I/II/III	Uccidere i cazador a Big MT	3 gradi	2/5/10	-	Vendicatore Genetico	Spesso si possono trovare alcuni cazador attorno al Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14; essi riappaiono ogni 3 giorni
VR the Champions I/II/III	Completare i test di infiltrazione/conformità robot X-13	3 gradi	3 volte	-	100	Il Corriere deve completare il test di infiltrazione di base, quello avanzato, quello esperto e quello di conformità robotica alla Struttura di ricerca X-13

Sfide di Lonesome Road

Sfida	Descrizione	Ripetibile	Quantità	Prereq.	Abilità extra ottenuta	PE	Note
Cacciatore di testate	Far esplodere tutte le testate del Divide	X	30	-	-	500	
Come se...	Scoprire tutti i riferimenti al passato del Corriere	X	6	-	-	100	<ul style="list-style-type: none"> - Uscire dal Bunker del silo missilistico di Hopeville e scegliere la sfida Percezione 6 (vincendo o fallendo) - Raggiungere l'entrata della Strada principale e scegliere "Cosa ti fa pensare che porti a casa?" - Arrivare sul Tetto della torre Sunstone e scegliere: - "Hai detto che l'ho portato dall'Ovest?" - "Perché avrei dovuto portarlo qui?" - Non capisco perché non mi hai ucciso a Primm. - "Qual è la nostra storia? Come mi conosci?"
Condannato a ripeterlo	Decidere il destino di tutti gli abitanti del Divide	X	1	-	-	500	Il Corriere deve completare la missione Il lancio
Confini della Terra	Scoprire il 75% delle posizioni del mondo di Fallout: New Vegas	X	25	-	-	100	
ED-Ecato	Trovare tutti i potenzia-	X	5	-	Solidari-E-tà	500	- Caverna di Abaddon, fra alcune

menti di ED-E nel Divide

rocce oltre una trave, dopo aver detonato la testata a est
 - Silo missilistico di Ashton, su un'eyebot distrutto all'interno di una stanza al primo livello dietro una porta bloccata da un terminale (Scienza 75)
 - Bunker del silo missilistico di Hopeville, vicino l'entrata
 - Quartier generale della base del missile di Hopeville, sotto una scrivania
 - Fogne comunali, verso il lato nord occidentale della struttura

Eroe cittadino	Completare Lonesome Road	X	1	-	-	500	
Mi sento un ragazzino	Trovare tutti i poster di RALPHIE il Robot nel Divide	X	20	-	-	100	<ul style="list-style-type: none"> - Hopeville e cavalcavia crollato - Sul muro vicino alla camera di stasi in cui era racchiuso ED-E al Bunker del silo missilistico di Hopeville - In una stazione di rifornimento a nordovest del bunker - Nella Caserma di Hopeville - Divisione Donne - All'esterno del Quartier generale della base del missile di Hopeville, sul lato nord dell'edificio - All'interno dell'Accampamento degli sfregiati, sull'edificio più a sud - Sul muro nel retro dell'Avamposto di guardia degli sfregiati - Nel seminterrato dell'Avamposto di guardia degli sfregiati - Oltre un cancello chiuso, a nordest dell'Avamposto di rifornimento degli Sfregiati e a sud dell'Entrata del tunnel del cavalcavia crollato - All'interno di un rimorchio nell'Entrata del tunnel del cavalcavia crollato - Strada principale e Ashton - Nel Nido del corvo, vicino al cadavere di un soldato RNC - All'esterno dell'edificio che contiene la Palla di neve di Lonesome Road, all'Area di sosta Junction 7 - Lungo la strada a est della Stazione di controllo del silo di Ashton, in un edificio in rovina - Il Miglio del corriere - A sud est dell'entrata per il Miglio del corriere, la primo piano di un grande edificio - Tempio di Ulysses - Al secondo piano della Tetto della torre Sunstone, dietro una libreria - Al primo piano dell'Edificio comunale della terza strada, sul muro nel retro vicino al cadavere di un soldato RNC - In un edificio di fronte all'Edificio comunale della terza strada, al piano superiore dietro alcuni armadietti - Negli edifici sepolti, prima di accedere al Tetto dell'Hotel Boxwood, su un muro dietro un letto - All'interno dell'Impianto di trattamento effluenti, nell'ufficio con il terminale - Su un muro all'esterno dell'edificio di Smaltimento rifiuti - In un edificio a sud di quello dello Smaltimento rifiuti, su un

					muro dietro alcune librerie, vicino a un banco di lavoro
Niente di nuovo sotto il sole	Scoprire il 90% delle posizioni del mondo di Fallout: New Vegas	X	1	-	100
Nostalgia	Trovare tutte le voci del diario nel Divide	X	10	-	100
Odissea di Ulysses	Scoprire tutto sul passato di Ulysses	X	6	-	100
Un bagliore vermiccio nel cielo	Acquisire tutti i potenziamenti per l'arma madre del Divide	X	3	-	500

Sfide dell'Arsenale dei Gun runner

Sfide dell'Arsenale dei Gun Runner	Descrizione	Rip.	Liv.	Quantità	Prereq.	Ab. extra ottenuta	PE	Note
A proposito di possesso...	Uccidi Benny con la sua arma, Maria	X	★★	1	-	-	500	Maria è nell'inventario dello stesso Benny, tranne quando è al Forte
Anche un Dio Re può sanguinare	Menomare la testa di Caesar con le lance	X	★★	1	-	-	500	La sfida non è valida se la lancia, oltre che a menomare la testa di Caesar, lo uccide; aumentando, anche solo temporaneamente, la difficoltà del gioco a "Molto difficile" è possibile diminuire le chance di uccidere Caesar mentre si cerca di menomargli la testa È possibile guadagnare altri 500 PE uccidendo Caesar con un coltello
Armato fino ai denti	Uccidere tutti i mercenari o ufficiali incaricati dell'RNC (Luogotenente, Capitano, Maggiore, Colonnello, Generale) con machete, Ripper, motoseghe, lance o pugni balistici	X	★★★	15	-	-	1000	I membri designati dell'RNC sono: Capitano Parker, Capitano Gilles, Luogotenente Markland, Luogotenente Monroe, Maggiore Polatli, Capo Hanlon, Capitano Ronald Curtis, Colonnello James Hsu, Luogotenente Carrie Boyd, Luogotenente Gorobets, Maggiore Dhatri, Mercenario Milo, Elizabeth Kieran, Luogotenente Haggerty, Dobson, Colonnello Cassandra Moore, Mercenario Grant, Generale Lee Oliver, Mercenario Stevens, Maggiore Knight, Mercenario Gomez, Mercenario Ghost, Mercenario Jackson, Luogotenente Romanowski, Capitan Marie Pappas, Mercenario Andy, Luogotenente Hayes, Mercenario Lineholm, Responsabile delle Comunicazioni Castillo, Responsabile delle Comunicazioni Tilden, Responsabile delle comunicazioni Scheffer, Responsabile delle comunicazioni Lenk, Responsabile delle Comunicazioni Green, Mercenario Pason, Mercenario Ericson, Mercenario Erasmus, Mercenario Kudlow, Bryce Anders, Mercenario Stella, Colonnello Royez La descrizione della sfida non è molto chiara: per superarla bisogna uccidere almeno 15 ufficiali utilizzando le armi sopracitate Le uccisioni che sono effettuate con l'arma Addio in due tempi vengono conteggiate Alcune armi, se usate ripetutamente, sembrano non influenzare più il numero di uccisioni della sfida; cambiando arma il conteggio torna a salire La reputazione per l'RNC non cambierà se le uccisioni vengono effettuate in modalità furtivo I sergenti non vengono considerati nella sfida Se si usa una lancia, bisogna assicurarsi di averne almeno un'altra nell'inventario, poiché il gioco considera valida l'uccisione solo se dopo è ancora presente nell'inventario l'arma valida usata
Cacciatore professionista di Deathclaw	Uccidere i Deathclaw adulti della Zona contaminata del Mojave con pistole calibro .22, coltelli a serramanico,	X	★★★	5	-	-	1000	I deathclaw del Divide, della caverna del vento morto, all'esterno del Vault 19, del promontorio deathclaw e delle gabbie di The Thorn non contano

Sfide - Sfide dell'Arsenale dei Gun runner

	nastro adesivo per pugili, fucili con dispositivo di ricarica o dinamite						per questa sfida È possibile indebolire i deathclaw con altre armi per poi finirli con una di quelle designate
Contro tutti i tiranni	Uccidere tutti i membri della Legione nominati con revolver da caccia, sequoie dei mercenari, Brush Gun, fucili di ordinanza, fucili da caccia o fucili da cowboy	✗	★★★	10	-	-	Il Corriere deve uccidere tutti i membri più importanti della Legione con un revolver da caccia, sequoia dei mercenari, pistola da boscaglia, fucile d'ordinanza, fucili da caccia o arma a ripetizione cowboy
Curiosità e reliquie	Infliggere danni solo con armi della Zona contaminata del Mojave	✗	-	10000	-	-	I membri principali della Legione sono: Capitano Ronald Curtis, Silus, Dead Sea, Alexus, Veterano Atticus, Aurelius of Phoenix, Canyon Runner, Portaordini Lucullus, Decano Severus, Cato Hostilius, Legato Lanius, Alerio, Gabban, Vulpes Inculta, Karl, Antony, Caesar, Lucius, Otho La descrizione della sfida non è molto chiara: per superarla bisogna uccidere almeno 10 ufficiali legionari utilizzando le armi sopraccitate
Gneee! Visto?	Uccidi i Presidenti, i membri della White Glove Society o gli Omertas con qualsiasi mitragliatrice, mitragliatrice leggera o mitragliatore a canne rotanti	✗	★★	10	-	-	Uccidere Gaius Magnus non viene contato nella sfida Le uccisioni effettuate con Pacienza, Bastone medicinale, revolver da caccia, Sequoia dei mercenari o Carabina La Longue contano nella sfida; non vengono contate le uccisioni effettuate con il Fucile del sopravvissuto È necessario liberare Silus per poterlo uccidere con una delle armi designate, poiché non è possibile portarle mentre si è nella sua cella
Gnegnere-gnegne...	Menoma gli arti destri con i fucili	✗	★	5	-	-	Il Corriere deve usare solo armi uniche
Incubo della linea bianca	Uccidi demoni, vipere o sciacalli con chiavi, mazze da baseball, tubi di piombo, machete, Revolver calibro .44 Magnum o fucili a canne mozze	✗	★★	20	-	-	La sfida è valida se si usa una carabina d'assalto (AGR), ma non con la normale carabina d'assalto Benny rientra fra i bersagli della sfida
Interfaccia uomo-macchina	Uccidi il Sig. Gutsys e i robot sentinella della Zona contaminata del Mojave con tirapugni d'ottone, tirapugni borchiati, chiavi e tubi di piombo	✗	★★★	10	-	-	Per "arto destro" vengono intese anche le ali destre della mosca mutante, la chela destra dello scorpione radioattivo e la zampa anteriore destra del geco
Maestro dell'arsenale	Infliggi danni con le armi dell'Arsenale dei Gun Runner (AGR)	✗	-	10000	-	-	Le uccisioni con un machete robusto non vengono conteggiate nella sfida
Massacro	Uccidi animali con il Fat Man o le Fat Mine	✗	★	20	-	-	È possibile indebolire i robot con altri armi per poi finirli con quelle designate Si può disattivare il robot con Esperto di robotica prima di ucciderlo
Morire non è un granché per	Uccidere i membri delle squadre d'assalto	✗	★★	5	-	-	La sfida è valida anche se si usano varianti (AGR) delle armi o Esther Gli animali mutanti non vengono considerati, ma solo i coyote e cani
							Le armi valide per questa sfida sono:

vivere	dell'RNC o della Legione con armi modificate dall'abilità extra Cowboy	- Dinamite, Dinamite a miccia lunga, Bomba incendiaria, Bomba a orologeria - Coltello Bowie, Coltello da combattimento, Accetta, Coltello, Ascia da lancio, Coltello da lancio, Tomahawk, Mazza da guerra - Revolver magnum .357, Revolver magnum .44, Pistola 5.56mm, Fucile ad aria compressa, Pistola da boscaglia, Arma a ripetizione cowboy, Revolver da caccia, Fucile a leva, Sequoia dei mercenari, Carabina a ripetizione Vanno considerate anche le varianti uniche delle armi Le squadre d'assalto appaiono solo quando il Corriere guadagna l'infamia per l'RNC o la Legione Non è necessario possedere l'abilità Cowboy per completare la sfida
Non sei di questo mondo!	Uccidi gli esseri abominevoli con katane, dinamite, machete, lance, coltelli da lancio e accette da lancio	X ★ 10 - - 250 Le creature abominevoli da uccidere per questa sfida sono gli alieni, i centauri, i deathclaw, il Sig. House, i nightstalker, i portatori di spore, le piante di spore, le creature del Popolo fantasma, gli scienziati del Serbatoio del pensiero e gli scavatori
Proprietà storica	Uccidi Caesar con un coltello o un coltello da combattimento	X ★★ 1 - - 500 È possibile utilizzare anche il coltello di Chance
Si potrebbe dire lo stesso per ogni arma religiosa	Uccidi ghoul feroci con Maria, Gehenna e granate a frammentazione sacre	X ★ 15 - - 250 La Sede REPCONN, il Vault 34 e Camp Searchlight sono ottimi posti in cui incontrare ghoul
Sic Semper Tyrannis	Uccidi il Presidente Kimball con qualsiasi pistola a una mano	X ★★ 1 - - 500 La sfida si completa anche quando si uccide Kimball con dell'esplosivo C-4; forse perché il detonatore è considerata come pistola a una mano
Tempismo perfetto	Uccidere i Cazador della Zona contaminata del Mojave con granate a mano, dinamite a miccia lunga e bombe a orologeria	X ★★★ 10 - - 1000 Sembra non funzionare uccidendo i cazador giovani a Callville Bay, nei pressi di Jacobstown e della Miniera argento Peak Mine Non è consigliato fare questa sfida a The Thorn, poiché se inadvertitamente si colpisce qualcuno nel pubblico, tutta la struttura diventerà ostile Il luogo consigliato per questa sfida è la Centrale eolica del Nevada meridionale
Uno schiavo obbedisce	Uccidere il Sig. House con un ferro 9 o con la mazza da golf di Nephi	X ★ 1 - - 250
Vantaggio o rischio	Uccidere i robot con pistole da 5,56mm	X ★ 15 - - 250 La sfida vale anche se si usa Quella pistola Parecchi robot si possono incontrare nella Sede Sunset Sarsaparilla, ad Acciaio di New Vegas o all'interno di Big MT
Vendetta del Vault 13	Uccidi i Supermutanti con pistole da 5,56mm, difensori al plasma, granate al plasma, pugni potenziati, Ripper o Bozar	X ★★ 15 - - 500 Vengono considerati fra i supermutanti anche i nightkin Uccidere con Pugno di saturnite incandescente non conta per il superamento della sfida

Karma

Il Karma riflette tutto ciò che abbiamo fatto di buono o cattivo nel corso della nostra partita e su come la gente ci percepisce. Misurato in "punti karma" può essere cinque tipi: Neutro, Buono, Molto buono, Cattivo (tradotto erroneamente in Male) e Molto cattivo. Il gioco, tuttavia, non distingue il karma Molto buono da quello buono e il karma Male da quello Molto cattivo, quindi nella tabella sotto vengono considerati solo le tre "categorie di karma" principali.

Livello	Karma Buono	Karma Neutrale	Karma Male
1	Samaritano	Senza meta'	Truffatore
2	Martire	Rinnegato	fuorilegge
3	Sentinella	Cercatore	Opportunista
4	Difensore	Girovago	Predatore
5	Dignitario	Cittadino	Riccone
6	Garante	Avventuriero	Rapinatore
7	Mercenario della Zona contam.	Vagabondo della Z.C.	Pirata Zona contam.
8	Protettore	Mercenario	Traditore
9	Vendicatore del Deserto	Sciacallo del Deserto	Terrore del Deserto
10	Esemplare	Osservatore	Buono a nulla
11	Crociato di Vegas	Consigliere di Vegas	Signore dei crimini di Vegas
12	Paladino	Guardia	Profanatore
13	Leggenda di Mojave	Mito del Mojave	Uomo nero di Mojave
14	Scudo di speranza	Pinnacolo Sopravviv.	Spada della disperazione
15	Leggenda di Vegas	Mito di Vegas	Uomo nero di Vegas
16	Eroe Zona contam.	Ramingo Zona contam.	Criminale della Zona contaminata
17	Modello	Osservatore	Demone
18	Salvatore della Zona contaminata	Custode della Zona contaminata	Distruttore della Zona contaminata
19	Santo	Superumano	Incarnazione del Male
20	Guardiano della Zona contaminata	Rinnegato della Zona contaminata	Flagello della Zona contaminata
21	Restauratore della Fede	Soldato di ventura	Architetto dell'apocalisse
22	Modello di altruismo	Speculatore	Portatore di afflizione
23	Pastore	Egocentrico	Ingannatore
24	Amico della gente	Tipo solitario	Consorte della discordia
25	Campione di giustizia	Eroe in affitto	Roba da incubo
26	Simbolo d'ordine	Modello di apatia	Agente del caos
27	Araldo di tranquillità	Persona raffinata	Strumento di rovina
28	Ultima speranza dell'umanità	Dissoterrasoldi	Ladro di anime
29	Salvatore dei dannati	Estraneo grigio	Progenie di Demoni
30-50	Messia	Mortale	Diavolo

Reputazione

Fama e infamia

La Reputazione è l'opinione che le persone e le varie fazioni hanno di te. In *Fallout: New Vegas* la reputazione si guadagna o si perde a seconda delle azioni che compiamo per ogni comunità, procurandoci fama e bonus commerciali o infamia e l'essere banditi e sparati a vista. Nelle meccaniche del gioco fama e infamia vengono conteggiate separatamente e il risultato della loro somma determina l'apprezzamento o meno di ogni singola fazione. Vestendo i panni di una fazione (es. indossando armature o cappelli di quella fazione), la nostra reputazione verso quel gruppo di persone si azzera a "nessuna" e, se prima eravamo visti come minaccia, verremo semplicemente ignorati come non-ostili. Lo stesso effetto, ma capovolto, si ottiene se indossiamo vesti o armature della fazione sbagliata. Ecco un paio di esempi:

- indossando un'armatura della RNC ogni reputazione accumulata con la Legione di Caesar verrà mascherata ed entrambe le fazioni scompariranno dalla lista sul Pip-Boy, come se non le avessimo mai incontrate
- tuttavia indossando la stessa armatura dell'RNC incontrassimo dei membri della Legione di Caesar, essi aprirebbero il fuoco contro di noi, senza pensarci due volte

I cambiamenti di reputazione, dettati dallo svolgimento delle missioni, non vengono mascherati indossando un'armatura. Un esempio per capire meglio il meccanismo:

1. idolatrati dall'RNC ci muoviamo a HELIOS One e utilizziamo ARCHIMEDES per fare strage dei soldati
2. se indossiamo un'armatura RNC la nostra reputazione viene mascherata e dopo l'evento verremo bollati come "Evitato"
3. tolta l'armatura, l'Idolatria precedente e l'infamia successiva si sommano e la nostra reputazione diventa "Mascalzone buono"
4. se rimettiamo l'armatura, la reputazione per l'RNC scompare, come se non avessimo compiuto la missione

La tabella seguente mostra le varie combinazioni di reputazione positiva, neutra e negativa.

		Reputazione positiva (fama)			
		Grado 1	Grado 2	Grado 3	Grado 4
Reputazione negativa (infamia)	Grado 1	Neutro	Accettato	Amato	Idolatrato
	Grado 2	Evitato	Misto	Piantagrane sorridente	Brigante buono
	Grado 3	Odiato	Bulletto beffardo	Imprevedibile	Eroe oscuro
	Grado 4	Diffamato	Gorilla clemente	Diavolo dal cuore tenero	Bambino selvaggio

Di seguito verranno elencate le principali fazioni e le fazioni minori che si possono incontrare nel gioco.

Fazioni principali

Queste sono le fazioni principali, i cui membri sono i più numerosi sulla mappa. Ad un certo punto della trama verrà chiesto al giocatore di scegliere una di queste fazioni, a scapito delle altre.

- Repubblica della Nuova California
- Legione di Caesar
- Sig. House
- Yes Man

Fazioni minori

Queste sono le fazioni minori, che possono essere reclutate come alleate (del giocatore o della fazione principale che si è scelto di supportare)

- Boomer
- Confraternita d'Acciaio
- Seguaci dell'Apocalisse
- Great Khan
- Superstiti dell'Enclave

Fazioni della Strip

Assieme alla Confraternita d'Acciaio e ai Great Khan, queste fazioni possono essere distrutte o risparmiate se si sceglie di non appoggiare nessuna fazione principale. Tutte queste fazioni hanno un loro casinò sulla Strip.

- Tre Famiglie:
- Presidenti
- Omerta
- White Glove Society

Altre fazioni

- Compagnie di mercanti
 - Crimson Caravan

- Van Graff
- Gun Runner
- Happy Trails Caravan Company Honest Hearts (DLC)
- Predoni
 - Demoni
 - Sciacalli
 - Vipere
 - Scorpioni
- Città
 - Goodsprings
 - Freeside
 - La Strip
 - Novac
 - Jacobstow
 - Primm
- Altri
 - Confraternita di Bright
 - I King
 - Mojave Express
 - Powder Ganger
 - Tormenti Honest Hearts (DLC)
 - Cavalli Morti Honest Hearts (DLC)
 - Zampabianca Honest Hearts (DLC).
 - Serbatoio del pensiero Old World Blues (DLC)
 - Sfregiati Lonesome Road (DLC)

Ostilità delle fazioni

Questa tabella rappresenta dell'ostilità delle singole fazioni rispetto il Corriere e la loro tendenza, o meglio, capacità o possibilità, a perdonare. Va tenuto presente che più è alta la reputazione e più sarà facile ottenere il perdono da una fazione.

Fazione	Perdono
Repubblica della Nuova California	✓
Legione di Caesar	✓
Boomer	✓
Seguaci dell'Apocalisse	✓
Crimson Caravan	✓
Gun Runner	✓
Freeside	✓
Novac	✓
Primm	✓
Confraternita di Bright	✓
Westside	✓
Powder Ganger	✗
King	✗
Sig. House	✗
Great Khan	✗
Omerta	✗
White Glove Society	✗
Van Graff	✗
Happy Trails Trading Company	✗
Demoni	✗
Superstiti dell'Enclave	✗
Sciacalli	✗
La Strip	✗
Jacobstow	✗
Milizia di Westside	✗
Confraternita d'Acciaio	✗

Fazioni ed effetto della reputazione

Fazione	Reputazione	Effetto
Boomer	Positiva	Necessaria per ottenere il Meccanismo di sparo dell'obice, senza doverlo rubare, nella missione Ti sento bussare

Fazione	Reputazione	Effetto
	Idolatrato	Permette di continuare la missione Volare!
 Confraternita d'Acciaio	Positiva	La Confraternita d'Acciaio darà al Corriere la chiave del Rifugio della Confraternita d'Acciaio
	Positiva	Una cassa vicino al Paladino Ramos verrà riempita di munizioni energetiche; questo coincide con il completamento della missione Ancora nel buio
	Negativa	Veronica si rifiuterà di diventare un seguace del Corriere
 Freeside	Accettato	Un membro dei King si avvicinerà al Corriere e gli darà qualche tappo, munizione o consumabile
	Misto	Un abitante del posto dirà al Corriere che è disponibile uno sconto sulla merce al Negozio di Mick e Ralph
	Negativa	I delinquenti di Freeside non attaccheranno il Corriere; James e Francine Garret si rifiuteranno di barattare con il Corriere
 Goodsprings	Positiva	Trudy farà uno sconto sulla sua merce
	Misto	Chet farà uno sconto sulla sua merce
 Great Khan	Positiva	Necessaria per completare gli obiettivi di Diana durante la missione Aba Daba Honeymoon, senza dover indossare un'armatura Great Khan
	Alta	Necessaria per essere nominato successore di Papa Khan dopo aver completato Siamo la Legione
	Amato	Lucius darà al Corriere la chiave del Rifugio della Legione di Caesar
	Accettato	Con Disarmato 50, Lucius insegnerebbe al Corriere la mossa Assalto della Legione
 Legione di Caesar	Neutra o positiva	La Legione fornirà al Corriere di scatole metalliche, nei pressi di Cottonwood Cove, piene di munizioni e oggetti vari (missioni Recluta di Caesar e Favore di Caesar)
	Positiva	Necessaria per completare Ti ho stregato in favore della Legione
	Positiva	Necessaria per far fuggire Silus da Camp McCarran
	Positiva	Boone e Arcade Gannon si rifiuteranno di diventare seguaci del Corriere
	Negativa	La Legione manderà dei sicari a uccidere il Corriere
 Novac	Positiva	Jeannie May Crawford (o Cliff Brisciose se Jeanny è morta) darà al Corriere la chiave in una stanza del motel Dino Dee-lite
 Powder Ganger	Positiva	Eddie al Complesso Penitenziario dell'RNC darà al Corriere alcuni oggetti ogni tre giorni
	Amato	I mercanti Powder Ganger scambieranno la merce con un tasso 1-1
	Accettato	Permette di interrogare Silus a Camp McCarran durante la missione nascosta Silus Treatment
	Amato	James Hsu darà al Corriere la chiave del Rifugio dei Mercenari dell'RNC
	Amato	Permette di usare la monorotaia di Camp McCarran senza rendere ostili i soldati.
	Amato	Durante la missione No, non molto, permette di convincere ogni accampamento RNC a mandare rinforzi a Bitter Springs senza dover completare le rispettive missioni
 Repubblica della Nuova California	Idolatrato	Durante la missione Persuasione poco amichevole, permette di lasciare il posto senza dover pagare il ricatto o superare una sfida Eloquenza
	Positiva	Un mercenario dell'RNC darà al Corriere la Radio di emergenza RNC
	Positiva	Permette di accedere a HELIOS One senza dover superare una sfida Eloquenza, Scienza o Furtivo
	Positiva	Assieme a una sfida Eloquenza 50, permette di mercanteggiare col Quartiermaestro Bardon a Hoover Dam
	Negativa	L'RNC manderà dei sicari a uccidere il Corriere, se entro tre giorni non migliorerà la sua reputazione
	Negativa	Verranno attivate le missioni Don't Poke at the Bear! e Per la Repubblica
	Negativa	Boone e Cass si rifiuteranno di diventare seguaci del Corriere
 Seguaci dell'Apocalisse	Idolatrato	Julie Farkas darà al Corriere il Camice da laboratorio dei Seguaci e la chiave del Rifugio dei Seguaci, dopo aver completato la missione Era ora e fornito abbastanza scorte mediche
	Positiva	Arcade Gannon può diventare un seguace del Corriere
	Negativa	Arcade Gannon si rifiuterà di diventare un seguace del Corriere
 Strip	Positiva	Marjorie farà diventare il Corriere membro onorario della White Glove Society durante la missione Oltre il manzo
	Amato	Mister Holdout non venderà più armi al Corriere
	Negativa	Mister Holdout non venderà più armi al Corriere

Modalità Duro

La modalità Duro è un'impostazione opzionale che rende il gioco più realistico, aggiungendo nuove variabili come l'idratazione e la non più istantanea guarigione degli stimpak. Questa sfida opzionale può essere disattivata in qualsiasi momento del gioco ma, per ottenere il trofeo ad esso annesso, va mantenuta dall'inizio fino alla fine della trama principale. Va comunque sottolineato il fatto che questa modalità non è collegata con la difficoltà stessa del gioco.

In modalità Duro il personaggio deve ricordarsi reidratarsi, mangiare e dormire per mantenere alta la propria salute e le proprie statistiche altrimenti morirà; inoltre i cibi, bevande e medicinali non ripisteranno istantaneamente la salute, ma molto lentamente. Questa modalità non ha impatto sul sistema di combattimento, non intaccando alcun parametro riguardante i danni subiti o effettuati.

Modalità normale	Modalità Duro
Gli stimpak curano istantaneamente	Gli stimpak curano lentamente
I radaway curano le radiazioni istantaneamente	I radaway curano lentamente le radiazioni
Le borse mediche curano tutte le menomazioni	Le borse mediche curano parzialmente le menomazioni
Gli arti menomati possono essere curati con stimpak o dormendo in qualsiasi letto o sacco a pelo	Le menomazioni possono essere curate solo da un dottore, alcuni letti, la polvere curativa, il rituale del legame dell'arma, l'Auto-Doc o l'hydra
Le munizioni non pesano	Le munizioni hanno un peso
I compagni non possono morire, ma quando la loro salute è critica svengono e rinvergono solo quando il pericolo è scampato	I compagni possono morire. Tuttavia la loro salute si ripristina automaticamente dopo la battaglia
Non c'è disidratazione, fame o privazione del sonno	Il Corriere deve bere, mangiare e avere un giusto ciclo sonno-veglia altrimenti inizierà ad avere dei malus alle statistiche o morire

Note

- Mangiare carne cruda porta degli effetti negativi, solo cuocendola su un falò questi effetti verranno rimossi
- Bere da una fonte o da una fontana toglierà tutti i danni da disidratazione
- Dormire su un letto di proprietà ripristinerà gli arti menomati
- Le borse mediche funzionano come gli stimpak: o ripristinano un intero arto oppure tutti ma in maniera minima
- Con un valore alto di Sopravvivenza mangiare cibi ripristinerà più salute che consumando stimpak

Seguaci

I **Seguaci**, o companion, sono dei personaggi del gioco che possono essere assoldati per accompagnare il Corriere nella sua avventura. In Fallout: New Vegas è possibile avere fino a due seguaci, uno di supporto, come ED-E e Rex, l'altro umanoide, come Boone, Lily o Arcade Gannon.

Caratteristiche

Livello e Coraggio

A differenza degli i personaggi nel gioco, i seguaci seguono una crescita a se stante, in base al livello del giocatore. In base al Carisma del giocatore, aumenterà il coraggio dei seguaci, direttamente collegato alla sua soglia danni e l'efficacia dei loro attacchi. Ogni punto Carisma equivale ad un incremento del 5% sulla soglia danni e su danni inflitti dai seguaci.

Tuttavia sembra che nelle versioni più recenti del gioco il Coraggio sia stato completamente disattivato e sostituito con l'abilità extra Suite del compagno, esclusiva per i seguaci.

Suite del compagno applica i seguenti effetti ai seguaci:

- Moltiplica per 0.75 il danno inflitto dal seguace
- Moltiplica per 0.75 la soglia danni di obiettivi multipli
- Riduce il peso trasportabile di 75 libbre
- Aumenta del 33% la resistenza danni del seguace
- Aumenta di 100 punti la furtività del seguace

Abilità e comandi

Ogni seguace fornisce al Corriere un'abilità extra (consulta la voce **Abilità seguaci**), fintanto che è nella squadra (es. Veronica fornisce Assistente Scriba, Lily l'abilità Stealth Girl).

Sebbene non possano essere controllati manualmente, è possibile impartire loro ordine tramite la ruota dei comandi (consulta la voce **Ruota dei comandi**), che appare ogni volta che parliamo con loro. E' così possibile definire la loro strategia in combattimento, che tipo di armi utilizzare (a distanza o da mischia) oppure aprire il loro inventario.

Seguaci permanenti



Arcade Gannon



Boone



Lily



Raul



Cass



Veronica



ED-E



Rex

Umanoidi

- **Arcade Gannon:** membro dei Seguaci dell'Apocalisse, si può trovare all'Old Mormon Fort a Freeside.
- **Boone:** ex membro del 1º Ricognitori dell'RNC ora è una delle guardie a Novac
- **Lily:** amichevole nightkin, può essere reclutata a Jacobstown
- **Raul:** un ghoul meccanico, tenuto in ostaggio da Tabitha a Black Mountain
- **Cass:** ex carovaniera, cerca di anegare i suoi ricordi nel whiskey. Si trova all'Avamposto del Mojave
- **Veronica:** disillusa Scriba della Confraternita d'Acciaio, staziona alla Base commerciale 188

Non-umanoidi

- **ED-E:** un prototipo di eyeboy da combattimento, si trova in pessimo stato a Primm
- **Rex:** cybercane del Re di Freeside, soffre di una malattia neurodegenerativa

Reclutamento

Ci sono diversi modi per reclutare un seguace e tutti dipendono dal singolo personaggio: ED-E può essere reclutato solo dopo che è stato riparato, Boone solo dopo aver completato una missione per lui ecc.. Inoltre alcuni seguaci diventano permanenti, a patto che il Corriere soddisfi certi requisiti (es. karma positivo o una buona reputazione con una fazione), altri invece temporanei, validi cioè solo durante specifiche missioni. (consulta la voce [Missioni per i seguaci](#))

- **Arcade Gannon:** per poterlo reclutare devi avere una buona reputazione con i Seguaci dell'Apocalisse o superare una sfida **Eloquenza 75**
- **Boone:** per poterlo reclutare devi completare la missione [Uno per la mia piccola](#) e non possedere una reputazione negativa con l'RNC
- **Lily:** puoi reclutarla in qualsiasi momento
- **Raul:** per poterlo reclutare devi liberarlo dalla prigione a Black Mountain e completare la missione [Pazzo, pazzo, pazzo](#)
- **Cass:** per poterla reclutare devi parlarle e ottenere la missione [Heartache by the Number](#). Poi raggiungere la Crimson Caravan Company e proseguire con la missione [Puoi dipendere da me](#)
- **Veronica:** puoi reclutarla in qualsiasi momento, purché tu non abbia una pessima reputazione con la Confraternità d'Acciaio o non sia stata distrutta
- **ED-E:** per essere reclutato devi ripararlo, superando una sfida **Riparazione 65**, una sfida **Scienza 55** e **Riparazione 35** oppure usando 3 rottmi di ferro, 2 moduli sensore e un rottame elettronico
- **Rex:** può essere reclutato solo dopo aver parlato al Re alla King's School of Impersonation, dopo aver completato [Malinconia dei militari](#)

Missioni per i seguaci

Tutti i seguaci permanenti sono collegati a specifiche missioni, che portano a un loro potenziamento.

- **Arcade Gannon:** una volta guadagnata la sua fiducia, ti verrà assegnata la missione [Valzer delle candele](#). Al termine di essa, Arcade Gannon non sarà più disponibile come seguace. Tornerà a supportare il Corriere durante la battaglia finale su Hoover Dam, nella quale indosserà un'armatura atomica dei Superstiti. N.B. I modi per ottenere la fiducia di Arcade Gannon sono inclusi nella pagina che riguarda la missione
- **Boone:** dopo averlo aiutato in [Uno per la mia piccola](#), guadagna la sua fiducia e ottieni la sua missione personale [Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare](#). Terminata questa, Boone indosserà un'armatura di sopravvivenza 1° Ricognitori o un'armatura d'assalto 1° Ricognitori a seconda delle tue scelte. N.B. I modi per ottenere la fiducia di Boone sono inclusi nella pagina che riguarda la missione
- **Lily:** dopo aver passato un po' di tempo con Lily, verrai a conoscenza dell'esistenza di una registrazione audio, contenente le voci di alcuni bambini che ringraziano la loro nonna. Dopo aver ascoltato la registrazione, è possibile cambiare il dosaggio delle medicine assunte da Lily
- **Raul:** mentre Raul è un seguace del Corriere, ti verrà fornita la missione nascosta [Old School Ghoul](#) (consulta la voce [Missioni nascoste](#)). Dovrai parlare con Loyal alla Base Aeronautica di Nellis, con il Caporale Sterling a Camp McCarran e con il Mercenario Andy a Novac per sbloccare un ulteriore dialogo. A seconda delle tue scelte, Raul otterrà degli indumenti unici e una specifica abilità extra; va notato che uccidere anche un solo dei tre personaggi, farà fallire la missione e renderà gli oggetti inottenibili
- **Cass:** raggiungila all'Avamposto del Mojave e ascoltalà mentre racconta cosa le è successo alla sua carovana. Dopo aver lavorato alla Crimson Caravan, otterrai la missione [Heartache by the Number](#) e potrai decidere le sorti della carovana di Cass
- **Veronica:** portala in giro per il Mojave e, una volta ottenuta la sua fiducia, ti verrà assegnata la missione [Potrei risvegliare il tuo interesse](#). Aiutala a convincere l'Anziano McNamara ad aprire il bunker al mondo esterno e, alla fine, a decidere se rimanere nella Confraternita o lasciarla
- **ED-E:** porta ED-E in giro per il Mojave per sbloccare le registrazioni al suo interno in [ED-E amore mio](#). Decidi poi se consegnarlo alla Confraternita d'Acciaio a Hidden Valley o ai Seguaci dell'Apocalisse all'Old Mormon Fort
- **Rex:** parla al Re alla King's School of Impersonation e ottieni la missione [Solo un cane da caccia](#), nella quale dovrà trovare a Rex un nuovo cervello

Seguaci nei DLC



Dean Domino



Christine



Dog/God



Fiutacesso



Nuvola nascente



Joshua Graham



Roxie



ED-E

Dead Money

- **Dean Domino:** cantante lounge ghoulificato, si trova nel Distretto Residenziale del Sierra Madre
- **Christine:** ex Scriba della Confraternita d'Acciaio, può essere reclutata nel Distretto Medico del Sierra Madre
- **Dog/God:** un nightkin con evidenti disturbi della personalità; si trova nella Stazione di polizia del Sierra Madre

Honest Hearts

- **Fiutagesso:** uno scout principiante dei Cavalli Morti; accompagna il Corriere prima di tornare al suo accampamento
- **Nuvola Nascente:** l'ostetrica dei Tormenti, accompagna il Corriere dopo una raccomandazione di Daniel
- **Joshua Graham:** ex-Legato, capo dei Cavalli Morti, accompagnerà il Corriere nella missione finale del DLC

Old World Blues

- **Roxie:** un cybercane che può essere creato al Centro di ricerca X-8, con la macchina di ibridazione biomeccanica; non ha un inventario e può morire in combattimento ma può essere ricreato

Lonesome Road

- **ED-E:** clone potenziato di ED-E, è essenziale per completare la missione principale e non può accompagnare il Corriere al di fuori del DLC. Tuttavia, i potenziamenti effettuati a questo ED-E verranno abilitati anche nel modello presente nel Mojave

Seguaci temporanei

- Agente Beagle, durante la missione *Sono andati di là*
- Joana, durante la missione *Ciao ciao amore*
- Logan, durante la missione *Ruota della fortuna*
- Neil, durante la missione *Pazzo, pazzo, pazzo*
- Orris, durante la missione *Malinconia dei militari*
- Sunny Smiles, durante le missioni *Si rimonta in sella* e *Attorno ad un fuoco da accampamento lungo il sentiero*
- Ted Gunderson, durante la missione *Oltre il manzo*

Note

- Dopo aver completato *Valzer delle candele*, Gannon non potrà più essere reclutato, salvo nel finale del gioco
- Ogni seguace attivo diventa "essenziale" nel gioco e non può essere ucciso (solo in modalità Duro)
- A differenza di Fallout 3, i seguaci non appena congedati si teletrasporteranno alla loro dimora
- Ogni seguace permanente ha una sua missione (secondaria o nascosta)
- Tutte le armi predefinite di ogni seguace hanno munizioni e durata infinite
- Tutti i seguaci, tranne Lily, ED-E e Rex possono indossare armature (anche quelle atomiche, senza addestramento), purché non facciano parte di qualche fazione (es. RNC o la Legione di Caesar)
- Boone può indossare armature dell'RNC, mentre Veronica quelle della Confraternita d'Acciaio

Mercanti

I mercanti sono personaggi in grado di scambiare armi, munizioni, modifiche, armature, vestiti, cibi, bevande o droghe tramite il baratto oppure utilizzando una moneta di fortuna, i tappi. Maggiore è il livello di Baratto del Corriere, minore sarà il prezzo d'acquisto delle merci da loro vendute e più costose saranno le merci del Corriere da loro acquistabili.

Mercanti di armi e medici

Mercante	Requisiti	Luogo	Orario	Tappi	Baratto	Assistenza medica	Letto	Riparazione	Cure	Munizioni	Armature	Varie	Armi
Ada Straus	-	Novac	24 ore	245	50	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓
Alex Richards	-	Camp Forlorn Hope	24 ore			✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Alexander	Armi 40	Base commerciale 188	24 ore	8000	32	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓
Anziana signora Gibson	-	Mucchio di rottami di Gibson	24 ore	8000		✗	✗		79%	✓	✗	✗	✗
Argyll	Curare tutti i pazienti	Base aeronautica di Nellis	24 ore			✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Armiere Great Khan	Accettato dai Great Khan	Red Rock Canyon	24 ore			✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Baristi	-	Gomorrah Ultra-Luxe The Tops	24 ore			✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Blake	-	Crimson Caravan Company	24 ore	fino a 12000		✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Calamity	-	Jacobstown	24 ore	4000		✗	✗		76%	✓	✗	✓	✗
Capo Scriba Schuler	Accettato dalla Confraternita d'Acciaio	Hidden Valley	24 ore			✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Caporale William Farber	-	Camp McCarran	24 ore			✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Carter	Carter	Complesso Penitenziario dell'RNC	24 ore			✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
Cavaliere Torres	Accettato dalla Confraternita d'Acciaio	Hidden Valley	24 ore	8000		✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
Chef dei Boomer	Accettato dai Boomer	Hangar di Nellis	24 ore			✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Chet	-	Goodsprings	24 ore			✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Cliff Briscoe	-	Novac	6:30 - 23:00	739	46	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓
Dale Barton	-	Il Forte	24 ore		68	✗	✗		58%	✓	✗	✗	✓
Daniel [Honest Hearts]	Eloquenza 40	Canyon di Zion	24 ore			✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Dixon	-	Freeside	24 ore		70	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Dott. Mitchell	-	Goodsprings	24 ore	2730	31	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Dott. Segossa	-	Camp Golf	24 ore	2400	52	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Dottor Usanagi	-	Clinica Medica New Vegas	24 ore	1230	70	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Ettienne	-	Westside	24 ore			✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Fitz	-	Area di sosta del Grub n' Gulp	24 ore		34	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Fornitore generi alimentari del Gourmand	-	Ultra-Luxe gourmand	24 ore			✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Francine Garret	-	Atomic Wrangler casino	24 ore			✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗

											Mercanti - Mercanti di armi e medici						
Genaro	-	Freeside	24 ore			x	x	x		✓	x	x	x	x	x	x	x
Gloria Van Graff	-	Silver Rush	24 ore			x	x	x	x	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	✓
Hannigan	-	Complesso Penitenziario dell'RNC	24 ore			x	x	x	✓	x	x	x	✓	✓	x	✓	x
Ike	-	Boulder City	24 ore	256	46	x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	x
Jack (Great Khans)	-	Red Rock drug lab	24 ore			x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	x
James Garret	-	Casinò Atomic Wrangler	24 ore			x	✓	x	✓	x	x	x	x	✓	✓	✓	x
Jas Wilkins	-	Sloan	24 ore			x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	x
Johnson Nash	-	Primm	24 ore			x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Joshua Graham [Honest Hearts]	-	Canyon di Zion	24 ore			x	x		100%	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓
Julie Farkas	-	Old Mormon Fort	24 ore	96		✓	x	x	✓	x	x	x	x	✓	✓	x	x
Kemp	-	Camp McCarran	24 ore	2000	31	✓	x	x	✓	x	x	x	x	x	✓	✓	x
Klamath Bob	-	Neg. dei liquori di Klamath Bob	24 ore			x	x	x	✓	x	x	x	x	x	✓	✓	x
Lacey	-	Avamposto del Mojave	24 ore	7000	34	x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Lupe	-	Area di sosta del Grub n' Gulp	24 ore	34		x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	x
Maggiore Knight	-	Avamposto del Mojave	24 ore			x	x		100%	x	x	x	x	x	x	x	x
Mercante di armi	-	Base commerciale 188	24 ore	8000	34	x	x	x	x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mercante prospettore	-	Il covo del prospettore	24 ore	1284	28	x	x	x	x	x	x	✓	x	✓	✓	✓	✓
Mercante viaggiatore	-	Various	24 ore	54		x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Michelle	-	Base commerciale 188	24 ore			x	x	x	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	✓
Mick	-	Negozio di Mick e Ralph	24 ore	94		x	x		85%	x	✓	✓	✓	✓	x	x	✓
Miguel	-	Banco dei pegni di Miguel	24 ore			x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mister Holdout	-	Strip	24 ore	50		x	x	x	x	x	✓	x	x	x	x	✓	✓
Quartiermaestro Bardon	Accettato dall'RNC/ Eloquenza 50	Hoover Dam	24 ore			x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Quartiermaestro Mayes		Camp Forlorn Hope	24 ore	2445		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Ralph	-	Negozio di Mick e Ralph	24 ore	81		x	x	x	✓	✓	x	x	x	x	✓	✓	x
Responsabile munizioni Boomer	Accettato dai Boomer	Hangar di Nellis	24 ore			x	x	x	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓
Samuel		Base commerciale 188	24 ore			x	x		64%	✓	x	x	x	x	x	x	x
Sergente Daniel Contreras	-	Camp McCarran	24 ore	8000		x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Terminale dello spaccio	-	Il Divide	24 ore	6000		x	x		100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Trudy	-	Goodsprings	24 ore			x	x	x	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x
UC del Pozzo	-	Il Pozzo	24 ore	fino a 24000		x	x		100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Venditore ambulante	-	Strip	24 ore		50	x	x	x	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x
Venditore hologramma	-	Sierra Madre	24 ore			x	x	x	✓	✓	✓	x	x	✓	✓	✓	x
Vendortron	-	Gun Runner	24 ore	8000		x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Mercanti di modifiche

	A	Fucile Varmint, Revolver magnum .357, Pistola da 9mm
	B	Pistola da 10mm, Mitragliatrice 9mm, Arma a ripetizione cowboy, Fucile d'ordinanza
Armi	C	Revolver magnum .44, .22 SMG silenziata, Mitragliatrice da 10mm, Fucili da caccia
	D	Carabina a ripetizione, Carabina d'assalto, Fucile da cecchino, Fucile da caccia, Pistola 12.7mm
	E	Mitragl. a c. Rotanti, Mitragliatrice leggera, Pistola da boscaglia, Mitragliatrice da 12.7mm, Mitragl. Lanciagranate, Fat Man, Fucile antiamerica
	F	Fucile laser, Fucile al plasma, Lanciagranate
Armi a energia	G	Laser RCW, Lanciafiamme
	H	Laser Gatling, Lanciatore al plasma, Fat Man, Lanciamissili
RNC	I	Fucile d'ordinanza, Pistola da 10mm, Lanciagranate, Fucili da caccia, Mitragliatrice da 10mm, Lanciamissili, Pistola 12.7mm, Fucile da cecchino, Carabina d'assalto
Dead Money	L	Parti potenziate per fucile automatico, Molle rinforzate per pugno trappola d'orso, Calibrazione avanzata olofucile, Zoom per olofucile, Componenti rinforzati per olofucile
Honest Hearts	M	Carrello per .45 PA HD, Silenziatore per .45 PA, Rinculo per SMG .45 automatica, Tamburi per SMG .45 automatica, Bossoli per mazza da guerra, Onori per mazza da guerra
Old World Blues	N	Mod K9000 - Rosicchia Mentat, Mod K9000 - Rorina ri Resla, Mod LAER - Caricatore di munizioni ausiliario, Mod LAER - Lenti prismatiche

Mercante	Luogo	Armi					Armi a energia				RNC	Dead Money	Honest Hearts	Old World Blues
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	
Alexander	Base commerciale 188	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Mercante di armi	Base commerciale 188	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Blake	Crimson Caravan Company	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Chet	Goodsprings	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Cliff Briscoe	Novac	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Dale Barton	Il Forte	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Gloria Van Graff	Silver Rush	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Armiere Great Khan	Armeria Great Khan	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Anziana signora Gibson	Mucchio di rottami di Gibson	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Vendortron	Gun Runner	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗
Dead Money														
Distributore automatico	Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗
Honest Hearts														
Joshua Graham	Canyon di Zion	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗
Old World Blues														
Unità centrale del Pozzo	Il Pozzo	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓

Alloggi

Gli alloggi sono luoghi in cui il Corriere può riposare, guadagnando l'abilità extra Ben riposo (+10% di PE per 12 ore) e depositare permanentemente i propri oggetti in vari contenitori (armadietti, armadi, cassettoni, scatole).

Alloggi di proprietà

Alloggio	Luogo	modo per ottenere la chiave	Note
Il Pozzo	Il Pozzo, Big Mt	Iniziare il DLC <i>Old World Blues</i> e raggiungere Big Mt	Per poterlo raggiungere, bisogna congedarsi da ogni seguace All'interno è presente un banco di lavoro, uno di ricarica, un piatto caldo, una fonte d'acqua purificata e, una ovla potenziato, un Auto-Dofunzionale Il Pozzo inoltre funziona come mercante e come riparatore
Rifugio dei Mercenari dell'RNC	Rifugio dei Mercenari dell'RNC	Ottenere la reputazione <i>Amato</i> dall'RNC e parlare con il Colonnello Hsu a Camp McCarran	All'interno sono presenti alcune armature dell'RNC e una carabina d'assalto in pessimo stato, oltre che alcune munizioni 5mm surplus Non è un luogo sicuro dove salvare oggetti, poiché il Mecenaro Gomez potrebbe prenderli e usarli Usando il viaggio rapido, potrebbe capitare di venir assaliti da un supermutante
Rifugio dei Seguaci	Rifugio dei Seguaci	Ottenere la reputazione <i>Idolatrato</i> dai Seguaci dell'Apocalisse e parlare con Julie Farkas all'Old Mormon Fort	All'interno è presente una copia del Giornale di medicina interna del D.C. I frigoriferi vengono costantemente riforniti e perciò non sono un posto sicuro per salvare oggetti
Rifugio della Confraternita d'Acciaio	Rifugio della Confraternita d'Acciaio	Completare <i>Ancora nel buio</i>	All'interno è presente il Paladino Sato, un banco di lavoro e uno di ricarica
Rifugio della Legione di Caesar	Rifugio della Legione di Caesar	Ottenere la reputazione <i>Amato</i> dalla Legione e parlare con Lucius, nella tenda di Caesar al Forte	All'interno sono presenti diverse armature della Legione, gli occhiali fortunati e un fucile da ceccino; il Veterano Atticus di tanto in tanto vi farà visita, rifornendo il Corriere di oggetti utili, come Stealth Boy
Stanza al Vault 21	Vault 21	Pagare Sarah 100 tappi o portarle almeno 30 tute del vault e avere un rapporto con lei per ottenerla gratuitamente	Per ottenere <i>Ben riposo</i> è necessario ogni volta avere un rapporto con Sarah
Stanza all'Atomic Wrangler	Freeside	Completare Esattore debiti o uccidere Caleb McCaffery	Anche completando la missione <i>Esattore debiti</i> , gli oggetti restano di proprietà di Caleb e quindi per essere presi devono essere rubati; per lo stesso motivo, i contenitori non possono essere usati per salvare gli oggetti in sicurezza
Stanza dell'hotel Ultra-Luxe	Ultra-Luxe	Vincere almeno 11,250 chip al casinò dell'Ultra-Luxe	Non va confusa con l'attico, che invece è non una stanza di proprietà
Stanza di motel	Novac	Pagare Jeannie May Crawford 100 tappi oppure ottenere una reputazione <i>Accettato</i> per Novac; nel caso Jeannie fosse morta, parlare con Cliff Briscoe per ottenere la chiave	In Modalità duro, dormire nel letto ripristinerà la salute di tutti gli arti
Suite 22° Piano del Lucky 38	Lucky 38	Consegnare il platinum chip al Sig. House	È l'unico luogo, oltre quello originale, dove è possibile mandare i seguaci; per questo motivo è consigliato collezionare cibi, bevande e droghe all'interno dei vari contenitori della suite, poiché questi verranno consumati dai seguaci Solo il letto della stanza matrimoniale fornisce l'abilità nascosta <i>Ben riposo</i>
Suite presidenziale di The Tops	The Tops	Completare la missione <i>Drin drin Drin!</i>	

Altri alloggi

Alloggio	Luogo	Contenitori	Letto	banco di lavoro	banco da ricarica	Fuoco da accampamento	Senza nemici	Note
Accamp. ovest dei Powder Ganger	Accamp. ovest dei Powder Ganger	✗	✓	✗	✗	✓	✗	
Accamp. sud dei Powder Ganger	Accamp. sud dei Powder Ganger	✓	✓	✗	✗	✓	✗	
Area camp. Mountain Shadows	Area camp. Mountain Shadows	✓	✓	✗	✗	✓	✓	
Baracca abbandonata	Monumento Yang Tze	✓	✓	✗	✓	✗	✗	Infestato occasionalmente da scorpioni radioattivi giganti e deathclaw

Baracca di Bradley	Baracca di Bradley	✓	✓	✗	✗	✓	✗	Frequentato da predoni e disseminata di trappole
Baracca di Harper	Baracca di Harper	✓	✓	✓	✓	✓	✗	All'interno sono presenti un banco di lavoro e un banco da ricarica, mentre all'esterno si trova un fuoco d'accampamento Infestato da Vipere, gichi e deathclaw
Baracca di Victor	Goodsprings	✓	✓	✗	✗	✗	✓	È presente una fonte d'acqua purificata
Benzina e assistenza El Dorado	Benzina e assistenza El Dorado	✗	✓	✗	✗	✓	✓	
Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio	Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio	✓	✓	✓	✓	✗	✓	Accessibile solo avendo installato il DLC Dead Money
Bunker di Hidden Valley (est)	Hidden Valley	✓	✓	✗	✗	✓	✓	Vicino al bunker della Confraternita d'Acciaio
Campo del prospettore del fabbro Mesa	Campo del prospettore del fabbro Mesa	✓	✓	✗	✗	✓	✗	Infestato da gichi di fuoco
Campo del prospettore di Snyder	Campo del prospettore di Snyder	✓	✓	✗	✗	✓	✗	Infestato da bighorner
Casa colonica di Ulysses	Casa colonica di Ulysses	✓	✓	✗	✗	✓	✓	La fonte d'acqua all'esterno è irradiata
Casa del dott. Mitchell	Goodsprings	✓	✗	✗	✗	✗	✓	
Casa della miniera del coyote	Miniera Coyote	✓	✓	✗	✗	✗	✗	Ghoul ferali potrebbero infestarla
Casa della miniera di Lucky Jim	Miniera di Lucky Jim	✓	✓	✓	✗	✗	✗	Infestata da gichi di fuoco
Casa di Easy Pete	Goodsprings	✓	✓	✗	✗	✗	✓	
Fattoria del cacciatore	Fattoria del cacciatore	✓	✓	✗	✗	✗	✗	Infestata da deathclaw e Powder Ganger
Goodsprings (esterno)	Goodsprings	✓	✓	✓	✓	✗	✗	A nord del Negozio gen. vari è presente una roulotte con un letto, mentre le casse di Sunset Sarsaparilla e i cassonetti sono sicuri per il saltaggio degli oggetti
Il covo del prospettore	Il covo del prospettore	✓	✓	✗	✓	✓	✗	Infestato da predoni
Motel di Hell	Cratere Montagne Mequite	✓	✓	✗	✗	✗	✗	L'area esterna è irradiata e infestata da ghoul ferali
Nido del cecchino	Nido del cecchino	✓	✓	✗	✗	✓	✓	
Piattaforma dello sciacallo	Piattaforma dello sciacallo	✓	✓	✗	✗	✓	✗	Infestato dai lakelurk
Radio Lupo Solitario	Radio Lupo Solitario	✓	✓	✗	✗	✗	✗	Infestata da gichi
Roulotte	A sud della Fonte di Goodsprings	✓	✓	✗	✗	✓	✓	
Roulotte	A nord del Complesso Penitenziario dell'RNC	✓	✓	✗	✗	✗	✗	Gli oggetti depositati potrebbero incrinarsi con il terreno
Scambio ferrov. di emergenza	Scambio ferrov. di emergenza	✓	✓	✗	✗	✗	✗	Infestato da supermutanti e deathclaw
Stanza del motel di El Rey Motel	El Rey Motel	✓	✓	✗	✗	✗	✗	Infestato da predoni
Staz. di serv. autostrad. Nevada	Staz. di serv. autostrad. Nevada	✓	✓	✗	✓	✗	✗	La fonte d'acqua è irradiata
Staz. di rifornim. di Goodsprings	Staz. Di rifornim. Di Goodsprings	✓	✓	✗	✗	✗	✓	
Ufficio dello sceriffo di Primm	Primm	✓	✓	✗	✓	✗	✓	
Vault 19	Vault 19	✓	✓	✓	✓	✗	✗	Infestato da gichi di fuoco e night stalker Può essere distrutto durante la missione <i>Perché non possiamo essere amici?</i>

Creature e robot

Livello: è il livello della creatura o del robot

Punti esperienza: è il numero di PE dati al Corriere una volta uccisa la creatura/robot

Percezione: è il valore di Percezione della creatura/robot

Punti ferita: è il valore di salute della creatura/robot

Soglia danni: è il valore di difesa aggiuntiva della creatura/robot; in Fallout: New Vegas sostituisce quasi completamente la Resistenza danni

Resistenza danni: è il valore deprecato di difesa aggiuntiva della creatura/robot

Aggressività: è il valore che indica il tasso di aggressività della creatura/robot verso il Corriere (*Pacifico*: non attacca mai in nessuna circostanza; *Aggressivo*: attacca i nemici a vista; *Molto aggressivo*: attacca tutti i nemici e neutrali a vista; *Frenetico*: attacca chiunque)

Confidenza: è il valore che indica il coraggio di una creatura/robot e la tendenza a evitare un nemico o una minaccia (*Codardo*: evita qualsiasi combattimento; *Cauto*: evita i combattimenti con nemici più deboli; *Normale*: evita i combattimenti con nemici più forti; *Coraggioso*: evita solo i combattimenti con nemici molto forti; *Avventato*: non evita alcun combattimento)

Assistenza: è il valore che indica il comportamento di una creatura/robot nei confronti degli alleati (*Nessuno*: non aiuta nessuno; *Alleati*: aiuta solo gli alleati; *Alleati e amici*: aiuta sia gli alleati sia gli amici)

- **DAN:** danno normale
- **d. VEL:** danno da veleno
- **d. FUO:** danno da d. fuoco
- **d. RAD:** danno da radiazioni
- **d. ELE:** danno elettrico

- **d. IMP:** danno impulsi
- **d. ESP:** danno esplosivo
- **r. VEL:** resistenza al veleno
- **r. FUO:** resistenza al fuoco
- **r. RAD:** resistenza alle radiazioni

Insetti e artropodi

Cazador

Il Cazador è un enorme insetto mutato, dal caratteristico carapace blu-nero, due paia di ali ambra-arancio e occhi rosso sangue. È evoluto dalla vespa-ragno (sottofamiglia Pepsinae), create dal Dottor Borous a Big MT e fuggite dal laboratorio Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14 nella quale erano state create e tenute imprigionate. Spesso si trova in sciami di quattro o più esemplari, sia giovani che adulti, vicino le aree montuose come Jacobstown, a nord di Goodsprings e Bonnie Springs.



Cazador



Cazador leggendario

Combattimento

Mentre il pungiglione degli esemplari giovani non è una seria minaccia, quello degli adulti è in grado di infliggere danni fisici maggiori di quello dello scorpione radioattivo, con una tossicità tre volte superiore. Sono estremamente rapidi e difficili da colpire senza usare lo S.P.A.V. e posseggono un discreto quantitativo di punti salute. Per facilitare il combattimento è consigliato menomare le loro ali, rendendoli molto più lenti e meno reattivi, mentre menomando le antenne diventeranno frenetici. Non prendono danno critico dagli attacchi alla testa.

Strategia

Un buon livello di Stamina può ridurre considerevolmente il danno del veleno, ma è consigliato premunirsi di alcuni di questi oggetti o possedere un'abilità specifica per potenziare la resistenza al veleno.

Variante	Level	Experience	Perception	Health	Soglia danni	Aggressività	Assistenza	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi		
comune	18	50	9	200	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del cazador (8 d. VEL per 30s)	Ghiandola del veleno di Cazador Uovo di Cazador	Vicino le aree montuose del Mojave, come Jacobstown, a nord di Goodsprings e Bonnie Springs.
giovane	12	25	7	100	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (30) Veleno del cazador (5 d. VEL per 30s)	Ghiandola del veleno di Cazador	Jacobstown, a nord di Goodsprings e Bonnie Springs.
leggendario	25	50	10	400	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (120) Veleno del cazador (8 d. VEL per 30s)	Ghiandola del veleno di Cazador Uovo di Cazador	Miniera argento Peak Mine
gigante	27	50	9	350	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (80) Veleno del cazador (8 d. VEL per 30s)	Ghiandola del veleno di Cazador Uovo di Cazador	[Honest Hearts] Ovunque all'interno del Canyon di Zion, come l'Accampamento dei Tormenti
Campione 73	50	50	6	675	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70)	Oscillatore triradiale a	[Old World Blues]

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	FLASH	DEFENDER	ATTACCO	POWER	INNOCENCE	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
										Veleno del cazador (8 d. VEL per 30s)	valenza atomica 2 Ghiandole del veleno di Cazador	Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14

Formica di fuoco

La Formica di fuoco è un imenottero mutato (famiglia Formicidae), derivato dalla variante gigante normale a causa di una mutazione genetica, indotta dal Dottor Lesko della Zona contaminata della Capitale che, nel voler farle tornare a dimensione normale, le ha rese capaci di sputare un liquido altamente infiammabile a contatto con l'aria (pirosi). E' sconosciuto come siano presenti formiche del fuoco anche nel deserto del Mojave.



Formica di fuoco



Regina delle formiche di fuoco

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	FLASH	DEFENDER	ATTACCO	POWER	INNOCENCE	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
operaia	6	?	2	55	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Soffio infuocato (2+2 d. FUO per 5s) Res. FUO 85%	75% Carne di formica del fuoco 20% Nettare form. fuoco 20% Uovo di formica del fuoco	
soldato	12	?	4	100	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (40) Soffio infuocato (4+2 d. FUO per 5s) Res. FUO 85%	75% Carne di formica del fuoco 70% Nettare form. fuoco 20% Uovo di formica del fuoco	
regina	17	?	5	450	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (55) Soffio infuocato (8+2 d. FUO per 5s)	20% Uovo di formica 8% Feromoni di formica	Cumulo di formiche a South Vegas (è anche la Regina delle formiche giganti)

Formica gigante

La Formica gigante è un imenottero mutato (famiglia Formicidae), probabilmente evoluto dalla formica nera carpentiere del nord America. Probabilmente le sue dimensioni sono dovute ad un'alta esposizione alle radiazioni.



Formica gigante



Regina delle formiche giganti

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	FLASH	DEFENDER	ATTACCO	POWER	INNOCENCE	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
operaia	2	?	3	30	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (7)	75% Carne di formica 25% Nettare di formica 20% Uovo di formica	Lago prosciugato di Ivanpah o al Pista da corsa di Ivanpah
	4	?	2	45	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (15)	75% Carne di formica 25% Nettare di formica 20% Uovo di formica	
soldato	6	?	3	75	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (30)	75% Carne di formica 25% Nettare di formica 20% Uovo di formica	Uffici Tecnologie Alleate
	6	?	4	150	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (24) Esplosione (150)	75% Carne di formica 25% Nettare di formica 20% Uovo di formica	
	8	?	3	75	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (30)	75% Carne di formica 25% Nettare di formica 20% Uovo di formica	

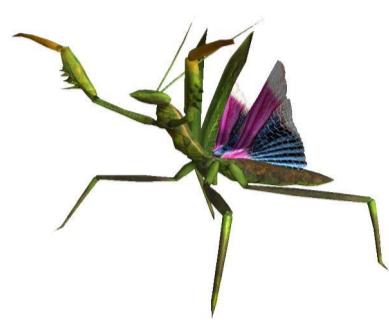
Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
regina	17	?	5	450	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (55) Soffio infuocato (8+2 d. FUO per 5s)	20% Uovo di formica 8% Feromoni di formica	Cumulo di formiche a South Vegas (è anche la Regina delle formiche di fuoco)

Mantide gigante

La Mantide gigante è una variante gigante della mantide religiosa (*Mantis religiosa*). La loro dimensione è dovuta ad un'esposizione massiccia alle radiazioni e al virus VEF modificato. Una variante della mantide gigante si trova all'interno e nei pressi del Vault 22.



Mantide gigante



Crisalide di mantide gigante

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
comune	3	?	6	50	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (25)	10% Uovo di mantide 75% Zampa anteriore mantide	Nei pressi di Jacobstown e del Vault 22
	6	?	3	40	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (45)	10% Uovo di mantide 75% Zampa anteriore mantide	
	9	?	8	50	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (25)	10% Uovo di mantide 75% Zampa anteriore mantide	
	9	?	6	50	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (25)	10% Uovo di mantide 75% Zampa anteriore mantide	
	9	?	3	60	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (40) Res. VEL 100%	10% Uovo di mantide 75% Zampa anteriore mantide	
	9	?	3	60	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (40) Res. VEL 100%	(vuoto)	
femmina	9	?	6	50	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (40)	75% Uovo di mantide 10% Zampa anteriore mantide	Nel Vault 22
crisalide	1	?	6	1	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (1)	50% Zampa anteriore mantide	Nella Scuola di Goodsprings, nella Staz. di serv. autostrad. Nevada e nel Vault 11
	1	?	6	5	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (1)	75% Uovo di mantide 10% Zampa anteriore mantide	
	3	?	2	15	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (25)	50% Zampa anteriore mantide	
(Zion)	12	?	5	70	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (65)	Zampa anteriore mantide	[Honest Hearts] All'interno del Canyon di Zion
crisalide (Zion)	6	?	4	35	0	0%	Molto aggressivo	Normale	Alleati	DAN (45)	Zampa anteriore mantide	
gigante (Zion)	20	?	6	120	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (110)	Zampa anteriore mantide	

Mosca mutante

La Mosca mutante è uno mosca mutata di proporzioni gigantesche e dal carapace verde-bruno. È evoluta dal moscone comune (Calliphoridae), e a differenza della controparte della Capitale (Fallout 3) è docile e meno comune. Infesta spesso cimiteri o zone acquitrinose irradiate ed è solita formare gruppi di 3-5 individui.



Mosca mutante



Mosca mutante leggendaria

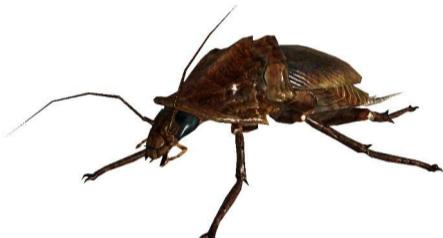
Combattimento

I suoi attacchi sono deboli e consistono nel lancio verso di alcune larve spinose direttamente sul bersaglio. E' fragile e spesso bastano un paio di colpi per ucciderla, anche se sono alquanto sfuggenti senza l'uso dello S.P.A.V..

Variante	HP	HP	Vis	HP	HP	HP	HP	HP	HP	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	1	1	6	15	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (7)	Carne di mosca mutante	
leggendaria	50	50	5	2000	20	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (450) Plasma (300) Esplosione (225)	Carne di mosca mutante Psycho Buffout Siringhe vuote Celle di microfusione esaurite	

Scarafaggio

Lo Scarafaggio radioattivo è una variante gigante del comune scarafaggio (ordine Blattodea). La loro dimensione è dovuta presumibilmente ad un'esposizione massiccia alle radiazioni. Spesso abitano le abitazioni e cantine abbandonate, lontani dalla luce del sole.



Scarafaggio radioattivo

Combattimento

Non sono mai aggressivi verso il giocatore, tranne quando molto vicini o provocati. Grazie alle loro ali possono fare dei piccoli balzi in avanti e attaccare all'improvviso.

Variante	HP	HP	Vis	HP	HP	HP	HP	HP	HP	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	1	?	3	12			Aggressivo	Cauto	Nessuno	DAN (5)	Carne di scarafaggio radioattivo	

Scorpione centuroide

Il Scorpione centuroide è una variante nativa del Mojave del classico scorpione radioattivo. Sono facilmente distinguibili dal loro carapace giallo-ocra e dalle loro dimensioni più contenute. Sebbene affini, le diverse specie di scorpioni sono in lotta fra di loro e appaiono spesso in gruppi di 2-4 esemplari e spesso sono difficilmente distinguibili dalla sabbia del deserto, visto la loro colorazione.



Scorpione centuroide

Variante	HP	HP	Vis	HP	HP	HP	HP	HP	HP	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	5	?	3	20	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25) Veleno dello scorpione centuroide (5 d. VEL, -2 PER per 30s)	Ghiandola del veleno di scorpione centuroide	

Variante	?	?	3	20	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
cacciatore	?	?	3	20	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (30) Veleno dello scorpione centuroide (5 d. VEL, -2 PER per 30s)	Ghiandola del veleno di scorpione centuroide	

Scorpione radioattivo

Il Scorpione radioattivo è uno artropode mutato di proporzioni gigantesche. E' evoluto dallo scorpione imperatore (Pandinus imperator), diffuso in Africa e importato in America, probabilmente per la rivendita nei vari insettari e pet shop. Infesta spesso i dintorni degli edifici abbandonati.



Formica di fuoco



Regina delle formiche di fuoco

Variante	?	?	4	75	5	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	6	?	4	75	5	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (20+3 per 5s) Veleno dello scorpione radioattivo (3 d. VEL per 5s)	75% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	
comune	6	?	4	80	5	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (20+3 per 5s) Veleno dello scorpione radioattivo (3 d. VEL per 5s)	75% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	
comune	6	?	4	85	5	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (20+3 per 5s) Veleno dello scorpione radioattivo (3 d. VEL per 5s)	75% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	
piccolo	8	?	4	70	5	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (20+3 per 5s) Veleno dello scorpione radioattivo (3 d. VEL per 5s)	75% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	
piccolo	8	?	4	70	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (20+3 per 5s) Veleno dello scorpione radioattivo (3 d. VEL per 5s)	75% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	
gigante	8	?	4	75	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (20+3 per 5s) Veleno dello scorpione radioattivo (3 d. VEL per 5s)	75% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	
gigante	9	?	6	130	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (60+8 per 10s) Res. VEL 100%	100% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	A nord est del Cimitero di Goodsprings
gigante	9	?	6	150	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (60+8 per 10s)	100% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	A nord est del Cimitero di Goodsprings
regina	15	?	6	150	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (60+8 per 10s)	100% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	A nord est del Cimitero di Goodsprings
regina	9	?	6	200	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (60+8 per 10s)	100% Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	Nel Burrone con scorpioni a sud della Area di sosta Nipton Road e alla Stazione pompieri di Searchlight, accessibile durante la missione Ruota della fortuna

Rettili

Deathclaw

Il Deathclaw è rettile mutato dal camaleonte di Jackson (*Trioceros jacksonii*), creato in laboratorio attraverso diversi esperimenti con il Virus ad Evoluzione Forzata. Hanno tutti una colorazione bruna-grigio, sono bipedi, estrema forza negli arti superiori, dotati di artigli affilati, e rapidità nei movimenti. Sono ovipari e spesso si raggruppano in banchi di 8-9 elementi, di solito un maschio alpha, una mamma, diversi individui adulti e giovani, e sembrano occupare sempre zone specifiche. Esistono diverse aree del Mojave infestate dai deathclaw, come la cava di Quarry Junction, il Promontorio dei Deathclaw, oltre il fiume Colorado nei pressi della Caverna di Broc Flower, la Caverna del vento morto e lo Scalo ferroviario Gypsum.



Deathclaw



Deathclaw Alpha/leggendario



Mamma Deathclaw



Piccolo di Deathclaw

Combattimento

Sono avversari formidabili, con un grande numero di punti ferita (500), soglia danni (15) e resistenza al veleno e radiazioni. I loro attacchi sono rapidi e letali e possono mettere in difficoltà anche giocatori di alto livello. Non è facile neanche raggirarli, data la loro alta Percezione.

Strategia

E' sconsigliato affrontarli quando sono in gruppo, soprattutto con armi da mischia, poiché le loro artigliate oltre che essere potenti sono estremamente rapide. Sono soliti correre e balzare verso il loro bersaglio, quindi per evitarli è possibile rifugiarsi sopra qualsiasi altura e usare armi a medio-lungo raggio per abbatterli.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	DEFENDER	ATTACK	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
comune	20	50	7	500	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (125)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	Nella cava di Quarry Junction, al Promontorio dei Deathclaw oltre il fiume Colorado, nei pressi della Caverna di Broc Flower, nella Caverna del vento morto e allo Scalo ferroviario Gypsum
comune (Quarry Junction)	15	50	8	500	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (125)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
piccolo (cucciolo)	10	50	6	100	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Nessuno	DAN 40	Mano di Deathclaw	
piccolo (giovane)	10	50	6	350	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN 40	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
cieco	20	50	8	500	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (125)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	Allo Scalo ferroviario Gypsum, al Passaggio di Primme e a Bonnie Springs
mamma	30	50	8	700	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (275)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
alpha	25	50	8	750	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (300)	15% Uovo di Deathclaw 35% Mano di Deathclaw	
alpha (Quarry Junction)	25	50	9	750	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (300)	15% Uovo di Deathclaw 35% Mano di Deathclaw	A Quarry Junction, vicino al nido
leggendario	30	50	10	1000	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (250)	15% Uovo di Deathclaw 35% Mano di Deathclaw	Nella Caverna del vento morto
Striscia	30	50	10	850	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (250)	15% Uovo di Deathclaw 35% Mano di Deathclaw	Nel Higgs Village a Big MT
di Lonesome Road	20	50	8	500	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (125)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
	25	50	8	550	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (187)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
	35	50	8	600	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (280)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
	45	50	8	700	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (350)	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
radioattivo	20	50	8	500	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (125) PER ridotta	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	[Lonesome Road] Nel Miglio del

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	FLASH	DEFENDER	POWER	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
Deathclaw	25	50	8	550	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (187) PER ridotta	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	Corriere
	35	50	8	600	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (280) PER ridotta	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
	45	50	8	700	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (350) PER ridotta	Uovo di Deathclaw Mano di Deathclaw	
Rawr	45	50	8	900	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (350)	Artiglio di Rawr	[Lonesome Road] nei pressi del Tetto dell'Hotel Boxwood

Geco

Il Geco è rettile mutato dal geco comune (famiglia dei Gekkonidae), probabilmente a causa della prolungata esposizione alle radiazioni. Sono bipedi, veloci e spesso attaccano in gruppi di 3-4 individui. Sono le creature più comuni della Zona contaminata del Mojave e del Canyon di Zion.



Geco



Geco dorato



Geco del fuoco/leggendario



Geco verde

Combattimento

Di solito restano innocui ma se vengono presi di mira attaccano in salto con il loro morso, richiamando l'attenzione degli altri membri del branco.

Strategia

Non sono una seria minaccia e possono essere addomesticati con l'abilità Amico degli animali, eccetto per la variante di fuoco, che resta sempre ostile al Corriere.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	FLASH	DEFENDER	POWER	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
comune	7	?	5	65	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (30)	80% Pelle di geco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco	Nei pressi di Goodsprings, lungo tutta l'Interstatale 15 fino a Primm e l'Avamposto del Mojave
	3	?	3	20	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (5)	80% Pelle di geco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco	
comune (Goodsprings)	3	?	3	20	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (15)	80% Pelle di geco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco	
giovane	3	?	4	40	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati	DAN (15)	Pelle di geco Carne di geco	
cacciatore	3	?	3	100	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati	DAN (15)	Pelle di geco Carne di geco	
cacciatore giovane	3	?	5	50	0	0%	Pacifico	Coraggioso	Alleati	DAN (15)	Pelle di geco Carne di geco	
dorato	12	?	5	125	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (50) Morso irradiato (+15 d. RAD per 5s)	80% Pelle di geco dorato 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco dorato	Nel Vault 34 o il Cratere di Cottonwood
dorato (Camp Searchlight)	5	?	3	125	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (25) Morso irradiato (+15 d. RAD per 5s)	80% Pelle di geco dorato 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco dorato	A Camp Searchlight
dorato giovane	7	?	4	60	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (35) Morso irradiato (+2 d. RAD per 5s)	Pelle di geco dorato Carne di geco	
dorato cacciatore	12	?	5	125	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (50) Morso irradiato (+9 d. RAD per 10s)	Pelle di geco dorato Carne di geco	

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
geco del fuoco	16	?	7	165	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (60) Soffio infuocato (25 d. FUO)	80% Pelle di geco di fuoco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco di fuoco	
	17	?	7	185	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (65) Soffio infuocato (25 d. FUO)	80% Pelle di geco di fuoco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco di fuoco	
geco del fuoco (Vault 19)	14	?	7	165	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (50) Soffio infuocato (25 d. FUO)	80% Pelle di geco di fuoco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco di fuoco	
	14	?	7	165	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (50) Soffio infuocato (25 d. FUO)	80% Pelle di geco di fuoco 75% Carne di geco 25% Carne di geco	
geco del fuoco (Thorn)	14	?	7	165	0	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (50) Soffio infuocato (25 d. FUO)	(vuoto)	
geco del fuoco giovane	11	?	5	95	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (45) Soffio infuocato (12 d. FUO)	80% Pelle di geco di fuoco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco di fuoco	
geco del fuoco leggendario	25	?	8	385	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (115) Soffio infuocato (23 d. FUO)	80% Pelle di geco di fuoco 75% Carne di geco 25% Carne di geco 20% Uovo di geco di fuoco	Nella Caverna di Fire Root
verde	12	?	8	225	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (75) Sputo velenoso (8 d. VEL per 10s)	Carne di geco Uovo di geco verde Pelle di geco verde	
verde giovane	13	?	6	115	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (55) Sputo velenoso (8 d. VEL per 10s)	Carne di geco Uovo di geco verde Pelle di geco verde	[Honest Hearts] Nel Canyon di Zion
verde gigante	30	?	9	375	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (95) Sputo velenoso (8 d. VEL per 10s)	Carne di geco Uovo di geco verde Pelle di geco verde	

Lakelurk

Il Lakelurk è rettile mutato dalla testuggine azzannatrice (Chelydra serpentina), probabilmente a causa dell'alto livello di radiazioni delle acque contaminate. Sono creature territoriali e attaccano chiunque invada la loro zona di caccia, lungo le coste del lago Lake Mead. Oltre che ad un attacco da mischia eseguito con i loro micidiali artigli, sono capaci di emettere speciali onde sonore in grado di arrecare danno a distanza e stordire il bersaglio. Si trovano numerosi presso la Miniera rubini Hill Mine, nelle caverne di camp Guardian, a sud di Hoover Dam e gli Alloggi di vacanza Blue Paradise.



Lakelurk



Lakelurk Re

Combattimento

Hanno un alto livello di Percezione e possono avvistare prede da grandi distanze. Il loro attacco sonico arreca danni anche se ci si rifugia in acqua e penetra le armature anche più resistenti, ignorando la soglia danni del Corriere.

Strategia

E' consigliato affrontarli quando sono in gruppo, soprattutto con armi da mischia, ma è consigliato abbatterli il prima possibile, evitando le letali onde sonore.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	🛡️	💪	⚡	-peer	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	13	?	7	150	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (40) Onda sonora (110, ignora SD, -10 PER)	10% Carne di Lakelurk	Presso la Miniera rubini Hill Mine, nelle caverne di camp Guardian, a sud di Hoover Dam e gli Alloggi di vacanza Blue Paradise
	15	?	7	200	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (50) Onda sonora (110, ignora SD, -10 PER)	10% Carne di Lakelurk	Nelle caverne di Camp Guardian
re	18	?	8	300	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (70) Onda sonora (110, ignora SD, -10 PER)	10% Carne di Lakelurk	

Scavatore

Lo Scavatore è una creatura mutata di origine sconosciuta. Sembrano un ibrido fra un essere umano e una lucertola, con una caratteristica pelle squamosa grigio-ocra, e abitano in numerose colonie fra le macerie degli edifici in rovina del Divide.



Scavatore

Combattimento

Non sono molto resistenti, ma attaccano in gruppo e, utilizzano i diversi tunnel sotterranei da solo scavati per aggredire il nemico alle spalle.

Strategia

Possono essere spaventati con granate accecanti, lanciarazzi o armi che utilizzano il fuoco come il lanciafiamme.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	🛡️	💪	⚡	-peer	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	20	?	3	75	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25)	Spazzatura Pelle di Scavatore	
enorme	20	?	3	125	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (35)	Spazzatura Pelle di Scavatore	[Lonesome Road] Nei numerosi edifici in rovina del Divide
velenos	20	?	3	50	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (15) Veleno dello scavatore (3 d. VEL per 5s) [dato assente]	Spazzatura Pelle di Scavatore	
regina	45	?	3	475	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (175)	Spazzatura Pelle di Scavatore	[Lonesome Road] Nella Caverna di Abaddon

Mammiferi

Bighorner

Il Bighorner è una pecora delle Montagne Rocciose (*Ovis canadensis*) mutata. Si trovano spesso in piccole mandrie selvatiche a ridosso delle altezze come per esempio Goodsprings e Jacobstown o allevato dagli esseri umani, per il latte o la carne commestibile e incredibilmente nutriente.



Bighorner

Combattimento

Sono innocui dalla distanza, ma se avvicinati troppo attaccano incessantemente

Strategia

Spesso la bussola li indicherà come ostili, anche se non sono provocati. Non sono particolarmente resistenti.

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
comune	3	?	2	100	0	0%	Pacifico	Coraggioso	Nessuno	DAN (40)	Carne di bighorner	
	9	?	2	100	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (35)	Carne di bighorner	
vitello	5	?	2	50	0	0%	Pacifico	Normale	Alleati	DAN (15)	Carne di bighorner	
giovane	1	?	3	60	0	0%	Pacifico	Codardo	Alleati	DAN (40)	Carne di bighorner	
toro	11	?	4	120	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (45)	Carne di bighorner	
malnutrito	9	?	2	50	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati	DAN (35)	Carne di bighorner	Alla Fattoria zootecnica Matthews
piccolo malnutrito	5	?	2	40	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati	DAN (15)	Carne di bighorner	Alla Fattoria zootecnica Matthews e a Cottonwood Cove
cucciolo di montagna smarrito	?			0	0%				DAN (0)	Carne di bighorner	[Honest Hearts] All'accampamento dei Cavalli morti, durante la missione <i>Bighorner del ramo orientale del Virgin</i>	

Bramino

Il Bramino, o brahma, è una bue (*Bos taurus*) mutato, dal caratteristico bicefalo. Sono di vitale importanza per il sostentamento degli insediamenti umani in superficie e oltre a fornire latte e carne, sono utilizzati per il trasporto di merci e scorte d'acqua dai mercanti girovaghi.

Combattimento

Sono innocui e spesso fuggono se attaccati.

Strategia

Un paio di colpi di qualsiasi arma li abbatterà.



Bramino

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
comune	1	?	3	40	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati	DAN (2)	Carne di bramino	
impazzito	1	?	3	40	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati	DAN (2)	Carne di bramino	
malnutrito	1	?	3	30	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati	DAN (2)	Carne di bramino	
piccolo malnutrito	1	?	3	20	0	0%	Pacifico	Codardo	Alleati	DAN (2)	Carne di bramino	Alla Fattoria zootecnica Matthews e davanti la Baracca di Raul
d'acqua	1	?	3	40	0	0%	Pacifico	Codardo	Alleati	DAN (2)	Carne di bramino	Nei pressi del Banco dei pegni di Miguel e della Base commerciale 188
dei Demoni	1	?	3	40	0	0%	Pacifico	Codardo	Nessuno	DAN (2)	Carne di bramino	Nel rifugio di Cook-Cook

Cane

Il Cane è un mammifero (*Canis lupus familiaris*), non molto differente dal cane comune prima dello scoppio della Grande Guerra. La loro natura docile li ha resi propensi all'addestramento da parte degli umani, sia dalla Legione di Caesar con i suoi bastardi, sia dall'RNC con i suoi cani da guardia.



Cane/Cane selvatico



Bastardo della Legione



Cane feroce/Cane da guardia RNC

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	DEFENDER	ATTACCO	ABILITY	Inventario	Luoghi
comune	2	?	6	20	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati e amici	DAN (12)
	4	?	7	45	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (25)
	2	?	6	20	0	0%	Pacifico	Avventato	Alleati e amici	DAN (12)
selvatico	3	?	6	30	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati e amici	DAN (18)
	5	?	7	55	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (32)
feroce	5	?	7	55	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (25)
da guardia dell'RNC	5	?	7	55	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (25)
da guardia dei Demoni	5	?	7	55	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (25)
bastardo della Legione	2	?	6	20	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati e amici	DAN (12)
	4	?	7	45	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (25)
grosso bastardo degli Zampabianca	2	?	6	20	0	0%	Pacifico	Avventato	Alleati e amici	DAN (12)
	7	?	7	70	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati	DAN (25)
	13	?	7	110	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati	DAN (50)

Centauro

Il Centauro, è un mutante chimerico, frutto degli esperimenti del Maestro con il Virus a Evoluzione Forzata su umani, cani, gatti e altri animali. Sebbene il risultato di questi esperimenti possa variare moltissimo, tutti i centauri sembrano avere le stesse parvenze umanoide e lo stesso comportamento. A differenza della variante della Capitale, il centauro del Mojave è provvisto di una sola testa e di tre lingue che fungono da tentacoli e arma contundente.



Centauro



Centauro evoluto

Combattimento

E' dotato sia di un attacco da mischia si di un attacco a distanza, che consiste nel lancio di una certa quantità di saliva altamente radioattiva.

Strategia

Da soli non sono una vera minaccia ma poiché si trovano sempre in gruppo, possono infastidire anche il giocatore più forte, soprattutto quando sono accompagnati da altri abomini, come i supermutanti. Tuttavia la loro lentezza nei movimenti li rende particolarmente vulnerabili.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	DEFENDER	ATTACCO	ABILITY	Inventario	Luoghi
comune	5	?	6	100	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (27) Sputo radioattivo (30+5 d. RAD per 10s)
	9	?	6	100	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (40) Sputo radioattivo (30+5 d. RAD per 10s)

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	POWER	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	INVENTORY	LOCATIONS		
evoluto	14	?	7	150	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (50) Sputo radioattivo (60+10 d. RAD per 10s)	Sangue di centauro	Nella gola del diavolo
evoluto gigante	18	?	8	220	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (70) Sputo radioattivo (60+10 d. RAD per 10s)	Sangue di centauro	Nella gola del diavolo
Moe	7	?	7	150	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (50) Sputo radioattivo (60+10 d. RAD per 10s)	Sangue di centauro	Vicino a Black Mountain

Coyote

Il Coyote è un mammifero (*Canis latrans*) che spesso si vede vagabondare in branco per la Zona contaminata del Mojave. Sono più forti dei cani e attaccano con i loro denti aguzzi.



Coyote

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	POWER	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	INVENTORY	LOCATIONS	
comune	4	?	8	30	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati e amici	DAN (15)	Carne di coyote Pelle di coyote
cucciolo	1	?	6	10	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati e amici	DAN (7)	Carne di coyote Pelle di coyote
mamma	4	?	8	40	0	0%	Aggressivo	Normale	Alleati e amici	DAN (17)	Carne di coyote Pelle di coyote
pack alpha	5	?	8	60	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (29)	Carne di coyote Pelle di coyote
comune	15	?	9	110	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker
comune (Jacobstown)	16	?	8	120	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker
comune (The Thorn)	15	?	9	120	0	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (70)	75% Carne di cane 25% Carne di cane 50% Pelle di cane
giovane	9	?	8	70	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (45) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker
leggendario	15	?	10	250	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (100) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker
Lupa	18	?	9	170	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (85) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker
Shadis	50	?	9	675	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker
comune	2	?	4	24	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (15)	75% Carne di ratto gigante 25% Carne di ratto gigante
	3	?	3	40	0	0%	Pacifico	Codardo	Nessuno	DAN (15)	75% Carne di ratto gigante 25% Carne di ratto gigante
piccolo	1	?	2	12	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati	DAN (7)	50% Carne di ratto gigante
roditore innaturalmente sproporzionato	6	?	6	70	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (35)	75% Carne di ratto gigante 25% Carne di ratto gigante
										Nelle fogne centro-orientali	

Variante	+	+	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
nato												
Nightstalker												
Il nightstalker, o night stalker, è una creatura mutante, derivata dagli esperimenti d'ibridazione del DNA del Dottor Borous al Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9. Sono praticamente la fusione fra un coyote e un serpente a sonagli: non partoriscono i piccoli, ma depongono le uova e il loro morso è velenoso. Si possono trovare in gran numero nella Caverna di Charleston o nella Struttura di ricerca X-13.												
												
<i>Nightstalker</i>												
<i>Nightstalker leggendario</i>												
Combattimento												
Attaccano spesso in gruppo, aggredendo le vittime con un balzo in avanti, difficile da evitare. Sebbene il loro morso non sia velenoso come quello del cazador, diversi attacchi possono uccidere anche un giocatore di livello medio. Con l'abilità Amico degli animali diventano innocui e passivi.												
Strategia												
Un buon livello di Stamina può ridurre considerevolmente il danno del veleno, ma è consigliato premunirsi di alcuni di questi oggetti od ottenere un'abilità specifica per il potenziamento della resistenza al veleno.												
Variante	+	+	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	15	?	9	110	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker	
comune (Jacobstown)	16	?	8	120	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker	
comune (The Thorn)	15	?	9	120	0	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (70)	75% Carne di cane 25% Carne di cane 50% Pelle di cane	
giovane	9	?	8	70	0	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati	DAN (45) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker	
leggendario	15	?	10	250	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (100) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker	Nella Caverna Bloodborne
Lupa	18	?	9	170	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (85) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker	[Honest Hearts] Nella Caverna della stellina mattutina
Shadis	50	?	9	675	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70) Veleno del nightstalker (5 d. VEL, -2 STA per 60s)	50% Sangue di Nightstalker 25% Sangue di Nightstalker 25% Uovo di Nightstalker 50% Coda di Nightstalker	[Old World Blues] Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9

Ratto gigante

Il Ratto gigante è una variante gigante mutata del comune ratto (*Rattus*) prebellico, quasi completamente glabri, forse a causa di un'eccessiva esposizione alle radiazioni, similmente ai ratti talpa.



Ratto gigante

Combattimento

Mantengono un carattere difensivo, simile ai bighorner, ma quando provocati attaccano con i denti affilati, spesso in gruppo.

Strategia

Non sono una particolare minaccia e con l'abilità Amico degli animali diventano totalmente innocui.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	Inventario	Luoghi
comune	2	?	4	24	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (15)
	3	?	3	40	0	0%	Pacifico	Codardo	Nessuno	DAN (15)
piccolo	1	?	2	12	0	0%	Pacifico	Cauto	Alleati	DAN (7)
roditore innaturalmente sproporzionato	6	?	6	70	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (35)
										Nelle fogne centro-orientali

Ratto talpa

Il Ratto talpa è un roditore mutato (Bathyergidae) sviluppato dal governo americano come arma biologica (progetto CLOACINA) contro la Cina. Avrebbe dovuto distruggere le colture e le piantagioni del nemico e moltiplicarsi a dismisura. Di norma vivono in gruppi di 3-5 e sebbene siano praticamente ciechi, possono sentire l'odore di un predatore, o di una presa, da diverse decine metri.



Ratto talpa

Combattimento

Di solito è il gruppo che fa la forza, mentre il singolo individuo è decisamente fragile.

Strategia

Non sono una particolare minaccia e possono essere abbattuti in pochi colpi.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	膂力	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	Inventario	Luoghi
comune	4	?	2	35	0	0%	Molto aggressivo	Normale	Alleati	DAN (20)
piccolo	2	?	1	18	0	0%	Aggressivo	Cauto	Alleati	DAN (15)

Yao Guai

Il Yao Guai, o Yao guai, è un orso nero americano mutato (*Ursus americanus*), e che a causa delle radiazioni, sono diventati praticamente glabri. Gli Yao Guai sono rinominati così da alcuni discendenti di un campo di internamento cinese e vivono spesso solitari o in gruppi da due elementi. Sono estremamente veloci e pericolosi e attaccano qualsiasi altra creatura, inclusi i deathclaw.



Yao Guai

Fantasma di Lei

Combattimento

In velocità e potenza sono secondi solo ai già sopracitati deathclaw. Le loro zampate sono una seria minaccia anche a giocatori di livello medio-alto.

Strategia

Non attaccano sempre a vista, ma quando lo fanno è meglio allontanarsi il più possibile oppure prepararsi ad un duro scontro. L'abilità Amico degli animali non ha effetto su di loro.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	POWER	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	Inventario	Luoghi
comune	18	?	6	215	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (70)
	22	?	7	300	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (85)
	5	?	4	65	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25)
cucciolo	10	?	5	105	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (45)
	14	?	5	145	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (60)
gigante	16	?	2	300	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (60)
	32	?	8	475	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (120)
Fantasma di Lei	35	?	5	550	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (120)

[Honest Hearts] Al
Il cancello rosso

[Honest Hearts]
Durante la
missione Rito di
iniziazione.

Vegetali**Pianta di spore**

Il Pianta di spore è una pianta acchiappamosche mutata, (Dionaea muscipula) risultato di vari studi ed esperimenti condotti al Giardino botanico X-22 a Big MT e al Vault 22. Si trova spesso in zone ricche di azoto e povere di fosforo, sia nella Zona contaminata del Mojave che nel Canyon di Zion e nel già sopracitato Big MT.



Pianta di spore

Combattimento

Sono semisenzienti e aggressive verso chiunque le si avvicini. Il loro attacco consiste nel lancio, anche a grande distanza, di alcune spine contro il bersaglio. In alternativa può colpire con il suo potente morso, se il bersaglio è abbastanza vicino.

Strategia

Non bisogna sottovalutare la sua potenza, soprattutto le spine lanciate a distanza e il loro camuffamento nelle aree più verdeggianti.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	POWER	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	Inventario	Luoghi
comune	2	?	10	50	0	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (1) Sputo di spora (15) Res. VEL 100% Res. RAD 100%
gigante	15	?	8	180	0	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (1) Sputo di spora (60)
Dionaea Muscipula	50	?	6	675	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (1) Sputo di spora (100)

Portatore di spore

Il Portatore di spore è un umano mutato, a causa dell'esposizione al fungo entomopatogenico Beauveria mordicana. Questo speciale parassita è stato sviluppato nel Giardino botanico X-22 a Big MT e trasportato nel Vault 22, dove è avvenuta la prima sperimentazione su esseri umani vivi. L'effetto sulle

sventurate vittime è devastante, trasformandole in una specie di zombie verde, tecnicamente morti ma animati dal fungo stesso. Il decesso avviene all'incirca in una ventina di giorni e le spore del fungo possono essere trasportate anche molto lontano, come è confermato dalla presenza di portatori di spore anche nel Canyon di Zion.



Portatore di spore

Combattimento

Si nascondono molto efficacemente nella fitta boscaglia e preferiscono attaccare furtivamente.

Strategia

Non è possibile individuarli prima dell'attacco, né usando la bussola, né con lo S.P.A.V., tuttavia sono relativamente fragili.

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	5	?	4	75	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	DAN (25) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	(vuoto)	
semplice	3	?	3	50	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	DAN (10) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	(vuoto)	
bruto	9	?	5	125	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	DAN (32) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	(vuoto)	
selvatico	12	?	6	175	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	DAN (50) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	(vuoto)	
Bestia portatrice di spore	22	?	7	300	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	DAN (100) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	Linfa Portatore spore	[Honest Hearts] Nel Canyon di Zion
Portatore di spore sciacallo	45	?	6	250	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	DAN (50) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	(vuoto)	[Old World Blues] Nel Giardino botanico X-21
Paziente Zero	50	?	6	300	0	0%	Aggressivo	Coraggioso	DAN (50) Esplosione del portatore di spore (100 d. VEL)	Sanguinaccio nero Pasta solida rossa	[Old World Blues] Nel Giardino botanico X-22

Umanoidi

Ghoul

Il Ghoul, conosciuto anche come necrotico post-umano è un essere umano mutato e in putrefazione, dalla caratteristica pelle ruvida e raggrinzita. La mutazione dei ghoul è dovuta all'alta esposizione alle radiazioni che, oltre a renderli una specie di zombie, li ha fatti diventare incredibilmente longevi e resistenti alle radiazioni stesse.

La maggior parte degli esemplari non è senziente, ma si limita a vagabondare senza meta in cerca di cadaveri o a attaccare qualsiasi oggetto in movimento nel loro campo vicino, tuttavia alcuni ghoul sono riusciti a mantenere la loro capacità intellettuale e di linguaggio, facendo trasparire in loro un certo grado di umanità residua.

Fra i ghoul ancora senzienti vanno ricordati Jason Bright, con la sua confraternita, Beatrix Russell, Raul e Dean Domino.



Ghoul feroce



Tecnologista Ghoul feroce



Geco del fuoco/leggendario



Lo Splendente



Soldato ghoul splendente



Soprintendente



Guardia di sicurezza del Vault



Funzionario di sicurezza del Vault

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
feroce	3	?	3	25	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (5) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	5	?	2	60	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	6	?	4	80	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (16) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
vagabondo feroce	10	?	4	110	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (30) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	17	?	7	180	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (40, +10 d. RAD per 4s, -15 TP per 4s) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	23	?	7	350	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (50, +10 d. RAD per 4s, -15 TP per 4s) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
soldato feroce	8	?	1	100	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (20) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	8	?	2	100	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (30) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	9	?	5	240	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (32) Aura esplosiva (15+5 d. RAD per 3s) Res. RAD 80% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
splendente	13	?	5	145	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (35) Aura esplosiva (15+5 d. RAD per 3s) Res. RAD 80% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	26	?	5	400	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (60) Aura esplosiva (15+5 d. RAD per 3s) Res. RAD 80% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	8	?	1	150	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (30) Aura esplosiva (15+5 d. RAD per 3s) Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	

Variante	heimdall	heal	eyes	heart	radiation	shield	p	melee	team	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
										DAN (30) Aura esplosiva (15+5 d. RAD per 3s) Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)		
	8	?	1	150	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati		63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
soprintendente	12	?	2	900	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (100) Aura esplosiva (15+5 d. RAD per 3s) Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	100% Password del Soprintendente 100% Penna 17% Munizioni da 10mm 17% Droghe casuali 17% Oggetti casuali 13% Denaro prebellico 9% Tuta Vault 34	
abitante del Vault	6	?	2	100	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (16) Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	100% Munizioni da 10mm 17% Droghe casuali 17% Oggetti casuali 13% Denaro prebellico 9% Tuta del Vault 34	
guardia di sicurezza del Vault	8	?	2	200	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (25) Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	100% Munizioni da 10mm 17% Droghe casuali 17% Oggetti casuali 13% Denaro prebellico 9% Tuta del Vault 34	
funzionario di sicurezza del Vault	10	?	2	400	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (50) Aura esplosiva (5 d. RAD per 3s) Cura con le radiazioni (+10 TP +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
	10	?	2	400	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (50) Cura con le radiazioni (+10 TP +100 d. RAD)	63% Tappi 25% Oggetti casuali 13% Droghe casuali	
tecnico del Vault	9	?	2	300	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (35) Cura con le radiazioni (+10 TP, +100 d. RAD)	100% Munizioni da 10mm 17% Droghe casuali 17% Oggetti casuali 13% Denaro prebellico 9% Tuta del Vault 34	

Fantasma

Il Popolo fantasma sono umani mutati, che vivono vagabondi nel Sierra Madre. La loro mutazione probabilmente è dovuta alla lunga esposizione ai veleni corrosivi della Nube, che è riuscita a infiltrarsi all'interno delle tute hazmat degli operai, rimasi intrappolati nel resort poco prima dell'inaugurazione, a causa dello scoppio della Grande Guerra. Sembrano abbiano perso ogni facoltà intellettuale, sebbene siano capaci di costruirsi armi come coltelli lancia e aste lanciacoltelli, così come usare granate a gas o attaccare con i pugni trappola d'orso. Per questo motivo, rispetto ai ghoul o gli scavatori sono più temibili.



Mietitore/cercatore



Cacciatore

Combattimento

Sono tutti ostili al Corriere e sono molto difficili da abbattere, poiché se non vengono menomati, specialmente alla testa possono ritornare in vita.

Strategia

E' quindi consigliato colpire ripetutamente un loro arto finché non viene menomato oppure usare un'arma da mischia per dismembrare il loro cadavere, prima che si risvegli. L'abilità Carneficina aiuta parecchio in questo compito, facendoli esplodere in mille pezzettini, mentre con Cacciatore di fantasmi, ottenuta da Dog diventa possibile cibarsi dei loro corpi.

Un'altra strategia è evitarli, procedendo in modalità furtivo e aggirandoli, poiché la loro Percezione è 0, tuttavia le numerose trappole presenti nella Villa rendono questa strategia particolarmente difficile.

Variante	heimdall	heal	eyes	heart	radiation	shield	p	melee	team	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
mietitore	5	10	0	50	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia	Coltello lancia	

Variante	ניווט	רפואי	ראיון	רעל	טנק	פינוק	טוטו	סימן צבאי	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
cacciatore	15	50	0	100	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Asta lancia coltelli Coltello lancia Asta lancia coltelli	5 Asta lancia coltelli	
	25	50	0	150	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Asta lancia coltelli	Coltello lancia 5 Asta lancia coltelli	
	35	50	0	250	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Asta lancia coltelli	Coltello lancia 5 Asta lancia coltelli	
	45	50	0	350	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Asta lancia coltelli	Coltello lancia 5 Asta lancia coltelli	
	55	50	0	450	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Asta lancia coltelli	Coltello lancia 5 Asta lancia coltelli	
	5	10	0	75	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Pugno trappola d'orso	Pugno trappola d'orso	
	15	50	0	150	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Pugno trappola d'orso	Pugno trappola d'orso	
	25	50	0	225	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Pugno trappola d'orso	Pugno trappola d'orso	
	35	50	0	375	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Pugno trappola d'orso	Pugno trappola d'orso	
	45	50	0	525	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Pugno trappola d'orso	Pugno trappola d'orso	
cercatore	55	50	0	675	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Pugno trappola d'orso	Pugno trappola d'orso	
	5	10	0	50	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Bomba gas	Coltello lancia Bomba gas	
	15	50	0	100	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Bomba gas	Coltello lancia Bomba gas	
	25	50	0	150	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Bomba gas	Coltello lancia Bomba gas	
	35	50	0	250	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Bomba gas	Coltello lancia Bomba gas	
	45	50	0	350	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Bomba gas	Coltello lancia Bomba gas	
	50	50	0	450	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	Coltello lancia Bomba gas	Coltello lancia Bomba gas	

Sfregiato

Lo Sfregiato è un tipo di ghoul specifico del Divide, dalla caratteristica pelle raggrinzita color rosso-arancio e incredibile capacità di combattimento. Sono soldati della Legione di Caesar e della Repubblica della Nuova California rimasti esposti alle massicce radiazioni dovute alle numerose esplosioni nucleari causate involontariamente dal Corriere la prima volta che esplorò il Divide per consegnare un pacco da Navarro, contenente proprio il detonatore remoto delle testate contenute nei silos.



Sfregiato cacciatore



Sfregiato devastatore



Sfregiato saccheggiatore



Sfregiato scout



Esploratore della Legione radioattivo



Legionario scelto radioattivo



Legionario veterano radioattivo



Soldato di fanteria pesante radioattivo

Combattimento

Sono tutti ostili al Corriere e riescono a ripristinare i loro punti ferita proprio grazie alle radiazioni, mentre sono moderatamente protetti da corazze e armature. Le armi che utilizzano variano dalle carabine a ripetizione, lanciamissili, lanciatori al plasma, mitragl. a c. rotanti, lame dell'Ovest e granate incendiarie.

Strategia

Sebbene siano particolarmente minacciosi e spesso in possesso di armi molto potenti, sono relativamente facili da abbattere sulla distanza e quasi mai attaccano in gruppi numerosi. Bisogna prestare però particolare attenzione a quegli individui dotati di Stealth Boy.

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
cacciatore	1	?	7	130-280	?-11	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (2) A distanza	Armatura da soldato Sfregiato, Armatura da scout Sfregiato, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano	[Lonesome Road] Nel Divide
cacciatore radioattivo	50	50	7	520	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (2) A distanza PER -8% Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura da soldato Sfregiato, Armatura da scout Sfregiato, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Saldatori ad arco, Carabina a ripetizione, Carabina d'assalto, Fucile da cecchino, Fucile laser (livello 1) Fucile antimateria, Pistola da boscaglia, Tiratore scelto carabina, Fucile laser a triplo raggio (livello 30-40)	[Lonesome Road] Nel Miglio del corriere
devastatore	1	?	6	138-288	?-15	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3) A distanza	Armatura da tribale Sfregiato, Armatura da pattuglia degli Sfregiati, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Lanciamissili, Mitragliatrice leggera (livello 1) Mitragl. a c. rotanti, Inceneritore grande, Laser Gatling, Lanciatore al plasma (livello 30-40)	[Lonesome Road] Nel Divide
devastatore radioattivo	50	50	520	11	?-11	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3) A distanza PER -8% Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura da tribale Sfregiato, Armatura da pattuglia degli Sfregiati, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Lanciamissili, Mitragliatrice leggera (livello 1) Mitragl. a c. rotanti, Inceneritore grande, Laser Gatling, Lanciatore al plasma (livello 30-40)	[Lonesome Road] Nel Miglio del corriere
saccheggiatore	1	?	5	145-295	?-11	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (4) A distanza	Armatura da soldato Sfregiato, Armatura da scout Sfregiato, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Granata incendiaria, Lama dell'Ovest, Ascia di fuoco, Shishkebab (livello 1) Super martello, Lancia termica (livello > 30)	[Lonesome Road] Nel Divide
saccheggiatore radioattivo	50	50	5	525	?-11	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (4) A distanza PER -8% Res. RAD 85% Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura da soldato Sfregiato, Armatura da scout Sfregiato, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Granata incendiaria,	[Lonesome Road] Nel Miglio del corriere

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
													Lama dell'Ovest, Ascia di fuoco, Shishkebab (livello 1) Super martello, Lancia termica (livello > 30)		
scout	1	?	6	130-280	?-11	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (2)	A distanza		Armatura da soldato Sfregiato, Armatura da scout Sfregiato, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Granata a frammentazione, Lanciarazzi, Pistola 12.7mm, Fucile da caccia, Revolver da caccia, Difensore al plasma, Coltello Bowie (livello 30) Mitragliatrice da 12,7mm e Fucile antisommossa (livello 40)	[Lonesome Road] Nel Divide	
scout radioattivo	50	50	6	520	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (2)	A distanza PER -8% Res. RAD 85%	Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura da soldato Sfregiato, Armatura da scout Sfregiato, Elmo da soldato, Elmo con occhiali, Elmo da veterano, Elmo da veterano decano Granata a frammentazione, Lanciarazzi, Pistola 12.7mm, Fucile da caccia, Revolver da caccia, Difensore al plasma, Coltello Bowie (livello 30) Mitragliatrice da 12,7mm e Fucile antisommossa (livello 40)	[Lonesome Road] Nel Miglio del corriere	
soldato di fanteria pesante radioattivo	50	?	10	640	5	10%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (5)	Cura con le radiazioni (+15 TP)		Armatura atomica recuperata RNC, Elmo atomico recuperato Coltello da combattimento, e Inceneritore grande o Mitragl. a c. rotanti con perforazione armatura 5mm o Lanciatore al plasma con Sovraccarica per cella di energia o Laser Gatling con Sovraccarica per pacco cariche a elettroni Denaro RNC	[Lonesome Road] All'avamposto sulla Long 15	
esploratore della Legione radioattivo	50	?	8	620	5	10%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3)	A distanza Durezza (+10% RD)	Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura esploratore della Legione, Cappuccio da esploratore Coltello Bowie, Granata a frammentazione (Mischia) Fucile da cecchino, Machete (Distanza) Stealth Boy	[Lonesome Road] Nel Miglio del corriere	
Legionario scelto radioattivo	50	?	5	610	10	?	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3)	Durezza (+10% RD)	Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura soldato scelto della Legione, Elmo da soldato scelto Super martello, Lancia termica, Sega elettrica, Shishkebab, Ascia di fuoco Denarius	[Lonesome Road] A Dry Wells	
Legionario veterano radioattivo	50	?	5	610	13	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3)	Durezza (+10% RD)	Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura veterano della Legione, Elmo da veterano Machete, Fucile antimateria, Pistola da boschiaglia, Tiratore scelto	[Lonesome Road] A Dry Wells	

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
										carabina Denaro della Legione		
Blister	45	?	6	420	15	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3) A distanza Durezza (+10% RD)	Elmo della bestia sfregiata Armatura da pattuglia degli Sfregiati Inceneritore Granate incendiarie Stimpak Carne umana Denarius	[Lonesome Road] Accampamento degli sfregiati
Bestia	40	?	6	385	13	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3) A distanza Durezza (+10% RD)	Elmo del muso della bestia sfregiata Armatura da tribale Sfregiato Mitragliatrice da spalla Acqua sporca Razione Stimpak	[Lonesome Road] Ingresso della Strada principale
Segaossa	45	?	5	465	14	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (4) A distanza Durezza (+10% RD) Spietato (+25% DAN)	Elmo tribale della bestia sfregiata Armatura da tribale Sfregiato Sega elettrica	[Lonesome Road] Stazione di controllo del silo di Ashton
Lama	45	?	6	320	15	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (2) A distanza Durezza (+10% RD) Spietato (+25% DAN)	Elmo degli occhi della bestia sfregiata Armatura da pattuglia degli Sfregiati Lama dell'Ovest Granata al plasma Denaro RNC	[Lonesome Road] Su un tetto a nordest del Tempio di Ulysses
Gaius Magnus	50	?	10	545	27	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3) Durezza (+10% RD) Cura con le radiazioni (+15 TP)	Armatura della Tribù 87 Elmo da centurione Mitragl. a c. rotanti Machete	[Lonesome Road] A Dry Wells
Colonnello Royez	50	?	10	790	24	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (3) Durezza (+10% RD) Cura con le radiazioni (+15 TP) Res. RAD 85%	Armatura atomica Sierra bruciaccia Berretto Lanciatore al plasma Coltello da combattimento	[Lonesome Road] Nella Long 15

Supermutante

Il Supermutante, o super mutante, è un umano mutato, di incredibile resistenza, forza e imponenza, dalla tipica colorazione verde. Questa mutazione è dovuta al VEF, il Virus a Evoluzione Forzata, che ha reso i supermutanti dei veri e propri superuomini, incredibilmente potenti, immortali all'invecchiamento, a scapito di una involuzione intellettuiva. Non sono molto numerosi nella Zona contaminata del Mojave, ma è possibile trovarne un piccolo gruppo a Jacobstown, capeggiato da Marcus.



Supermutante



Supermutante bruto



Supermutante capo



Nightkin



Nightkin capo

Combattimento

Sono spesso armati di armi pesanti, come gli inceneritori o mitragl. a c. rotanti o armi da mischia come martelli da fabbro o tavole chiodate. Sono particolarmente difficili da abbattere data la loro soglia danni di 15, presente in tutte le varianti.

Strategia

I supermutanti "melee" possono essere facilmente abbattuti, ma quelli che utilizzano le armi pesanti sono una seria minaccia, anche a distanza, vista la loro potenza di fuoco e incredibile resistenza.

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	6	10	3	100	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (4) Res. RAD 100%	Fucile da caccia Tavola chiodata Granata a frammentazione	

Variante	HP	MP	VE	HP	MP	VE	HP	MP	VE	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune (Jacobstown)	20	50	3	200	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (4) Res. RAD 100%	Fucile da caccia dead Tavola chiodata dead Martello da fabbro dead Rebar Club	
bruto	9	25	5	250	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (5) Res. RAD 100%	Carabina d'assalto dead Inceneritore dead Mitragl. a c. rotanti dead Lanciamissili dead Martello da fabbro dead Granata a frammentazione	
capo	12	50	6	360	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (6) Res. RAD 100%	Mitragliatrice leggera grande dead Mitragl. a c. rotanti dead Lanciamissili dead Super martello dead Granata a frammentazione	
capo (Jacobstown)	20	50	3	200	15	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (6) Res. RAD 100%	Fucile da caccia	
nightkin	9	25	5	250	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (4)	Fucile da caccia dead Carabina d'assalto dead Inceneritore dead Rebar Club dead Spada paraurti dead Granata a frammentazioni	
nightkin (Jacobstown)	6	10	3	175	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (4) Res. RAD 100%	(vuoto)	
guardia carceraria nightkin	1	1	5	50	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (0) Res. RAD 100%	Inceneritore dead Rebar Club dead Stealth Boy dead Chiave della prigione	Nella prigione sotto la Sito test REPCONN
capo nightkin	12	50	6	360	0	30%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (6)	Mitragliatrice leggera dead Mitragl. a c. rotanti dead Inceneritore dead Martello da fabbro dead Granata a frammentazioni	
cecchino nightkin	14	50	5	140-180	0	0%	Aggressivo	Normale	Nessuno	DAN (0)	Annabelle dead Fucile da caccia dead Munizioni da .308	Sulla torre radio di Black Mountain

Robot

Eyebot

L' Eyebot è un robot spesso usato per trasmettere messaggi propagandistici via radio prima dello scoppio della Grande Guerra, ma la loro natura modulare li ha reso particolarmente propensi a qualsiasi genere di lavoro, anche come supporto in combattimento. Gli esemplari più famosi sono il seguace ED-E e la sua versione omonima del Divide.



Medical eyebot



Repair eyebot

Combattimento

Quasi tutti sono amichevoli, presentano una spessa corazza e sono armati di un laser che produce una lieve scossa energetica.

Strategia

Sono praticamente immuni alle armi convenzionali, mentre particolarmente vulnerabili alle armi a impulso e alle armi energetiche. Quando uccisi potrebbero esplodere. Nel gioco esistono tutti i codici di una versione standard dell'eyebot, tuttavia non esiste nella mappa alcun esemplare senza modifiche di eyebot.

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
medical	20	?	10	200	8	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25) Scossa energetica (20) Scossa curativa Munizioni curative Trasmissione ED-E Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia	
da riparazione	20	?	10	200	8	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25) Scossa energetica (20) Trasmissione ED-E Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia	

Mister Gutsy

Il Mister Gutsy è una variante militare del Mister Handy, sviluppata prima dello scoppio della Grande Guerra. Sono distinguibili dalla livrea verde militare, un armamento e una corazza migliorati.



Mister Gutsy



Sig. Steel

Combattimento

Utilizzano un'arma al plasma per gli attacchi a distanza mentre un lanciafiamme per gli scontri ravvicinati. Le versioni temprate presentano una corazza molto più resistente.

Strategia

Sono particolarmente lenti nel cambiare l'arma da utilizzare e suscettibili alle esplosioni che, se colpiscono il propulsore, li rendono praticamente incapaci di qualsiasi movimento.

Variante	?	?	?	?	?	?	?	?	?	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	9	25	6	75	25	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
temprato (Ardito temprato)	9	25	5	125	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
prototipo (Prototipo Sig. Ardito)	4	10	6	50	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (17) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Sig. Steel	3	10	5	100	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	Nello stabilimento Acciaio di New Vegas
Mk1	25	50	6	225	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Mk3	35	50	6	375	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Mk4	35	50	6	375	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	טוטו	DEFENDER	POWER	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
Mk5	45	50	6	525	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Mk6	50	50	6	675	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Pancia di ferro	50	50	6	675	25	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (23) Pistola al plasma (60) Lanciafiamme (6) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Cella di energia Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	

Mister Handy

Il Mister Handy è la variante più comune, sviluppata prima dello scoppio della Grande Guerra dalla General Atomics International, in collaborazione con la RobCo Industries. Non sono destinati al combattimento ma possono risultare alquanto efficienti anche in brevi scontri a fuoco. Esistono due varianti uniche ancora attive, Rhonda, compagno di Tabitha e il Sig. Custode alla Sede Sunset Sarsaparilla.



Mister Handy

Combattimento

Utilizzano una sega circolare per gli attacchi corpo a corpo in combinazione con e un lanciafiamme. Le versioni temprate presentano una corazza molto più resistente.

Strategia

Sono particolarmente lenti nel cambiare l'arma da utilizzare e suscettibili alle esplosioni che, se colpiscono il propulsore, li rendono praticamente incapaci di qualsiasi movimento.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	טוטו	DEFENDER	POWER	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
comune	3	5	5	50	12	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
impazzito	5	10	8	50	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (9) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
robot di manutenzione	8	25	5	50	12	0%	Codardo	Avventato	Alleati	DAN (9) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
scanner di riconoscimento facciale mobile	8	25	8	30	0	0%	Codardo	Avventato	Nessuno	DAN (1) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
robot di imbottigliamento	3	5	5	50	12	0%	Codardo	Avventato	Alleati	DAN (9) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Scintille	5	10	8	675	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (9) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	[Old World Blues] Nella Struttura di ricerca della lega del saturnite

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	טוטו	DEFENDER	POWER	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
Sig. Custode	3	5	5	50	12	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (2) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
PYTHON	3	5	5	100	12	0%	Codardo	Avventato	Nessuno	DAN (2) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	
Rhonda	3	5	5	0	?	0%	Codardo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Sega circolare (20) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Combustibile per lanciafiamme Rottami di ferro	

Mister Orderly

Il Mister Orderly è una variante medica del Mister Handy, sviluppata prima dello scoppio della Grande Guerra. Sono distinguibili dalla livrea bianca, delle pinze blu al posto della sega e sono esclusivi di Big MT.



Mister Orderly

Combattimento

Utilizzano un'arma al plasma per gli attacchi a distanza mentre un lanciafiamme per gli scontri ravvicinati.

Strategia

Sono particolarmente lenti nel cambiare l'arma da utilizzare e suscettibili alle esplosioni che, se colpiscono il propulsore, li rendono praticamente incapaci di qualsiasi movimento.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	טוטו	DEFENDER	POWER	ABILITY	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
Mk1	5	?	8	75	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Plasma (60) Lanciafiamme (2) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Lanciafiamme Rottami di ferro Cella di energia	
Mk2	5	?	8	150	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	(vuoto)	
Mk3	25	?	8	225	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	(vuoto)	
Mk4	35	?	8	375	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	(vuoto)	
Mk5	45	?	8	525	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	(vuoto)	
Mk6	50	?	8	675	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	(vuoto)	
Dottor Orderly MD PHD DDS	50	?	8	675	12	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	(vuoto)	

Protettore

Il Protettore è un robot creato dalla RobCo per adempiere a diversi ruoli (sentinella, operaio, pompiere, medico). Sono molto comuni e ne esistono di varianti uniche con cui è possibile interagire, come Primm Slim, Fisto o il Vendortron.



Protettore



Drone di costruzione



Drone protettore bersaglio

Combattimento

Hanno lo stesso quantitativo di punti ferita di un umano e una soglia danni di 8, che li rende abbastanza resistenti, sebbene i loro attacchi, con gli artigli o con i lasr, non sono mai una seria minaccia.

Strategia

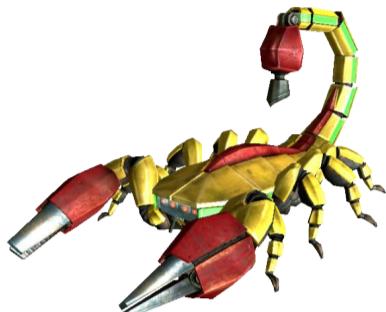
E' possibile renderli frenetici menomando la loro testa, mentre l'uso di armi a energia è spesso indicato per abbatterli più rapidamente.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	נשף	DEFENDER	ATTACK	abilities	Inventario	Luoghi
comune	3	5	4	45	8	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100% Res. VEL 100%
lavoratore addetto a spedizioni	3	5	5	45	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100% Res. VEL 100%
sicurezza Sunset Sarsaparilla	10	50	4	65	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100% Res. VEL 100%
Primm Slim	1-75	?	5	50-3750	0	0%	0	Avventato	Alleati e amici	-
Fisto	200	50	5	200	8	0%	0	Normale	Nessuno	-
Mk1	5	10	4	75	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
Mk2	15	50	4	150	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
Mk3	25	50	4	225	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
Mk4	35	50	4	375	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
Mk5	45	50	4	525	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
Mk6	50	50	4	675	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
Il Custode	50	50	4	675	8	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
drone di costruzione	5	10	4	675	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	POWER	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	Inventario	Luoghi
Direttore droni di costruzione	5	10	4	675	0	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%
drone bersaglio	10	50	4	500	8	0%	Frenetico	Avventato	Alleati e amici	DAN (2) Laser - mano (30) Laser - testa (30) Res. RAD 100%

Roboscorpione

Il Roboscorpione è un robot speciale creato per proteggere le strutture di Big MT. Assomigliano agli scorpioni radioattivi, sebbene siano totalmente meccanici e dalla tipica livrea rosso-gialla, dovuta alla corazza in saturnite. Sono diventata l'arma principale del Dottor Mobius contro il Corriere, quando questi si trova a vagabondare a Big MT.



Roboscorpione

Combattimento

Dal pungiglione sono capaci di lanciare un potente raggio laser, che oltre ad arrecare danni provoca un leggero avvelenamento da radiazioni, e il loro attacco in mischia consiste nell'uso delle potenti chele meccaniche. Sono una minaccia soprattutto quando si trovano in gruppo e tendono ad accerchiare il loro bersaglio.

Strategia

Sono praticamente immuni alle armi convenzionali, mentre particolarmente vulnerabili alle armi a impulso e alle armi energetiche.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	_HEART	POWER	DEFENSE	ATTACK	ABILITY	Inventario	Luoghi	
Mk1	5	?	4	75	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (20) Pungiglione laser (25)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione
Mk1b	5	?	6	150	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (30) Pungiglione laser (25)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione
Mk2	15	?	4	225	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (30) Pungiglione laser (35)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione
Mk2b	15	?	6	300	5	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (40) Pungiglione laser (35)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione
Mk3	25	?	4	375	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (40) Pungiglione laser (45)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione
Mk3b	25	?	6	450	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (50) Pungiglione laser (45)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione
Mk4	35	?	4	525	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (50) Pungiglione laser (55)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione

Creature e robot - Roboscorpione

Mk4b	35	?	6	600	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (60) Pungiglione laser (55)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
Mk5	45	?	4	675	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (60) Pungiglione laser (65)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
Mk5b	45	?	6	750	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (70) Pungiglione laser (65)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
Mk6	50	?	4	825	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (70) Pungiglione laser (75)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
Mk6b	50	?	6	900	6	0%	Molto aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (80) Pungiglione laser (75)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
pinza Mk1	5	?	3	75	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25) Pungiglione laser (25)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
pinza Mk2	15	?	3	225	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (35) Pungiglione laser (35)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
pinza Mk3	25	?	4	375	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (45) Pungiglione laser (45)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
pinza Mk4	35	?	5	525	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (55) Pungiglione laser (55)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
pinza Mk5	45	?	5	675	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (65) Pungiglione laser (65)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
pinza Mk6	50	?	6	850	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (80) Pungiglione laser (75)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
blaster Mk1	5	?	3	75	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25) Pungiglione laser (25)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
blaster Mk2	15	?	3	200	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (30) Pungiglione laser (35)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
blaster Mk3	25	?	4	325	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (35) Pungiglione laser (45)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
blaster Mk4	35	?	4	450	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (40) Pungiglione laser (55)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT

Creature e robot - Roboscorpione

blaster Mk5	45	?	6	575	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (45) Pungiglione laser (65)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
blaster Mk6	50	?	8	700	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (50) Pungiglione laser (75)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
bombardiere Mk1	5	?	3	75	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (25) Pungiglione laser (25)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
bombardiere Mk2	15	?	3	150	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (35) Pungiglione laser (35)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
bombardiere Mk3	25	?	4	250	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (45) Pungiglione laser (45)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
bombardiere Mk4	35	?	4	400	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (55) Pungiglione laser (55)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
bombardiere Mk5	45	?	5	550	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (65) Pungiglione laser (65)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
bombardiere Mk6	50	?	6	750	2	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (75) Pungiglione laser (75)	Piccola cella di energia, Rottami elettronici, Rottami di ferro, Modulo sensore, Batteria a fissione	[Old World Blues] A Big MT
gigante X-42	5	?	10	1500	15	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (100) Pungiglione laser (100)	Piccola cella di energia Campione audio - Roboscorpione di Mobius	
	15	?	10	1500	15	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (100) Pungiglione laser (120)	Piccola cella di energia	
	25	?	10	2000	15	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (125) Pungiglione laser (140)	Piccola cella di energia	Nella Cupola della Zona proibita
	35	?	10	2500	15	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (150) Pungiglione laser (160)	Piccola cella di energia	
	45	?	10	3000	15	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (175) Pungiglione laser (180)	Piccola cella di energia	
	50	?	10	3500	15	0%	Aggressivo	Avventato	Nessuno	DAN (200) Pungiglione laser (200)	Piccola cella di energia	

Robot sentinella

La classe più pesante di robot da combattimento delle forze armate degli Stati Uniti, il robot sentinella sacrifica velocità e manovrabilità per la pura resilienza e una potenza di fuoco travolgente. Il robot sentinella era diventato un pezzo standard di equipaggiamento militare almeno entro il 2063, con prototipi esistenti più indietro. È comunemente considerato uno dei robot più pericolosi mai creati e il miglior robot da combattimento di RobCo Industries.



Robot sentinella



REPCONN sentry bot

Combattimento

Simili alle loro controparti di *Fallout 3*, i robot sentinella trovati nel Mojave hanno due braccia che terminano con armi letali (una minigun o laser Gatling sul braccio destro e un lanciamissili sul braccio sinistro) e gambe a treppiede con ruote. Hanno anche teste corazzate e, come tali, ricevono meno danni dai colpi alla testa.

A causa della loro salute elevata e delle armi distruttive, i robot sentinella sono combattenti formidabili e possono essere difficili da abbattere, specialmente combattendoli a basso livello.

Strategia

Come tutti i robot, i robot sentinella hanno un inibitore del combattimento sul retro del telaio che, una volta distrutto, farà impazzire il robot sentinella e attaccherà tutto ciò che gli è vicino. Essendo un robot, i robot sentinella non hanno alcuna difesa contro gli impulsi elettromagnetici (IEM), quindi possono essere gravemente danneggiati da granate a impulsi, mine a impulsi o qualsiasi altra arma che produce un IEM.

Variante	WiFi	+	⌚	❤	⚡	🛡	💪	⚡	��	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi
comune	12	50	7	300	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Laser gatling (5) Lanciamissili (20) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Missile Carico di pacchi batterie a elettroni 20% Batteria a fissione Rottami di ferro	Nel Vault 11 e nel Vault dei Securitron
REPCONN	12	50	7	300	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Laser gatling (5) Lanciamissili (20) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Missile Carico di pacchi batterie a elettroni 20% Batteria a fissione Rottami di ferro	Nella Sede REPCONN
temprato	16	50	7	500	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Laser gatling (5) Lanciamissili (20) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Missile Carico di pacchi batterie a elettroni 20% Batteria a fissione Rottami di ferro	Nei pressi del Vertibird schiantato
Mk1	5	?	7	75	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Minigun (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Batteria a fissione Munizioni da 5mm	
Mk3	25	?	7	225	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Minigun (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Batteria a fissione Munizioni da 5mm	
Mk4	35	?	7	375	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Minigun (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Batteria a fissione Munizioni da 5mm	[Old World Blues] A Big MT
Mk5	45	?	7	525	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Minigun (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Batteria a fissione Munizioni da 5mm	
Mk6	50	?	7	675	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Minigun (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Batteria a fissione Munizioni da 5mm	
RY-589 Ultimo Bot	50	?	7	675	18	0%	Molto aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (22) Minigun (9) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Batteria a fissione Munizioni da 5mm	[Old World Blues] Lancio di artiglieria "fuoricampo" X-7a

Securitron

Il Securitron PDQ-88b, conosciuto anche come RobCo security model 2060-B, è un robot per la sicurezza privata, sviluppata dalla House Industries del Sig. House e la RobCo Industries. Hanno un caratteristico schermo frontale con cui è possibile interfacciarsi e si muove grazie ad un'enorme singola ruota. Sono comunemente utilizzati lungo la Strip di New Vegas e all'interno del Lucky 38. È possibile potenziarli grazie all'uso del platinum chip, mentre la variante presente a Big MT è suddivisa in diverse classi, da MkI a MkVI, in base alla precisione, efficienza di rigenerazione dei punti ferita ed efficacia d'attacco.



Securitron Mark I



Securitron Mark II



Serie Impazzita



Serie Danneggiata

Combattimento

I securitron della Strip non attaccano se non provocati o se il Corriere riesce ad intrufolarsi al di là del cancello senza fornire un passaporto o un adeguato compenso. I securitron di Big MT invece saranno tutti ostili al Corriere.

Strategia

Sono praticamente immuni alle armi convenzionali, mentre particolarmente vulnerabili alle armi a impulso e alle armi energetiche. Quando vengono menomati possono diventare frenetici.

Variante	ניווט	רפואי	VISIONE	.HEART	FLASH	DEFENDER	ATTACK	WALK	Attacco e abilità	Inventario	Luoghi	
Mk1	7	25	6	120	20	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati e amici	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Munizioni da 9mm Missile Rottami di metallo	
Mk2	15	50	6	175	30	0%	0	Coraggioso	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Missile Cella a microfusione	
Victor	25	50	6	400	30	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (20) Laser (15) Missili (10) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Missile Cella a microfusione	
Yes Man	7	?	6	120	?	0%	Aggressivo	Coraggioso	Alleati e amici	DAN (20) Laser (15) Missili (10) Res. RAD 100% Res. VEL 100%	Missile Cella a microfusione	Nella stanza segreta di Benny, al The Tops
Mk1 impazzito	5	10	6	75	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10)	Missile Cella a microfusione	
Mk2 impazzito	15	50	6	150	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10)	Missile Cella a microfusione	
Mk3 impazzito	26	50	6	225	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10)	Missile Cella a microfusione	[Old World Blues] A
Mk4 impazzito	35	50	6	375	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10)	Missile Cella a microfusione	Big MT
Mk5 impazzito	45	50	6	525	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10)	Missile Cella a microfusione	
Mk6 impazzito	50	50	6	675	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10)	Missile Cella a microfusione	
0100111101101110011 00101	50	50	6	675	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Laser (15) Missili (10) Muro di pietra (non può essere messo KO)	Missile Cella a microfusione	[Old World Blues] Impianto di demolizione Securitron
Mk1 danneggiato	5	10	6	75	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19)	Missile Munizioni da 9mm	

Mk2 danneggiato	15	50	6	75	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19)	Missile Munizioni da 9mm
Mk3 danneggiato	25	50	6	225	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19)	Missile Munizioni da 9mm
Mk4 danneggiato	35	50	6	375	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19)	Missile Munizioni da 9mm
Mk5 danneggiato	45	50	6	525	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19)	Missile Munizioni da 9mm
Mk6 danneggiato	50	50	6	675	0	0%	Aggressivo	Avventato	Alleati	DAN (20) Lanciagranate (10) Mitragliatrice (19)	Missile Munizioni da 9mm

Oggetti

Arsenale

 **Danno per colpo:** è il danno di un singolo colpo; nel caso di fucili a pompa, del danno di ogni frammento di proiettile che colpisce il nemico, mentre per il laser gatling corrisponde al danno di un singolo raggio laser

Area del danno: è la grandezza dell'area di deflagrazione di un'arma esplosiva

 **Danno per secondo:** è il danno per secondo dell'arma; nel caso di armi che richiedono una ricarica dopo ogni singolo colpo, questa statistica sarà relativamente bassa

 **Velocità di fuoco:** è il numero di proiettili sparati senza ricaricare

Moltiplicatore di colpo letale: è il valore applicato al moltiplicatore del Corriere per ogni attacco/colpo inferto; se per esempio il Corriere avrà il 5% di occasione di colpo letale, un'arma con il moltiplicatore x2 raddoppierà quel valore al 10%; per le armi automatiche questo valore viene diviso per la velocità di fuoco e per questo motivo è relativamente basso.

Danno per colpo letale: è l'ammontare del danno che è aggiunto al danno normale quando si effettua un colpo letale; il colpo letale furtivo infligge un danno doppio rispetto a un normale danno da colpo letale.

Coste Punti azione: è il numero di Punti azione consumati per colpo in S.P.A.V.

 Danno per Punto azione: è il danno inflitto per ogni Punto azione consumata in S.P.A.V.

Rosata: è il valore che si riferisce precisione dell'arma e di quando i proiettili si disperdono con la distanza; un valore di 0 significa che il colpo arriva esattamente dove viene mirato, mentre un qualsiasi valore sopra lo 0 implica una dispersione del colpo.

Munizioni: è il tipo di munizioni usato dall'arma.

Capacità caricatore: è la capacità di un singolo caricatore e il numero massimo di colpi effettuabili prima di dover ricaricarlo.

Durabilità dell'arma: è il numero massimo di colpi che un'arma in condizioni perfette può infliggere prima di rompersi completamente.

8. Peso dell'arma: è il numero massimo di

Valore in tanti: è il valore economico in tanti dell'arma; questo valore cambia in base al valore di Beratto del Corriere.

 Rapporto valore/peso: è il rapporto fra il valore in tappi dell'arma e il suo peso.

abilità richiesta: è il valore minimo dell'abilità richiesta (Armi, Armi a energia, Esplosivi, Armi da mischia o Disarmato) che il Corriere deve possedere per poter ricevere l'arma corrispondente.

Forza richiesta: è il valore minimo di Forza che il Corriere deve possedere per poter maneggiare l'arma senza penalità.

d. VEL: danno da veleno; **d. FUO:** danno da d. fuoco; **d. RAD:** danno da radiazioni; **d. ELE:** danno elettrico; **d. IMP:** danno impulsi; **d. ESP:** danno esplosivo; **d. AREA:** danno ad area.

Armi da fuoco

Arma																Note	
Pistole																	
Li'l Devil (AGR)	45	146.3	3.25	x2	45	15	3.0	0.9	Munizioni da 12.7mm	7	595	3.2	16000	5000	75	8	Tascabile
Lucky	30	82.5	3.15	x2.5	30	17	2.16	0.3	Munizioni da .357 Magnum	6	1120	2.5	1500	600	0	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Magnum misteriosa	42	102.4	2.44	x1	42	22	2.31	0.5	Munizioni da .44 Magnum	6	745	4	3200	800	50	6	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Maria	20	75	4.15	x2	20	15	1.3	0.2	Munizioni da 9mm	13	995	1.5	1000	666.7	0	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Pistola 10mm usurata	24	66	3.15	x1	24	17	1.41	0.8	Munizioni da 10mm	12	545	3	1200	400	0	4	
Pistola 12.7mm	40	110	3.15	x1	40	17	2.35	1.1	Munizioni da 12.7mm	7	395	3.5	4000	1142.9	75	7	
Pistola automatica .45	29	79.8	3.15	x1	29	17	1.7	0.8	.45 automatica	7	745	1.5	1750	1166.7	25	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Pistola da 10mm	22	60.5	3.15	x1	22	17	1.29	0.8	Munizioni da 10mm	12	395	3	750	250	25	4	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Pistola da 5,56mm (AGR)	28	77	3.15	x2	28	21	1.33	0.6	Munizioni da 5.56mm	5	870	5	1200	240	50	6	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)

Pistola da 9mm	16	50	3.13	x1	16	17	1.34	0.7	Munizioni da 9mm	13	745	1.5	100	66.7	0	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)	
Pistola della polizia	30	60	2.0	x1	45	19	1.58	0.5	Munizioni da .357 Magnum	6	1120	3	1000	333.3	0	4	Tascabile	
Pistola silenziata da .22	9	31.5	3.5	x3	18	17	0.53	0.5	Munizioni da .22LR	16	495	3	80	26.6	0	1	Tascabile	
Quella pistola	30	90	3.0	x2.5	30	19	1.58	0.5	Munizioni da 5.56mm	5	1120	5	1750	350	50	6		
Revolver da caccia																		
Revolver da caccia (AGR)	58	87	1.5	x1	58	31	2.27	0.35	.45-70 governativa	5	545	4	3500	875	75	6		
Revolver magnum .357	26	45.5	2.15	x1	26	26	1.0	0.5	Munizioni da .357 Magnum	6	995	2	110	55	0	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)	
Revolver magnum .44	36	67.5	2.28	x1	36	25	1.44	0.7	Munizioni da .44 Magnum	6	1245	3.5	2500	714.3	50	5	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)	
Sequoia dei mercenari	62	104.6	2.09	x1.5	62	30	2.07	0.1	.45-70 governativa	5	395	4	1200	300	75	6		
Una luce nell'oscurità	33	144.4	4.38	x2	33	15	2.2	0.55	.45 automatica	6	1245	1.2	4500	3750	75	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)	
Fucili																		
All-American	26	156	6	x1	26	13	2.0	35	Munizioni da 5.56mm	24	1995	6	5900	983	100	4	Mirino incluso	
Ammazzaratti	23	30	1.3	x5	23	33	.7	225	Munizioni da 5.56mm	8	995	4.5	2000	444	0	3	Mirino incluso	
Arma a ripetizione cowboy	32	54.2	2.09	x1.25	32	27	1.19	.06	Munizioni da .357 Magnum	7	595	5	800	160	25	4		
Bastone medicinale	78	108	1.38	x1	78	31	2.52	.06	.45-70 governativa	8	995	5.5	20000	3636	100	6		
Bozar (AGR)	19	285	15.01	x.05	19	18	4.22	.75	Munizioni da 5.56mm	30	3995	15	20000	1333	100	8	Mirino incluso	
Carabina a ripetizione	48	73.8	1.5	x1	48	29	2.05	.06	Munizioni da .44 Magnum	8	2495	5.5	3900	709	75	5		
Carabina d'assalto																		
Carabina d'assalto (AGR)	13	156	12	x.06	13	20	3.25	1.2	Munizioni da 5mm	24	3745	6	3950	658	75	3		
Carabina La Longue	35	75.4	2.15	x1.5	35	24	1.46	.05	Munizioni da .357 Magnum	11	745	5	1500	300	25	5	Mirino incluso	
Fuc. ar. c. LE Abilene Kid	4	6.2	1.54	x1.5	70	28	.14	.5	Piombini	100	495	2	500	250	0	1		
Fuc. scout Campagna Gobi	48	102.9	2.14	x2	80	24	2.0	18	Munizioni da .308	6	795	4.5	6200	1378	75	6	Mirino incluso	
Fucile ad aria compressa	4	6.2	1.54	x1	4	28	.14	.5	Piombini	100	245	2	36	18	0	1		
Fucile antimateriale																		
Fucile antimateriale (AGR)	110	49.3	.45	x1	110	55	2	1.69	.15	.50 MG	8	470	20	5600	280	100	8	Mirino incluso
Fucile automatico	40	240	6	x.18	40	35	2.28	2.5	Munizioni da .308	20	995	16	4500	281	100	8		
Fucile da battaglia (AGR)	48	92.6	2.33	x1	48	25	2.32	.55	Munizioni da .308	8	1495	9.5	1500	158	75	6		
Fucile da caccia	52	49.3	.95	x2	52	40	1.3	.01	Munizioni da .308	5	1495	6	2200	366	50	6		
Fucile da cecchino	45	86.8	2.33	x2	45	27	2.06	.02	Munizioni da .308	5	395	8	4100	513	75	6	Mirino incluso	
Fucile del sopravvissuto	48	187.2	3.9	x1	48	20	2.4	.08	Munizioni da 12.7mm	10	2495	8.5	5400	635	75	4		
Fucile di ordinanza	18	75.6	4.2	x1	18	15	1.2	.55	Munizioni da 5.56mm	20	1995	8.5	540	64	25	2		
Fucile Varmint	18	21.9	1.22	x1	18	35	.51	.24	Munizioni da 5.56mm	5	595	5.5	75	14	0	3		
Mitragliatrice leggera	21	252	12	x.06	21	18	6.23	1.5	Munizioni da 5.56mm	90	3995	15	5200	347	100	8		
Paciencia (AGR)	55	65.1	1.18	x2	110	35	1.57	.01	Munizioni da .308	3	1745	6.2	12000	1936	50	6		
Pistola da boscaglia	75	92.3	1.23	x1	75	33	2.27	.06	.45-70 governativa	6	745	5	4900	980	100	6		
Questa macchina	55	117.9	2.14	x1	55	22	2.5	.5	Munizioni da .308	8	2995	9.5	2800	295	75	6		

Oggetti - Armi da fuoco

Silenziatore fucile COS di Christine	62	99.6	2.01	x2.5	62	38	2.03	.02	Munizioni da .308	5	420	5.5	6100	1109	75	6	Mirino incluso
Tiratore scelto carabina	24	136.8	5.7	x1	24	14	2.11	.04	Munizioni da 5.56mm	20	1995	6	5200	867	100	4	Mirino incluso
Mitragliette																	
.22 SMG silenziata	10	110	11	x0.23	20	19	2.1	2.0	Munizioni da .22LR	180	4995	8	1850	231	50	2	
Mitragl. da 9mm di Vance	17	221	13	x0.05	17	20	4.25	1.5	Munizioni da 9mm	60	3745	4	1500	375	25	3	
Mitragliatrice .45 automatica	26	286	11	x0.06	26	19	5.47	2.3	.45 automatica	30	2995	11	3750	341	75	6	
Mitragliatrice 9mm	14	154	11	x0.06	14	20	2.8	1.5	Munizioni da 9mm	30	2745	4	850	213	25	3	
Mitragliatrice da 10mm	19	171	9	x0.08	19	22	2.59	2.2	Munizioni da 10mm	30	2495	5	2370	474	50	5	
Mitragliatrice da 12.7mm	36	324	9	x0.08	36	24	4.5	2.0	Munizioni da 12.7mm	21	2495	5	5100	1020	100	6	
Mitragliatrice da 12.7mm (AGR)																	
Ninna nanna (AGR)	22	220	10	x0.1	22	22	4.0	1.7	Munizioni da 10mm	40	2495	5	8250	1650	50	5	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Sparachiodi H&H Tools	9	126	14	x0.12	9	20	2.7	1.4	Chiudi	90	2745	4	5000	1250	75	2	
Fucili a pompa																	
Campanello della cena	75 (10.7 x7)	125	2.07	x1	11	28	3.07	1.2	Munizione calibro 12	5	745	7.5	4800	640	75	5	
Fucile a canne mozze	100 (7.1 x14)	28.2	2.34	x1	7	37	2.7	4.0	Munizione calibro 12	2(1)	395	4	1950	488	50	4	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Fucile a colpo singolo	50 (7.1 x7)	20.9	2.6	x1	7	50	1.0	1.4	Munizione calibro 20	1	995	7	175	25	0	5	
Fucile a leva	48 (6.9 x7)	84.9	1.8	x1	7	25	2.32	1.9	Munizione calibro 20	5	495	3	2000	667	50	4	
Fucile antisom-mossa	67 (9.5 x7)	268	4.0	x1	10	17	4.34	2.5	Munizione calibro 12	12	870	5	5500	1100	100	7	
Fucile Caravan	45 (6.4 x7)	144.6	3.21	x1	6	20	2.25	2.2	Munizione calibro 20	2	695	3	675	225	25	3	
Fucile da caccia	70 (10 x7)	116.7	2.07	x1	10	28	2.5	1.5	Munizione calibro 12	5	995	7.5	3800	507	75	5	
Fucile da caccia Caravan robusto	50 (7.1 x7)	160.7	3.21	x1	7	27	2.25	4	Munizione calibro 20	2	1495	3	875	292	0	3	
Grande Boomer	120 (8.6 x14)	34.2	2.58	x1	9	35	3.43	3.5	Munizione calibro 12	2(1)	395	4	2500	625	50	4	
Armi pesanti																	
Arma Cybercane K9000	26	182	7	x0.5	13	27	2.9	1.35	Munizioni da .357 Magnum	50	2495	27	7500	278	75	8	Mirino incluso
CZ57 Avenger	13	390	30	x0.5	13	25	6.24	0.55	Munizioni da 5mm	120	7995	18	8500	340	100	10	
FIDO	36	252	7	x0.5	18	28	3.9	1.5	Munizioni da .44 Magnum	50	2495	27	9500	352	85	9	Mirino incluso
Mitragl. a c. rotanti	12	240	20	x0.5	12	30	3.2	1.0	Munizioni da 5mm	240	5995	25	5500	220	100	10	
Mitragliatrice da spalla	30	210	7	x0	20	30	3.0	0.9	Munizioni da 10mm	60	3995	17	7500	442	75	7	

Armi a energia

Arma	⚡	💥	🎯	💣	💥	🏃	💥	🎯	Pistole a energia	🔫	🔧	kg	🔋	⌚	👤	💪	Note
Pistole a energia																	
Blaster alieno	75	131.3	1.8	x100	50	20	4.15	0	Energia aliena	10	2495	2	4000	2000	75	1	Zona contaminata selvaggia
Difensore al plasma	38	95	2.5	x 1	38	20	1.9	0.3	Cella di energia	32(16)	495	2	3000	1500	50	2	
Difensore al plasma (AGR)																	
Emettitore sonoro -	55	56.9	1.03	x1	25	30	2.23	0.1	Cella di energia	24	495	2	3500	1750	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)

Cantante d'opera	IMP																50)
Emettitore sonoro - Latrato di Gabriel	55 +20 d. IMP	56.9	1.03	x1	25	30	2.23	0.1	Cella di energia	24(12)	495	2	3500	1750	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Emettitore sonoro - Rivelazione	31 +20 d. IMP	32.1	1.03	x1	18	30	1.03	0.1	Cella di energia	24	495	2	3500	1750	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Emettitore sonoro - Roboscorpione	65 +20 d. IMP	67.2	1.03	x1	30	30	2.16	0.1	Cella di energia	24(8)	495	2	3500	1750	75	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Emettitore sonoro - Tarantola	60 +20 d. IMP	62.1	1.03	x1	30	30	2.0	0.1	Cella di energia	24(8)	495	2	3500	1750	75	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Esaminatore di conformità	8	30	4.15	x1.5	12	15	0.53	0.1	Cella di energia	30	995	3	175	58.3	0	1	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Ipergeneratore MF Alpha (AGR)	25	175	7	x2	25	20	1.25	1.0	Autogeneratore a microfusione	10	3995	7	8900	1271.4	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Lanciarazzi	10 +1 d. FUO (10s)	3.4	1.8	x1.5	10	30	1.07	0.5	Combustibile per lancia-fiamme	10	245	2	500	250	0	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50) Spaventa abomini
Mirino di Euclid	0 150 d. AREA	20.6	0.2	x50	0	50	3	0.5	Carica ARCHIMEDES II	1	3995	15	1	0.07	0	1	
Pew Pew	75	150	2.0	x2.5	50	35	2.14	0.1	Cella di energia	10(2)	395	3	2498	832.6	0	1	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Pistola a impulsi	5 +250 d. IMP/+110	5.17	1	x1	5	20	0.25	0.1	Cella di energia	25(5)	495	2	1800	900	25	2	Bonus robot e armature atomiche
Pistola al plasma Pistola al plasma (AGR)	33	57.8	2.15	x1.5	33	30	1.1	0.5	Cella di energia	32(16)	745	3	200	66.6	0	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Pistola laser mancante	11	41.3	3.8	x1.5	11	15	1.13	0.1	Cella di energia	30	995	3	175	58.3	0	1	Spaventa abomini
Pistola laser	12	45	4.15	x1.5	12	15	0.8	0.1	Cella di energia	30	995	3	175	58.3	0	1	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Ricaricatore pistola	18	90	5	x1.2	18	13	1.38	0.1	Autogeneratore a microfusione	20	1495	7	2700	385.7	50	2	
Fucili a energia																	
Fucile al plasma	47	65.8	1.4	x2	47	30	1.57	0.2	Cella a microfusione	24(12)	370	8	1300	163	25	3	
Fucile auto-ricaricante	12	51.1	4.3	x1.5	12	19	1.03	0.02	Autogeneratore a microfusione	7	370	15	250	17	0	5	
Fucile Gauss	120	45	3	x2	60	40	3	0.03	Cella a microfusione	5(1)	395	7	3000	429	75	5	Mirino incluso
Fucile laser	22	67.8	3.08	x1.5	23	18	1.22	0.25	Cella a microfusione	24	620	8	800	100	25	3	
Fucile laser a tr. raggio Fucile laser a tr. raggio (AGR)	66 (22x3)	180	3.13	x1.5	22	23	3.27	0.5	Cella a microfusione	24(8)	245	9	4800	533	75	4	
Fucile Multiplas	105 (35x3)	105	1	x1	34	35	3	1.5	Cella a microfusione	30(10)	245	7	2500	357	50	4	
LAER	65	162.5	2.5	x1.5	15	32	2	0.08	Cella a microfusione	20	370	4	8000	2000	75	4	
LAER avanzato di Elijah	65	178.8	3.15	x1.5	15	32	2	0.08	Cella a microfusione	15	245	4	8500	2125	75	4	
Laser RCW	15	135	9	x0.5	15	20	2.25	0.08	Pacco batterie a elettronni	60	1995	4	2150	537	50	4	
Modulatore di materia Q-35	40	96	2.4	x2	62	28	1.43	0.2	Cella a microfusione	12	1245	7	3000	429	25	2	
Olofucile	80	88.9	1.11	x1	80	30	3.07	0.4	Cella a microfusione	4	495	8	3000	375	50	4	Mirino incluso

Oggetti - Armi a energia

Prototipo AER14	35	105	3	x2	35	20	2.15	3.45	Cella a microfusione	24(12)	495	8.5	2200	259	25	3
Van Graff - Fucile laser	15	46.2	3.08	x1.5	15	18	1.23	0.25	Cella a microfusione	24	270	8	800	100	0	3
Van Graff - Fucile plasma	32	44.8	1.4	x2	32	30	1.06	0.2	Cella a microfusione	24(12)	370	8	1300	163	0	3
YCS/186	140	52.5	3	x2	70	40	3.5	4.35	Cella a microfusione	4(1)	495	8	3000	375	75	5
Armi pesanti a energia																
Cannone di Tesla riparato di Elijah	85 +20 d. ELE (2s)	154.2	1.58	x2	45	37	3.4	0	Pacco batterie a elettronni	30(6)	245	8	13500	1688	100	8
Cannone Tesla	80 +20 d. ELE (2s)	127.4	1.34	x2	40	37	3.2	0.1	Pacco batterie a elettronni	20(4)	395	8	8700	1088	100	8
Fiamma purificatrice (AGR)	15 +10 d. FUO (6s)	115	7	x1	1	55	4.1	1.5	Combustibile per lancia-fiamme	100	1495	22	9500	432	50	7
Inceneritore	1 +20 d. AREA +4 (8s)	46	2	x1.67	1	50	1.1	0.1	Combustibile per lancia-fiamme	30	995	12	1300	108	25	6
Inceneritore grande	15 +20 d. AREA +8 d. FUO (5s)	148	4	x0.83	5	50	1.5	0.5	Combustibile per lancia-fiamme	24	995	15	7200	480	100	8
La Smitty Special (AGR)	35	245	7	x0.1	35	30	3.5	1.3	Cella a microfusione	20	1095	20	20000	1000	100	8
Lanciafiamme	16 +2 d. FUO (5s)	130	8	x4	1	50	1.6	0.5	Combustibile per lancia-fiamme	60	995	15	2350	157	50	7
Lanciatore al plasma	65	195	3	x1	65	25	2.6	0.7	Cella a microfusione	10	395	20	7000	350	100	8
Laser Gatling	10	300	30	x1	10	30	4	0.6	Pacco batterie a elettronni	240	7495	18	6800	378	100	8
Prototipo Tesla-Beaton	90 +25 d. ELE (2s)	145.8	1.34	x2	45	37	3.8	0.08	Pacco batterie a elettronni	24 (4)	195	8	12525	1566	100	8
Saldatore ad arco	9 +8/+4 d. IMP	72	8	x4	1	30	0.9	0.5	Pacco batterie a elettronni	30	1245	15	3700	247	75	7
Sprtel-Wood 9700 (AGR)	16	320	20	x1	16	30	4.3	0.5	Pacco batterie a elettronni	90	4995	15	20000	1333	100	6
Bonus robot e armature atomiche																

Esplosivi

Arma																Note
Esplosivi proiettabili																
Annabelle	150 +200 d. esplosivo	1000	77.3	2.29	47	7.4	0.02	Missile	1	495	15	5200	347	75	5	
Esther (AGR)	475 +600 d. esplosivo	1700	304.7	2.29	55	19.5	0.5	Munizioni nucleari	1	620	40	18000	450	100	8	
Fat Man Fat Man (AGR)	400 +600 d. esplosivo	1700	275.2	1.58	65	15.4	0.5	Munizioni nucleari	1	495	30	6000	200	100	8	
Fucile lanciagra-nate del Merce-nario	2 +100 d. esplosivo	750	41.4	2.14	35	2.9	1	Granata da 40mm	1	495	5.5	300	55	0	3	
Granata anti-uomo da 25mm (AGR)	2 +50 d. esplosivo	550	130	2.5	25	2.1	0.7	Granata da 25mm	6	745	8	4200	525	75	5	
Lancia granate	30 +100 d. esplosivo	750	57.4	0.6	35	4.11	0.7	Granata da 40mm	4	495	12	4200	350	75	5	
Lanciagranate (Fucile lanciagra-nate)	2 +100 d. esplosivo	750	41.4	2.14	35	2.9	1	Granata da 40mm	1	495	6	300	50	25	3	
Lanciagranate del Grande Orso	15 +100 d. esplosivo	750	46.6	2.14	32	3.6	0.5	Granata da 40mm	1	1245	5	950	190	25	3	
Lanciagranate Thumper	2 +100 d. esplosivo	750	43.2	3.19	35	2.9	0.8	Granata da 40mm	1	620	5.5	800	145	25	3	
Lanciagranate Vittoria rossa	2 +100 d. esplosivo	750	44.1	3.21	29	3.5	0.5	Granata da 40mm	1	620	4	950	238	25	3	
Lanciamissili	125 +200 d. esplosivo	1000	70.1	1.58	55	5.9	0.3	Missile	1	245	20	3900	195	75	6	
Luce rossa	20 +40 d. esplosivo	500	240	4	25	2.4	0.5	Razzo	13	2245	20	15000	750	100	6	Mirino incluso
Mitragl. lancia-granate	0 +50 d. esplosivo	550	150	3	50	1.0	1	Granata da 25mm	30	995	15	5200	347	100	8	
Pieta	5 +100 d. esplosivo	750	325.5	3.1	50	2.1	1	Granata da 40mm	18	2495	15	5200	347	100	8	
Esplosivi lanciabili																
Bomba di fuoco	1 +20 d. esplosivo +4 d. fuoco (8s)	212	12.5	0.4	24	2.2	-	-	-	-	0.5	200	400	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Dinamite a miccia lunga	1 +75 d. esplosivo	750	30.8	0.4	24	3.17	-	-	-	-	0.3	25	83	0	1	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Dinamite	1 +75 d. esplosivo	750	30	0.4	24	3.17	-	-	-	-	0.3	25	83	0	1	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Esplosione acce-cante	1 +0 d. esplosivo	768	1.05	1.05	24	0.04	-	-	-	-	0.5	50	100	50	4	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Granata a fram-m. sacra	1 +800 d. esplosivo	1500	522.4	1.05	24	33.4	-	-	-	-	0.5	500	1000	0	2	Zona conta-minata selvaggia
Granata a fram-mentazione	1 +125 d. esplosivo	900	82.2	1.05	24	5.3	-	-	-	-	0.5	150	300	25	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Granata a impuls	1 +10 d. esplosivo	750	7.2	1.05	24	.45	-	-	-	-	0.5	40	80	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)

Oggetti - Esplosivi

	+200/+80 d. impulso	b														
Granata a mano (AGR)	1 +100 d. esplosivo	768	65.8	1.05	35	3.29	-	-	-	-	0.5	25	50	0	2	Bombardiere matto Tascabile
Granata al plasma	1 +255 d. esplosivo	450	147.4	1.05	24	9.4	-	-	-	-	0.5	300	600	75	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Granata incen- diaria	1 +50 d. esplosivo +6 d. fuoco (15s)	450	39.3	1.05	24	6.27	-	-	-	-	0.5	200	400	50	2	
Granata MFC (AGR)	1 +75 d. esplosivo	600	49.6	1.05	35	2.17	-	-	-	-	0.5	15	30	25	2	Bombardiere matto Tascabile
Granata Nuka (AGR)	1 +350 d. esplosivo +2 d. fuoco (5s)	450	230.9	1.05	24	15.04	-	-	-	-	0.5	50	100	100	2	Bombardiere matto Tascabile
Esplosivi piazzabili																
Bomba a orolo- geria, alta carica (AGR)	1 +400 d. esplosivo	1536	-	-	24	17.11	-	-	-	-	0.5	750	1500	50	1	Bombardiere matto
Bomba ad orolo- geria	1 +150 d. esplosivo	1024	-	-	24	6.29	-	-	-	-	0.5	750	1500	50	1	Bombardiere matto
Bomba gas	1 +80 d. esplosivo	600	-	-	24	5.2	-	-	-	-	5	100	20	50	1	
Carica di demoli- zione	2 +100 d. esplosivo	192	-	-	38	3.08	-	-	-	-	1.5	75	50	0	1	
Carica Satchel	1 +250 d. esplosivo	384	-	-	35	7.17	-	-	-	-	1.15	125	167.06.0 0	50	4	
Cartoccio	1 +75 d. esplosivo	192	-	-	35	2.17	-	-	-	-	0.5	25	50	0	1	Bombardiere matto
Detonatore	N/A	N/A	-	-	-	-	-	-	-	-	0.5	25	50	0	0	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Esplosivo al plastico C-4	1 +250 d. esplosivo	512	-	-	24	10.45	-	-	-	-	0.5	1000	2000	50	1	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Fat Mine (AGR)	5 +450 d. esplosivo	1400	-	-	35	13	-	-	-	-	3.25	275	85.02.00	50	3	Bombardiere matto
Grappolo MFC (AGR)	1 +75x6	600	-	-	35	12.9	-	-	-	-	0.5	110	220	50	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50) Bombardiere matto
Mina a frammen- tazione	1 +100 d. esplosivo	192	-	-	35	3.28	-	-	-	-	0.5	75	150	25	1	
Mina a impulsi	1 +10 d. esplosivo +200/+80 d. impulso	450	-	-	35	0.31	-	-	-	-	0.5	40	80	50	2	
Mina al plasma	1 +150 d. esplosivo	192	-	-	35	4.31	-	-	-	-	0.5	300	600	75	2	
Mina da tappo	1 +200 d. esplosivo	256	-	-	35	6.14	-	-	-	-	0.5	150	300	0	1	Bombardiere matto

Armi da mischia

Arma														Note
	Taglienti													
Accetta	16	40.6	2.54	x1	16	22	1.5	1495	2	75	37.5	25	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Ascia di fuoco	55	86.8	1.58	x1	27	22	5.0	995	8	2500	313	75	5	
Ascia protonica	50 +50/+20 d. impulso	90.8	2.22	x1	25	22	4.5	995	8	3500	437.5	50	5	Bonus robot e armature atomiche
Asse protonico inverso	58 +50/+20 d. impulso	105.3	2.22	x1	45	25	4.6	1245	8	4000	500	55	5	Bonus robot e armature atomiche
Biker	14	54.9	4.32	x2	14	22	1.3	1245	2	800	400	0	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Coltello a serramanico	7	14	2	x2	11	18	0.8	495	1	35	35	25	1	Tascabile
Coltello Bowie	23	79.6	3.46	x1.5	35	20	2.3	495	1	1000	1000	75	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Coltello cosmico pulito	15	45	3	x1.2	15	20	1.5	995	1	50	50	0	1	Tascabile
Coltello cosmico super riscaldato	14	42	3	x5	14	20	1.4	745	1	50	50	0	1	Tascabile
Coltello cosmico	12	36	3	x1	12	20	1.2	745	1	35	35	0	1	Tascabile
Coltello da combattimento	15	48.5	3.23	x2	15	17	1.8	445	1	500	500	50	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Coltello di Chance	22	91.4	4.15	x2	22	17	2.6	445	1	900	900	50	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Coltello lancia	20	37.9	2.29	x1	20	35	1.1	1995	3	55	18.3	25	2	
Coltello lancia pulito	25	47.4	2.29	x1.2	25	35	1.4	1995	3	55	18.3	25	2	
Coltello	8	24	3	x1	8	20	0.8	745	1	20	20	0	1	Tascabile
Figaro	8	33.2	4.15	x4	16	17	0.9	445	1	400	400	0	1	Tascabile
Gehenna (AGR)	42 +5 d. fuoco (5s)	121.3	3.17	x2	21	25	4.4	1995	3	12000	4000	75	6	
Katana (AGR)	22	71.1	3.23	x2	22	21	2.1	995	3	2500	833	75	4	
Lama dell'est	65 +2 d. fuoco (10s)	104.6	1.58	x1	30	35	4.3	3995	12	45	3.8	100	9	
Lama dell'Ovest	60	127.9	2.13	x1.5	30	29	4.1	745	12	5700	475	100	9	
Lancia termica	100	100	1	x1	10	65	3.1	9995	20	5500	275	100	7	Ignora Soglia danni
Liberatore	18	62.3	3.46	x3	18	18	2.0	370	2	1000	500	25	3	
Machete	11	33	3	x1.5	11	20	1.1	245	2	50	25	25	3	
Machete Gladius	28	84	3	x1.5	28	20	2.8	370	2	1000	500	25	4	
Machete robusto	15	48.5	3.23	x2	15	17	1.8	370	1	75	75	0	3	
Mannaia	7	17.8	2.54	x1	7	22	0.6	1245	2	20	10	0	2	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Rasoio diritto	5	18.5	4.09	x2	10	18	0.6	370	1	35	35	0	1	Tascabile
Ripper Ripper (AGR)	50	50	1	x1	5	65	1.5	5995	6	1200	200	50	3	Tascabile avanzata (Furtivo ≥ 50)
Sega elettrica Sega elettrica (AGR)	80	80	1	x1	8	65	2.5	7995	20	2800	140	75	7	Ignora Soglia danni

Oggetti - Armi da mischia

Shishkebab	40 +2 d. fuoco (5s)	94.3	2.31	x2	20	28	3.2	2495	3	2500	833.3	75	6
Sonno nel sangue	30	110.8	4.09	x1.5	45	17	3.5	495	1	2000	2000	50	4
Spada paraurti	32	45.5	1.42	x1	32	38	2.08	1495	12	2500	208	50	8
Toc Toc	66	118.8	1.8	x1	33	21	6.3	545	8	3200	400	75	5
Contundenti													
Antenna X-2	65 +50/+20 d. impulso	70.4	1.1	x1	23	22	6.31	620	15	6000	400	75	7
Antica gloria	45	85.3	2.29	x1.5	80	22	4.1	1245	8	2500	312.5	50	7
Badile	12	20.8	1.7	x3	20	28	1.26	1495	3	55	18	0	3
Bastone da passeggi	22	50.8	2.3	x1	35	27	2.03	245	3	40	13.3	50	2
Chiave	15	34.6	2.3	x1	15	27	1.11	995	3	40	13	0	3
Ferro 9	17	40.3	2.37	x1	17	22	1.5	295	3	55	18	25	2
L'umile randello	26	72	3.17	x1	26	21	2.5	370	3	350	116.7	50	5
Manganello	10	27.7	2.8	x1	10	23	1.27	1245	2	70	35	0	1
Martello da fabbro	24	45.5	1.9	x1	24	38	1.26	745	12	130	11	50	7
Mattarello	3	5.2	1.7	x0	8	24	0.25	495	1	10	10	0	2
Mazza da baseball	22	36.3	2.05	x1	22	25	1.8	1995	3	250	83.3	25	4
Mazza da golf di Nephi													
Mazza da guerra	19	57	3	x1	19	21	2.21	995	3	75	25	25	2
Oh, baby	80	138.9	2.14	x1	40	35	4.57	495	20	6200	310	100	8
Pungolo per il bestiame	5	11.5	2.3	x2	5	28	0.36	2495	3	450	150	75	4
Rebar Club	42	50.4	1.2	x0.5	24	40	2.1	1245	9	500	56	50	9
Spacca-Nuka (GRA)	50	75.8	1.52	x2	50	35	3.26	995	8	7800	975	50	9
Stecca da biliardo	15	22.5	1.5	x0	15	27	1.1	245	1	15	15	0	2
Super martello	70	105	1.5	x1	35	38	4.08	495	20	5800	290	100	8
Tavola chiodata	25	35.5	1.4	x0	25	27	2.25	295	4	250	62.5	25	7
Tubo di piombo	22	55.8	2.54	x1	22	24	1.8	245	3	75	25	50	5
Lanciabili													
Accetta da lancio	20	17.6	1.28	x1	20	22	1.8	0	2	20	10	25	1
Ascia da lancio inversamente protonica	60 +50/+20 d. impulso	52.7	.88	x1	29	22	5.5	0	1	200	200	25	1
Ascia da lancio protonica	40 +50/+20 d. impulso	32.2	0.8	x1	29	20	5.5	0	1	100	100	25	1
Asta lancia coltelli	42	20.2	0.48	x1	42	28	3.0	0	1.05	25	38.5	25	1
Coltello da lancio	15	48.2	3.2	x2	15	20	1.5	0	0.5	20	40	0	1
Lancia	50	30	0.6	x1	50	24	4.2	0	0.5	25	50	25	1
Tomahawk	30	19.8	1.06	x1	30	23	2.6	0	0.5	75	37.5	50	3

Disarmato

Arma														Note
Abbraccio del Re Mantide! (AGR)	42	65.7	1.57	x3	64	25	3.4	395	12	8500	708.3	75	4	
Abbraccio di Lei	25	44	2.16	x3	37	20	2.5	4495	10	420	42	50	4	Ignora Soglia danni
Addio in due tempi (AGR)	70	76.4	1.09	x4	10 +175 d. esplosivo	28	5.0	395	6	20000	3333	100	9	Tascabile
Amore e odio	30	75.8	2.53	x1	30	19	3.2	1495	1	750	750	50	3	Tascabile
Fulmine (AGR)	32	96	3	x1	32	28	2.3	995	6	15000	2500	50	5	Tascabile
Guanti dorati	1	1.3	1.26	x2	1	28	0.1	1245	6	100	16.7	0	1	
Guanto con lame	25	39.1	1.57	x2	40	26	1.9	295	10	200	20	25	5	
Guanto con lame unico	28	47.5	1.7	x2	44	26	2.2	370	10	800	80	25	5	
Guanto corrosivo	21	22.9	1.09	x1	5 +2 d. veleno (10s)	28	1.5	745	4	1500	375	55	2	Tascabile
Guanto da attacco	35 +50/+20 d. impulso	2.04	x1	35	28	2.5	495	6	5200	866.7	75	4		
Guanto da scienziato	21	28.6	1.36	x1.5	5	28	1.5	245	2	500	250	25	2	Tascabile
Guanto del Dr. Klein	34 -5 Armi a energia (30s) -2 FRZ (30s)	46.4	1.36	x1	5 -1 FRZ (30s) -1 SD (60s)	18	3.8	495	4	2500	625	45	3	Tascabile
Guanto del Dr. Mobius	28 -5 Armi a energia (30s) -2 FRZ (30s)	38.2	1.36	x2	5 Contraccolpo Frenesia	15	3.7	495	3	3500	1166	35	2	Tascabile
Guanto dislocatore	50	68.2	1.36	x1	50	28	3.6	495	6	3500	583.3	100	4	
Guanto mantide	30	60.7	2.02	x3	30	22	2.7	245	10	750	75	75	4	
Guanto sterilizzante	21	28.6	1.36	x1	5 +2 d. fuoco (5s)	28	1.5	995	3	1500	500	55	2	Tascabile
Guanto Yao Guai	20	32.6	2.03	x2.5	30	22	1.8	2995	10	150	15	50	4	Ignora Soglia danni
Guantoni da boxe	1	1.3	1.26	x1	1	28	0.1	995	6	100	16.7	0	1	
Invadente	60	88.4	1.47	x1	60	28	4.3	595	6	4200	700	100	2	
Mano industriale	50	160	3.2	x1	40	65	1.5	7995	10	2500	250	75	7	Ignora Soglia danni
Nastro adesivo per pugili	4	5.1	1.26	x1	4	28	0.3	2495	0.25	100	400	0	1	
Pugno balistico	80	87.3	1.09	x1	80	28	5.7	395	6	7800	1300	100	9	
Pugno di Rawr														Zona contaminata
Pugno di Rawr dell'Orsa Maggiore [Zona contaminata selvaggia]	50	97.8	2.36	x2	75	24	4.17	445	10	6200	620	100	6	selvaggia (per la variante dell'Orsa Maggiore)
Pugno di saturnite incandescente	55	90.8	2.05	x1	55 +2 d. fuoco (5s)	25	4.4	595	4	2400	600	55	5	Tascabile

Oggetti - Disarmato

Pugno di saturnite	35	63	1.8	x1	35	25	2.8	795	4	1600	400	45	4	Tascabile
Pugno medagliette di cane	20	31.6	1.58	x1	20	35	1.1	495	3	50	16.7	0	1	x2 danni in S.P.A.V.
Pugno potenziato di Sale sulle Ferite	45 +3 d. veleno (10s)	64.4	1.36	x1	45	25	4.8	495	6	2500	416.6	50	6	Tascabile
Pugno potenziato														
Pugno potenziato (AGR)	40	43.6	1.09	x1	40	28	2.9	395	6	800	133.3	50	5	Tascabile
Pugno trappola d'orso	27	29.5	1.09	x1	27	28	1.9	395	6	800	150	50	5	
Ricompensa dei caduti	25	47.4	2.29	x1	25	35	1.4	745	3	250	83.3	0	1	
Tirapugni borchiato	25	59.2	2.37	x1	25	19	2.6	1495	1	500	500	50	3	Tascabile
Tirapugni d'ottone	18	36.9	2.05	x1	18	18	2.0	995	1	120	120	25	2	Tascabile
Tosta-paladini	41 +50/+20 d. impulso	67.1	2.04	x1	41	28	2.9	395	6	6800	1133.3	75	4	

Armi uniche

Ci sono molte armi uniche sparse nella mappa di Fallout: New Vegas: di queste armi esistono spesso versioni comuni, ma hanno caratteristiche peculiari che le rendono ben distinguibili (danno maggiorato, attacchi speciali, aspetto). Alcune si possono recuperare in certi luoghi della mappa, altre invece sono ottenibili completando determinate missioni.

Arma unica	DLC	Variante comune	Luogo
Disarmato			
Abbraccio del Re Mantide	Arsenale Gun Runner	Guanto mantide	Venduto da Mick al Negozio di Mick e Ralph in Freeside, o dal Vendortron al Gun Runner se Mick è morto.
Abbraccio di Lei	Honest Hearts	Guanto Yaoi Guai	Ottenibile da Uccello Bianco, dopo aver completato Rito di iniziazione.
Addio in due tempi	Arsenale Gun Runner	Pugno balistico	Acquistabile dal Vendortron al Gun Runner.
Amore e odio	-	Tirapugni borchiatto	Usato dal capo delle Vipere a Bonnie Springs.
Fulmine	Arsenale Gun Runner	Pugno potenziato	Acquistabile da Cavaliere Torres a Hidden Valley, o dal Vendortron a Gun Runner se Torres è morta.
Guanti dorati	-	Guantoni da boxe	Si trovano su una libreria, dietro al VIP bar del primo piano al Lucky 38.
Guanto con lame unico	-	Pugno con lame	Indossato da Little Buster a Camp McCarran. Se completate la missione <i>Taglia tre carte</i> per il Maggiore Dhatri, Little Buster lascerà il campo per andare a Freeside. Dopo un paio di giorni lo troverete morto, nei pressi dei binari vicino Old Mormon Fort.
Guanto del Dottor Mobius	Old World Blues	Guanto da scienziato	Vicino a Dottor Mobius nella Cupola della Zona proibita, su un tavolo subito a sinistra della scalinata centrale.
Guanto del Dr. Klein	Old World Blues	Guanto da scienziato	Nello Higgs Village, nella casa numero #101, al piano superiore, in un armadietto a destra della porta.
Invadente	-	Guanto dislocatore	Nella miniera rubini Hill Mine, sul cadavere di un membro della banda degli Sciacalli, vicino all'entrata del tunnel asciutto.
Pugno di Rawr Pugno di Rawr dell'Orsa Maggiore	Lonesome Road	Unico	Costruito su un banco di lavoro usando l'Artiglio di Rawr, che si trova sul corpo di Rawr in una caverna nel Divide.
Pugno potenziato di Sale sulle Ferite	Honest Hearts	Pugno potenziato	Nella cassa delle ricompense, dopo aver completato Honest Hearts, oppure saccheggiando Sale sulle Ferite, prima della sequenza finale.
Ricompensa dei caduti	-	Pugno medagliette di cane	Sulla scrivania di Aurelius of Phoenix, nel suo ufficio a Cottonwood Cove.
Tosta-paladini	-	Guanto da attacco	Nella Caverna Black Rock, sul cadavere del prospettore.
Armi da mischia			
Antenna X-2	Old World Blues	Unica	Sull'antenna dell'Impianto delle antenne di trasmissione X-2.
Antica gloria	Lonesome Road	Unica	Portata da Ulysses, appare anche nel baule di Ulysses, dopo aver completato Lonesome Road.
Biker	-	Mannaia	Si trova nella Casa colonica di Ulysses, in una scatola sopra la stufa.
Coltello di Chance	-	Coltello da combattimento	Nella tomba di Chance, a nord di Goodsprings, su una collina vicino al Villaggio tribale.
Figaro	-	Rasoio diritto	Portato da Sergio, nella King's School of Impersonation.
Gehenna	Arsenale Gun Runner	Shishkebab	In vendita dal Vendortron al Gun Runner.
L'umile randello	-	Tubo di piombo	Sul cadavere un prospettore nelle Fogne sigillate, accessibili con la chiave di Luke dalle Fogne centrali, nei pressi di Camp McCarran.
Lama dell'Est	-	Spada paraurti	Portata dal Legato Lanius, nella battaglia finale se si appoggia la RNC, Sig. House o lo Yes Man.
Liberatore	-	Machete	Portato da Dead Sea a Nelson, completando Siamo la Legione o saccheggiando il suo corpo.
Machete robusto	Courier's Stash	Machete	Fa parte del DLC Courier's Stash (DLC).
Mazza da golf di Nephi	-	Ferro 9	Portato da Driver Nephi, un Demone a sudovest di New Vegas.
Oh, Baby	-	Super martello	Nella Caverna di Charleston, nell'area più a sudovest, accessibile dai tunnel a nord e a est. È per terra, vicino la parete a dell'entrata est.
Sonno nel sangue	Lonesome Road	Coltello Bowie	Si trova nel Miglio del corriere, solo dopo aver completato Il lancio, vicino ad un lampione appena entrati nella zona.
Spacca-Nuka	Arsenale Gun Runner	Rebar club	Venduto da Mick al Negozio di Mick e Ralph in Freeside, o dal Vendortron al Gun Runner se Mick è morto.
Toc Toc	-	Ascia di fuoco	Nella stazione dei pompieri a Camp Searchlight. Bisogna prima ottenere la chiave da Logan.
Armi da fuoco			

Oggetti - Armi uniche			
All-American	-	Tiratore scelto carabina	Nell'armeria del Vault 34.
Ammazzaratti	-	Fucile Varmint	Nella Caverna di Broc Flower, nel laboratorio al livello superiore.
Bastone medicinale	Arsenale Gun Runner	Pistola da boscaglia	In vendita dal Vendortron al Gun Runner.
Bozar	Arsenale Gun Runner	Mitragliatrice leggera	In vendita dal Vendortron al Gun Runner.
Campanello della cena	-	Fucile da caccia	Ottenibile da Red Lucy nel The Thorn, dopo aver completato la missione <i>Prosciuga tutto il mio sangue</i>
Carabina La Longue	-	Arma a ripetizione cowboy	Portato dal Caporale Sterling a Camp McCarran. Se la missione Taglia tre carte è stata completata, lo troveremo a Camp Forlorn Hope.
CZ57 Avenger	-	Mitragl. a c. rotanti	In un camion blu, vicino al cadavere di un prospettore ne La gola del diavolo.
FIDO	Old World Blues	Arma Cybercane K9000	Si può fabbricare dopo aver ottenuto l'Arma Cybercane K9000 e potenziata con gli Schemi - FIDO K9000 (con Armi a 75), che si trovano nel Centro di ricerca X-8, vicino al terminale di Kennels.
Fuc. ar. c. LE Abilene Kid	-	Fucile ad aria compressa	Nella Baracca dei Fields, a sud della Base aeronautica di Nellis, su un ripiano; con il tratto [Zona contaminata selvaggia] si trova nel Pozzo di Jimmy, subito a sud, dopo aver parlato con Rex.
Fuc. scout Campagna Gobi	-	Fucile da cecchino	In un armadietto nel <i>Nido del cecchino</i> , necessita di Scasso 100
Fucile da caccia Caravan robusto	Courier's Stash	Fucile Caravan	Fa parte del DLC Courier's Stash (DLC).
Fucile del sopravvissuto	Honest Hearts	Fucile di ordinanza	Si trova nei pressi de Il cancello rosso in una borsa da campeggio vicino allo scheletro di Randall Clark.
Grande Boomer	-	Fucile a canne mozze	Portato da Anziana signora Gibson nel Mucchio di rottami di Gibson.
Lil Devil	Arsenale Gun Runner	Pistola 12.7mm	Venduto da Mick al Negozio di Mick e Ralph in Freeside, o dal Vendortron al Gun Runner se Mick è morto.
Lucky	-	Revolver magnum .357	In una casaforte (Scasso 75) al piano terra del Bison Steve Hotel a Primm.
Magnum misteriosa	-	Revolver magnum .44	Portata dal Il solitario, vicino al cartellone pubblicitario della Sunset Sarsaparilla, nei pressi dell'autostrada del Lago prosciugato di El Dorado.
Maria	-	Pistola da 9mm	Portata da Benny nel The Tops o a Il Forte se non è stato già ucciso durante la missione Drin drin drin
Mitragl. da 9mm di Vance	-	Mitragliatrice 9mm	Al casinò di Vikki e Vance, Primm Slim, con Scienza a 50, rivelerà che può essere trovata in una casaforte (Scasso 100) al nascondiglio di Wins. Con Eloquenza 55 si può convincere Pauline a darci la combinazione
Ninna nanna	Arsenale Gun Runner	Mitragliatrice da 10mm	In vendita dal Vendortron al Gun Runner.
Paciencia	Arsenale Gun Runner	Fucile da caccia	Venduto da Cliff Briscoe nel Bazar Dino Bite a Novac, o dal Vendortron al Gun Runner se Cliff è morto.
Pistola 10mm usurata	Courier's Stash	Pistola da 10mm	Fa parte del DLC Courier's Stash (DLC).
Quella pistola	-	5.56mm pistol	Venduto da Cliff Briscoe nel Bazar Dino Bite a Novac. Può essere rubata.
Questa macchina	-	Fucile da battaglia (Arsenale Gun Runner)	Ottenibile dopo aver finito la missione nascosta <i>Dealing with Contreras</i> del Sergente Daniel Contreras a Camp Golf.
Silenziatore fucile COS di Christine	Old World Blues	Fucile da cecchino	In un angolo di un edificio verso la recinzione nord di Piccolo Yangtze.
Una luce nell'oscurità	Honest Hearts	Pistola automatica .45	Portata da Joshua Graham, appare anche nel baule di nel Passaggio sud nel canyon di Zion, dopo aver completato il DLC Honest Hearts'.
Armi a energia			
Blaster alieno	-	Unico	Con il tratto [Zona contaminata selvaggia], è portato dal capitano alieno nell'accampamento dei mercenari, a nord della Fattoria Horowitz.
Cannone di Tesla riparato di Elijah	Old World Blues	Cannone Tesla	A Big MT, sulla piattaforma di legno della seconda sentry gun nel Posto di guardia di Elijah.
Esaminatore di conformità	Honest Hearts	Pistola laser	Nella Caverna della roccia caduta, nell'area con il banco da ricarica e il terminale, nascosto da una scatola in legno aperta.
Fiamma purificatrice	Arsenale Gun Runner	Lanciafiamme	Venduto da Gloria Van Graff al Silver Rush in Freeside, o dal Vendortron al Gun Runner se Gloria Van Graff è morta.
Ipergeneratore MF Alpha	Arsenale Gun Runner	Ricaricatore pistola	Venduto da Cliff Briscoe nel Bazar Dino Bite a Novac, o dal Vendortron al Gun Runner se Cliff è morto.
La Smitty Special	Arsenale Gun Runner	Lanciatore al plasma	Venduto da Gloria Van Graff al Silver Rush in Freeside, o dal Vendortron al Gun Runner se Gloria Van Graff è morta.

LAER avanzato di Elijah	Old World Blues	LAER	Due, entrambi a Big MT: uno sul tetto del Trasmettitore Signal Hills e l'altro nella torre d'osservazione al Piccolo Yangtze
Mirino di Euclid	-	Unica	Ottenibile da Max a Freeside, fuori dal Negozio di Mick e Ralph.
Modulatore di materia Q-35	-	Fucile al plasma	Nella Sede REPCONN, dietro una porta (Scasso 100); può essere aperta con la Tessera di accesso di sicurezza al 3° piano REPCONN o hacke-rando il terminale vicino (Scienza 100)
Olofucile	Dead Money	Unica	Ottenibile all'inizio di Dead Money da Padre Elijah.
Pew Pew	-	Pistola laser	Vicino al corpo di Allen Marks nella Sede Sunset Sarsaparilla dopo aver presentato almeno 50 Tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla a Festus nella missione Una preziosa lezione.
Pistola a impulsi	-	Unica	In una cassa chiusa nell'armeria del Vault 34. Si può aprire usando il terminale del sovrintendente o con Scasso a 100 o la chiave del Colonnello Blackwell nella caserma di Pearl all'a Base aeronautica di Nellis.
Pistola laser mancante	-	Pistola laser	Nel Burrone con scorpioni, su un masso al centro del burrone, vicino ad un cadavere, durante la missione nascosta Pistol Packing.
Prototipo AER14	-	Fucile laser	Al quinto piano del Vault 22, vicino ad uno scheletro.
Prototipo Tesla-Beaton	-	Cannone Tesla	Si trova vicino ad uno scheletro nei pressi del Vertibird schiantato a sud del Vecchio sito dei test nucleari.
Sprtel-Wood 9700	Arsenale Gun Runner	Laser Gatling	Venduto da Gloria Van Graff al Silver Rush in Freeside, o dal Vendortron al Gun Runner se Gloria Van Graff è morta.
Van Graff - Fucile laser	-	Fucile laser	Ottenibile al Silver Rush durante la missione Dio li fa....
Van Graff - Fucile plasma	-	Fucile al plasma	Ottenibile al Silver Rush durante la missione Dio li fa....
YCS/186	-	Fucile Gauss	Portato da un mercenario all'accampamento dei Mercenari, a est del Tumbleweed Ranch dei Brooks; non può essere ottenuto se si ha il tratto [Zona contaminata selvaggia]
Esplosivi			
Annabelle	-	Lanciamissili	Portato dal cecchino nightkin, sulla torre radio a Black Mountain.
Esther	Arsenale Gun Runner	Fat Man	In vendita dal Vendortron al Gun Runner.
Fucile lanciagranate del Merce-nario	Courier's Stash	Lanciagranate	Fa parte del DLC Courier's Stash (DLC).
Granata a frammm. sacra	-	Granata a frammentazione	Nella cripta di una chiesa a Camp Searchlight. Necessita del tratto Zona contaminata selvaggia.
Lanciagranate del Grande Orso	Lonesome Road	Lanciagranate	In un armadietto, vicino al Colonnello Royez nel Long 15.
Lanciagranate Thumper	-	Lanciagranate	Vicino a due generatori guasti nell'Impianto di Nellis durante la missione Formiche indisciplinate.
Lanciagranate Vittoria rossa	Lonesome Road	Lanciagranate	In un armadietto al Dry Wells, su una collina che dà all'accampamento.
Pietà	-	Mitragl. lanciagranate	Vicino al cadavere di un soldato della Confraternita d'Acciaio nella La caverna del vento morto.

Munizioni

Nome	Armi	Peso	Tipo	Tappi	Effetti	Mercante
Armi da fuoco						
Munizioni da .22LR	Pistola silenziata da .22 .22 SMG silenziata	0.0076	standard	1	d. balistico x 1	
			a punta cava	2	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x3	
			ad aria compr.	0	d. balistico x 0.85	
Munizioni da .308	Fucile automatico	0.055	standard	4	d. balistico x 1	
	Fucile da battaglia (AGR)		IPM a caricamento manuale	5	d. balistico x 1.3 Condizione x 1.5	Sergente Daniel Contreras (Camp McCarran)
	Silenziatore fucile COS di Christine ¹					
	Fuc. scout Campagna Gobi		a punta cava	9	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	Quartiermaestro Bardon (Hoover Dam)
	Fucile da caccia		perforazione armature	9	d. balistico x 0.95 SD bersaglio -15	
Munizioni da .357 Magnum	Paciencia (AGR)	0.035	standard	2	d. balistico x 1	
	Fucile da cecchino		IPP (caricamento manuale)	3	d. balistico x 1.25 SD bersaglio -3 Rosa x 0.8	
	Questa macchina		a punta cava	3	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
	Lucky		.38 Special	1	d. balistico x 0.75 Condizione x 0.75	
	Pistola della polizia		standard	3	d. balistico x 1	
Munizioni da .44 Magnum	Revolver magnum .357	0.043	a punta cava	7	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
	Arma a ripetizione cowboy		SWC caricamento manuale	4	d. balistico x 1.2 SD bersaglio -6	
	Arma Cybercane K9000 ¹		Special	2	d. balistico x 0.75 Condizione x 0.75	
	Carabina La Longue		standard	3	d. balistico x 1	
	Lucky		a punta cava	5	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
.45 automatica	Pistola della polizia	0.065	+P	5	d. balistico x 1.1 SD bersaglio -2 Condizione x 1.2	
	Una luce nell'oscurità		Super (caricamento manuale)	8	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -4 Condizione x 2.5	
	Pistola automatica .45		standard	4	d. balistico x 1	
	Mitragliatrice .45 automatica		a punta cava	8	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
			SWC caricamento manuale	5	d. balistico x 1.2 SD bersaglio -6 Condizione x 3	
.45-70 governativa		0.065	standard	6	d. balistico x 1	
	Pistola da boscaglia		esplosivo (AGR)	40	d. balistico x 1 Boom	
	Revolver da caccia		perforazione armature	14	d. balistico x 0.95 SD bersaglio -15	
	Revolver da caccia (AGR)		incendiaria	18	d. balistico x 1 +2 d. balistico (5s)	
	Bastone medicinale (AGR)		Match (caricamento manuale)	8	d. balistico x 1.15 Rosa x 0.65	
.50 MG	Sequoia dei mercenari	0.25				
Munizioni da 5mm		0.017				
	Carabina d'assalto		standard	1	d. balistico x 1	
	Carabina d'assalto (AGR)		perforazione armature	3	d. balistico x 0.95 DT - 25	
	CZ57 Avenger		a punta cava	3	d. balistico 1.75 SD bersaglio x 2	
	Mitragl. a c. rotanti		IPM (caricamento manuale)	1	d. balistico 1.3 SD bersaglio - 10 Condizione x 1.5	

Nome	Armi	Peso	Tipo	Tappi	Effetti	Mercante
Munizioni da 5.56mm	Pistola da 5,56mm (AGR)	0.026	surplus	0	d. balistico x 1.15 Condizione x 3 DT - 10 Rosa x 1.2	
	All-American		standard	2	d. balistico x 1	
	Bozar (AGR)		perforazione armature	4	d. balistico x 0.95 SD bersaglio -15	
	Mitragliatrice leggera		surplus	0	d. balistico x 1.15 Condizione x 3	
	Tiratore scelto carabina		a punta cava	4	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
	Ammazzaratti		Match (caricamento manuale)	2	d. balistico x 1.15 Rosa x 0.65	
Munizioni da 9mm	Fucile di ordinanza	0.029	Munizioni da .223	1	d. balistico x 0.9 Condizione x 0.8	
	Quella pistola		standard	1	d. balistico x 1	
	Fucile Varmint		+P	3	d. balistico x 1.1 Condizione x 1.2 SD bersaglio -2	
	Pistola da 9mm		a punta cava	3	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
Munizioni da 10mm	Mitragliatrice 9mm	0.033	IPC (caricamento manuale)	1	d. balistico x 1.65 SD bersaglio x 2	
	Maria		standard	2	d. balistico x 1	
	Mitragl. da 9mm di Vance		IPC (caricamento manuale)	3	d. balistico x 1.65 SD bersaglio x 2	
	Pistola da 10mm		a punta cava	5	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
Munizioni da 12.7mm	Mitragliatrice da 10mm	0.064	standard	3	d. balistico x 1	Sergente Daniel Contreras (Camp McCaran)
	Ninna nanna (AGR)		IPC (caricamento manuale)	3	d. balistico x 1.65 SD bersaglio x 2	Quartiermaestro Bardon (Hoover Dam)
	Mitragliatrice da spalla		a punta cava	7	d. balistico x 1.75 SD bersaglio x 3	
	Pistola 10mm usurata Courier's Stash (DLC)		standard	2	d. balistico x 1.2	
Munizione calibro 12	Pistola 12.7mm	0.075	pallottone 4/0	2	Proiettili 4	
	Mitragliatrice da 12.7mm		pallottone 4/0 Mag. a caricamento manuale	3	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -2 Proiettili 4 Condizione x 1.15	
	Mitragliatrice da 12.7mm (AGR)		stordente	3	d. balistico x 0.05 d. fatica +250	
	Li'l Devil (AGR)		Coin shot	40	10% Legione Denarius 15% Legione Denarius d. balistico x 1.3 SD bersaglio -2	
	Fucile del sopravvissuto		Dragon's Breath	4	d. balistico x 0.9 8 fuoco d. balistico (5s)	Quartiermaestro Bardon (Hoover Dam)
	Grande Boomer		dardo	3	d. balistico x 0.9 SD bersaglio -6 Proiettili 5	
Munizione calibro 20	Campanello della cena	0.065	Magnum	3	d. balistico x 1.3 Condizione x 1.15 SD bersaglio -2	
	Fucile da caccia		proiettile a impulso	5	d. balistico x 0.7 Proiettili 1 +50 d. balistico contro robot +25 d. balistico contro armature atomiche	
	Fucile antisommossa		proiettile (slug)	2	Rosa x 0.35 Proiettili 1	
	Fucile a canne mozze		standard	1	d. balistico x 1.2	
	Fucile Caravan		pallottone 3/0	1	Proiettili x 4	
	Fucile a leva		3/0 Mag. (caricamento manuale)	2	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -2 Condizione x 1.15	
Fucile da caccia Caravan robusto	Courier's Stash (DLC)	0.065				
	Fucile a colpo singolo					

Nome	Armi	Peso	Tipo	Tappi	Effetti	Mercante
			proiettile (slug)	1	Rosa x 0.35 Proiettili x 1	
			Magnum	2	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -2 Condizione x 1.15	
			proiettile a impulso	4	d. balistico x 0.7 Rosa x 0.35 Proiettili x 1 +50 d. balistico contro robot +25 d. balistico contro armature atomiche	
Armi esplosive						
Granata da 25mm	Mitragl. lanchiagranate Granata antiuomo da 25mm (AGR)	0.25	standard	8	d. balistico x 1	
			ad alta esplosività	20	d. balistico x 1.35 Area d'effetto x 1.36	
			plasma	8	d. balistico x 1.3 Area d'effetto x 0.86	Vendortron (Gun Runner), Alexander (Base commerciale 188), Quartiermaestro Bardon (Hoover Dam)
			impulso	8	d. balistico x 0.08 +75 d. balistico contro robot +30 d. balistico contro armature atomiche Area d'effetto x0.4	
			tempo	8	5 secondi (esplodere) Nessuna esplosione al contatto	
Granata da 40mm	Lanchiagranate del Grande Orso Lancia granate Fucile lanchiagranate del Mercenario Courier's Stash (DLC) Pietà Lanchiagranate Vittoria rossa Lanchiagranate Thumper	0.5	standard	12	d. balistico x 1	
			incendiaria	18	d. balistico x 0.7 Area d'effetto x 0.6 6 d. balistico (15s))	Cliff Briscoe (Novac), Vendortron (Gun Runner), Lacey (Avamposto del Mojave), Responsabile munizioni Boomer (Base aeronautica di Nellis), Quartiermaestro Bardon (Hoover Dam)
			plasma	12	d. balistico x 1.3 Area d'effetto x 0.87	
			impulso	12	d. balistico x 0.08 +150 d. balistico contro robot +60 d. balistico contro armature atomiche Area d'effetto x0.5	
			standard	50	d. balistico x 1	
Missile	Annabelle Lanciamissili	1.5	ad alta esplosività	150	d. balistico x 1.35	
			alta velocità	150	velocità missile x 3.23	Vendortron (Gun Runner)
			nido d'ape	60	d. balistico x 0.175 Rosa x 20 Proiettili 9	
			standard	250	d. balistico x 1 10 d. RAD (12s)	
			Big Kid	500	d. balistico x 1.3 Area d'effetto x 1.29 30 d. RAD (20s)	
Munizioni nucleari	Esther (AGR) Fat Man Fat Man (AGR)	3	a carica ridotta	125	d. balistico x 0.67 Area d'effetto x 0.88 6 d. RAD (12s)	
			tempo	250	Delayed detonation 10 d. RAD (12s)	
			Tiny Tots	100	d. balistico x 0.2 Proiettili 9 Rosa x 2 25 d. RAD (12s)	
			standard	25	d. balistico x 1	
			ad alta esplosività	150	Area d'effetto x1.4	
Razzo	Luce rossa ¹	0.25	incendiaria	150	d. balistico x 0.75 2 d. balistico (8s)	
			Armi a energia			
			standard	10	d. balistico x 1	
Energia aliena	Blaster alieno	0.02	standard	10	d. balistico x 1	
ARCHIMEDES II Charge	Mirino di Euclid	0.0001	standard	0	d. balistico x 1	
Pacco batterie a elettronici	Saldatore ad arco Cannone di Tesla riparato di Elijah Laser Gatling Laser RCW	0.025	standard	1	d. balistico x 1 SD bersaglio -2	
			carica	0	d. balistico x 0.85 Condizione x 0.85	

Nome	Armi	Peso	Tipo	Tappi	Effetti	Mercante
Cella di energia	Sprtel-Wood 9700 (AGR)	0.078	ottimizzata (Riciclatore vigile)	2	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -5 Condizione x 1.1 Peso x 0.6	
	Cannone Tesla		sovraffaccia	2	d. balistico x 1.25 Condizione x 1.5 SD bersaglio -5	
	Prototipo Tesla-Beaton		carica massima	2	d. balistico x 1.5 Condizione x 2.5 SD bersaglio -10	
	Esaminatore di conformità ²		standard	2	d. balistico x 1 SD bersaglio -2	
	Pistola laser		carica	0	d. balistico x 0.85 Condizione x 0.85	
	Pistola laser		ottimizzata (Riciclatore vigile)	2	d. balistico x 1.3 Condizione x 1.1 SD bersaglio -5	
	Pistola a impulsi		sovraffaccia	3	d. balistico x 1.25 Condizione x 1.5 SD bersaglio -5	
	Pistola laser mancante		carica massima	3	d. balistico x 1.5 Condizione x 2.5 SD bersaglio -10	
	Pew Pew					
	Difensore al plasma (AGR)					
Combustibile per lanciafiamme	Difensore al plasma	0.020				
	Pistola al plasma (AGR) ²					
	Pistola al plasma					
	Emettitore sonoro					
	Fiamma purificatrice (AGR)		standard	1	d. balistico x 1	
Cella a microfusione	Lanciafiamme	0.025	fatto in casa	0	Condizione x 3	Chet (Goodsprings). Johnson Nash (Primmm)
	Lanciarazzi		ottimizzata (Riciclatore vigile)	1	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -5 Condizione x 1.1	
	Inceneritore grande					
	Inceneritore					
Autogeneratore a microfusione	Prototipo AER14	0.1	standard	3	d. balistico x 1 SD bersaglio -2	
	LAER avanzato di Elijah		carica	0	d. balistico x 0.85 Condizione x 0.85	
	Fucile Gauss		ottimizzata (Riciclatore vigile)	TBA	d. balistico x 1.3 SD bersaglio -5 Condizione x 1.1 Peso x 0.6	
	Olofucile ²					
	LAER					
	Fucile laser		sovraffaccia		d. balistico x 1.25 Condizione x 1.5 SD bersaglio -5	
	Fucile Multiplas		carica massima		d. balistico x 1.5 Condizione x 2.5 SD bersaglio -10	
	Lanciatore al plasma					
	Fucile al plasma					
	Modulatore di materia Q-35					
Piombini	La Smitty Special (AGR)	0				
	Fucile laser a tr. raggio					
	Fucile laser a tr. raggio (AGR)					
	YCS/186					
Rullino della macchina fotografica	Detonatore laser	0	standard	0	d. balistico x 1 DT - 2	
	Ipergeneratore MF Alpha (AGR) ²					
	Ricaricatore pistola					
	Fucile auto-ricaricante					
Altro						
Piombini	Fuc. ar. c. LE Abilene Kid	0.002	standard	1	d. balistico x 1	
	Fucile ad aria compressa					
Rullino della macchina fotografica	Codac R9000	0.01	standard	1	Nessun danno Ispirazione classica	
Chiudi	Sparachiodi H&H Tools	0.01	standard dardo	1 1	SD bersaglio -5 Spara stile fucile	

Modifiche

Arma	Modifica	Attributo
Pistole		
Pistola 12.7mm	Silenziatore per pistola da 12.7mm	Riduce il rumore dell'arma
Pistola automatica .45	Carrello per .45 PA HD	Condizione dell'arma aumentata del 50%
Pistola automatica .46	Silenziatore per .45 PA	Riduce il rumore dell'arma
Pistola da 10mm	Silenziatore per pistola da 10mm	Riduce il rumore dell'arma
Pistola 10mm usurata	Caricat. magg. pistola 10mm	Aumenta la capacità delle munizioni di 4
	Mirino laser pistola 10mm	Rosa ridotta di 0.4
Pistola da 9mm	Caricat. magg. pistola 9mm	Aumenta la capacità delle munizioni di 7
	Mirino per pistola da 9mm	Aggiunge un mirino corto (1.6x zoom)
Revolver da caccia (AGR)	Cilindro da 6 colpi per revolver da caccia	Capacità del cilindro aumentata di 1 colpo
	Canna Match per revolver da caccia	Rosa ridotta di 15%
Revolver magnum .357	Canna lunga per revolver .357	Danno aumentato di 3
Revolver magnum .358	Tamburo HD per revolver .357	Condizione dell'arma aumentata del 50%
Revolver magnum .44	Attacco per .44 magnum	Aggiunge un mirino corto (1.86x zoom)
Revolver magnum .45	Telaio pesante .44 magnum	Condizione dell'arma aumentata del 50%
Fucili		
Fucile antimateria	Parti FC per fucile antimateria	Riduce il peso dell'arma di 7
	Cby. Rip. Personalizzato	Frequenza di fuoco aumentata del 20%
Arma a ripetizione cowboy	Cby. Rip. Anima lunga	Aumenta la capacità delle munizioni di 4
	Cby. Rip. Calcio in legno d'acero	Riduce il peso dell'arma di 1.5
Carabina a ripetizione	Mirino carabina a ripetizione	Aggiunge un mirino medio (2.6x zoom)
Carabina d'assalto	Caric. magg. carabina ass.	Aumenta la capacità delle munizioni di 6
	Caricatore maggiorato per carabina d'assalto	Aumenta la capacità delle munizioni di 6
Carabina d'assalto (AGR)	Ricevitore forgiato per carabina d'assalto	Condizione dell'arma aumentata del 33%
	Otturatore leggero per carabina d'assalto	Frequenza di fuoco aumentata del 20%
Fucile antimateria	Otturatore personalizzato per fucile antimateria	Frequenza di fuoco aumentata del 20%
	Soppressore per fucile antimateria	Riduce il rumore dell'arma
Fucile automatico	Parti potenziate per fucile automatico	Frequenza di fuoco aumentata del 10%
Fucile d'ordinanza	Ricev. forg. fucile ordin.	Condizione dell'arma aumentata del 50%
	Molle potenz. fucile ordin.	Frequenza di fuoco aumentata del 30%
Fucile da cecchino	Soppressore fucile cecchino	Riduce il rumore dell'arma
	P.zi in f. carb. fuc. cecc.	Riduce il peso dell'arma di 5
Fucile Varmint	Caricat. magg. fucile varmint	Aumenta la capacità delle munizioni di 3
	Mirino nott. fucile varmint	Aggiunge un mirino a lungo raggio notturno (2.86x zoom)
	Silenziatore fucile varmint	Riduce il rumore dell'arma
	Caric. magg. fucile caccia	Aumenta la capacità delle munizioni di 5
Fucili da caccia	Mirino fucile da caccia	Aggiunge un mirino a lungo raggio (3.5x zoom)
	Fuc. da caccia personaliz.	Frequenza di fuoco aumentata del 33.3%
Mitragliatrice leggera	Tamburi magg. MG leggera	Aumenta la capacità delle munizioni di 110
Pistola da boscaglia	Ricevitore forgiato pistola ad aria compressa (Traduzione errata per "Pistola da boscaglia forged receiver", ossia "Ricevitore forgiato per pistola da boscaglia")	Condizione dell'arma aumentata del 50%
Mitragliette		
.22 SMG silenziata	Sil. tamb. mag. per .22 SMG	Aumenta la capacità delle munizioni di 60
Mitragliatrice .45 automatica	Rinculo per SMG .45 automatica	Rosa ridotta di 0.5
	Tamburi per SMG .45 automatica	Aumenta la capacità delle munizioni di 20
Mitragliatrice 9mm	Tamburi per SMG da 9mm	Aumenta la capacità delle munizioni di 30
	Otturatore leggero per SMG da 9mm	Frequenza di fuoco aumentata del 30%
Mitragliatrice da 10mm	Caricat. magg. SMG 10mm	Aumenta la capacità delle munizioni di 10
	Rinculo per SMG da 10mm	Rosa ridotta di 1
Mitragliatrice da 12.7mm	Silenziatore per mitragliatrice da 12.7mm	Riduce il rumore dell'arma
	Mirino laser per SMG da 12,7mm	Rosa ridotta di 0.4
Mitragliatrice da 12.7mm (AGR)	Caricatore verticale per SMG da 12,7mm	Aumenta la capacità delle munizioni di 6
	Soppressore per SMG da 12,7mm	Riduce il rumore dell'arma

Fucili da caccia (a pompa)		
Fucile da caccia	Anima lunga per fucile da caccia	Aumenta la capacità delle munizioni di 3
	Strozzatura per fucile da caccia	Rosa ridotta di 40%
Pistole a energia		
Difensore al plasma personalizzato (AGR)	Terminale ad alta capacità per difensore al plasma	Aumenta la capacità delle munizioni di 32
	Mirino per difensore al plasma	Aggiunge un mirino corto (1.65x zoom)
	Stabilizzatore fodero per difensore al plasma	Rosa ridotta di 0.2
Pistola al plasma (AGR)	Ionizzatore ad alta energia per pistola al plasma	Danno aumentato di 7
	Acceleratore carica per pistola al plasma	Aumenta la velocità dei proiettili del 100%
	Riciclatore per pistola al plasma	Ogni quarto colpo viene riciclato
Pistola laser (AGR)	Mirino da combattimento per pistola laser (AGR)	Aggiunge mirini utilizzabili
	Mirino ottico per pistola laser	Danno aumentato di 3
	Riciclatore per pistola laser	Ogni quarto colpo viene riciclato
Ricaricatore pistola	Laser RCW	Ogni quarto colpo viene riciclato
Fucile a energia		
Fucile al plasma	Accel. carica fucile plasma	Aumenta la velocità dei proiettili del 200%
Fucile laser	Mirino ottico fucile laser	Danno aumentato di 3
	Splitter raggi fucile laser	Divide il raggio e aumenta il danno complessivo del 30%
	Attacco per fucile laser	Aggiunge un mirino a lungo raggio (3.5x zoom)
Fucile laser a triplo raggio (AGR)	Mirino ottico per FL a triplo raggio	Danno aumentato di 3 per raggio (9 in totale)
	Condensatore rinforzato per FL a triplo raggio	Condizione dell'arma aumentata del 200%
	Terminale ad alta capacità per FL a triplo raggio	Aumenta la capacità delle munizioni di 24
LAER	Modifiche LAER - Caricatore di munizioni ausiliario	Ricarica le munizioni (1 ogni 4 colpi)
LAER avanzato di Elijah	Modifiche LAER - Lenti prismatiche	Divide il raggio e aumenta il danno complessivo del 30%
Laser RCW	Riciclatore laser RCW ²	Ogni quarto colpo viene riciclato
Olofucile	Zoom per olofucile	Danno aumentato di 25
	Calibrazione avanzata olofucile	Rosa ridotta di 0.25
	Componenti rinforzati per olofucile	Condizione dell'arma aumentata del 1.5%
Armi pesanti a energia		
Lanciafiamme	Serbatoi magg. lanciafiamme	Aumenta la capacità delle munizioni di 60
Lanciatore al plasma	Elettrodo HS cannone plasma	Frequenza di fuoco aumentata del 25%
Laser Gatling	Mirino ottico mitr. laser	Danno aumentato di 3
	Telaio CF mitragl. laser	Riduce il peso dell'arma di 50%
Lanciagranate		
Granata antiuomo da 25mm (AGR)	Tamburo maggiorato per granata antiuomo da 25mm	Aumenta la capacità delle munizioni di 2
	Canna lunga per granata antiuomo da 25mm	Aumenta la velocità dei proiettili del 100%
	Parti potenziate per granata antiuomo da 25mm	Frequenza di fuoco aumentata del 25%
Lanciagranate	Lanciagranate a canna lunga	Aumenta la gittata di 100%
Lanciamissili		
Fat Man	Kit Fat Man Little Boy	Riduce il peso dell'arma di 50%
Fat Man (AGR)	Sistema guida lanciamissili	Migliora la precisione
Lanciamissili	Kit alta veloc. granate MG	Aumenta la frequenza di fuoco
Mitragl. lanciagranate	Colpo Alpha per Luce rossa	Aumenta la velocità dei razzi del 200%
Red Glare	Lanciatore automatico per Luce rossa	Aumenta la velocità di fuoco
	Vista a distanza per Luce rossa	Aumenta il livello di zoom
Armi da mischia		
Baseball bat (AGR)	Mazza da baseball con interno di sughero	Aumenta la velocità d'attacco del 20%
	Mazza da baseball in legno d'acero	Condizione dell'arma aumentata del 50%
	Chiodi per mazza da baseball	Danno aumentato di 6
Katana (AGR)	Lama autentica per Katana	Danno aumentato di 5
	Elsa bilanciata per Katana	Aumenta la velocità d'attacco del 20%
	Fodero protettivo per Katana	Condizione dell'arma aumentata del 50%
Mazza da guerra	Bossoli per mazza da guerra	Danno aumentato di 8
	Onori per mazza da guerra	Aumenta la velocità d'attacco del (29%)
Ripper (AGR)	Denti in carburo per Ripper	Danno aumentato di 10

		Armi da disarmato
Sega elettrica	Catena dentata per Ripper Telaio in lega metallica per motosega Denti in carburo per motosega Catena dentata per motosega	Condizione dell'arma aumentata del 50% Diminuisce il peso di 8 Danno aumentato di 15 Condizione dell'arma aumentata del 50%
Pugno potenziato (AGR)	Tubi cromati per pugno potenziato Valvole ad alta capacità per pugno potenziato Cavità di trasporto per pugno potenziato	Condizione dell'arma aumentata del 100% Danno aumentato di 8 Aumenta la velocità d'attacco del 20%
Pugno trappola d'orso	Molle rinforzate per pugno trappola d'orso	Danno aumentato di 3

Indossabili

Vestiti

Vestito	SD	Peso	Valore	Condizione	Missione	Limite	Effetto	Fazione
Abiti casual prebellici	0	2	8	100	✗	✗	AGI +1	-
Abiti casual prebellici sporchi	0	2	6	100	✗	✗	AGL +1	-
Abiti eleganti prebellici sporchi	0	2	8	100	✗	✗	Eloquenza +5	-
Abiti eleganti prebellici sporchi	0	2	6	100	✗	✗	Eloquenza +5	-
Abiti informali prebellici	0	2	8	100	✗	✗	AGI +1	-
Abiti informali prebellici sporchi	0	5	6	100	✗	✗	AGL +1	-
Camice da laboratorio dei Seguaci	0	2	16	95	✗	1	Medicina +10, Scienza +10	-
Camice da medico dei Seguaci	0	2	8	100	✗	3+	Scienza +5	-
Camice da paziente	1	1	200	100	✗	✗	-	-
Camice da scienziato	2	2	600	100	✗	✗	INT +1, Scienza +5	-
Camice del Dottor Klein	4	4	6000	350	✗	1	INT +1, Scienza +10	-
Camice del Dottor Mobius	6	6	7500	450	✗	1	CAR +1, INT +2, Scienza +15	-
Camice di Arcade	0	2	8	100	✗	1	Scienza +5	-
Camice scienziato pazzo	3	3	850	150	✗	2	INT +1, Scienza +5	-
Divisa da generale dell'esercito americano	1	1	150	150	✗	1	Eloquenza +10, Armi +5	-
Divisa da laboratorio del Vault	0	1	6	100	✗	1+	Scienza +5	-
Impermeabile	0	3	40	100	✗	✗	Res. danni +5	-
Indossabili (unici)	2	2	250	100	✗	2	Baratto +5, Eloquenza +5, Carisma +1	-
Pigiama	0	1	10	100	✗	1	CAR +1	-
Pigiama sexy	0	1	200	100	✗	1	Eloquenza +10, FRT +1	-
Pigiama sexy	0	1	6	100	✗	✗	CAR +1	-
Prigione Rocker	2	1	50	100	✗	10+	-	-
Smoking di Dean	0	2	6	100	✗	1	Eloquenza +5	-
Spolverino da cacciatore di taglie	6	3	70	150	Esattore debiti	3	CAR +1, Armi +5	-
Spolverino da sceriffo	0	3	35	150	✗	1	CAR +1, Armi +5	-
Stracci da schiavo	0	1	6	100	✗	✗	-	-
Tenuta di White Glove Society	0	1	120	25	✗	✗	-	White Glove Society
Tuta centrale Vault 3	0	1	10	100	✗	1+	Riparazione +5, Scasso +5	-
Tuta da Boomer	4	1	6	100	✗	10+	-	-
Tuta da campo Yangtze	1	1	60	100	✗	5+	Riparazione +5	-
Tuta da Lobotomita	4	10	125	100	✗	✗	FRZ +1	-
Tuta da tuttofare	0	1	6	100	✗	3	Riparazione +5	-
Tuta di Benny	1	3	390	100	✗	1	Baratto +5, Eloquenza +5	-
Tuta di Dead Money	0	1	6	100	✗	4	Riparazione +5	-
Tuta di volo da Boomer	4	1	6	100	✗	10+	-	-
Tuta Robco	0	1	6	100	✗	1	Riparazione +5	-
Tuta tecnico civile	0	1	6	100	✗	3+	Riparazione +5	-
Tuta tecnico RNC	0	1	6	100	✗	✗	Riparazione +5	RNC
Tuta Vault 11	0	1	6	100	✗	4+	Armi da mischia +2, Eloquenza +2	-
Tuta Vault 19	0	1	6	100	✗	4+	Armi da mischia +2, Eloquenza +2	-
Tuta Vault 21	0	1	6	100	✗	✗	Armi da mischia +2, Eloquenza +2	-
Tuta Vault 22	0	1	6	100	✗	4+	Armi da mischia +2, Eloquenza +2	-
Tuta Vault 3	0	1	6	100	✗	4+	Armi da mischia +2, Eloquenza +2	-
Tuta Vault 34	0	1	6	100	✗	8+	Armi da mischia +2, Eloquenza +2	-
Uniforme da dottore della Zona contaminata	0	2	6	100	✗	✗	Medicina +5	-

Uniforme da scout della Zona contaminata	2	2	30	100	×	1	-	-	-
Uniforme da ufficiale dell'Enclave	1	3	8	100	×	1	Armi a energia +5	-	-
Uniforme del Generale Oliver	0	1	0	100	×	1	CAR +2, PA +20	-	-
Veste degli scriba della Confraternita	2	2	6	100	×	5+	-	Confraternita d'Acciaio	-
Veste dell'anziano della Confraternita	1	2	8	100	×	2	-	-	-
Veste della Confraternita di Bright	2	2	6	100	×	10+	-	-	-
Vestiti di Padre Elijah	2	2	6	100	×	2	-	Confraternita d'Acciaio	-
Vestiti da chirurgo della Zona contaminata	0	2	6	100	×	×	Medicina +5	-	-
Vestiti da colono della Zona contaminata	2	2	6	100	×	×	AGI +1, STA +1	-	-
Vestiti formali	0	1	120	25	×	×	-	-	-
Vestiti primaverili prebellici sporchi	0	2	5	100	×	×	AGL +1	-	-
Vestito base da Powder Gang	0	3	15	100	×	×	-	Powder Ganger	-
Vestito casual da Mercenario	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito con giubbotto da Mercenario	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito con sciarpa rossa da Mercenario	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito da Boomer di Janet	0	1	6	100	✓	✓	-	-	-
Vestito da bracciante	2	1.5	180	100	×	×	-	-	-
Vestito da carovaniere	2	1.5	180	100	×	×	-	-	-
Vestito da colono	2	1.5	180	100	×	×	-	-	-
Vestito da commerciante ambulante	0	2	6	100	×	×	Baratto +5	-	-
Vestito da giocatore d'azzardo	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito da giocatore d'azzardo	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito da giocatore d'azzardo	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito da giocatore d'azzardo	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito da King	1	1	6	100	×	6+	-	-	-
Vestito da Memphis Kid	0	1	6	100	×	×	-	-	-
Vestito da passeggio prebellico	0	2	8	100	×	×	AGI +1	-	-
Vestito da passeggio prebellico sporco	0	10	5	100	×	×	AGL +1	-	-
Vestito da prospettore	2	1.5	180	100	×	×	-	-	-
Vestito da prostituta	0	2	390	400	×	×	-	-	-
Vestito da prostituta con catene	0	2	390	400	×	×	-	-	-
Vestito da prostituta scollato	0	2	390	400	×	×	-	-	-
Vestito da scienziato	0	2	8	100	×	×	Scienza +5	-	-
Vestito da soldato Powder Gang	0	3	15	100	×	×	-	Powder Ganger	-
Vestito da tecnico di laboratorio	0	2	8	100	×	4?	Scienza +5	-	-
Vestito da vagabondo della Zona contaminata	2	2	6	100	×	×	AGI +1, STA +1	-	-
Vestito del Presidente Kimball	0	2	8	100	×	1	Eloquenza +5	-	-
Vestito dell'Ambasciatore Crocker	1	1	6	100	×	1	-	-	-
Vestito di Daniel	2	2	700	80	×	1	Baratto +5, Medicina +5	-	-
Vestito di Jason Bright	1	7	100	100	×	1	Res. radiazioni +40	-	-

Vestito di pelle di bramino	0	2	6	100	✗	✗	AGL +1, STA +1	-
Vestito leggendario abitante Zona contaminata	2	2	6	100	✗	✗	AGI +1, STA +1	-
Vestito primaverile prebellico	0	2	8	100	✗	✗	AGI +1	-
Vestito semplice Powder Gang	0	3	15	100	✗	✗	-	Powder Ganger
Viva Las Vegas	5	1	6	100	✗	1	-	-

Armature

Armature	SD	Peso	Valore	Condizione	Missione	Limite	Effetto	Fazione
								Armature leggere
Armatura Blastmaster da Predatore	4	15	180	100	✗	✗	-	-
Armatura da gladiatore	12	15	160	150	✓	✗	AGI +1	-
Armatura da guardia da Powder Gang	5	8	100	100	✗	✗	-	Powder Ganger
Armatura da inseguitore dei Cavalli Morti	5	3	150	100	✗	✗	Furtivo+5	-
Armatura da scout Sfregiato	6	15	2500	150	✗	✗	Furtivo +2, AGI +1	-
Armatura del Sierra Madre	16	15	400	300	✗	✗	-	-
Armatura del Sierra Madre rinforzata	18	17	1000	500	✗	2+	-	-
Armatura di Caesar	5	3	1500	450	✗	1	Sopravvivenza +5, Eloquenza +5	Legione di Caesar
Armatura di Joshua Graham	15	8	2000	200	✗	1	Occasione di colpo letale +3%	-
Armatura di pelle degli Zampabianca	7	5	175	80	✗	✗	Res. fuoco +15	-
Armatura di pelle Great Khan	8	7	100	100	✗	✗	-	Great Khan
Armatura di sicurezza Vault 34	16	15	70	100	✗	2+	-	-
Armatura di soldato Great Khan	5	7	100	100	✗	✗	-	Great Khan
Armatura esploratore della Legione	4	10	120	150	✗	✗	-	Legione di Caesar
Armatura furtiva cinese	12	20	500	100	✗	2	Furtivo 10	-
Armatura in pelle	6	15	160	150	✗	✗	-	-
Armatura in pelle con parti di geco	10	15	500	200	✗	✗	Res. fuoco +15, res. veleno +15, res. radiazioni +15	-
Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	15	18	2000	325	✗	✗	Res. fuoco +15, res. veleno +15, res. radiazioni +15	-
Armatura in pelle rinforzata	10	15	1200	250	✗	✗	-	-
Armatura leggera in pelle	8	10	160	150	✗	1	-	-
Armatura Painspike da Predatore	4	15	180	100	✗	✗	-	-
Armatura Predatore della Zona contaminata	4	15	180	100	✗	✗	-	-
Armatura pretoriano della Legione	12	12	300	150	✗	✗	-	Legione di Caesar
Armatura recluta della Legione	6	12	200	180	✗	✗	-	Legione di Caesar
Armatura Sadist Predatore	4	15	180	100	✗	✗	-	-
Armatura semplice Great Khan	5	7	100	100	✗	✗	-	Great Khan
Armatura soldato scelto della Legione	8	15	220	200	✗	✗	-	Legione di Caesar
Armatura tribale da irruzione	4	15	180	100	✗	1	-	-
Armatura veterano della Legione	10	16	300	250	✗	✗	-	Legione di Caesar
Attrezzi dell'esploratore	8	3	50	100	✗	1	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Spolverino da Giustiziere	0	3	70	150	✗	1	CAR +1, Armi +5	-
Spolverino del corriere (Blackjack)	13	3	1700	800	✗	1	FRT +1, res. veleno +30	-

Oggetti - Armature								
Spolverino del corriere (Fighting Chance)	13	3	1700	800	×	1	FRZ +1, PA +15	-
Spolverino del corriere (Old World Justice)	13	3	1700	800	×	1	AGI +1, res. radiazioni +30	-
Spolverino del corriere (The Great Bear)	13	3	1700	800	×	1	STA +1, peso trasportabile +25	-
Spolverino di Ulysses	13	3	1700	800	×	2	Occ. colpo letale +5%, CAR +1	-
Tuta antiradiazioni	4	5	60	15	×	×	Res. radiazioni +30	-
Tuta antiradiazioni avanzata	6	7	100	25	×	×	Res. radiazioni +40	-
Tuta corazzata Vault 21	8	15	70	100	×	1	-	-
Tuta da assassino	14	20	7500	500	×	1	Furtivo +10	-
Tuta di Hazmat	11	18	1200	250	×	1	Res. veleno +85	-
Tuta multiuso	13	2	1400	200	×	1	Scienza +5	-
Tuta rinforzata Great Khan	5	7	100	100	×	×	-	Great Khan
Tuta spaziale	10	7	800	100	×	6	Res. radiazioni +40	-
Uniforme da soldato dell'RNC	2	26	300	400	×	×	-	RNC
Vestito da incantatore mercenario	1	8	50	100	×	×	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Vestito da sobillatore mercenario	1	8	50	100	×	×	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Vestito da soldato mercenario	1	8	50	100	×	×	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Vestito da soldato mercenario	1	8	50	100	×	×	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Vestito da vagabondo mercenario	1	8	50	100	×	×	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Vestito da veterano mercenario	1	8	50	100	×	×	Armi da mischia +2, Armi +2	-
Vestito decorato dei Tormenti	2	2	75	50	×	×	Sopravvivenza +5	-
Vestito degli Zampabianca	5	5	150	80	×	×	Res. fuoco +15	-
Vestito dei Tormenti	2	2	75	50	×	×	Sopravvivenza +5	-
Armature medie								
Armatura centurione Legione	18	35	800	450	×	3+	-	Legione di Caesar
Armatura con bandoliera RNC	10	26	300	400	×	×	-	RNC
Armatura con mantello RNC	10	26	300	400	×	×	-	RNC
Armatura con protezione per il volto RNC	10	26	300	400	×	×	-	RNC
Armatura COS Christine	19	20	9500	500	×	1	Furtivo +5	-
Armatura da combattimento	15	25	6500	400	×	×	-	-
Armatura da combattimento da mercenario del deserto	22	30	8000	600	×	1	-	-
Armatura da combattimento dell'esercito americano	18	25	8494	575	×	×	Armi +3, Sopravvivenza +2	-
Armatura da combattimento di Van Graff	16	25	6500	400	Dio li fa...	2	-	-
Armatura da combattimento mercenario RNC	20	30	7500	600	×	×	-	RNC
Armatura da combattimento rinforzata	17	25	8000	650	×	×	-	-
Armatura da combattimento, rinforzata Mark 2	20	25	8000	650	×	×	-	-
Armatura da pattuglia degli Sfregiati	12	22	2900	375	×	×	Armi a energia +2, PER +1	-
Armatura da ricognizione	17	20	7200	400	×	×	Furtivo +5	-
Armatura da soldato Sfregiato	8	20	2248	275	×	×	Armi +2, STA +1	-
Armatura da tribale Sfregiato	10	26	2750	325	×	×	Armi da mischia +2, FRZ +1	-
Armatura della Polizia Militare RNC	10	26	300	400	×	×	-	RNC
Armatura mercenario di pattuglia RNC	15	25	390	500	×	×	-	RNC
Armatura metallo leggera	12	20	460	500	×	1	AGI -1	-
Armatura soldato RNC	10	26	300	400	×	×	-	RNC

Armatura Tesla della famiglia Gannon	26	35	8200	400	Valzer delle candele	1	Armi a energia +10, res. radiazioni +20	-
Armatura vexillarius della Legione	14	26	600	350	✗	✗	-	Legione di Caesar
Attrezzatura antisommossa	20	30	7994	500	✗	✗	Armi +5, AGI +1	-
Attrezzatura antisommossa avanzata	21	25	8494	600	✗	1	Esplosivi +10, STA +1	-
Attrezzatura antisommossa d'élite	22	23	12500	750	✗	1	Occ. colpo letale +5%, Armi +10, CAR +1	-
Tuta mimetica Mk II	14	25	7500	500	✗	1	Furtivo +15-20, PER +1, AGI +1, velocità da abbassati +20%	-
Armature pesanti								
Armatura atomica dei Superstiti	28	45	6500	400	✗	4	FRZ +1, res. radiazioni +15	-
Armatura atomica recuperata RNC	20	40	3000	1000	✗	✗	AGI -2	RNC
Armatura atomica Sierra bruciacciata	24	40	6500	1600	✗	1	TP +2, res. fuoco +25, FRZ +1	-
Armatura atomica T-45d	22	45	4500	1000	✗	6+	FRZ +2, AGI -2, res. radiazioni +10	-
Armatura atomica T-45d Confraternita	22	45	4500	1000	✓	3	FRZ +2, AGI -2, res. radiazioni +10	Confraternita d'Acciaio
Armatura atomica T-51b	25	40	5200	2000	✗	3	FRZ +1, res. radiazioni +25	-
Armatura atomica T-51b Confraternita	25	40	5200	2000	✗	✗	FRZ +1, res. radiazioni +25	Confraternita d'Acciaio
Armatura del Legato	15	45	250	100	✗	1	-	Legione di Caesar
Armatura della Tribù 87	22	35	6500	3000	✗	1	PA +10, Occ. colpo letale +3, CAR +1	-
Armatura metallica	12	30	1100	100	✗	✗	AGI -1	-
Armatura metallica con parti di geco	17	33	2000	200	✗	✗	AGI -1 res. fuoco +15 res. veleno +15 res. radiazioni +15	-
Armatura metallica con parti di geco rinforzata	20	35	5750	425	✗	✗	AGI -1 res. fuoco +15 res. veleno +15 res. radiazioni +15	-
Armatura metallica rinforzata	16	30	3500	250	✗	✗	AGI -1	-

Copricapi

Copricapo	SD	Peso	Valore	Condizione	Missione	Limite	Effetto	
Occhiali								
Lenti da vista	0	0	8	150	✗	✗	PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali autoritari	0	0	6	100	✗	✗	PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali da lettura	0	0	12	150	✗	✗	PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali da lettura colorati	0	0	12	150	✗	✗	PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali da sole	0	0	8	150	✗	✗	PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali da sole	0	0	12	150	✗	✗	PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali da sole fortunati	0	1	40	150	✗	1	FRT +1, PER +3 (Quattro occhi)	
Occhiali del Dr. Klein	1	0.25	1200	150	✗	1	Riparazione +5, INT +1, PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali del Dr. Mobius	1	0.25	1500	150	✗	1	Esplosivi +10, INT +2, PER +2 (Quattro occhi)	
Occhiali Tortiseshell	0	0	8	150	✗	1	PER +2 (Quattro occhi)	
Cappelli								
Bandana	0	0	0	10	✗	✗	-	
Bandana Jessup	0	1	6	10	✗	1	PER +1	
Bandana semplice	0	1	6	10	✗	✗	PER +1	
Berretto	0	0.1	25	100	✗	✗	-	
Berretto 1º Ricognitori	0	1	40	50	✗	6	PER +1, Occ. colpo letale +5	
Berretto dei Boomers	0	1	10	15	✗	✗	PER +1	
Berretto di Boone	0	0.1	40	50	Uno per la mia piccola	1	-	
Berretto di Vikki	0	1	8	15	✓	1	PER +1	
Bunker giocatore d'azzardo	0	1	8	15	✗	✗	PER +1	

01

Bunker giocatore d'azzardo 02	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappellino da festa distrutto	0	1	5	10	✗	10	-
Cappello da baseball con occhiali	0	1	30	100	✗	✗	PER +1
Cappello da baseball prebellico	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello da cacciatore di tempesta	0	1	6	10	✗	✗	PER +1
Cappello da commerciante ambulante	0	1	6	10	✗	✗	Baratto +5
Cappello da cowboy per mandriani	1	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello da coy Desperado	1	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello da coy in pelle conciata	1	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello da coy in pelle greggia	1	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello da festa	0	1	5	10	✗	1	-
Cappello da guardaparco	1	1	300	100	✗	4	PER +1, Sopravvivenza +5
Cappello da mercenario	0	0	0	100	✗	✗	-
Cappello da poliziotto	0	1	8	150	✗	1+	PER +1
Cappello da sceriffo	0	1	35	40	✗	✗	PER +1
Cappello da ufficiale dell'Enclave	0	1	6	15	✗	1	Armi a energia +5
Cappello dei Boomers	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello di Caleb McCaffery	0	0	0	100	Esattore debiti	1	-
Cappello di Daniel	1	1	350	15	✗	1	PER +1, Eloquenza +5
Cappello di Eulogy Jones	0	1	6	15	✓	1	Carisma +1
Cappello fortunato di Vance	0	1	8	15	✓	1	PER +1
Cappello giocatore d'azzardo	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello giocatore d'azzardo 2	0	1	8	15	✗	1	PER +1
Cappello grigio da Mercenario	0	1	30	100	✗	✗	-
Cappello marrone da Mercenario	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Cappello marrone da Mercenario	0	1	30	100	✗	✗	-
Cappello pella conciata da Mercenario	0	1	30	100	✗	✗	-
Casco da cantiere	2	3	50	50	✗	12	-
Cilindro	0	1	8	15	✓	1	PER +1
Copricapo Fiutagesso	1	3	150	50	✗	1	Armi da mischia +5
Copricapo prebellico	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Elmo dei Boomers	1	1	8	15	✗	✗	PER +1
Fedora	0	1	30	100	✗	1	-
Fedora	0	1	8	15	✗	✗	PER +1
Vecchio cappello da coy	1	1	8	15	✗	✗	PER +1
Elmi							
Cappuccio con infrarossi di Hazmat	2	2	500	100	✗	1	Vista furtiva
Casco antincendio	2	1	10	100	✗	3+	-
Casco da motocicletta	2	1	6	10	✗	✗	-
Casco da saldatore	2	3	20	15	✗	4	-
Casco tuta spaziale	4	0	200	10	✗	6	-
Elmetto del Sierra Madre	4	3	500	45	✗	✗	-
Elmetto del Sierra Madre rinforzato	5	4	850	45	✗	✗	-
Elmo Arclight da predatore	1	3	20	15	✗	✗	-
Elmo atomico dei Superstiti	8	5	2800	75	✗	3	CAR -1, res. radiazioni +5

Elmo atomico recuperato	4	5	1200	50	×	×	-
Elmo atomico T-45d	5	5	1300	75	×	×	Red. RAD +3
Elmo atomico T-51b	6	4	2000	100	×	3+	CAR +1, res. radiazioni +8
Elmo Blastmaster da Predatore	1	3	20	15	×	×	Armi +5, Esplosivi +5
Elmo con occhiali	2	3	50	50	×	×	-
Elmo da assalto Great Khan	2	1	8	15	×	3+	-
Elmo da attrezzatura antisommossa	4	6	800	75	×	×	Vista furtiva, PER +1
Elmo da attrezzatura antisommossa avanzato]] {{icon	5	6	1000	85	×	1	Vista furtiva, Percezione +2
Elmo da attrezzatura antisommossa d'élite	6	6	1500	100	×	1	Vista furtiva, Eloquenza +5, PER +2
Elmo da battaglia dei Demoni	1	1	6	15	×	×	PER +1
Elmo da centurione	5	3	70	50	×	3+	-
Elmo da combattimento	3	3	800	50	×	×	-
Elmo da combattimento da mercenario del deserto	5	0	2500	100	×	1	-
Elmo da combattimento rinforzato	4	3	1000	50	×	×	-
Elmo da combattimento, rinforzato Mark 2	5	2.5	1500	100	×	×	-
Elmo da mercenario	4	3	1000	100	×	×	-
Elmo da recluta	2	3	70	50	×	×	-
Elmo da recluta decano	2	3	90	50	×	×	-
Elmo da soldato	2	3	50	50	×	×	-
Elmo da soldato della polizia militare	2	3	50	50	×	×	-
Elmo da soldato scelto	2	3	80	50	×	×	-
Elmo da soldato scelto decano	2	3	110	50	×	×	-
Elmo da veterano	3	3	100	50	×	×	-
Elmo da veterano decano	3	3	150	50	×	×	-
Elmo da vexillarius	1	3	250	30	×	×	-
Elmo degli occhi della bestia sfregiata	3	3	800	50	×	1	Armi da mischia +3, TP +10
Elmo dei demoni	1	1	6	15	×	×	PER +1
Elmo del Legato	4	2	250	100	×	1	-
Elmo del muso della bestia sfregiata	3	3	800	50	×	1	Armi da mischia +3, Occ. colpo letale +2
Elmo dell'armatura da riconoscizione	2	3	40	40	×	×	-
Elmo della bestia sfregiata	3	3	800	50	×	1	Armi a energia +2, res. energia +10 29
Elmo di metallo rinforzato	4	3	280	150	×	×	-
Elmo di Sale sulle Ferite	4	3	300	120	×	1	Occ. colpo letale +2, Furtivo +5
Elmo di sicurezza	3	3	30	25	×	3+	-
Elmo guerriero dei demoni	1	1	6	15	×	×	PER +1
Elmo in metallo	3	3	200	50	×	×	-
Elmo Psycho-Tic da Predatore	1	3	20	15	×	×	-
Elmo Tesla della famiglia Gannon	6	5	120	100	Valzer delle candele	1	CAR -1, res. radiazioni +5
Elmo tribale della bestia sfregiata	4	2	250	100	×	1	Armi da mischia +3, Disarmato +3
Elmo Wastehound da Predatore	1	3	20	15	×	×	-
Motore-Elmo Runner	2	1	8	15	Taglia tre carte	1	Armi da mischia +5, PER +1
Sciarpa da schiavo	0	1	8	15	×	×	PER +1
Miscellanea							
Collare distrutto	N/A	5	1	1	Potrei risvegliare il tuo interesse	2	-
Rebreather	3 RD	0	50	50	Volare	1	Respirare sott'acqua

Accentuatore radiale di valenza	3	1	3500	50	×	×	STA +1, rigenerazione TP
Cappuccio da esploratore	1	2	15	50	×	×	-
Maschera da hockey	1	1	10	15	×	×	Disarmato +5
Maschera da Lobotomita	3	1	150	85	×	×	-
Maschera della White Glove Society	N/A	1	10	15	×	×	White Glove Society
Maschera di Ulysses	3	2	250	100	×	1+	Res. radiazioni +50
Maschera/occhiali Lobotomita	5	1	250	100	×	×	INT -2, PER +2 (Quattro occhi)
Mascherina	2	2	150	100	×	×	Res. radiazioni +5
Occhiali da Lobotomita	3	1	125	75	×	×	INT -2, PER +2 (Quattro occhi)
Occhiali da motociclista	N/A	1	3	10	×	×	-
Oscillatore triradiale a valenza atomica	4	1	5000	100	×	3	STA +1, rigenerazione TP
Pimp-Boy 3 miliardi	0	0	0	1	Che poco ne sappiamo	1	-

Indossabili unici

Indossabile unico	DLC	Variante comune/come si ripara	Luogo
Vestiti			
Camice da laboratorio dei Seguaci	-	Vestito da scienziato	Regalato da Julie Farkas quando si viene idolatrati dai Seguaci dell'Apocalisse
Camice del Dottor Klein	Old World Blues	Camice da scienziato	Al primo piano della casa #101 all'Higgs Village
Camice del Dottor Mobius	Old World Blues	Camice da scienziato	Nella Cupola della Zona proibita, vicino alla rampa di scale centrale
Camice di Arcade	-	Non dal giocatore	Indossato da Arcade Gannon. Non può essere ottenuto
Divisa da generale dell'esercito americano	Lonesome Road	Super-meccanico	Nel Bunker del silo missilistico di Hopeville, sul cadavere del generale Martin Retslaf, al secondo piano
Divisa da laboratorio del Vault	-	Vestito da scienziato	Venduto da Sarah al Vault 21
Impermeabile	-	Nessuna	Indossata da Jay Barnes all'Ultra-Luxe. Non può essere indossata
Pigiama sexy	-	Vari indumenti prebellici	Acquistabile da Negozio di Mick e Ralph
Pigiama sexy	-	Pigiama sexy	Nell'Attico dell'Ultra-Luxe, deve essere rubato
Smoking di Dean	Dead Money	Abiti eleganti prebellici sporchi	Indossati da Dean Domino. Si può prendere una volta fatto nostro seguace o dopo il duello a Il Tampico
Spolverino da sceriffo	-	Super-meccanico	Nell'ufficio dello sceriffo a Primm; sparisce dopo aver completato La città che mi piace
Tuta di Benny	-	Abiti eleganti prebellici sporchi	Indossata da Benny
Tuta Robco	-	Super-meccanico	Indossata da Dermot a Westside nella sua stanza al Appartamenti Casa Madrid o al Westside Co-op
Uniforme da scout della Zona contaminata	-	-	Indossata dai bambini, non ottenibile
Uniforme da ufficiale dell'Enclave	-	Super-meccanico	Indossata da Judah Kreger nella battaglia finale a Hoover Dam. Non può essere ottenuta.
Uniforme del Generale Lee Oliver	-	Vestito da soldato mercenario, Vestiti primaverili prebellici sporchi, Abiti casual prebellici	Indossata dal Generale Lee Oliver a Hoover Dam, dopo averlo ucciso per la Legione in Veni, Vidi, Vici o nell'Accampamento del Legato in Niente dei, niente padroni o in Tutto o niente
Veste dell'anziano della Confraternita	-	Super-meccanico	Indossato dall'Anziano McNamara o dall'Anziano Hardin nel bunker a Hidden Valley
Vesti di Padre Elijah	Dead Money	Veste degli scriba della Confraternita	Indossate da Padre Elijah nel caveau del Sierra Madre
Vestito del Presidente Kimball	-	Abiti eleganti prebellici sporchi	Ottenibile saccheggiando il cadavere del Presidente Kimball in Lo saprai quando succederà o in Killer dell'Arizona
Vestito dell'Ambasciatore Crocker	-	Nessuna	Indossata dall'ambasciatore Crocker, all'Ambasciata dell'RNC
Vestito di Daniel	Honest Hearts	Vestito da carovaniere, Vestito da bracciante, Vestito da prospettore, Vestito da colono	Indossato da Daniel, all'Accampamento dei Tormenti
Vestito di Jason Bright	-	-	Indossata da Jason Bright, non ottenibile
Vestito di Vera	Dead Money	Pigiama sexy	Appartamento di Vera, nelle suite del Sierra Madre; vicino a un cadavere nella stanza in cui troviamo Christine
Viva Las Vegas	-	Super-meccanico	Indossata dal Re, nella King's School of Impersonation; ottenuta uccidendolo o con il "reverse pickpocketing"
Armature			
Armatura atomica Sierra bruciacciata	Lonesome Road	Armature atomiche, Armatura da pattuglia degli Sfregiati, Armatura da soldato Sfregiato	Sul corpo del Colonnello Royez, nella Long 15
Armatura COS Christine	Old World Blues	Armatura da ricognizione	Nell'Edificio medico Y-17, nella stanza con l'Auto-Doc, sul pavimento
Armatura da combattimento da mercenario del deserto	Honest Hearts	Armatura da combattimento mercenario RNC	Nella Caverna delle ossa di pietra, in fondo, vicino a un terminale
Armatura del Legato	-	Nessuna	Indossata da Legato Lanius all'Accampamento del Legato
Armatura della Tribù 87	Lonesome Road	Armature della Legione, armatura da pattuglia degli Sfregiati, armatura da tribale Sfregiato	Indossata da Gaius Magnus a Dry Wells
Armatura di Caesar	-	Tutte le varianti delle armature della Legione	Indossata da Caesar. Ottenibile uccidendolo o con il "reverse pickpocketing"
Armatura di Joshua Graham	Honest Hearts	Armatura da guardia da Powder Gang	Indossata da Joshua Graham (va ucciso), o finendo il DLC Honest Hearts
Armatura furtiva cinese	-	Armatura da ricognizione	Nel livello degli uffici a Hoover Dam, vicino ad alcuni barili di materiale radioattivo
Armatura leggera in pelle	Courier's Stash	Armatura in pelle, armatura in pelle rinforzata	Fa parte del DLC Courier's Stash.
Armatura metallo leggera	Courier's Stash	Armatura di metallo	Fa parte del DLC Courier's Stash
Armatura Tesla della famiglia Gannon	-	Super-meccanico	Completando Valzer delle candele e convincendo Arcade Gannon a rimanere con i Superstiti

Armatura tribale da irruzione	Courier's Stash	Varie armature da Predatore	Fa parte del DLC Courier's Stash
Attrezzatura antisommossa avanzata	Lonesome Road	Armatura da combattimento mercenario RNC, Armatura mercenario di pattuglia RNC, Attrezzatura antisommossa	Nel Nido del corvo, sul corpo di un soldato antisommossa RNC ghoulificato
Attrezzatura antisommossa d'élite	Lonesome Road	Attrezzatura antisommossa avanzata	Edificio comunale della terza strada, all'ultimo piano sul corpo di un soldato antisommossa RNC, vicino ad un fucile da cecchino
Attrezzi dell'esploratore	-	Vari	Indossati da Orion Moreno nella Fattoria dei mezzadri dell'RNC
Spolverino da Giustiziere	-		Indossato dal Il solitario alla Sottostazione di El Dorado
Spolverino del corriere (Blackjack)	-	Armatura in pelle	Nell'armadietto vicino ai Rottami del canyon, dopo aver completato "Lonesome Road" ed aver favorito Yes Man
Spolverino del corriere (Fighting Chance)	-	Armatura in pelle	Nell'armadietto vicino ai Rottami del canyon, dopo aver completato "Lonesome Road" ed aver favorito la Legione di Caesar
Spolverino del corriere (Old World Justice)	-	Armatura in pelle	Nell'armadietto vicino ai Rottami del canyon, dopo aver completato "Lonesome Road" ed aver favorito il Sig. House
Spolverino del corriere (The Great Bear)	-	Armatura in pelle	Nell'armadietto vicino ai Rottami del canyon, dopo aver completato "Lonesome Road" ed aver favorito la Repubblica della Nuova California
Spolverino di Ulysses	Lonesome Road	Armatura in pelle	Indossata da Ulysses o nell'armadietto vicino ai Rottami del canyon, dopo aver completato il DLC Lonesome Road
Tuta corazzata Vault 21	Courier's Stash	Armatura da combattimento, Armatura da combattimento rinforzata	Fa parte del DLC Courier's Stash
Tuta da assassino	Dead Money	Armatura da combattimento	Nel Distretto Medico del Sierra Madre, nella clinica, vicino ad un coltello cosmico
Tuta di Hazmat	Old World Blues	Tuta antiradiazioni	In un'area protetta del Campo di ricerca di Hazmat; necessita dell'emettitore sonore potenziato o del codice che si trova nell'Impianto a tossine innovative Z-43
Tuta mimetica Mk II	Old World Blues	Armatura da combattimento, armatura da combattimento rinforzata	Nella Struttura di ricerca X-13; può essere aggiornata eseguendo i test nella struttura
Tuta multiuso	-	Vestito da scienziato	Nel Rifugio dei Seguaci. La chiave è ottenibile da Julie Farkas dopo essere divenuti idolatrati dai Seguaci dell'Apocalisse
Tuta spaziale	-	Tuta antiradiazioni	Nel Sito test REPCONN, nell'area che dà all'hangar con i missili, durante la missione Vola con me
Copricapi e occhiali			
Bandana Jessup	-	Super-meccanico	Indossato da Jessup, nel nascondiglio dei Great Khan a Boulder City
Berretto di Boone	-	Berretti, berretto 1º Ricognitori	Iniziando la missione Uno per la mia piccola. Verrà restituito completamente
Berretto di Vikki	-	Cappelli prebellici	Indossato da Sammy Wins nel nascondiglio di Wins a Westside
Cappello da festa	-	-	Nella gola del diavolo gola del diavolo
Cappello da poliziotto	-	Cappelli prebellici	Indosso a Dermot a Westside, alla stazione di polizia di Camp Searchlight, nel Sierra Madre
Cappello da ufficiale dell'Enclave	-	Super-meccanico	Indossata da Judah Kreger nella battaglia finale a Hoover Dam. Non può essere ottenuta
Cappello di Caleb McCaffery	-	Super-meccanico	Indossato da Caleb McCaffery, durante la missione Esattore debiti
Cappello di Daniel	Honest Hearts	Cappello da cow boy, cappello da ranger	Indossato da Daniel; nell'armadietto che il Corriere trova dopo aver completato il DLC Honest Hearts
Cappello di Eulogy Jones	-	Riparabile dai mercanti	Ottenuto da Rotface, in un edificio diroccato vicino al Negozio di Mick e Ralph. Il metodo migliore sembra quello di pagare esattamente 11 volte Rotface, oppure uccidendolo
Cappello fortunato di Vance	-	Cappelli prebellici	Indossato da Sammy Wins nel nascondiglio di Wins a Westside
Cappello giocatore d'azzardo 2	-	Cappelli prebellici	Nella caverna di Goodsprings con il tratto Zona contaminata selvaggia, vicino ad uno scheletro e un frigorifero
Cappuccio con infrarossi di Hazmat	Old World Blues	Cappucci	In un'area protetta del Campo di ricerca di Hazmat; necessita dell'emettitore sonore potenziato o del codice che si trova nell'Impianto a tossine innovative Z-43
Casco tuta spaziale	-	Super-meccanico	Nel Sito test REPCONN, nell'area che dà all'hangar con i missili, durante la missione Vola con me
Cilindro	-	Cappelli prebellici	Indossato da Mortimer, nel casinò Ultra-Luxe
Copricapo Fiutagesso	Honest Hearts	Cappello da baseball prebellico	Nell'armadietto che il Corriere trova dopo aver completato Honest Hearts
Elmo da attrezzatura antisommossa avanzato	Lonesome Road	Elmo da attrezzatura antisommossa	Nel Nido del corvo, sul corpo di un soldato antisommossa RNC ghoulificato
Elmo da attrezzatura antisommossa d'élite	Lonesome Road	Elmo da attrezzatura antisommossa, Elmo da attrezzatura antisommossa avanzato	Edificio comunale della terza strada, all'ultimo piano sul corpo di un soldato antisommossa RNC, vicino ad un fucile da cecchino
Elmo da combattimento da mercenario del deserto	Honest Hearts	Elmo da mercenario	Nella Caverna delle ossa di pietra, in fondo, vicino a un terminale

Elmo degli occhi della bestia sfregiata	Lonesome Road	Elmi da combattimento	Sul corpo dello sfregiato Blade, a nordest del Tempio di Ulysses
Elmo del Legato	-	Nessuna	Indossata da Legato Lanius all'Accampamento del Legato
Elmo del muso della bestia sfregiata	Lonesome Road	Elmi da combattimento	Sul corpo dello sfregiato Bestia
Elmo della bestia sfregiata	Lonesome Road	Elmi da combattimento	Sul corpo dello sfregiato Blister
Elmo di Sale sulle Ferite	Honest Hearts	Elmo da combattimento	Indossato da Sale sulle Ferite; nell'armadietto che il Corriere trova dopo aver completato Honest Hearts
Elmo Tesla della famiglia Gannon	-	Super-meccanico	Completando Valzer delle candele e convincendo Arcade a rimanere con i Superstiti
Elmo tribale della bestia sfregiata	Lonesome Road	Elmi da combattimento	Sul corpo dello sfregiato Bonesaw, nella Stazione di controllo del silo di Ashton
Fedora	-	-	Indossato dal detective Jay Barnes all'Ultra-Luxe. Non può essere indossato
Motore-Elmo Runner	-	Elmo da battaglia dei Demoni	Dal cadavere di Motor-Runner o convincendolo a cederlo
Occhiali da sole fortunati	-	Tutti i tipi di occhiali	Nel Rifugio della Legione di Caesar
Occhiali del Dr. Klein	Old World Blues	Tutti i tipi di occhiali	Nel Serbatoio del pensiero a Big MT, sulle scale a sinistra, con un laboratorio chimico
Occhiali del Dr. Mobius	Old World Blues	Tutti i tipi di occhiali	Nella stanza più a est del Serbatoio del pensiero a Big MT. Assieme al Camice del Dottor Mobius, sbloccherà la sfida La Strip di Mobius
Altri			
Maschera di Ulysses	Lonesome Road	Super-meccanico	Indossata da Ulysses o nell'armadietto vicino ai Rottami del canyon, dopo aver completato il DLC Lonesome Road
Pimp-Boy 3 miliardi	-	-	Nella missione nascosta per Mick e Ralph per determinare perché gli Omerta hanno smesso di rifornirsi da loro

Consumabili

Cibi

Nome	Peso	Valore	Effetto	Effetto in mod. Duro
Bacca di solanum bianco	0.02	2	+1 TP (5s), -1 AGI (2m), -1 STA (2m)	-5 CIB
Baccelli di portatori di spore	1	0	+4 TP (6s)	+25 Res. veleno
Baccello di borlotto	0.05	0	+1 TP (3s)	-5 CIB
Baccello fresco di mesquite dolce	0.1	5	+1 TP (4s)	-10 CIB, -10 H2O
Bistecca di bighorner	0.8	5	+2 TP (10s), +2 d. RAD, +1 FRZ (2m)	-75 CIB
Bistecca di bramino	0.8	5	+2 TP (15s), +2 d. RAD, +1 FRZ (2m)	-50 CIB
Bistecca di cane	1	4	+2 TP (10s), +3 d. RAD	-35 CIB
Bistecca di coyote	1	4	+2 TP (12s), +1 d. RAD (3s)	-35 CIB
Bistecca di geco	1	5	+2 TP (15s), +1 d. RAD	-75 CIB
Bistecca prebellica	1	5	+1 TP (10s), STA -1	-50 CIB
Blamco Mac and Cheese	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-20 CIB
Bocconcini di iguana	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB
Bombe di zucchero	1	5	+1 TP (7s), +3 d. RAD, +5 PA (30s)	-30 CIB
Bramino Wellington	0.8	5	+5 TP (10s)	-100 CIB
Broc Flower	0.01	3	+1 TP (4s)	-5 CIB
Caramelle gommose	1	2	+1 TP, +1 d. RAD	Nessuno
Carne conservata	1	5	+1 TP (15s)	-50 CIB
Carne di bighorner	1	5	+1 TP (15s), +3 d. RAD	-50 CIB
Carne di bramino	1	5	+1 TP (15s), + 3 d. RAD	-50 CIB, -1 FRZ (2m)
Carne di cane	1	1	+1 TP (8s), +3 d. RAD	-35 CIB, -1 FRZ (2m)
Carne di coyote	1	4	+1 TP (8s), +1 d. RAD (3s)	-35 CIB, -2 FRZ (2m)
Carne di formica	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB, -1 FRZ (2m)
Carne di formica del fuoco	1	6	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB, -1 FRZ (2m)
Carne di geco	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-50 CIB
Carne di geco radioattiva	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-50 CIB
Carne di Lakelurk	1	12	+2 TP (10s), +1 d. RAD	-45 CIB
Carne di mosca mutante	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB, -1 FRZ (2m)
Carne di ratto	1	2	+1 TP (5s), +3 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-25 CIB
Carne di ratto gigante	1	4	+1 TP (5s), +2 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-35 CIB
Carne di ratto talpa	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-25 CIB
Carne di scarafaggio radioattivo	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-25 CIB
Carne di Yao Guai	1	30	+2 TP (5s), +10 d. RAD, +10% danni (2m)	-100 CIB
Carne prodigiosa di ratto talpa	1	20	+2 TP (10s), +3 d. RAD	-40 CIB
Carne strana	1	2	+1 TP (5s), +3 d. RAD, -1 FRZ (2m)	-35 CIB
Carne umana	1	0	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-60 CIB
Carota fresca	1	5	+1 TP (7s)	-15 CIB, -10 H2O
Cibo spazzatura	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	Nessuno
Coda di Nightstalker	1	18	+1 TP (5s), +3 d. RAD	Nessuno
Cram	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-50 CIB
Cram radioattivo	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-50 CIB
Croccanti bocconcini di scoiat-tolo	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB
Daturana	0.02	30	+200 ripristina condizione arto, +1 d. balistico, +15 TP, -2 AGI (30s)	-10 SON
Deliziose uova speziate	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-10 CIB
Fricassea di formica di fuoco	1	30	+1 TP (1m)	-80 CIB
Frutto cactus barile radioattivo	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD, -1 STA (2m)	-5 CIB, -15 H2O
Frutto dell'agave del Nevada	0.2	3	+1 TP (8s)	-15 CIB, -10 H2O
Frutto fresco di banana yucca	0.5	6	+1 TP (7s)	-10 CIB, -15 H2O
Frutto fresco di cactus barile	0.2	5	+1 TP (5s), -1 STA (2m)	-5 CIB, -15 H2O
Frutto fresco di cactus pera spinoso	0.07	1	+1 TP (10s)	-10 CIB, -15 H2O
Frutto mutato	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-20 CIB, -10 H2O

Frutto mutato croccante	1	5	+1 TP (5s), +2 d. RAD	-25 CIB
Frutto mutato croccante radioattivo	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-25 CIB
Frutto mutato radioattivo	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-20 CIB, -10 H2O
Frutto yucca banana radioattivo	1	3	+1 TP (7s), +10 d. RAD	-10 CIB, -15 H2O
Fungo atomico	1	50	+3 TP (20s), +3 PA (20s)	Nessuno
Fungo delle caverne	1	50	+1 TP (4s), -10 d. RAD	-15 CIB
Fungo mutante	1	50	+2 TP (5s), +2 d. RAD	-20 CIB
Gomma da masticare	1	1	+1 TP, +1 d. RAD	Nessuno
Hamburger	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Insalata del deserto	0.2	5	+7 TP (15s)	-80 CIB, -40 H2O
Irr. Bombe di zucchero	1	2	+1 TP (7s), +10 d. RAD, +5 PA	-30 CIB
Irr. Deliziose uova speziate	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-10 CIB
Irr. Fancy Lads	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-15 CIB
Irr. Hamburger	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-15 CIB
Irr. Mac & Cheese	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-20 CIB
Irr. Maiale e fagioli	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-40 CIB, +20 H2O
Irr. Mele Dandy Boy	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-15 CIB
Irr. Patatine	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-10 CIB, +10 H2O
Kebab di geco	0.25	4	+1 TP (40s), +1 d. RAD	-80 CIB, -50 H2O
Linfa Portatore spore	0.02	0	+1 TP (4s)	-5 CIB
Maiale e fagioli	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-40 CIB, +20 H2O
Mais fresco	0.25	5	+1 TP (9s)	-40 CIB, -10 H2O
Mantide alla griglia	1	8	+1 TP (30s), +1 d. RAD	-75 CIB
Mela fresca	1	5	+1 TP (7s)	-15 CIB, -10 H2O
Mele Dandy Boy	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Omelette della Zona contaminata	1	100	+4 TP (1m)	-150 CIB
Pasta	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB
Pasta semil. rossa	0.1	125	+2 TP (30s), +5 TP massimi (4 min)	Nessuno
Pasta solida rossa	0.6	250	+4 TP (30s), +15 TP massimi (4 min)	Nessuno
Patata fresca	1	5	+1 TP (7s)	-15 CIB, -10 H2O
Patata radioattiva	1	2	+2 TP (5s), +10 d. RAD	-15 CIB, -10 H2O
Patatine	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-10 CIB, +10 H2O
Peperoncino Jalapeño	0.02	5	+1 TP (5s)	-10 CIB, +5 H2O
Pera fresca	1	5	+1 TP (7s)	-15 CIB, -10 H2O
Pinoli	0.03	5	+1 TP (5s)	-10 CIB
Polpa verde	0.25	50	+2 TP (7s)	-25 CIB
Pranzo Caravan	2.5	5	+3 TP (15s)	-200 CIB, -15 H2O
Purè istantaneo	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-25 CIB
Purè istantaneo radioattivo	1	2	+1 TP (5s), +10 d. RAD	-25 CIB
Radice Datura sacra	0.02	10	Veleno di Datura sacra (30s), -2 PER (90s)	Nessuno
Razione	0.2	50	+2 TP (15s)	+1 TP (10s), -200 CIB
Resti umani	1	2	+2 TP (5s)	-45 CIB
Sanguinaccio	0.25	175	+5 TP (20s), +10 TP massimi (4m)	Nessuno
Sanguinaccio nero	0.5	350	+10 TP (20s), +25 TP massimi (4m)	Nessuno
Seme di cucurbitacea	0.02	2	+1 TP (2s)	-10 CIB
Sformato piccante di Ruby	1	5	+1 TP (30s), +3 d. RAD	-100 CIB
Slider di mosca mutante	0.5	4	+3 TP (15s), +1 d. RAD	-75 CIB, -30 H2O
Spiedino di iguana	1	5	+1 TP (12s), +3 d. RAD	-75 CIB
Spiedino di scoiattolo	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-75 CIB
Spuntini Fancy Lads	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Strana torta di carne di imitazione	1	2	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Stufato Demone Cook-Cook	1	25	+2 TP (1m), +1 FRZ (2m)	-80 CIB
Stufato di ratto talpa	1	25	+2 TP (30s), +1 FRZ (2m)	-30 CIB
Stufato di scoiattolo	1	5	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-50 CIB

Torta di carne strana	1	2	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-35 CIB
Trail Mix	3	5	+5 TP (15s), +3 d. RAD, +5 PA (30s)	-150 CIB
Uovo di Cazador	1	4	+1 TP (4s), +3 d. RAD	-15 CIB
Uovo di formica	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Uovo di formica del fuoco	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Uovo di Lakelurk	1	4	+1 TP (5s), +3 d. RAD	-15 CIB
Xander root	0.02	0	+1 TP (4s)	-5 CIB

Bevande

Nome	Peso	Valore	Effetto	Effetto in Modalità Duro	Dipendenza
Acqua purificata	1	20	+2 TP (5s)	-50 H2O	-
Acqua radioattiva	1	5	+2 TP (5s), +16 d. RAD	-50 H2O	-
Acqua sporca	1	10	+2 TP (5s), +6 d. RAD	-50 H2O	-
Assenzio	1	20	+1 CAR (4m), +1 PER (4m), -1 INT (4m)	+20 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI, -1 CAR
Bevanda amara	0	1	+2 TP (18s)	Nessuno	-
Birra	1	2	+1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m)	+20 H2O	Dip. alcol 5% -1 AGI e -1 CAR
Birra radioattiva	1	1	+10 d. RAD, +1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m)	+20 H2O	-
Caffè	0.02	5	+5 TP, +2 INT (1m), -1 AGI (1m)	+5 H2O, -20 SON, -2 CIB	-
Cocktail atomico	1	25	+25 res. energia (2m), +25 res. fuoco (2m), +10 d. RAD	+30 H2O, -100 SON	Nessuno
Infuso da battaglia	1	150	+50 TP e arti, +35 d. RAD (4m), -1 INT (4m), +1 FRZ (4m), +1 FRZ (20s), +40 PA	+10 TP (5s), +35 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI, -1 CAR
Jake Juice	1	10	+1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT, 4(m)	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Martini del Sierra Madre	0	20	+75 TP massimi (4m), +4 STA (4m), +2 FRZ (4m)	-	Dip. alcol 15% -1 AGI e -1 CAR
Moonshine	1	20	+2 CAR (4m), +2 FRZ (4m), -2 INT (4m)	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Nuka Cola	1	20	+2 TP (25s), +3 d. RAD, +1 tappi	+10 H2O, -15 SON	-
Nuka Cola ghiacciata	1	20	+4 TP (20s), +2 d. RAD, +1 tappi	-60 SON, +10 H2O	-
Nuka Cola Quantum	1	30	+8 d. RAD, +20 PA (4m)	+10 H2O -100 SON	-
Nuka Cola Quartz	1	40	+3 TP (20s), +10 d. RAD, Visione notturna (2m), +2 Danno (2m)	+10 H2O, -15 SON	-
Nuka Cola Victory	1	75	+10 d. RAD, +10 PA (2m), -1 PER (2m), +3 TP (20s)	+10 H2O, -15 SON	-
Rum & Nuka	1	20	+3 d. RAD, -1 INT (4m), +1 FRZ (4m), +1 tappi	+15 H2O, -5 SON	-
Sacca di sangue	1	5	+1 TP	-	-
Scotch	1	10	+1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m)	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Scotch radioattivo	1	5	+10 d. RAD, +1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m)	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Sprem. Nightstalker	0.5	100	+2 TP (5s), +3 d. RAD con Nei loro panni: +1 PER (4m), +5 Res. veleno (4m), +5 Furtivo (4m)	-	-
Sunset Sarsaparilla	1	3	+2 TP (25s), +1 tappi/Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla	+5 H2O	-
Sunset Sarsaparilla radioattiva	1	4	+2 TP (25s), +9 d. RAD, +1 tappo/tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla	+5 H2O	-
Tequila della Zona contaminata	1	20	+2 FRZ (4m), +1 CAR (4m), -2 INT (4m), +3 Danno con Whiskey Rose (4m), +5 res. veleno (1m)	+15 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Tequila della Zona contaminata grande	1	20	+3 FRZ (4m), +1 CAR (4m), -3 INT (4m), +2 Danno (2m), +10 Res. veleno (2m)	+25 H2O	Dip. alcol 15% -1 AGI e -1 CAR
Vino	1	10	+1 FRZ (4m), +1 CAR (4m), -1 INT (4m)	+15 H2O	Dip. alcol 5% -1 AGI e -1 CAR
Vodka	1	20	+1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m)	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Whiskey	1	10	+1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m), +2 SD con Whiskey Rose	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR
Whiskey di Dixon	1	10	+1 FRZ (4m), -2 INT (4m)	+25 H2O	Dip. alcol 50% -1 AGI e -1 CAR
Whiskey radioattivo	1	5	+10 d. RAD, +1 CAR (4m), +1 FRZ (4m), -1 INT (4m)	+25 H2O	Dip. alcol 10% -1 AGI e -1 CAR

Drogheria

Nome	Peso	Valore	Effetto	Dipendenza
Acqua di fonte	1	20	-50 H2O +50% velocità d'attacco (30s) TP +2 (5s)	-
Antidoto di Datura	0.5	50	Cura avvelenamento	-
Antidoto per il veleno	0	25	Cura avvelenamento	Nessuno
Borsa medica	1	55	Cura le menomazioni	
Buffout	0	20	+3 STA (4m), +60 TP (4m), +2 FRZ (4m)	Dip. da Buffout 10%
Cateye	0	20	Visione notturna (2m)	Nessuno
Feromoni di formica	1	75	+3 CAR, -3 INT, -3 PER	Nessuno
Fixer	0	20	Toglie temporaneamente dipendenza (2m)	-
Idra	0	55	Ripristina una menomazione +10 for 1m	Dip. da Idra 10% -3 STA
Intruglio curativo	0.03	20	+250 ripristina la condizione di un arto, +5 TP (18s), -1 AGI (18s)	-
Jet	0	20	+15 PA (4m)	Dip. da Jet 20% -1 AGI e -1 CAR
Jet di Dixon	0	5	+10 PA (4m)	Dip. da Jet 50% -1 AGI e -1 CAR
Jet ultra	0	50	+40 PA (4m)	Dip. da Jet 20% -2 AGI, -1 PER e -2 FRZ
Med-X	0	20	+25 res. danni (4m)	Dip. da Med-X 10% -1 AGI e -1 INT
Mentats	0	20	+2 INT (4m), +2 PER (4m), +1 CAR (4m)	Dip. da Mentats 5% -1 INT e -1 PER
Mentats da sballo	0	20	+2 INT (1m), +2 PER (1m), +5 CAR (1m)	Dip. da Mentats 15% -1 INT e -1 PER
Nettare di formica	0.25	20	+4 FRZ (4m), -2 CAR (4m), -2 INT (4m),	Dip. da nettare di formica 5% -2 FRZ
Nettare form. fuoco	1	35	+25% res. fuoco (2m), +4 AGI (2m), -3 INT (2m)	Dip. da Nettare form. fuoco 5% -2 FRZ
Pelle di Datura	0.5	20	+1 SD (1m)	
Polvere curativa	0.03	5	-2 PER (18s), +2 TP (18s)	
Psycho	0	20	+25% danni (4m)	Dip. da Psycho 20% -1 STA e -1 PER
Purga di fuoco	0.2	5	Cura l'avvelenamento Res. veleno STA -1, d. RAD -5 (10s)	-
Rad-X	0	20	+25 res. radiazioni (4m)	Nessuno
RadAway	0	20	-50 d. RAD	-
Razzo	0	20	+30 PA (1m)	Dip. da Jet 30% -1 AGI e -1 CAR
Rinculo	0	20	+5 PA (1m)	Dip. da Jet 20% -1 AGI e -1 CAR
Rinculo	0	20	Ridotta dispersione dei colpi (1m)	Dip. da Rinculo 80% -1 FRZ e -1 AGI
Rituale legame arma	0.5	50	+150 ripristina menomazione +10 danni da mischia (2m) +10 danni disarmato (2m) -2 TP (2s)	-
Scorta di medicinali	10	0	Ripristina le menomazioni	-
Scudo del sangue	0.5	50	+4 TP (6s), +50 res. veleno	-
Squartatore	0	20	+25 RD (1m), +25% danni (1m)	Dip. da Psycho 20% -1 STA e -1 PER
Stimpak	0	75	+30 TP Mod. Duro: +5 TP (6s)	-
Stimpak ad autoiniezione	0.2	75	Si attiva automaticamente sotto il 50% di salute +90 TP [Medicina 100] Mod. Duro: +15 TP (5s) [Medicina 100]	-
Super stimpak	0	150	+60 TP, stordimento da super stimpak (-1 FRZ and -1 AGI) Mod. Duro: +20 (5s)	-
Super Stimpak ad autoiniezione	0.2	150	Si attiva automaticamente sotto il 25% di salute, stordimento da Super stimpak (-1 FRZ and -1 AGI)	-

+180 TP [Medicina 100]
Mod. Duro: +60 (5s) [Medicina 100]

Tabacco da masticare Coyote	0.01	1	+1 PER (4m), +1 AGI (4m) Modalità Duro: SON -30	Dip. da Tabacco da masticare Coyote 10%
Turbo	0	20	Tempo rallentato (3s)	Dip. da Turbo 20% -2 AGI
Vista fantasma	0	20	Vista fantasma (150s)	Nessuno

Miscellanea

Nome	Peso	Valore	Valore/Peso	Ogg. missione	Missione relativa	Componente
Gioco principale						
Accendino inciso	0	1	∞	✓	Drin drin drin	
Additivo alimentare	0	0	0	✓	Poor Meat Never Makes Good Soup	-
Agente di ignizione isotopo-239	0	0	0	✓	Vola con me	-
Antico camion Nuka Cola	2	5	3	✗	-	-
Armonica	1	2	1	✗	-	-
Aspirapolvere	10	20	2	✗	-	-
Ballast pieghevole	5	30	6	✓	Volare	
Batteria a fissione	6	75	13	✗	-	Moonshine, Fiches del Sierra Madre
Bicchiere	1	1	1	✗	-	-
Bicchierino	1	1	1	✗	-	-
Biglietto da visita di Tommy Torini	0	0	0	✓	Condivisione del talento	-
Biglietto della lotteria	0	1	∞	∞	✗	-
Biglietto della lotteria	0	10	∞	∞	✗	-
Bisturi	1	8	8	✗	-	Borsa medica
Bocchetta della pompa antincendio	1	5	5	✓	Not Worth a Hill of Corn and Beans	-
Bomba del Vertibird	0	0	0	✓	Killer dell'Arizona	-
Borraccia Vault 13	0	1	∞	✗	-	-
Borsa di tappi di bottiglia (Grecks)	0	1	∞	✓	Esattore debiti	-
Borsa di tappi di bottiglia (Lady Jane)	0	1	∞	✓	Esattore debiti	-
Borsa di tappi di bottiglia (Santiago)	0	1	∞	✓	Esattore debiti	-
Bottiglia di latte	1	1	1	✗	-	-
Bottiglia di Nuka Cola vuota	1	2	2	✗	-	Acqua purificata
Bottiglia di soda vuota	1	1	1	✗	-	Acqua di cactus
Bottiglia di whisky vuota	1	1	1	✗	-	Tequila della Zona contaminata
Bottiglia Sunset Sarsaparilla	1	1	1	✗	-	-
Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla	1	2	2	✗	-	Sunset Sarsaparilla fatta in casa
Braccio mutilato	2	0	0	✗	-	-
Caffettiera	1	1	1	✓	Dealing with Contreras	Caffè
Capsula calibro 12	0	0	0	✗	-	Munizione calibro 12
Capsula calibro 20	0	0	0	✗	-	Munizione calibro 20
Caraffa di vetro	1	1	1	✗	-	Acqua purificata
Carica esplosiva	5	30	6	✓	Ti ho stregato	-
Carne di bramino infetta	5	1	0.2	✗	-	-
Carte segnate	0	0	0	✓	Keith's Caravan Charade	-
Cartuccia-filtro HEPA 20	0	0	0	✓	Ancora nel buio	-
Cella a microfusione esaurita	0	0	0	✗	-	Cella a microfusione

Cella a microfusione esaurita	0	0	0	✗	-	Cella di energia
Cervello di Lupa	0	0	0	✓	Solo un cane da caccia	-
Cervello di Rey	0	0	0	✓	Solo un cane da caccia	-
Cervello di Violetta	0	0	0	✓	Solo un cane da caccia	-
Cestino del cibo	1	3	3	✗	-	Mina da tappo, Pranzo Caravan
Chiave inglese	1	1	1	✗	-	Kit di riparazione
Chip Comandi manuali	0	1	1	✓	La Casa vince sempre, VII, Jolly: Gli ultimi ritocchi	-
Chip della memoria di GBRM2KX	0	0	0	✓	Restituire al mittente	-
Chitarra acustica	3	50	17	✗	-	-
Cigaretta	0	1	∞	✗	-	
Cimice RNC	1	1	1	✓	Occhio per occhio	-
Cintura di pelle	1	5	5	✗	-	Super Stimpak
Ciotola per cane	1	1	1	✗	-	-
Colla prodigiosa	1	10	10	✗	-	Kit di riparazione
Coltello da burro (comune)	1	1	1	✗	-	Rottami di ferro
Coltello da burro (non comune)	1	1	1	✗	-	Rottami di ferro
Conduttore	5	30	6	✗	-	Razzo
Container di cloro	0	45	∞	✓	Che poco ne sappiamo	
Contenitore di polvere da sparo per fucile	1	5	5	✗	-	-
Contenitore di polvere da sparo per pistola	1	2	2	✗	-	-
Crocchetta per cani	1	1	1	✗	-	-
Cucchiaio grande	1	1	1	✗	-	-
Cucchiaio in metallo	0.5	1	2	✗	-	Rottami di ferro
Cucchiaio-forchetta	0.5	1	2	✗	-	-
Cumulo di uova di Cazador	0	0	0	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Cumulo di uova di Deathclaw	10	2500	250	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Cumulo di uova di Geco del fuoco	0	0	0	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Cumulo di uova di mantide gigante	0	0	0	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Cumulo di uova di Night Stalker	0	0	0	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	Fungo atomico
Cumulo di uova di Scorpioni	0	0	0	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Denaro prebellico	0	10	∞	✗	-	-
Deposito di rifornimenti dei Great Khan	10	0	0	✓	No, non molto	-
Deposito di rifornimenti radioattivi	10	0	0	✓	No, non molto	-
Detergente Abraxo	1	5	5	✗	-	Coltello cosmico pulito, Bacio della Nube, Coltello lancia pulito, Granata Nuka
Detonatore	0	0	0	✓	Lo saprai quando succederà	-
Dinky il tirannosauro souvenir	0.1	1	10	✗	-	-
Dinosauro giocattolo	0	0	0	✗	-	-
Distintivo da agente Sunset Sarsaparilla	0	0	0	✗	-	-
Dito	0	1	∞	✗	-	-
Emettitore sonoro	5	30	6	✓	Formiche indisciplinate	-
Farina	1	2	2	✗	-	Bramino Wellington, Fricassea di formica di fuoco
Fermablocco	1	1	1	✗	-	-
Fermablocco finanze	1	1	1	✗	-	-

Fermablocco medico	1	1	1	✗	-	-
Fermablocco profitti	1	1	1	✗	-	-
Fermacarte	1	1	1	✗	-	-
Ferro da stiro	5	2	0.4	✗	Dealing with Contreras	-
Filtro a impulsi invertiti	0	0	0	✓	Ancora nel buio	-
Forbici	1	3	3	✗	-	-
Forchetta	0.5	1	2	✗	-	Rottami di ferro
Forcina	0	1	∞	✗	-	-
Forcipe	1	5	5	✗	-	Borsa medica
Gamba mutilata	2	0	0	✗	-	-
Ghiandola del veleno di Cazador	1	85	85	✗	-	Madre Oscurità, Pungolo d'argento, Turbo
Ghiandola del veleno di scorpione centuriode	1	35	35	✗	-	Veleno di avola, Madre Oscurità, Pungolo d'argento
Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	1	25	25	✓	Gland for Some Home Cooking	Antidoto per il veleno, Idra, Sformato piccante di Ruby, Pungolo d'argento, Tremito
Gnomo da giardino	1	1	1	✗	-	-
Gnomo da giardino danneggiato	4	1	0.25	✗	-	-
Gnomo da giardino intatto	5	1	0.2	✗	-	-
Gnomo maligno	5	1	0.2	✗	-	-
Granata a frammentazione RNC	1	5	5	✓	Ruota della fortuna	-
Grande bottiglia di whiskey	2	5	3	✗	-	Tequila della Zona contaminata
Grande libro bruciacciato	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Grande libro carbonizzato	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Grande libro distrutto	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Grande libro rovinato	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Gruppo manometro	10	25	3	✓	Not Worth a Hill of Corn and Beans	-
Guantone da baseball	1	4	4	✗	-	-
Hull Box, 12 Ga.	1	7	7	✗	-	-
Hull Box, 20 Ga.	1	5	5	✗	-	-
Inalatore di Jet vuoto	0	0	0	✗	-	-
Innesco per .50 MG	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili per fucili)
Innesco per cartuccia (Shotshell)	0	0	0	✗	-	(Various buckshot ammunition)
Innesco per fucile grande	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili per fucili)
Innesco per pistola grande	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili per pistole)
Innesco per pistola piccola	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili)
Innesco, fucile piccolo	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili per fucili)
Lama di falciatrice	2	10	5	✗	-	-
Lanciagranate RNC	1	5	5	✓	Ruota della fortuna	-
Lattina	1	1	1	✓	Dealing with Contreras	Cartoccio, Munizioni di scarto, Martini del Sierra Madre
Lattina piegata	1	1	1	✓	Dealing with Contreras	-
Legione Aureus	0.02	100	5000	✗	-	-
Legione Denarius	0.01	4	400	✗	-	Munizione calibro 12
Legione Denarius rovinato (mangled)	0.01	3	300	✗	-	-
Leva freno motocicletta	1	15	15	✗	-	-
Libro di musica	1	100	100	✗	-	-

Libro maestro schiavi della Legione	0	1	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	Oh, Papa	-
Libro prebellico	1	1	1	<input type="checkbox"/>	-	Libro in bianco
Libro prebellico	1	5	5	<input type="checkbox"/>	-	Libro in bianco
Lievito	1	2	2	<input type="checkbox"/>	-	Moonshine
Luce pilota	1	14	14	<input type="checkbox"/>	-	Bomba gas
Macchina fotografica	1	5	5	<input type="checkbox"/>	-	-
Macchinina	1	5	5	<input type="checkbox"/>	-	-
Macchinina di Cuddles	1	5	5	<input type="checkbox"/>	-	-
Mano di Deathclaw	1	75	75	<input type="checkbox"/>	-	-
Marchio di Caesar	0	1	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	Date a Caesar quello che è di Caesar	
Martello	2	3	1	<input type="checkbox"/>	-	-
Matita	0	1	∞	<input type="checkbox"/>	-	-
Mazzo da Caravan	1	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-
Meccanismo di sparo dell'obice	1	1	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Ti sento bussare	-
Medaglietta per cane RNC irradiata	0	1	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	Andremo tutti insieme	
Medagliette per cani dell'RNC	0	1	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	Arizona Scavenger Tags of Our Fallen	Pugno medagliette di cane
Microfono e supporto	0	0	0	<input type="checkbox"/>	-	
Mitragliatrice da 9mm RNC	1	5	5	<input checked="" type="checkbox"/>	Ruota della fortuna	-
Moduli di comando propulsione	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Vola con me	-
Moduli di comando propulsione	1	100	100	<input checked="" type="checkbox"/>	-	-
Modulo sensore	2	30	15	<input type="checkbox"/>	-	Mina da tappo, Cartoccio, Bomba gas
Mozzicone di sigaretta caratteristico	0	1	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	Drin drin drin	
Nastro adesivo	1	5	5	<input type="checkbox"/>	-	Bomba ad orologeria, Kit di riparazione, Cartoccio, Coltello lancia pulito, Bomba gas, Coltello lancia
Neonati e lattanti: tutto quello che bisogna sapere sulla medicina pediatrica	1	20	20	<input checked="" type="checkbox"/>	Blues dell'infermeria di Bitter Springs	-
X RNC	0	2	∞	<input type="checkbox"/>	-	-
Note della pattuglia della Legione	0	100	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	Occhio per occhio	
Oftalmoscopio	1	4	4	<input type="checkbox"/>	-	-
Olodisco della sexbot di Ralph	1	1	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Il tango atomico di Wang Dang	-
Olomedaglietta Confraternita d'Acciaio	0	1	∞	<input type="checkbox"/>	-	
Orecchio della Legione	0	1	∞	<input checked="" type="checkbox"/>	An Ear to the Ground	
Organi mutilati	2	0	0	<input type="checkbox"/>	-	-
Orsacchiotto	1	3	3	<input type="checkbox"/>	-	-
Orsacchiotto	1	3	3	<input checked="" type="checkbox"/>	I Coyote	-
Pacchetto altamente sospetto	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Aba Daba Honeymoon	-
Pacchetto di sigarette	0.5	10	20	<input type="checkbox"/>	-	-
Pacchetto di Van Graff	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Dio li fa...	-
Pacchetto mediamente sospetto	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Dio li fa... Aba Daba Honeymoon	-
Pacchetto sospetto	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Bandiere di Our Foul-Ups	-
Pacchetto tutta antiradiazioni	1	5	5	<input checked="" type="checkbox"/>	Ruota della fortuna	-
Pacco batterie a elettronni esaurito	0	0	0	<input type="checkbox"/>	-	Pacco batterie a elettronni
Pacco di sigarette	2	40	20	<input type="checkbox"/>	-	-
Padella da cucina in metallo	1	5	5	<input checked="" type="checkbox"/>	Dealing with Contreras	Rottami di ferro

Palla 10	1	2	2	✗	-	-
Palla 13	1	2	2	✗	-	-
Palla 2	1	2	2	✗	-	-
Palla 5	1	2	2	✗	-	-
Palla 8	1	2	2	✗	-	-
Palla da baseball	1	2	2	✗	-	-
Palla da basket	1	1	1	✗	-	-
Palla da biliardo	1	3	3	✗	-	-
Palla da biliardo	1	2	2	✗	-	-
Palla da golf	0.1	1	10	✗	-	-
Palla di neve del Sito dei test	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Palla di neve della base aeronautica di Nellis	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Palla di neve della Strip	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Palla di neve di Good-springs	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Palla di neve di Hoover Dam	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Palla di neve di Mormon Fort	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Palla di neve di Mt Charleston	0	2000	0	✓	Useless Baubles or Fancy Trinkets?	-
Pallina da ping pong	0.1	1	10	✓	-	-
Passaporto contraffatto	0	1	∞	✓	Papers, Please	
Passaporto di New Vegas	0	1	∞	✓	-	-
Pelle conciata del geco del fuoco	1	125	125	✗	-	Armatura metallica con parti di geco, Armatura metallica con parti di geco rinforzata, Armatura in pelle con parti di geco, Armatura in pelle con parti di geco rinforzata
Pelle conciata di geco	1	50	50	✗	-	
Pelle conciata di geco dorato	1	250	250	✗	-	Armatura metallica con parti di geco, Armatura metallica con parti di geco rinforzata, Armatura in pelle con parti di geco, Armatura in pelle con parti di geco rinforzata
Pelle di cane	0	4	∞	✗	-	Cintura di pelle
Pelle di coyote	0	7	∞	✗	-	Cintura di pelle
Pelle di geco	1	10	10	✗	-	Pelle conciata di geco, Cintura di pelle
Pelle di geco del fuoco	1	25	25	✗	-	Pelle conciata del geco del fuoco, Cintura di pelle
Pelle di geco dorato	1	20	20	✗	-	Pelle conciata di geco dorato, Cintura di pelle
Pentola	2	0	0	✓	Dealing with Contreras	Rottami di ferro
Pentola a pressione	5	15	3	✗	-	-
Pentola da cucina in metallo	1	1	1	✓	Dealing with Contreras	Rottami di ferro
Petardi	0	5	∞	✗	-	Mina da tappo
Pezzi dell'impianto fotovoltaico	0	0	0	✓	Sunshine Boogie	-
Pezzi di computer RNC	1	5	5	✓	Ruota della fortuna	-
Pezzi di computer RNC	1	15	15	✓	Ruota della fortuna	-
Pezzi di radio RNC	1	5	5	✓	Ruota della fortuna	-
Pezzi di radio RNC	1	15	15	✓	Ruota della fortuna	-
Piani d'attacco della Legione	0	100	100	✓	Occhio per occhio	-
Piatto	1	1	1	✗	-	-
Piatto bianco	1	1	1	✗	-	-
Piatto caldo	2	5	3	✗	-	Coltello cosmico super riscaldato

Piatto di latta	1	1	1	✗	-	Rottami di ferro
Piatto in ceramica	1	3	3	✗	-	-
Piatto rosso	1	1	1	✗	-	-
Piatto verde	1	1	1	✗	-	-
Piccola guida al superamento dello stress del rifugiato moderno	1	20	20	✓	Blues dell'infermeria di Bitter Springs	-
Piccolo libro bruciacciato	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Piccolo libro carbonizzato	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Piccolo libro distrutto	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Piccolo libro rovinato	1	1	1	✗	-	Libro in bianco
Pietra per affilare	1	4	4	✗	-	-
Pinzette	1	3	3	✗	-	-
Piombo	0.001*	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili)
Pistola a vernice	5	15	3	✗	-	-
Pistola da 10mm RNC	1	5	5	✓	Ruota della fortuna	-
Platinum chip	0	1	∞	✓	La Casa vince sempre	
Polvere da sparo per fucile	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili per fucili)
Polvere da sparo per pistola	0	0	0	✗	-	(Vari tipi di proiettili per pistola)
Portacenere	1	1	1	✗	-	-
Rastrello	2	1	1	✗	-	-
Razzo souvenir	0	3	∞	✓	Vola con me	
Regolatore di pressione differenziale	0	0	0	✓	Ancora nel buio	-
Ricette - Bramino alla Wellington	0	100	∞	✗	-	-
Ricette - Sformato piccante di Ruby	0	100	∞	✗	-	-
Ricette - Stufato Demone Cook-Cook	0	400	∞	✗	-	-
Rottami di ferro	1	1	1	✓	Dealing with Contreras, Iron and Stealing	Kit di riparazione, Piombo, Fiches del Sierra Madre
Rottami elettronici	1	1	1	✗	-	Bomba ad orologeria, Kit di riparazione, Bomba gas
Sangue di Centauro	0	15	∞	✗	-	-
Sangue di Nightstalker	1	5	5	✗	-	Antidoto per il veleno, Idra
Sangue di Ted Gunderson	0	1	∞	✓	Oltre il manzo	
Scacchiera	1	1	1	✗	-	-
Scatola di detergente	1	1	1	✗	-	Combustibile per lanciafiamme, fatto in casa, missile
Scatola di innesti per .50 MG	1	12	12	✗	-	-
Scatola di innesti per fucile grande	1	10	10	✗	-	-
Scatola di innesti per fucile piccolo	1	7	7	✗	-	-
Scatola di innesti per pistola grande	1	7	7	✗	-	-
Scatola di innesti per pistola piccola	1	5	5	✗	-	-
Scatola di innesti per cartucce (Shotshell)	1	5	5	✗	-	-
Schemi - Cartellone	0	50	∞	✗	-	-
Schemi - Cartoccio	0	300	∞	✗	-	-
Scorte di medicinali di riserva	0	100	∞	✓	Corri Goodsprings, corri	
Segaossa	2	5	3	✓	Ripristino di Hope	-

Serbatoio carburante per lanciafiamme esaurito	0	0	0	✗	-	Combustibile per lanciafiamme
Serbatoio motocicletta	5	25	5	✗	-	-
Sergente Teddy	1	1	1	✓	Saving (or Savaging) Sergeant Teddy	-
Signor Cuddles	1	3	3	✓	Bear Necessities	-
Siringa di Creazione	Idra vuota	0	0	✓	Mistero medico	
Siringa vuota	0.05	8	1600	✗	-	Stimpak
Soffiafoglie	2	15	8	✗	-	-
Sostanze chimiche per droghe	0	100	∞	✓	Non mi fare mendicare	
Spatola	1	1	1	✗	-	-
Spedizione armi smontate	0	4996	∞	✓	Che poco ne sappiamo	
Spedizione di scorte per Camp Forlorn Hope	0	0	0	✓	Ripristino di Hope	-
Stampella	2	5	2.5	✗	-	-
Stealth Boy masticato	0	0	0	✓	Indovina chi ho visto oggi?	-
Strumenti chirurgici	1	1000	1000	✓	Et Tumor, Brute?	-
Sturalavandini	1	1	1	✗	-	-
Tagliere	1	1	1	✗	-	-
Tappo	0	1	∞	✗	-	Mina da tappo
Tappo di bottiglia contraffatto	0	0	0	✗	-	-
Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla	0	1	∞	✓	La leggenda della stella	
Tazza	1	1	1	✗	-	-
Tazza da caffè	1	1	1	✗	-	Caffè
Termite	0	0	0	✓	Che poco ne sappiamo	-
Teschio di bramino	2	1	1	✗	-	-
Teschio mutilato	2	0	0	✗	-	-
Testa del pilota Nephi	0	1	∞	✓	Taglia tre carte	
Testa di Cook-Cook	0	1	∞	✓	Taglia tre carte	
Testa di Violet	0	1	∞	✓	Taglia tre carte	
Testa mutilata del Pilota Nephi	0	1	∞	✓	Taglia tre carte	
Testa mutilata di Cook-Cook	0	1	∞	✓	Taglia tre carte	
Testa mutilata di Violet	0	1	∞	✓	Taglia tre carte	
Timer uovo	1	1	1	✗	-	Bomba ad orologeria
Torso mutilato	2	0	0	✗	-	-
Tostapane	3	5	2	✗	-	-
Trasmettitore di segnale remoto	0	0	0	✓	La vista ai ciechi	-
Trementina	2	10	5	✗	-	Pelle conciata del geco del fuoco, Pelle conciata di geco, Pelle conciata di geco dorato, Turbo, Bacio della Nube
Triangolo	1	1	1	✗	-	-
Trituratore per legno	50	25	0.5	✗	-	-
Trotta trotta cavallino: La storia dell'Impero Mongolo	0	1	∞	✓	Oh, Papa	
Tubi chirurgici	1	10	10	✗	-	Borsa medica, Massa acqua purificata, Laccio per morsi di serpente
Tutore medico	2	1	0.5	✗	-	
Tutore medico	2	10	5	✗	-	Borsa medica
\$ RNC	0	8	∞	✗	-	-
\$ RNC	0	40	∞	✗	-	-
Unità chirurgica automatica	0	30	∞	✓	Et Tumor, Brute?	-

Uovo di Deathclaw	7	400	57	✓	You Gotta Break Out a Few Eggs	Omelette di Deathclaw
Uovo di geco	1	10	10	✗	-	-
Uovo di geco del fuoco	3	65	22	✗	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Uovo di geco dorato	1	50	50	✗	-	-
Uovo di mantide	0	0	0	✓	Prosciuga tutto il mio sangue	-
Uovo di mantide	1	12	12	✗	-	-
Uovo di Nightstalker	2	45	23	✗	-	Fungo atomico
Uovo di scorpione radioattivo	2	5	3	✗	-	-
Vecchi piani di attacco della Legione	0	0	0	✓	Occhio per occhio	-
Vecchie note della pattuglia della Legione	0	0	0	✓	Occhio per occhio	-
Vestito da Boomer per Janet	0	0	0	✓	Giovani cuori	-
Zampa anteriore mantide	0	1	∞	✗	-	Zampa di mantide alla griglia

Collezionabili

Libri delle abilità

I libri abilità sono oggetti monouso "consumabili" dal personaggio che aumentano di +3 punti (+4 con Comprensione) un'abilità specifica.

Libro	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
Al riparo!	Esplosivi	-	Avamposto del Mojave	Negli alloggi, dietro al bancone del bar, in un ripiano in basso. Va rubato.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nella baracca di Pearl, su un ripiano vicino ad un lanciagranate. Va rubato.
		-	Stazione Mercenari Foxtrot	Sul tavolo vicino al Responsabile delle comunicazioni Lenk.
		-	Sloan	Nella baracca dei lavoratori, nell'armadietto, sotto un kit medico. Va rubato.
		Dead Money	Distretto Residenziale	Incastrato sotto il letto della stessa stanza dove si incontra per la prima volta Dean Domino. Si può ottenere solo con esplosivi o lance.
		Lonesome Road	Tunnel del cavalcavia crollato	Appena a sud della Strada principale, dietro alcuni muretti di sacchi di sabbia, in una scatola sotto un orsacchiotto.
Elettronica di Dean	Riparazione	-	Base aeronautica di Nellis	Dentro la casa di Loyal, sul grande tavolo vicino al terminale rotto. Va rubato.
		-	Sloan	Nella baracca dei lavoratori, nello scaffale a sinistra. Va rubato.
		-	Centrale eolica del Nevada meridionale	Nella baracca, sul tavolo con i rottami di ferro.
		Dead Money	Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio	Sulla mensola di metallo, dall'altro lato del banco da ricarica.
		Dead Money	Staz. smistamento Puesta del Sol	Nel centro-sud della mappa, al primo piano vicino al terminale che spegne l'energia agli altoparlanti schermati. Più facile con Christine.
		Lonesome Road	Silo missilistico di Hopeville	Appena entrati nella stanza del primo missile, il libro si trova a sinistra delle scale in mezzo a della spazzatura.
Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento	Furtivo	-	Camp Searchlight	Nella chiesa a east, nella cripta piena di gheci.
		-	Goodsprings	Nella casa di Tracy a est della scuola. Va rubato se non viene completata la missione Corri Goodsprings, corri
		-	Fattoria dei mezzadri dell'RNC	Dentro le baracche vicino alle torri dell'acqua, sopra alcuni fogli. Va rubato.
		-	Vault 3	Nell'area degli alloggi, appena finita la scalinata nell'area ricreativa, dietro una porta da scassanare (Scasso 50).
		Dead Money	Staz. smistamento Puesta del Sol	Nella stanza più a est, sulla passerella attorno al grande macchinario.
		Old World Blues	Struttura di ricerca X-13	Sul pavimento della stanza di fronte a quella in cui si trova la Tuta mimetica Mk II.
Giornale di medicina interna del D.C.	Medicina	Old World Blues	Struttura di ricerca X-13	Nell'area dei test, come premio per aver completato tutti i test per la Tuta mimetica Mk II.
		Lonesome Road	Tetto della torre Sunstone	Nascosto su una libreria di fronte a un muro a sud est, vicino la scalinata. Si può notare usando degli esplosivi.
		-	Rifugio dei Seguaci	Nella seconda stanza, sul tavolino.
		-	HELIOS One	Al piano superiore, su un letto nella stessa stanza con la password per il terminale est.
		-	Cratere Montagne Mesquite	Nel Motel di Hell, sul tavolo con la radio.
		-	Novac	Nel bungalow del Mercenario Andy, sul letto matrimoniale.
Grognak il barbaro	Armi da mischia	Dead Money	Clinica	Nel piano terra, in un armadietto vicino a due estintori.
		Lonesome Road	Edifici sepolti	Appena usciti dalla Caverna di Abaddon, nell'angolo a sud, sotto un comodino, enlla stanza con il letto e l'uscita per il Divide.
		-	Caverna di Cannibal Johnson	Sul materasso vicino la radio, vicino al falò. Va rubato.
		-	Cottonwood Cove	Dentro l'ufficio di Aurelius of Phoenix, al piano di superiore, su un comodino.
		-	Caverna delle scorte nascoste	Richiede Scasso 50. Appoggiata su uno degli armadi ribaltati a terra.
		-	Jacobstown	Nel primo bungalow verso nord, per terra davanti al forno.
Guida sopravv. Zona contaminata	Sopravvivenza	Dead Money	Stazione di polizia	Nel piano terra, sul pavimento della stanza a nordest, vicino a degli archivi
		Lonesome Road	Caserma di Hopeville - Divisione Donne	Sul retro, su un piccolo tavolo sotto un libro rovinato.
		-	Radio Lupo Solitario	Vicino al materasso, sul pavimento.
		-	Fattoria zootecnica Matthews	Sulla balaustra del fienile a nord, vicino a una cassa.
		-	Accampamento Montagne Mesquite	Nella tenda a ovest, dietro un materasso e una cassetta degli attrezzi.
		-	Piattaforma dello sciacallo	Sopra i libri sullo scaffale rovesciato, nella sezione settentrionale della piattaforma.
		Lonesome Road	Stazione di smaltimento rifiuti	In mezzo ai barili radioattivi, dietro uno scheletro.

Il grande libro della scienza	Scienza	-	Contrabbando di birra artigianale	Nella cantina in fondo, su un tavolo con un'insegna a finaco di un kit per il chimico.
		-	Camp Forlorn Hope	Nel centro di comando, va rubato.
		-	HELIOS One	Come ricompensa per riaver ridato energia all'impianto, nella missione Quel vecchio Sole fortunato.
		-	Nipton	Sul tavolo del sindaco, nel municipio, al terzo piano.
		-	Sede REPCONN	Al piano terra, vicino alla teca con i barili radioattivi, dietro una porta da scassinare (Scasso 100).
		Dead Money	Suite di lusso	Su una librerie nella stanza di Vera, nel Casino del Sierra Madre.
		Old World Blues	Centro di ricerca Y-0	In un angolo a sud del canyon nei pressi del Centro di ricerca Y-0, su uno scheletro fra due piante di Xander Root.
		Lonesome Road	Stazione di controllo del silo di Ashton	Nell'angolo a nord della piattaforma di lancio livello 3 del rottame del Silo, appena oltre una serratura (Scasso 75).
		-	Bitter Springs	Sul tavolo della stanza più piccola dell'Uff. ricreativo di Bitter Springs.
		-	Miniera argento Peak Mine	Nella baracca, dietro due tavolini, in un armadietto aperto per terra.
Lo scassinatore moderno	Scasso	-	Il covo del prospettore	Nelle caverne, per terra fra i materassi all'angolo più a destra.
		-	Casa colonica di Ulysses	Sotto il frigo senza sportello.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	In una stanza degli uffici con l'Auto-Doc, sopra un armadietto scuro.
		Lonesome Road	Caserma di Hopeville - Divisione Uomini	Sotto una scatola di legno vicino a un gabinetto.
		-	Gomorrah	Nell'ufficio di Big Sal, al primo piano del Brimstone, su una libreria. Va rubato.
		-	Staz. di serv. autostrad. Nevada	Appena entrati, sulla scrivania senza computer.
		-	Baracca di Raul	In una scatola di legno sul pavimento.
		-	Vault 34	Nella sala comune dell'armeria, sul tavolino fra il divano e il sofà .
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Dal secondo piano saltare sulle travi di supporto e raggiungere la zona ingabbiata del cassiere: il libro è dietro il tavolo, per terra.
		Lonesome Road	Armeria di Hopeville	Sul retro, su un piccolo tavolo sotto un libro rovinato.
Pistole e proiettili	Armi	-	Baracca Orgoglio del pescatore	Nella baracca, sul comodino.
		-	Area di sosta Nipton Road	Nel negozio, su degli scaffali in legno.
		-	The Tops	Nella Suite presidenziale di The Tops, su un tavolino all'angolo.
		-	Vault 11	Nel dormitorio femminile, vicino a un piccolo segnale "Ladies" e l'armadio caduto.
		Dead Money	Fontana della Villa	Dietro la fontana da dove parte il DLC.
		Lonesome Road	Impianto di trattamento effluenti	Nell'angolo nordest della terza stanza, dietro a un paio di armadietti.
		-	Uffici Tecnologie Alleate	Nella stanza più grande verso ovest, sul pavimento davanti a un distributo Nuka Cola.
		-	Baracca di contraffazione tappi	Sopra una valiga su di un letto.
		-	Vault 22	Nella stanzia laboratorio, su un tavolo pieno di ampolle.
		-	Primm	Nel Bison Steven Hotel, sul pavimento dietro il bancone regali.
Racconti di un venditore di carne di Junktown	Baratto	Dead Money	Salida del Sol sud	In un edificio opposto alla porta per l'abitazione Salida del Sol, in una libreria.
		Lonesome Road	Avamposto di guardia degli sfregiati	Verso il muro orientale, vicino alcune frattaglie.
		-	Tumbleweed Ranch dei Brooks	Sul ripiano di un armadietto aperto, nella stanza la piano sopra con la scacchiera. Va rubato.
		-	Cerulean Robotics	Sul pavimento nei pressi delle scrivanie.
		-	Miniera di Lucky Jim	Dentro la casa di Lucky Jim, sul ripiano sotto il fucile Varmint.
		-	Complesso Penitenziario dell'RNC	Al secondo piano, su una scrivania dell'ufficio amministrativo. Va rubato
		Dead Money	Il Tampico	Su un ripiano, dall'altro lato del proiettore di olonastri
		Lonesome Road	Edificio comunale della terza strada	Nell'angolo a est, sotto la scrivania del medico (potrebbe essere cadere fuori dall'edificio dopo le detonazioni)
		-	Hidden Valley	Nel primo piano del bunker, in un cestino nell'ufficio del Capo Scriba Schuler.
		-	Vecchio sito dei test nucleari	Nella Baracca del test nucleare, su un tavolino dall'altra parte dell'uscita.
Stile da congresso, menzognero	Eloquenza	-	Sede REPCONN	Piano superiore, dietro una porta con Scasso 100, oppure prendendo la chiave al secondo piano. È possibile accedere alla stanza da quella al piano sopra (Scasso 75).
		-	Sede REPCONN	Terzo piano, a sinistra, vicino ad un computer acceso.
		Dead Money	Il caveau	Prima di entrare nel caveau, saltare a destra sui tubi sotto la passerella per trovare un borsone con il libro accanto.
		Lonesome Road	Quartier generale della base del missile di Hopeville	Nella prima stanza, su dei ripiani in legno a destra appena entrati, sotto un libro bruciato.

Riviste delle abilità

Le riviste abilità sono oggetti monouso "consumabili" dal personaggio e aumentano temporaneamente di +10 punti (+20 con Comprensione) un'abilità specifica. Il bonus dura 60 secondi (180 secondi con Mantenimento).

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
La Fantoma!	Furtivo	-	Zona ricreativa di Bitter Springs	Uff. ricreativo, dentro una scrivania nell'angolo a nordest.
		-	Boulder City	Due: uno in fondo del nasctro trasportatore, nei pressi della stazione ferroviaria, l'altro nel penultimo edificio a sud, in fondo a delle scale.
		-	Camp McCarran	In una delle tende, sotto un letto a castello, insieme ad altre riviste.
		-	Camp McCarran	Dato dal Luogotenente Carrie Boyd dopo aver completato Dissimulazione.
		-	Crimson Caravan Company	Nelle baracche, su un tavolo.
		-	Rifugio dei Seguaci	Sul letto più a sinistra, vicino a una tuta antiradiazioni avanzata.
		-	Fabbrica Strumenti H&H	Su una libreria, a sinistra dell'entrata.
		-	Lucky 38	Nella zona cocktail, in una valigetta (Scasso 75), sul tavolo.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nel museo, sul letto di Pete.
		-	Accampamento ovest dei Powder Ganger	Verso sudest, in una pozzanghera radioattiva con una parte di autobus.
		-	Rovine di South Vegas	Insegne al neon di Zapp, vicino a un divano.
		Dead Money	Stazione di polizia	Nella terza gabbia con la porta chiusa.
		Dead Money	Il caveau	In un cestino all'interno del caveau.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Nelle Suite di lusso, su un comodino vicino al letto di Vera.
		Old World Blues	Struttura di ricerca X-13	Due: uno nella stanza di fronte all'entrata, nella stanza con i guanti X-13, l'altro a destra dell'entrata, sotto un libro prebellico.
		Lonesome Road	Svincolo dell'autostrada in rovina	A sud dell'indicatore sulla mappa, sull'autostrada in un rimorchio blu a strisce arancioni, assieme ad altre riviste.
Bollettino programmatore - Scienza	Scienza	-	Caverna di Broc Flower	Due, nella camera superiore con il resto dell'attrezzatura medica: uno sul tavolo con il set da chimico, l'altro sul tavolo vicino al terminale. con un Medico oggi.
		-	Camp Golf	Abitazione di House, primo piano su un tavolo assieme a un Ripara facile, vicino a un terminale.
		-	Camp Golf	Nella tenda con il Sergente McCredie, su un tavolo.
		-	Camp Guardian	Caverne, in a basso a destra della mappa, dietro un gruppo di lakelurk in un borsone.
		-	Rifugio dei Seguaci	Sul letto al centro, vicino a un Medico oggi.
		-	Goodsprings	Scuola di Goodsprings, due: su due banchi vicino ai muri (uno vicino al terminale).
		-	Hoover Dam	Centr. Elettr. di Hoover Dam 01, su una scrivania al piano superiore, appena fuori dalla porta degli uffici.
		-	Hoover Dam	Uffici, nella stanza a est, su una scrivania con il terminale dell'inventario.
		-	Hoover Dam	Nella torre nordorientale della diga, stanza delle donne, in una delle banarelle al piano superiore.
		-	Jacobstown	In una cassa al piano di sopra, insieme a un Ripara facile. Va rubato.
		-	Fattoria zootecnica Matthews	Tre, in un borsone al primo piano del fienile più a est.
		-	Negozio di Mick e Ralph	Al secondo piano, vicino a un terminale non funzionante. Va rubato.
		-	Acciaio di New Vegas	Are degli uffici, in un cestino accanto alla scrivania con il terminale intatto.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nella scuola, sulla cattedra, assieme a un La gazzetta del pugile e un Ripara facile.
		-	Nipton	Municipio, due nell'ufficio del sindaco sulla sua scrivania, all'ultimo piano.
		-	Old Mormon Fort	Acquistabile da Julie Farkas, dopo aver fornito abbastanza provviste durante la missione nascosta <i>Friend of the Followers</i> .
		-	Stazione di rifornimento Poseidon	A sud della stazione, su un ripiano nel fortino di fortuna di Violet.
		-	Primm	Residenza di Nash, su un tavolo vicino al letto, assieme a un Ripara facile.
		-	Red Rock Canyon	Nella tenda a nordovest, sul pavimento assieme a un Vita da uomini e un Militare moderno
		-	Laboratorio chimico di Red Rock	Davanti alla roulotte, su una panchina accanto a un Medico oggi.
		-	Ingresso occidentale rovine di South Vegas	Nel nascondiglio di Violet, Sulla torre a sinistra vicino a una scatola di metallo.
		-	Sede Sunset Sarsaparilla	Sul tavolo a destra dall'ingresso principale, di fronte a Festus.
		-	The Tops	13° piano, nella stanza centrale del sud dietro una porta chiusa a chiave, su una scrivania.
		-	Vault 22	Accanto al materasso, vicino all'ingresso.

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
		-	Vault 19	Primo piano, sotto la scrivania con il terminale nella prima stanza a sinistra dopo essere entrato nel Settore Blu.
		Dead Money	Puesta del Sol	Staz. smistamento Puesta del Sol, su una console a destra prima di scendere le scale
		Dead Money	Stazione di polizia	In una piccola stanza con un banco da ricarica, sullo scaffale più vicino a destra all'entrata.
		Old World Blues	Il serbatoio del pensiero	In cima a un terminale, sul retro dove sta lavorando Dr. Borous.
		Lonesome Road	Silo missilistico di Ashton	Livello 1, ponte di lancio, in una scrivania nella stanza del medico con l'Auto-Doc.
		Lonesome Road	Area di sosta Junction 7	In un edificio in rovina chiamato Parker's Restaurant and Fountain, al piano di sopra in uno scaffale rovesciato.
		Lonesome Road	Bunker del silo missilistico di Hopeville	Piano terra, sala di controllo della porta tagliafuoco; in cima al controllo della porta d'esplosione.
		-	Camp Golf	Abitazione di House, piano superiore nell'area sud, sul pavimento del bagno. Va rubato.
		-	Camp Searchlight	Nella casa con il Soldato semplice Edwards, su un comò vicino al letto.
		-	Appartamenti Casa Madrid	Primo piano, sul tavolo della stanza di Jimmy.
		-	Goodsprings	Prospector Saloon, su una cassa di Sunset Sarsaparilla, vicino all'entrata laterale.
		-	Goodsprings	Scuola di Goodsprings, sul pavimento vicino alla cassaforte.
		-	Goodsprings	In una camper a nord del Prospector Saloon, sotto un ripiano.
		-	Clinica Medica New Vegas	Acquistabile dal Dottor Usanagi, nella clinica.
		-	Old Mormon Fort	Acquistabile da Julie Farkas, dopo aver procurato abbastanza scorte nella missione nascosta Friend of the Followers.
Gente da conoscere	Eloquenza	-	Sede Sunset Sarsaparilla	Sul tavolino da picnic più a sud, fuori dall'entrata ovest.
		-	The Tops	Suite presidenziale, su un tavolino vicino a un divano verde.
		-	Vault 3	Area residenziale, su un comodino dietro a una porta bloccata davanti all'entrata
		Dead Money	Distretto Residenziale	Sotto la panca lungo il muro di fronte al primo distributore automatico a destra appena entrati.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Suite di lusso, sul comodino nella stanza di Vera.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Il Tampico, nel camerino di Vera.
		Old World Blues	Il Serbatoio del pensiero	Posseduto dal Dottor 8, nel piano inferiore a sinistra del Dottor O.
		Lonesome Road	Tetto della torre Sunstone	Passaggio interno delle scale, in uno schedario insieme a un Settimanale del venditore.
		-	Camp Golf	Nella Tenda degli Spostati.
		-	Camp Golf	Abitazione di House, primo piano, sopra un armadietto vicino a un terminale rotto.
		-	Camp McCarran	Dentro la tenda di stoccaggio nel parcheggio
		-	Cottonwood Cove	Sul pavimento dei dormitori degli uomini.
		-	Rifugio dei Seguaci	Sul letto più a sinistra, vicino la tuta antiradiazioni avanzata.
		-	Gun Runner	Dentro il QG, nella parte della caserma, su un comodino.
Il corriere delle armi future	Armi a energia	-	Lucky 38	Nella Suite presidenziale.
		-	Lucky 38	Nella zona cocktail.
		-	Nipton	Su un ripiano dietro la scrivania del sindaco, nel municipio.
		-	Stazione di rifornimento Poseidon	A sud, in una scatola su uno scaffale del fortino di fortuna di Violet.
		-	Fattoria Whittake	Su un ripiano in cucina.
		Honest Hearts	Il Nido impervio	Sotto il letto.
		Lonesome Road	Svincolo dell'autostrada in rovina	A sud dell'indicatore sulla mappa, in un rimorchio blu, assieme a un Libro di cucina del patriota, Militare moderno e un La Fantoma.
Il periodico del fabbro	Scasso	-	Camp Golf	Abitazione di House, al secondo piano, nella prima stanza a destra, sotto un ripiano danneggiato.
		-	Camp McCarran	Viale di Camp McCarran, sul pavimento vicino ad una panca nei pressi di un grande pilone. Va rubato.
		-	Camp McCarran	Ricompensa per aver completato Dissimulazione.
		-	Appartamenti Casa Madrid	Sul tavolo della lobby, in cima a una copia di Settimanale del venditore, a sinistra appena entrati.
		-	Goodsprings	Prospector Saloon, dato da Sunny Smiles.
		-	Hoover Dam	Centr. Elettr. di Hoover Dam 01, su una scrivania vicino ad una porta con la scritta Hoover Dam offices.
		-	Ranch Ratto Talpa	In una casa all'angolo esterno di Vegas, verso la Base aeronavale di Nellis.

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
La gazzetta del pugile	Disarmato	-	The Tops	Nel laboratorio di Benny al 13° piano.
		-	Vault 3	Area manutenzione, in una stanza chiusa a sinistra dell'entrata.
		-	Vault 3	Area residenziale, vicino ad un letto in una stanza bloccata (Scasso 50).
		-	Vault 3	Area residenziale, su un ripiano in una stanza allagata bloccata (Scasso 75).
		-	Vault 3	Area residenziale, su un letto in una stanza sommersa verso sud, insieme a un Ripara facile e un Militare moderno.
		-	Vault 3	Area residenziale, su un letto di fronte a Daniel.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Suite di lusso, su un banco di lavoro.
		Lonesome Road	Base del missile di Hopeville	Vicino all'entrata est, in un edificio in rovina coi vetri rotti. In una scatola a sinistra di frigo.
		-	Boulder City	In fondo all'equipaggiamento minerario, dalla parte opposta della stazione dei treni.
		-	Camp Golf	Nell'Abitazione di House, primo piano su una scrivania al centro.
		-	Camp McCarran	Come premio epr aver completato Dissimulazione.
		-	Staz. di rifornim. di Goodsprings	Su un ripiano.
		-	Fabbrica Strumenti H&H	Sul bancone all'ingresso.
		-	Jacobstown	Nell'Abitazione di Jacobstown, al piano superiore, su un tavolino in una stanza.
		-	Lucky 38	Vicino ai Arsenale (armi uniche) Guanti dorati, nel bar al piano superiore; un altro è nella zona cocktail.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nella scuola, sulla cattedra assieme ad un Bollettino programmatore e un Ripara facile.
		-	Rovine di South Vegas	Nell'edificio Insegne al neon di Zapp, al piano superiore sopra una mensola, con un Vita da uomini e una Nuka Cola Quartz.
		-	Miniera Techatticup	Su un ripiano in una gabbia con un prigioniero RNC.
		-	King's School of Impersonation	Terzo piano, su un tavolo nella camera da letto.
		-	Camp Golf	Nella tenda degli Spostasti.
		-	Camp McCarran	Dato dal Luogotenente Carrie Boyd, dopo aver completato Dissimulazione.
		-	Gomorrah	Suite del Gomorrah, su un tavolo nella stanza verso l'esterno nord-ovest.
		-	Gun Runner	Area a sudovest, nel bagno a sinistra, sotto il gabinetto senza porta.
		-	Fattoria Horowitz	Nella camera da letto di una casa a sudest.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nel museo, su un ripiano sopra il letto di Pete, vicino a un ;La Fantoma e un Racconti di cavalleria.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nella scuola, dentro la cattedra (Scasso 25), con un Militare moderno e un Medico oggi.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nella baracca degli uomini, su un ripiano vicino una cuccetta. Va rubato.
Libro di cucina del patriota	Esplosivi	-	Complesso Penitenziario dell'RNC	Blocco A, in una gabbia chiusa.
		-	Complesso Penitenziario dell'RNC	Uff. amministrativi, primo piano.
		-	Acciaio di New Vegas	Sulla scrivania della prima stanza.
		-	Nipton	In una cassaforte dentro una casa, assieme a un lanciagranate.
		-	Miniera Techatticup	Sul fondo del ripiano di una gabbia.
		-	Vault 34	Piano terra, sezione nordovest. in una stanza crollata con una borsa medica e un kit di pronto soccorso.
		-	Vault 34	Nella clinica, su uno scrittoio all'angolo.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Suite di lusso, su una valigia in una camera da letto.
		Honest Hearts	Capanno di pesca di Zion	Su un tavolo vicino a un armadietto con due libri prebellici.
		Lonesome Road	Svincolo dell'autostrada in rovina	Appena a sud dell'indicatore di mappa sull'autostrada, in un rimorchio blu a strisce arancione, insieme a un ;La Fantoma, Militare moderno e un Il corriere delle armi future.
Medico oggi	Medicina	-	Aerotech Office Park	Suite Aerotech 300, su un tavolino nella hall principale.
		-	Caverna di Broc Flower	Nella camera superiore con il resto del materiale medico, sul tavolo vicino al terminale finto.
		-	Rifugio dei Seguaci	Sul letto centrale della cassaforte, accanto a un fucile multiplas.
		-	Old Mormon Fort	Nella stanza nella torre, al piano superiore, la stessa con la palla di neve. Va rubato.
		-	Goodsprings	Casa del dott. Mitchell, sulla scrivania davanti, non appena ci si sveglia.
		-	Gun Runner	All'interno dell'edificio, a sinistra sotto un bagno. Va rubato.
		-	Jean Sky Diving	Sull'autostrada a nord-est in un camper, vicino a un cartellone pubblicitario Sunset Sarsaparilla.
		-	Lucky 38	Suite presidenziale, su un tavolo con il letto patronale.

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
		-	Lucky 38	Suite presidenziale, su una scrivania nella stanza a nordovest con le vasche da bagno.
		-	Negozio di Mick e Ralph	Sul letto di sopra. Va rubato.
		-	Area campeggio Mountain Shadows	Su un tavolo.
		-	Base aeronautica di Nellis	Baracche dei bambini, su un tavolo. Va rubato.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nella scuola, nella cattedra. Va rubato.
		-	Clinica Medica New Vegas	Su un tavolino all'interno. Va rubato.
		-	La Strip	A sinistra della Stazione Las Vegas Boulevard, in una macchinetta di vendita.
		-	La Strip	Dato da Emily Ortal, dopo aver messo la cimice nella missione La luna appare sulla torre.
		-	Old Mormon Fort	Acquistabile da Julie Farkas, dopo aver fornito abbastanza provviste durante la missione nascosta Friend of the Followers.
		-	Laboratorio chimico di Red Rock	Nella roulotte di fronte, su una panchina.
		-	Vault 3	Area ricreativa, su una scrivania nello stanzino del medico.
		-	Vault 3	Area residenziale, in una camera da letto rivestita di moquette, di fronte all'entrata degli alloggi dell'area ricreativa.
		-	Vault 19	Piano terra, nella clinica, sulla scrivania accanto al computer distrutto.
	Dead Money	Casinò Sierra Madre		Suite di lusso, accanto a un set di chimica nella suite di Vera.
	Old World Blues	Impianto di decostruzione Securitron		Su una mensola, sotto un grande libro bruciato a destra dell'ingresso.
	Lonesome Road	Edificio comunale della terza strada		L'ultimo piano, nella scrivania vicino al bordo dell'edificio.
	Lonesome Road	Area di sosta Junction 7		In un edificio in rovina chiamato Parker's Restaurant and Fountain, appena fuori dall'autostrada, vicino a un letto con uno scheletro.
	Lonesome Road	Quartier generale della base del missile di Hopeville		In una cassaforte bloccata (Scasso 75), insieme ai codici di accesso all'armeria, a nord dell'indicatore sulla mappa.
	Lonesome Road	Dry Wells		In una scatola di metallo assieme a un Militare moderno, ad ovest sulla mappa, su una sporgenza con diverse scatole di munizioni e stimpak.
	-	Camp McCarran		In una tenda con molte mensole vicino a delle batterie a fissione. Va rubato.
	-	Camp McCarran		In una tenda sotto un letto a castello.
	-	Camp McCarran		Viale di Camp McCarran, nella sala d'attesa con il tavolo da biliardo.
	-	Gomorrah		Suite del Gomorrah, stanza di Cachino, a est della mappa, su un comodino.
	-	Nipton		Nipton General Store, al primo piano sul pavimento vicino a un divano.
	-	Primm		Al secondo livello dell'edificio vicino alla Residenza di Nash; talvolta non ottenibile.
	-	Stazione Mercenari Delta		Nella cantina dell'edificio in rovina, nascosto sul generatore sotto il tavolo nella sala da biliardo
	-	Red Rock Canyon		Nella tenda a nordovest. Sul pavimento assieme a un Bollettino programmatore.
Militare moderno	Armi	-	Vault 3	Area residenziale, nella zona allagata a sud, su un letto assieme a un Il periodico del fabbro e un Ripara facile.
		-	Vault 34	Primo livello, nella stanza vicino al reattore, su un tavolo.
		-	Vault 34	Area del reattore, stanza di sicurezza vicino all'ufficio del Soprintendente, su un tavolo vicino a un terminale funzionante.
	Dead Money	Stazione di polizia		Nel piano inferiore, nella prima stanza con un terminale, sopra delle casse.
	Dead Money	Casinò Sierra Madre		Suite di lusso, sopra una valigia in una camera da letto.
	Honest Hearts	Stazione Mercenari di Zion		A sinistra dell'entrata, dietro una sedia all'angolo.
	Lonesome Road	Svincolo dell'autostrada in rovina		A sud dell'indicatore sulla mappa, sull'autostrada, in un rimorchio blu a strisce arancione, insieme a un Libro di cucina del patriota, ¡La Fantoma e un Il corriere delle armi future.
	Lonesome Road	Nido del corvo		In una scatola di legno, vicino al poster di Ralphie, assieme a un Racconti di cavalleria.
Racconti di caval-leria	Armi da mischia	-	Uffici Tecnologie Alleate	Su una libreria nella stanza a ovest.
		-	Uffici Tecnologie Alleate - Edificio Basincreek	Nella stanza sul retro, a nord-ovest, dietro una porta chiusa a chiave ("facile"); è sul ripiano inferiore della libreria.
		-	Camp Golf	Abitazione di House, al piano superiore nella prima camera da letto. Va rubato.
		-	Negozio di Mick e Ralph	Su un tavolo al piano di sopra.
		-	Base aeronautica di Nellis	Nel museo, su un ripiano sopra il letto di Pete, assieme a un ¡La Fantoma e un Libro di cucina del patriota.
		-	Complesso Penitenziario dell'RNC	Centro visite, su un ripiano.
		-	Acciaio di New Vegas	Area degli uffici, in un cestino vicino ad una scrivania col terminale intatto.

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
		-	The Tops	Nel casinò, su un tavolino al secondo livello, sopra l'entrata per il ristorante. Va rubato.
		-	The Tops	Suite presidenziale, sul bancone in cucina.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	The Tampico, vicino al proiettore.
		Dead Money	Stazione di polizia	Nel seminterrato, nella prima stanza con il terminale, in cima alle casse con la scala.
		Lonesome Road	Nido del corvo	In una cassa di legno, vicino al poster Ralphie, assieme a un Militare moderno.
		-	Bitter Springs	Sul tavolo nella tenda di stoccaggio, dietro la tenda medica. Va rubato.
		-	Drive-in California Sunset	A sudovest, vicino a un fuoco. Guardando verso sud la rivista dovrebbe essere visibile a occhio nudo.
		-	Camp Golf	Abitazione di House, al primo piano su un tavolo con un terminale rotto, vicino a un Bollettino programmatore.
		-	Camp Golf	Abitazione di House, al primo piano su un tavolo nella prima stanza a sinistra, salendo le scale a sud.
		-	Caverna di Charleston	Su un ripiano nella grotta vicino alla sezione semiallagata.
		-	Stazione di pompaggio est	Cisterna a est, su un avolo vicino a un terminale rotto.
		-	Rifugio dei Seguaci	Sul letto a destra, vino al fucile da caccia e un Vere storie della polizia.
		-	Goodsprings	In un lavello rotto in una delle case coloniche della città.
		-	Goodsprings	Nel Prospector Saloon, sul bancone di fronte l'entrata.
		-	HELIOS One	Nella Torre di accumulo energia solare, vicino a un Mister Gutsy, su un tavolo vicino a una cassetta per gli attrezzi.
		-	Hoover Dam	Negli uffici, nei pressi di una porta accanto a una cassetta degli attrezzi, prendendo il corridoio nord dalla Centr. elettr. di Hoover Dam 01.
		-	Jacobstown	Nell'abitazione, al primo piano, vicino a un Bollettino programmatore.
		-	Accampamento Montagne Mesquite	Sulla motocicletta.
		-	Base aeronautica Nellis	Due: uno nell'officina e l'altro nella scuola.
		-	Clinica Medica New Vegas	Su un bancone all'interno.
		-	Acciaio di New Vegas	Area degli uffici, in un cestino vicino ad un terminale intatto.
		-	Primm	Nella residenza di Nash, su un comodino, assieme a un Bollettino programmatore.
Ripara facile	Riparazione	-	Primm	Nel casinò di Vikki e Vance, su un tavolino nel retro.
		-	Stazione Mercenari Bravo	Nel rimorchio, vicino le munizioni. Va rubato.
		-	Miniera Techatticup	A est, in un borsone sulla riva ovest del fiume Colorado.
		-	Rovine di South Vegas	Nell'Insegne al neon di Zapp, su un tavolino vicino al divano, assieme a un ¡La Fantoma.
		-	Vault 3	Nella parte residenziale allagata a sud, su un letto assieme a un Il periodico del fabbro e un Militare moderno.
		-	Vault 3	Area ricreativa, dietro una porta chiusa ("facile"), su un ripiano.
		-	Vault 3	Area manutenzione, nella stanza più a est, bloccata da un terminale ("medio").
		-	Vault 34	Area residenziale, in una stanza piena di macerie, a nordovest.
		Dead Money	Villa	Due: uno in un archivio aperto, in un'area di stoccaggio, l'altro in uno stanzino a nord della stazione di polizia, assieme a un Bollettino programmatore.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Nelle Suite di lusso, sopra un terminale.
		Dead Money	Puesta del Sol Puesta del Sol nord	Due: uno in una stanza in rovina sopra il negozio all'angolo nordest della mappa e l'altro su un tavolo, uscendo dall'ascensore.
		Dead Money	Puesta del Sol Puesta del Sol nord	Due: uno sul pavimento fra i due terminali funzionanti. Al piano superiore di un edificio in rovina a sudest, vicino ad un letto senza materasso.
		Old World Blues	Cupola della Zona proibita	Su un tavolo nella parte più a sinistra, nella cupola.
		Lonesome Road	Avamposto di guardia degli sfregiati	Piano terra, su un banco di lavoro.
		Lonesome Road	Bunker del silo missilistico di Hopeville	Nella stanza dell'entrata principale, vicino l'uscita per Hopeville. È per terra vicino ad un grande terminale.
		Lonesome Road	Silo missilistico di Ashton	Livello 1, su una scrivania vicino l'Auto-Doc, assieme ad un Bollettino programmatore.
Settimanale del venditore	Baratto	-	Aerotech Office Park	Aerotech Suite 300, sul banco della reception in cima al datario
		-	Bitter Springs	Sul materasso di paglia nella capanna nord-est, nel campo profughi. Va rubato.
		-	Bitter Springs	All'interno della piccola tenda orientale di Gilles, su un tavolo. Va rubato.
		-	Caverna di Broc Flower	Sul pavimento di fronte, dopo essere entrato nella caverna, tra dei rottami.

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
		-	Camp Golf	All'interno della tenda del Sergente McCredie, borseggiando il soldato dell'RNC nella parte posteriore destra della tenda
		-	Camp McCarran	All'interno di una piccola tenda su un tavolo, appena a sud.
		-	Appartamenti Casa Madrid	Sotto la copia di Il periodico del fabbro, sul tavolo dell'atrio, appena si entra a sinistra.
		-	Gomorrah	Suite del Gomorrah, nella stanza di Nero, sul soppalco, in cima alla libreria all'angolo.
		-	Goodsprings	Negozio gen. vari di Goodsprings, sul ripiano inferiore della libreria, sul lato sinistro
		-	Goodsprings	Scuola di Goodsprings, nella parte posteriore a destra del muro con la lavagna.
		-	Goodsprings	Prospector Saloon, nel piccolo ufficio su una cassa vicino alla porta.
		-	Area di sosta del Grub n' Gulp	Su uno dei tavoli da picnic a nord, proprio di fianco della baracca.
		-	Nipton	Nipton General Store, piano terra sulla scrivania di legno a destra di Boxcars.
		-	Old Mormon Fort	Acquistabile da Julie Farkas, dopo averle fornito abbastanza provviste durante la missione nascosta "Friend of the Followers".
		-	Primm	Su un tavolo nella parte ovest stanza del Casinò di Vikki e Vance.
		-	The Tops	Al 13° piano, stanza 1301, la prima porta a destra, sul cassetto vicino al letto.
		-	The Tops	Al 13 ° piano, la stanza di Benny, in cima alla libreria bassa a destra del suo letto.
		-	Westside Co-op	All'interno, all'angolo del bancone vicino a Ettienne.
		Lonesome Road	Quartier generale della base del missile di Hopeville	All'interno, su una scrivania grigia, a sinistra dell'entrata.
		Lonesome Road	Tetto della torre Sunstone	Passaggio interno delle scale, in uno degli schedari insieme ad un Gente da conoscere, nella stanza un piano sotto l'uscita al Divide.
		-	Uffici Tecnologie Alleate	Sul piccolo tavolo d'angolo all'interno del foyer d'ingresso.
		-	Boulder City	Nelle rovine, nella libreria al piano superiore dell'edificio del negozio smembrato, di fronte ai Great Khan.
		-	Drive-in California Sunset	Situato su un tavolo da picnic.
		-	Crimson Caravan Company	Ufficio principale, sul pavimento dentro la prima stalla del bagno.
		-	Rifugio dei Seguaci	Sul letto a destra, accanto a un fucile da caccia.
		-	Gomorrah	Suite di Gomorrah, sul tavolino accanto a uno dei letti rotondi del piano superiore della suite di Clanden, a sud sulla mappa.
		-	Lucky 38	Su uno dei tavolini della zona cocktail, sezione intermedia.
		-	Ranch Ratto Talpa	Edificio in rovina ad est, all'interno del magazzino chiuso a chiave
Vere storie della polizia	Occasione di colpo letale	-	Stazione di rifornimento Poseidon	Nella macchina della polizia nel mezzo di alcuni barili pieni di materiale radioattivo.
		-	Edificio Basin creek	Su un tavolo nella reception.
		-	The Tops	Suite presidenziale, sul piccolo comodino in camera da letto.
		-	Vault 34	All'interno delle rovine della stanza di sicurezza, nella zona del reattore, sopra alcune macerie vicino a una borsa medica.
		Dead Money	Casinò Sierra Madre	Suite di lusso, in una cassaforte (Scasso 75) sopra un cassetto in un armadio in una stanza alla fine del corridoio a sinistra
		Dead Money	Stazione di polizia	Accanto al coltello cosmico in cucina.
		Lonesome Road	Tetto della torre Sunstone	Passaggio interno delle scale tra il Silo missilistico di Ashton e il Divide, secondo livello nel corridoio, su una libreria, sotto un piccolo libro bruciato.
		Lonesome Road	Tetto della torre Sunstone	In un ufficio sotto il tetto, in uno schedario all'angolo (Scasso 75), insieme a un Militare moderno.
Vita da uomini	Sopravvivenza	-	Caverna di Broc Flower	Sul pavimento della camera irradiata, nell'area centrale con gli scheletri.
		-	Camp Golf	Appartamento di House, secondo piano, su un letto nella camera centrale, con un terminale. Va rubato.
		-	Camp Golf	Nella tenda con il Sergente McCredie, sul tavolo al centro. Va rubato.
		-	Camp Golf	Nel cortile a est, in una roulotte vicino alla strada.
		-	Camp McCarran	Nella tenda più orientale, vicino al veicolo blu vicino alla strada e due camion militari.
		-	Camp McCarran	Viale di Camp McCarran, per terra, nei pressi del tavolo da biliardo.
		-	Caverna di Cannibal Johnson	Su un ripiano.
		-	Noleggio barche del Capitano Dean	Appena entrati, sulla mensola a sinistra.
		-	Caverna di Charleston	Su una mensola nella stanza vicina alla parte sommersa.
		-	Cottonwood Cove	Quartier Generale, sulla scrivania di Aurelius of Phoenix, vicino all'arma da

Rivista	Abilità	DLC	Luogo	Descrizione
				disarmato Armi da disarmato Ricompensa dei caduti.
		-	Goodsprings	Dentro la casa a nordest di quella del Dottor Mitchell, su una scaletta.
		-	Goodsprings	Scuola di Goodsprings, sul pavimento dell'aula centrale.
		-	Caverna di Goodsprings	Tenuto da uno scheletro, vicino a un borsone in fondo alla caverna.
		-	Cimitero di Goodsprings	A est della torre dell'acqua, nella grotta più a sud con due sporgenze rocciose, fra molti scorpioni radioattivi.
		-	Jacobstown	Abitazione di Jacobstown, prendendo le scale a destra, prima stanza a sinistra.
		-	Caverna del Lake Mead	Nella parte più a sud, sopra alcune valigie.
		-	Area campeggio Mountain Shadows	Su un tavolo da picnic, subito a est.
		-	Rifugio dei Mercenari dell'RNC	In una vasca d'acqua verdastra, vicino a due scheletri a est del rifugio e a nord di Black Mountain.
		-	Base aeronautica Nellis	Nella scuola, dentro la cattedra (Scasso 25), assieme a un Libro di cucina del patriota e un Medico oggi.
		-	Old Mormon Fort	Venduto da Julie Farkas, dopo aver completato la missione nascosta "Friend of the Followers".
		-	Accampamento sud dei Powder Ganger	In mezzo a una cassa di libri bruciati a sud del Complesso Penitenziario dell'RNC.
		-	Stazione Mercenari Alpha	Nella tenda più a sinistra.
		-	Stazione Mercenari Delta	Sul tavolo nella tenda.
		-	Stazione Mercenari Foxtrot	Sul tavolo nella tenda, vicino a un AI riparo; non visibile senza disabilitare il tavolo.
		-	Red Rock Canyon	Nella tenda a nordovest, assieme a un Bollettino programmatore e un Militare moderno.
		-	Rovine di South Vegas	Insegne al neon di Zapp, nell'ufficio al piano superiore, vicino a una La gazzetta del pugile e una Nuka Cola Quartz.
		-	Miniera Techatticup	A destra dell'entrata, nella zona con i due ostaggi RNC.
		-	The Tops	Tredicesimo piano, sul cammino nella suite di Benny.
		-	The Tops	Tredicesimo piano, nella suite del pezzo grosso.
		-	Goodsprings Monumento Yangtze	Nella baracca abbandonata a nordovest.
		-	Westside Co-op	Sul bancone, vicino a un Settimanale del venditore, vicino Ettienne.
Honest Hearts			Capanno di pesca di Zion	Dietro al divano.
Honest Hearts			Stand di benvenuto alla Zion Valley	Su una delle panche in legno davanti allo stand.
Old World Blues			Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9	Nella stanza a ovest con un terminale rotto, in un bidone.
Old World Blues			Impianto di decostruzione Securitron	All'esterno, sulla destra, sopra un tavolino da picnic.
Lonesome Road			Miglio del corriere	Al centro della mappa, fra una macchina in fiamme e una testata, sotto alcuni libri rovinati.
Lonesome Road			Tetto della torre Sunstone	Negli uffici, nel livello inferiore al tetto, in uno schedario (Scasso 75), assieme a un Vere storie della polizia.
Lonesome Road			Area di sosta Junction 7	Vicino a un tavolo ribaltato, sotto un libro rovinato.
Lonesome Road			Dry Wells	In una scatola metallica, assieme a un Medico oggi e molte munizioni, a ovest della mappa.

Palle di neve

Le Palle di neve sono oggetti collezionabili, sparsi nella Zona contaminata del Mojave. Con i DLC installati ce ne sono undici e ognuno può essere ceduti a Jane, che si trova nella suite presidenziale del Lucky 38, per 2000 tappi ciascuno.

Palla di neve	DLC	Luogo
Palla di neve - Base aeronautica di Nellis	-	Nel museo della Base aeronautica di Nellis, sul tavolo appena a destra entrando.
Palla di neve di Goodsprings	-	Nel cimitero di Goodsprings, nei pressi della torre dell'acqua.
Palla di neve di Hoover Dam	-	Sul bancone della reception a Hoover Dam.
Palla di neve di Mormon Fort	-	All'interno della torre all'angolo a ovest del Old Mormon Fort, su una libreria.
Palla di neve - Mt Charleston	-	Nell'abitazione di Jacobstown, sul tavolo della reception.
Palla di neve del Sito dei test	-	Nella zona cocktail del Lucky 38, vicino a un registratore di cassa. L'area è accessibile solo dopo aver parlato con il Sig. House.
Palla di neve della Strip	-	Nel Vault 21, sul comodino della stanza chiusa (media) di Sarah
Palla di neve Sierra Madre	Dead Money	Vicino al rifugio di Dean a Salida del Sol Salida del Sol nord
Palla di neve del Parco Nazionale di Zion	Honest Hearts	Nell'Emporio di Zion, in un armadio rotto, sul ripiano in basso.
Palla di neve di Big MT	Old World Blues	Nella Stazione meteorologica X-17, vicino ad un pannello elettronico.

Palla di neve di Lonesome Road

Lonesome Road

Nell'Area di sosta Junction 7, nello shop sotto la collina, piano superiore, in una libreria ribaltata.

Olonastri e note

Gioco principale

Olonastro o nota	Missioni	Luogo	Contenuto
A proposito di quel Bunker a Fortification Hill	Data da Yes Man dopo la dimostrazione dei nuovi Securitron		<p>Ti ho mai detto che sei il mio preferito? Proprio così!</p> <p>Il motivo per cui ti ho dato questa pagina stampata è che volevo ricordarti del bunker costruito dal Sig. House a Fortification Hill. Volevo dirlo apertamente, ma poi ho cambiato idea, perché PROPRIO NON MI PIACE ripetermi!</p> <p>Nel caso non fosse chiaro, se TU vuoi ripeterti, fallo pure! Diventa un problema solo quando lo faccio io!</p> <p>Ad ogni modo, ora che mi hai installato nel computer centrale de Lucky 38, posso dare un'occhiata ai dati del Sig. House. Indovina un po'? La struttura sotterranea del forte è molto importante!</p> <p>Il Sig. House ci ha messo un numero ENORME di Securitron. Sono centinaia!</p>
Aggiornamento spedizione Stealthboy	Vola con me	Nel seminterrato del Sito Test REPCONN, nella stanza in cui Harland si è asserragliato	<p>Prova a immaginare come sarebbero potenti se li aggiornassi con il sistema operativo Mark III!</p> <p>Quando la Legione attacca Hoover Dam, potresti incitare il tuo esercito ad attaccarli! Chi merita un esercito più di te? Nessuno!</p> <p>Un esercito di Securitron aggiornati sarebbe perfetto per dimostrare all'RNC che non scherzi! Vai via e non tornare più, RNC!</p> <p>Purtroppo, e MI COSTA DAVVERO ammetterlo, non posso aggiornare i Securitron del forte da qui, nel Lucky 38... Non riesco a stabilire una connessione affidabile e so per certo che la colpa è tutta mia.</p> <p>Ma se tu portassi il Platinum Chip al forte, potresti eseguire l'aggiornamento da te. È solo un'idea!</p> <p>Love,</p> <p>Yes Man</p> <p>Corrispondenza REPCONN inter-office #3486209</p> <p>A: Dipartimento Risorse Umane RobCo Da: Sanjeev Rajan, Custode REPCONN</p> <p>Salve Dipartimento Risorse Umane RobCo:</p> <p>Vi stiamo rimandando indietro due (2) casse di apparecchi denominati "StealthBoy". In base alla polizza di carico, ogni cassa contiene dodici dozzine (144) di apparecchi. A causa di un errore di un dipendente (non mio!), una cassa è stata aperta e mancano cinque (5) StealthBoy. Mi dispiace.</p> <p>Cordialmente,</p> <p>Sanjeev Rajan, Custode</p> <p>Aiuto!</p>
Aiutami!		Nell'Edificio Basin Creek, per terra davanti alla cassaforte (Scasso 25)	<p>Mi sono chiuso a chiave nel mio ufficio e non riesco a trovare la chiave.</p> <p>Vi prego, chiamate la polizia !</p>
Attacchi notturni al ranch	The Screams of Brahmin	Ottenuto da Dusty McBride, nei pressi di Novac	<p>Dusty McBride vuole che tu indagini sulle uccisioni notturne del suo bestiame, che dice tendono ad avvenire intorno a mezzanotte.</p> <p>*Iniziare discorso sul protocollo di registrazione testo 0579241*</p> <p>Maschio: È ancora lì? Femmina: Sì, è qui Sam. Maschio: Beh, dannazione! Prendiamolo e andiamo. Primm Slimm: Salve Compagni! Benvenuti al Casinò e museo di Vikki e Vance! Maschio: Puoi chiudere quella cosa Pauline? Femmina: Sicuro tesoro! Prendi il fucile e muoviamoci. Primm Slimm: Per favore non toccate gli oggetti in esposizione. Femmina: Ci sono quasi. Pulisco anche il file di memoria. Maschio: Ok! Muoviamoci.</p>
Buona cucina	A Pair of Dead Desperados, I	Dato da Primm Slimm, a Primm, dopo una sfida Scienza 50	<p>Sulla strada nei pressi della Stazione Las Negli ultimi anni, la sola idea di un "buon cibo" sembrava al di là della</p>

			<p>nostra portata; in effetti dove si poteva cercare qualcosa di preparato ad arte ed elegantemente presentato da uno chef di prima classe? Ebbene, compagni buongustai, ho trovato un posto su questa terra dimenticata da Dio in cui mangiare Vero Cibo.</p> <p>Vi presento l'Ultra-Luxe.</p> <p>Ignorate la gentaglia sulla strada, quegli insignificanti contadini e i tipi comuni che continuano a sfregare i loro miseri tappi nel tentativo di sembrare persone di classe. Ignorate le prostitute oscene e tormentate dalla malattia del Gomorrah, che si offrono a chiunque abbia del denaro. Affrettatevi verso il fantastico Ultra-Luxe, l'unico edificio di New Vegas degno della vostra attenzione (ve ne accorgerete quando lo vedrete). Entrate nel ristorante, il Gourmand, e parlate con la deliziosa Marjorie, si occuperà di voi.</p> <p>Non perdete tempo, è necessario prenotare con largo anticipo. Vi attende una festa grandiosa, cari amici.</p>
Caccia al tesoro		Vegas Boulevard, vicino al cartellone dell'Ultra Luxe	
Cadavere recuperato	A Final Plan for Esteban	Su un manichino, nell'Edificio di immagazzinamento a Black Mountain	<p>A chi d'interesse (Tu!), Abbiamo preso delle cose molto buone durante l'ultimo raid e, al contrario dell'ultima volta, non voglio incidenti. L'unica conclusione logica sarebbe nascondere tutto in questa stanza. Se puoi leggere, hai il permesso di usare qualsiasi oggetto che troverai. Cose che ho nascosto: 1 Lanciamissili 3 Missili 3 Pacchi di C4 5 Granate a frammentazione 1 Super Stimpak Munizioni variell tuo Benevolo Sovrano Supremo, Tabitha</p>
Cartella medica di Pacer	Mossa dei King	Viene aggiunto all'inventario del Corriere, dopo aver sconfitto i Demoni che avevano teso un'imboscata a Esteban Morales, nei pressi della Sede REPCONN	<p>Ho sottratto il cadavere del Mercenario Morales ai Demoni. Devo tornare dal Soldato semplice Morales e dirle che il corpo di suo marito è al sicuro.</p> <p>Nome: Pacer Cognome: Preferisce non dirlo/Sconosciuto</p>
Cassaforte del magazzino		In un armadietto all'Old Mormont Fort, durante la missione Mossa dei King	<p>Gruppo sanguigno: AB Data di nascita: Incerta Sesso: M</p> <p>Nota: Il paziente si è presentato spinto da amici, denunciando una forte dipendenza da una droga conosciuta come Jet. I test preliminari mostrano che un uso continuato della droga sarebbe molto pericoloso, a causa delle condizioni cardiache pre-esistenti del paziente (malattia coronarica arteriosa). In nessun caso deve essere assunta una qualsiasi sorta di stimolante (come Psycho), in particolare con il farmaco scelto al momento.</p> <p>Corrispondenza REPCONN inter-office #3457763</p> <p>A: Steve Reynolds, Direttore del progetto Piattaforma di Lancio. Da: Bill Levy, Custode</p> <p>Ciao Steve,</p> <p>Abbiamo finito di trasformare quella vecchia sala generatori in magazzino, come avevi richiesto. Se hai bisogno di accedere alla cassaforte la password è: R3PC0N.</p> <p>Grazie, Bill</p> <p>Manny Vargas ha detto che c'è un altro cecchino chiamato Boone, che lavora di notte nella bocca del dinosauro, e la cui moglie è venuta a mancare di recente.</p>
Cecchino notturno		Dato da Manny Vargas, se il Corriere chiede di Boone	
Codice di attivazione	Ti ho stregato	Sul corpo del Capitano Ronald Curtis	<p>Questo sembra essere un codice di attivazione/disattivazione per un qualche tipo di esplosivo.</p>
Codici di sicurezza radiofonici Stazione dei Mercenari	Restituire al mittente	Dati dal Sergente Reyes a Camp Forlorn Hope	<p>Questo olonastro contiene codici di sicurezza aggiornati per le radio nelle varie Stazioni di Mercenari del mojave. Comunque i codici sono inutili per chiunque, senza il passcode corrispondente.</p>
Come giocare a Caravan		Dato da Ringo a Goodsprings o alla Crimson Caravan Company	<p>CREARE UN MAZZO I mazzi da Caravan sono composti da almeno 30 carte di uno o più set di carte tradizionali. Il mazzo può essere composto da un numero qualsiasi di carte di qualsiasi tipo si adatti alla strategia del giocatore, ma non può contenere carte duplicate dello stesso set. Ad esempio, avere un Re di picche di un Set A e un Re di picche di un Set B va bene, ma non è ammesso avere più di un Re di picche del Set A.</p> <p>REGOLE Il Caravan è un gioco per due persone, che consiste nel creare tre pile (o "carovane") di carte numerate. Lo scopo del gioco è di superare la carovana dell'avversario con il valore più alto di carte numerate che non deve essere troppo basso (minore di 21) né troppo alto (superiore</p>

a 26).

All'inizio del gioco ciascun giocatore prende otto carte dal proprio mazzo e mette una carta numerata o un asso in una delle tre carovane. Nel corso del primo turno i giocatori non possono scartare.

Una volta che entrambi i giocatori hanno avviato le loro tre carovane, nel corso del proprio turno possono compiere UNA delle seguenti operazioni:

1. Giocare una carta e pescare una nuova carta dal proprio mazzo.
2. Scartare una carta e pescare una nuova carta dal proprio mazzo.
3. Eliminare una delle tre carovane rimuovendo tutte le carte da quella pila.

Le carovane hanno un verso, numericamente ascendente o discendente, e un seme. Il seme viene determinato dalla prima carta della carovana, il verso dalla seconda. Tutte le carte seguenti devono continuare nello stesso verso numerico oppure devono avere lo stesso seme della carta precedente. Non è possibile giocare in sequenza carte con lo stesso valore numerico, qualunque sia il loro seme. Le figure possono essere attaccate alle carte numeriche in qualsiasi carovana, influendo su di esse in vari modi.

VALORE DELLE CARTE

Jolly: Giocato su asso, 2-10. Gli effetti cambiano a seconda che sia un asso o una carta numerata (vedi sotto). Possono essere giocati anche più jolly sulla stessa carta.

Asso: Valore di 1. I jolly giocati sugli assi eliminano dal tavolo tutte le altre carte numeriche dello stesso seme dell'asso. Esempio: un jolly giocato su un asso di picche eliminerà dal tavolo tutte le carte di picche (tranne le figure e l'asso di picche).

2-10: Valore nominale. I jolly giocati su queste carte eliminano dal tavolo tutte le carte dello stesso valore. Esempio: un jolly giocato sul 4 di cuori eliminerà dal tavolo tutti i 4 (tranne il 4 di cuori).

Fante: Giocato su asso, 2-10. Elimina questa carta e tutte le figure attaccate a essa.

Donna: Giocata su asso, 2-10. Inverte il verso e cambia il seme della mano in corso. Possono essere giocate anche più donne sulla stessa carta.

Re: Giocato su asso, 2-10. Aggiunge nuovamente il valore di quella carta. Esempio: un re giocato su un 9 aggiunge 9 a quella mano. È possibile giocare più re sulla stessa carta con un effetto moltiplicatore. Esempio: $4 + 8 = 8$. $4 + 2 \text{ re} = 16$.

VITTORIA

La carovana di un giocatore è considerata venduta quando il valore delle sue carte è superiore a 20 e inferiore a 27. L'altro giocatore può ancora rilanciare aumentando il valore della propria pila restando però in un punteggio compreso tra 21 e 26. Il gioco finisce quando ognuna delle tre carovane in gara è stata venduta. Nel caso in cui il valore di una delle tre carovane sia pari tra i due giocatori, il gioco continua fino a che tutte e tre le carovane non sono state vendute. Il giocatore con due o più carovane vendute vince il piatto.

Se qualcun altro sta leggendo questo messaggio, probabilmente sono morto per mano dell'assassino mandato dalla RNC a cercare il Caporale White.

Ho infranto la legge molte volte in vita mia, ma sempre per il bene comune. Come nel caso del Caporale White. Ucciderlo è stato spiacevole, ma necessario. Se gli fosse stato permesso di interferire, Westside sarebbe stata tagliata fuori dai rifornimenti di acqua dell'RCN e i raccolti sarebbero andati distrutti. Non avevo intenzione di lasciare che ciò accadesse.

Ho pagato per il mio crimine. Non lasciare che la gente di Westside soffra a causa mia.

- Tom Anderson

Confessione di Anderson	Dissimulazione	Sul corpo di Anderson	Il Mercenario Andy spera di sapere qualcosa di più sul perché ha perso il contatto radio con il presidio NRC alla stazione Charlie.
Controllo Stazione Mercenari Charlie	Restituire al mittente	Data dal Mercenario Andy a Novac	Questo è un accordo concluso tra la Crimson Caravan Company e i Van Graff per tagliare fuori dal mercato o eliminare tutte le altre aziende del settore attive nella regione come la Gun Runners e la Cassidy Caravans.

Nel caso di Cassidy Caravans, Gloria Van Graff ha accettato di servirsi di

Dettagli tempistica artiglieria di Nellis	Highway to the Danger Zone	Dato da George, dopo aver accettato la sua scommessa, nei pressi della Base aeronautica di Nellis	mercenari ai danni della Cassidy Caravans per sminuire il valore dell'azienda e permettere così ad Alice McLafferty di acquistare gli attivi restanti a un prezzo di occasione.
Diario del Caporale White	Nell'armadietto del Caporale White al Viale di Camp McCarran		Il segreto per riuscire ad evitare l'artiglieria è quello di passare da un edificio all'altro muovendosi lungo il lato nordoccidentale della città verso il cancello anteriore. Mantieniti al riparo nell'angolo nordorientale dei due edifici, quindi precipitati di corsa verso il cancello. I Boomer non spareranno ai loro, perciò segui la recinzione fino a quando non raggiungi il cancello. So anche che c'è una vecchia galleria ferroviaria che si immette nella zona da sud, ma non so se è sicura: nessuno ha mai fatto ritorno da lì.
Diario del Sig. RADical	Sul corpo del Sig. RADical, a sud est di Novac		Ho estratto il log per la scorsa settimana dal computer di East Pump Station. Riguardando indietro nelle ultime settimane, gli orari sono più o meno regolari. Sta decisamente succedendo qualcosa - l'acqua non dovrebbe neanche passare per il Westside, e invece il log dice il contrario. So di avere trovato qualcosa.
Diario di Cachino	Che poco ne sappiamo	Sul corpo di Cachino; può essere rubato per poi usarlo per ricattarlo	Westside, Cisterna Sud: 10:11 10:27 10:35 10:05 10:55
Diario di Karl	Oh, Papa	Sul corpo di Karl; può essere usato per screditarlo davanti a Papa Khan	Westside, Cisterna Nord:: 16:02 16:16 16:05 16:38 16:53
Diario di Tomas	The Star Showdown	Sul corpo di Tomas, nei pressi di Nipton	Giorno 1: Adoro la tuta. Adesso posso rovistare dappertutto, fregare le radiazioni. Con la presente mi battezzo Sig. Radicale. L'hai capita? Ahah!
Diario macabro (Voce 1)		Su una mensola, nella baracca al Sito dei test nucleari	Giorno 4: La tuta ha superato il primo test a pieni voti. Visita notturna a Yucca Mountain. Non sono andato troppo in profondità a causa di qualcosa di grande che si muoveva più in basso nel tunnel. Alto livello di radioattività anche dove ero, e non mi ha fatto neanche il solletico. Evviva, tutta antiradiazioni!
			Giorno 5: Vomitato tutta la mattina. Non ho schizzato sulla tuta altrimenti mi sarei arrabbiato.
			Giorno 9: Fantastico! Corso su un mucchio di rottami di una vecchia signora. Comprato un contenitore incandescente per dei miseri 50 tappi. Diretto a Clark Field per provare la tuta a livelli più alti di radiazioni. Se regge, farò saltare il tappo a questo barattolo di sostanza appiccicoso e me la verserò addosso! Scommetto che potrei nuotare in questa roba, se ne avessi abbastanza! Oh Sì!
			Il Diario di Cachino documenta mesi di attività dello stesso. Contiene un libro mastro che descrive molti dei suoi accordi commerciali negli ultimi mesi, comprese le vendite di prodotti chimici e armi. È chiaro a prima occhiata che queste transazioni siano le sue finanze personali , e ciò è fatto dietro la struttura di amministrazione della Omerta Family.
			Egli parla anche, in maniera molto dettagliata, di molti incontri sessuali con prostitute di Gomorrah, compresa Joana.
			Dopo quasi ogni vendita in nero, o incontro sessuale egli giura che questo sarà l'ultimo.
			Questo diario consiste di note dettagliate e osservazioni dal tempo di Karl con i Great Khan. Molte voci entrano in maniera molto dettagliata nella sua opinione sulle loro "abitudini selvagge e barbare" e, in molti punti, egli diventa filosofico sulle probabilità che la Legione di Caesar debba giustiziarne molti.
			L'ultima voce del diario dice:
			Le cose sembrano finalmente cambiare. Ho investito un bel gruzzolo di tappi in rottami nell'ultima città in cui sono passato, e adesso ho una nuova compagna di viaggio. Si chiama Jacklyn ed è molto carina. Non voglio correre troppo, ma le cose stanno andando bene! E riflettendo, stavo veramente iniziando a dubitare del potere della mia collana portafortuna!
			Caro diario, non ne posso più di questo corpo umano. Quindi oggi mi sono trasferita nella baracca del sito dei test abbandonato. Dovrebbero esserci abbastanza radiazioni da trasformarmi in un ghoul. Il mondo intorno a me è squallido e spaventoso. È così sbagliato desiderare un corpo che si intoni a tutto questo? Mi chiedo di che colore diventerà la mia pelle e

Diario macabro (Voce 2)

Sul tavolo vicino al set da laboratorio, nella baracca al Sito dei test nucleari

se riuscirò a trovare un rossetto dalla sfumatura adatta a quella tonalità. Probabilmente X. Dio, è tutto così deprimente.

Diario macabro (Voce 3)

Sul corpo di Trash, nella baracca al Sito dei test nucleari

Caro diario,
ormai è quasi una settimana che mi trovo in questa baracca. Non succede nulla. È una tale noia. Fa un gran caldo e mi si stanno anche rovinando i capelli. È così difficile trovare una tinta di questo colore nella Zona contaminata. Che rottura, voglio diventare un ghoul. Ora. Detesto tutta questa attesa. Vivere... mah... la vita è così sopravvalutata.

Caro diario,
buone notizie! Credo che finalmente ci siamo. Ok, adesso comincio a sentirmi un vero schifo (se non altro è una novità ah-ah-ah) e la pelle ha iniziato a staccarsi, ma di certo questo è solo il primo passo. Oh, e i miei capelli! Finalmente sono come li ho sempre desiderati, quindi inizia a vedersi. Perché trasformarsi in un ghoul deve essere così difficile?

Io, Harry Collins, con la presente dichiaro l'esclusiva proprietà dell'essenza vitale e rivendico a questo proposito tutti i diritti legittimi nella difesa di detta essenza contro tutti i concorrenti, CVD.

La città è nel caos da quando il Sindaco è arrivato sicuro da ovest dicendo che avrebbe messo Nipton sulla mappa. Beh, conosciamo le vere ragioni per cui viene in città. Viene per la mia essenza vitale.

E non è tutto. La città cresce giorno per giorno. Vengono tutti per la mia essenza vitale, come se non lo sapessi.

E non è tutto. Fare domande come "Harry, perché passi tutto il tuo tempo in quella casa? C'è qualcosa speciale?" Fiutare la mia essenza è ciò che stanno facendo.

Ne ho abbastanza. Metterò sotto chiave la mia essenza, e creerò delle protezioni. Nessuno metterà le mani sulla mia essenza vitale, eccetto Harry stesso.

Qualunque cosa succeda,

Harry Collins

Codice missione: CB-03

Password provvisoria: La miglior parte del valore

Riassunto: Paladino Hughes e Paladino Fairbanks, ho bisogno che vi dirigiate entrambi a nord al vicino apparato di comunicazione per cercare i componenti citati nel briefing. I mutanti sono stati ragionevoli in passato e potrebbero dimostrarsi disponibili.

McNamara

Codice missione: KH-792

Password provvisoria: E osare farlo

Riassunto: Paladino Raseleanne, tu e la tua scorta dovete perlustrare la base militare a nordest alla ricerca dei componenti di cui abbiamo bisogno. Ci è giunta voce che gli attuali occupanti difendono strenuamente il loro territorio, ma è altamente improbabile che possiedano delle armi capaci di costituire una seria minaccia per qualcuno che indossa un'armatura atomica completa. Il livello di minaccia è considerato minimo.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Buon Pomeriggio. Ogni anno è compito del difensore civico, non solo ufficiare l'elezione, ma farne una cronaca nella speranza che, dopo che l'ultimo Soprintendente avrà finito il suo mandato e avrà camminato incontro alla sua morte nella camera sotto al suo ufficio, e il vault sarà diventato vuoto, quel giorno qualche scavatore umano o forse qualche razza di esseri superiori ancora sconosciuta possa trovare le nostre documentazioni e incorporarle in un canone storico.

Dichiarazione di essenza vitale

In una casa piena di trappole a Nipton

E non è tutto. La città cresce giorno per giorno. Vengono tutti per la mia essenza vitale, come se non lo sapessi.

E non è tutto. Fare domande come "Harry, perché passi tutto il tuo tempo in quella casa? C'è qualcosa speciale?" Fiutare la mia essenza è ciò che stanno facendo.

Ne ho abbastanza. Metterò sotto chiave la mia essenza, e creerò delle protezioni. Nessuno metterà le mani sulla mia essenza vitale, eccetto Harry stesso.

Qualunque cosa succeda,

Harry Collins

Codice missione: CB-03

Password provvisoria: La miglior parte del valore

Riassunto: Paladino Hughes e Paladino Fairbanks, ho bisogno che vi dirigiate entrambi a nord al vicino apparato di comunicazione per cercare i componenti citati nel briefing. I mutanti sono stati ragionevoli in passato e potrebbero dimostrarsi disponibili.

McNamara

Codice missione: KH-792

Password provvisoria: E osare farlo

Riassunto: Paladino Raseleanne, tu e la tua scorta dovete perlustrare la base militare a nordest alla ricerca dei componenti di cui abbiamo bisogno. Ci è giunta voce che gli attuali occupanti difendono strenuamente il loro territorio, ma è altamente improbabile che possiedano delle armi capaci di costituire una seria minaccia per qualcuno che indossa un'armatura atomica completa. Il livello di minaccia è considerato minimo.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Dichiarazione missione CB-03

Sul corpo del Paladino Fairbanks, in un cratere irradiato nei pressi di Hidden Valley, lo stesso in cui si trova il centauro unico Moe

McNamara

Codice missione: KH-792

Password provvisoria: E osare farlo

Riassunto: Paladino Raseleanne, tu e la tua scorta dovete perlustrare la base militare a nordest alla ricerca dei componenti di cui abbiamo bisogno. Ci è giunta voce che gli attuali occupanti difendono strenuamente il loro territorio, ma è altamente improbabile che possiedano delle armi capaci di costituire una seria minaccia per qualcuno che indossa un'armatura atomica completa. Il livello di minaccia è considerato minimo.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Dichiarazione missione XV-56

Sul corpo del Paladino Matiz, al secondo piano della Sede REPCONN

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladino Raseleanne, tu e la tua scorta dovete perlustrare la base militare a nordest alla ricerca dei componenti di cui abbiamo bisogno. Ci è giunta voce che gli attuali occupanti difendono strenuamente il loro territorio, ma è altamente improbabile che possiedano delle armi capaci di costituire una seria minaccia per qualcuno che indossa un'armatura atomica completa. Il livello di minaccia è considerato minimo.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Discorso di Gus Olson, difensore civico, per L'elezione Annuale del Soprintendente.

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

McNamara

Codice missione: XV-56

Password provvisoria: Vivere per combattire un altro giorno

Riassunto: Paladini Matiz e Lander, perlustrate le rovine alle coordinate 0.004, 9.265, cercate i componenti di cui abbiamo bisogno e recuperate tutto quello che potete. Come obiettivo secondario, compilate un elenco di oggetti aggiuntivi presenti sul sito da recuperare in futuro.

Ma ultimamente mi è venuto in mente che questo non è il vero motivo. Credo che il vero motivo per cui lo facciamo sia che vogliamo credere che da qualche parte negli archivi ci sia una risposta a tutto questo, o forse ce ne sarà una quando tutti i documenti storici saranno conclusi e la storia raccontata per intero. Vogliamo che abbia un senso. Per capire perché il computer centrale del vault ci ucciderà se non offriamo uno di noi come sacrificio annuale. Per capire a pieno il perché continuiamo ad avere queste elezioni nonostante la corruzione libera che le ha colpiti da qualcosa che ormai dovrebbe ammontare a dieci anni. Una volta era tutto più semplice, e le elezioni significavano strette di mano e baci ai bambini. Ma adesso, col sorgere dei blocchi votanti e questa infestazione di corruzione, traffico di droga, contrabbando e Dio sa cos'altro, vogliamo sapere perché.

Beh, ho controllato gli archivi, e posso dirvi che là non troverete la risposta. Troverete un rapporto del primo soprintendente, che è entrato nel vault come l'unico cittadino consapevole dei sacrifici che ci sarebbero stati. Ma neanche lui ha avuto una risposta. Se l'avesse avuta, avrebbe sicuramente previsto la rabbia dei cittadini quando la notizia sarebbe esplosa. Sicuramente avrebbe pensato che essi volevano scegliere democraticamente il sacrificio, nel modo in cui noi cittadini siamo abituati a lavarci le mani di fatti terribili, e che il suo nome sarebbe stato in cima ai sondaggi, e che le contemporanea mancanza di un soprintendente e martire avrebbe fuso per sempre le due posizioni nel Vault 11. Ma non l'ha avuta. Ha avuto niente più che la risposta che abbiamo avuto noi, e i documenti affermano che dopo che i cittadini hanno scoperto che la password della camera sacrificale era il nome di battesimo di sua moglie Betty, è sceso in quella stanza piangendo come un bambino.

Posso solo domandarmi se per caso non ci siano risposte da trovare, e stiamo solamente andando avanti con questo perché non vediamo altra scelta. Tuttavia, continuo a sperare che possiamo trovarne un'altra. Vi sprono tutti a fare il viaggio che ho fatto io - per ricordarvi che non è passato molto tempo da quando eravamo governati dalla nostra civiltà e dignità, e che quelli erano tempi in cui non dovevamo vergognarci così.

Sono necessarie queste parti per riparare il tritatutto.

- 2 luci pilota
- 2 pentole a pressione
- 2 conduttori
- 2 bocchette della pompa antincendio
- 4 batterie a fissione
- 2 assemblatori di manometri
- 2 moduli sensore
- 5 rottami di ferro
- 1 pentola

Ci sono alcuni venditori diversi, che vendono snack e carne. Dovresti provare Fritz. Ha un piccolo negozio con un paio di commercianti. Ruby Nash a Primm ha degli oggetti interessanti. Infine, la Crimson Caravan dovrebbe essere in grado di gestire una buona quantità di rifornimenti per noi. Prova a convincerli a trattare per alcune delle nostre rimanenze.

Uno sviluppo promettente, se posso dirlo io! Pare che le cose siano andate a puttane al Complesso Penitenziario dell'RNC a nord, e i prigionieri siano scappati e adesso girino in libertà.

Sembra una cosa brutta - e lo sarebbe, se non fosse per l'acume politico e l'alchimia interpersonale del sottoscritto, Sindaco Joseph B. Steyn, Esq. Ho mandato fuori i Jim, per avere un contatto con i prigionieri (o "Powder Ganger," anzi - insistono su questo nome) per far sapere loro che Nipton è aperto a un accordo - con giri gratuiti con le ragazze come premi.

Eah! Sai che hanno accettato il patto! Come gli è stata data a bere dal Piccolo Jim, comunque. Grande Jim, R.I.P.

Vedo molto potenziale qui, purché io possa trattenere le truppe dell'RNC e i Powder (nome ridicolo) dal rincorrersi a vicenda e spararsi in strada. Fortunatamente, i soldati vengono solo di notte (doppio senso), così se i Powder verranno solo di giorno (ancora), essi andranno e verranno (la terza volta va meglio).

In confidenza,

Sindaco Joseph B. Steyn, Esq.

Elenco dei pezzi del tritatutto

Not Worth a Hill of Corn and Beans Dato dal Caporale William Farber al Viale di Camp McCarran

Elenco venditore di carne

Poor Meat Never Makes Good Soup Dato dal Caporale William Farber al Viale di Camp McCarran

Evasione dalla prigione

Sul computer del sindaco, al municipio di Nipton

Fai rapporto al Capitano Parker

Keith's Caravan Charade

Data dal Capitano Parker all'Aerotech Office Park

Avete prove che Keith bara al gioco. Fate rapporto al Capitano Parker con le vostre scoperte.

Fai rapporto al Capitano Parker

Keith's Caravan

Data dal Capitano Parker all'Aerotech

Avete prove che Keith vende droghe. Fate rapporto al Capitano Parker

	Charade	Office Park	con le vostre scoperte.
Famiglia di Frank Weathers	Ho lasciato il mio cuore	Dato dopo aver parlato con Frank Weathers, all'Aerotech Office Park	Frank Weathers mi ha chiesto di trovare la sua famiglia. Pensa che possa essere stata ridotta in schiavitù dalla Legione a Cottonwood Cove.
Far entrare Janet a Nellis	Giovani cuori	Dato da Pearl durante la missione Giovani Cuori se il Corriere ha un'Eloquenza inferiore a 50	Pearl non si fida proprio degli estranei. Forse se migliorassi la mia reputazione con i Boomer, cambierebbe idea.
Fattura della Crimson Caravan	Puoi dipendere da me	Ottenuta da Alice McLafferty	Questo olonastro contiene una fattura per vari pezzi di attrezzatura scientifica spedita da Shady Sands, California. Il destinatario per l'olonastro è il Dottor Thomas Hildern.
Fattura di vendita	Una per la mia piccola	Nella cassaforte (Scasso 25) all'interno della reception del Dino Dee-lite a Novac	Noi, rappresentanti del Consul Officiorum, abbiamo contrattato e acquistato oggi da Jeannie May Crawford della giurisdizione di Novac, i diritti esclusivi di proprietà e vendita della schiava Carla Boone per la somma di mille tappi di bottiglia, e quelli del suo futuro figlio per la somma di cinquecento tappi di bottiglia, il cui ricevimento è riconosciuto con la presente. Garantiamo che la schiava e il figlio saranno integri, sani e schiavi a vita. Conveniamo con Jeannie May Crawford, di avere pieno potere di contrattare e vendere detta schiava e la sua progenie. Sarà dovuto il pagamento di ulteriori cinquecento tappi di bottiglia ad avvenuta maturazione del feto, la cui rivendicazione sarà garantita dal possesso di questo documento.
			M. Scribonius Libo Drusus et al. Amministratori di M. Licinius Crassus, Consul Officiorum ab Famulatus
Ferro missile di Nellis	Missing a Few Missiles	Data da Raquel, alla Base aeronautica di Nellis, dopo aver completato Formiche indisciplinate	Raquel, il Capitano di Armi dei Boomer, sarebbe grata se le portassi dei missili.
Fiammiferi	Oltre il manzo	Sul corpo di Jay Barnes, nella sua stanza all'Ultra-Luxe Sul corpo di Crusoe, nella sua stanza all'Ultra-Luxe	Ecco cosa c'è scarabocchiato sul retro della bustina dei fiammiferi: Bagno Turco. 4 del pomeriggio.
Frammento diario del Soprintendente (pagina 64)		Al Vault 34, al primo piano subito a destra dall'entrata	Pagina 64 ... la popolazione continua a crescere senza ostacoli. Col sovraffollamento è arrivata la violenza, niente di che all'inizio, ma poi è aumentata rapidamente con il libero accesso alle armi nell'armeria. La porta dell'armeria, a quel tempo, non era collegata al sistema principale e non poteva essere chiusa; così ho messo delle guardie alla porta dell'armeria per evitare che qualcuno dei residenti più fastidiosi arrivasse alle armi. C'è stata qualche opposizione a ciò, ma la maggioranza dei residenti è parsia d'accordo...
Frammento diario del Soprintendente (pagina 65)		Al Vault 34, nella stanza con tre ghoul	Pagina 65 ... il vero guaio è iniziato quando un buon numero di residenti hanno iniziato a chiedere il controllo della popolazione. Prevedendo che la situazione sarebbe diventata rapidamente fuori controllo, ho dato ordine a uno dei tecnici di approntare un meccanismo di bloccaggio che collegasse la porta dell'armeria al terminale nel mio ufficio. La notizia della chiusura dell'armeria ha fatto andare in collera un gruppo piuttosto grande di residenti, che rivendicavano il loro diritto a difendersi e chiedevano che fosse dato loro nuovamente accesso all'armeria, richiesta che io ovviamente ho negato...
Frammento diario del Soprintendente (pagina 66)		Al Vault 34, nei pressi della stazione di sicurezza e del terminale che sblocca l'alrea del sovrintendente	Pagina 66 ... le rivolte sono iniziate poco dopo; durante l'apice della violenza, il gruppo che chiedeva il libero accesso all'armeria ha preso d'assalto l'uscita del vault e se n'è andato. La porta è stata poi sigillata e sono state posizionate ulteriori guardie all'uscita; questo si è dimostrato un grave errore. Con le guardie aggiuntive all'uscita ce n'erano di meno a pattugliare le sale, e nessuna di loro era preparata all'agguato all'armeria da parte del gruppo. Le guardie sono riuscite a difendere la loro posizione, ma non prima che il danno fosse fatto, durante la lotta una delle condutture di raffreddamento del vault è stata danneggiata.
Frammento diario del Soprintendente (pagina 67)		Al Vault 34, nella stanza del reattore	Pagina 67 ... rissa sedata poco dopo l'annuncio del danneggiamento del reattore, prima che il panico prendesse il sopravvento tra i residenti del vault. I tecnici hanno lottato per riparare il danno al reattore e ai sistemi informatici principali. Abbiamo scoperto troppo tardi che, come parte di un protocollo automatico di sicurezza, il reattore era stato riconfigurato per usare tubature alternative per i suoi sistemi di raffreddamento; purtroppo con il danno al computer centrale esso non è stato in grado di rilevare il danno strutturale al vault. I gas radioattivi sono stati pompato attraverso i tubi rotti e hanno irradiato il vault. Sopra a tutto questo, c'è il fatto che non riusciamo ad aprire la porta principale del vault. Tutti i sistemi sembrano essere in autopilota e le funzioni di manual override sono state disabilitate. Dovremo solo sperare di riuscire a sopravvivere abbastanza a lungo affinché la porta possa aprirsi automaticamente...
Gli Omerta non comprano più da Mick	Che poco ne sappiamo	Dato da Mick al Negozio di Mick e Ralph, dopo aver discusso degli affari con gli	Mick della Mick & Ralph's dice che la Omertas ha smesso improvvisamente di comprare fucili, senza dare alcuna spiegazione. Forse dovrei

		Omerta	chiedere in giro e vedere se riesco a scoprire perché.
Grazie baby	Drin drin drin!	Dato da Benny, se il Corriere è donna, dopo aver avuto un rapporto con lui, senza averlo ucciso	Micetta, Grazie per aver dato un po' di zucchero a questo gattaccio! A proposito del platino nel sacco, ragazzi! Ma dove hai imparato quel trucchetto da 18 carati con le dita dei piedi? Non solo mi hai fatto arricciare le dita, mi si sono staccate e sono rotolate sotto il letto!
Impianto fotovoltaico di Nellis	Boogie Sunshine	Dato da Loyal, iniziando Boogie Sunshine	Avrei voluto restare per un altro giro, ma devo andare ora. Ho da fare. Vedendoti, ho perso la testa, pupa! Ma ora è tempo di agire!
Indaga sul gioco d'azzardo e sui traffici di stupefacenti di Keith.	Keith's Caravan Charade	Dato dal Capitano Parker durante la missione nascosta Keith's Caravan Charade	Non mi farò vedere per un po', ma se tutto va secondo i piani abbiamo un appuntamento, ok? Non me lo perderei per tutti i tappi di New Vegas.
Indovina chi continua ad avere fortuna?	All'Area di sosta Nipton Road, vicino al registratore di cassa		Mi raccomando, non fare l'appiccicosa e non cercare di seguirmi. Ciao, Benny
Itinerario del Presidente Kimball	Lo saprai quando succederà	Dato dal Mercenario Grant durante la missione Lo saprai quando succederà	Loyal, uno dei Boomer anziani, ha chiesto che dessi un'occhiata all'impianto fotovoltaico per provare a ripararlo. Il Capitano Parker all'Aerotech Office Park vuole che troviate prove del fatto che Keith bara al gioco o è coinvolto nello spaccio di droga. Non riesco quasi a credere alla fortuna che ho avuto. Davvero. Sono rimasto a bocca aperta. Proprio adesso sono stato avvicinato da un uomo piuttosto serio che diceva di chiamarsi "Sig. Fox." (Sì, giusto.) Una volta soli nel mio ufficio, mi ha fatto sapere di essere un membro della Legione di Caesar (!!!). Sapeva che le truppe dell'RNC e i Powder Ganger passano spesso il loro tempo a Nipton. Ne viene fuori che la Legione odia e vorrebbe dare una lezione a entrambi i gruppi, l'RNC per ovvie ragioni, e i Powder Ganger perché molestano la Legione assaltando gruppi su questa sponda del fiume. Non ci ho pensato neanche un momento prima di accettare la proposta del Sig. Fox. Tutto ciò che devo fare è convincere i Powder a rapire di notte le truppe dell'RNC. Quando entrambi i gruppi saranno in città, la Legione prenderà tutti. Ahaha! Per questo semplice compito, mi sono stati offerti 8.000 TAPPPI!!! Potrei quasi tornare subito all'RNC... ma chissà quanto altro potrebbe fruttarmi fare il leccapiedi della Legione? Inizierò a fare delle scorte di rifornimenti in un rifugio tra qui e l'avamposto del Mojave, nel caso decidessi di tornare a casa di fretta... Fantastico! Firmato, con mano ferma, (sulla tastiera)
			Super-Sindaco Joseph B. Steyn, III Esq. Programma della Visita Presidenziale a Hoover Dam Il Presidente sarà in visita a Hoover Dam per fare un discorso alle truppe e conferire una medaglia al Soldato Semplice Watson per il suo coraggio e il suo lavoro all'RNC. L'arrivo del Presidente è previsto su un vertibird dalla California. Il vertibird atterrerà sopra il Centro Turistico, dove il Colonnello Moore incontrerà il Presidente e lo accompagnerà fuori sul ponte. Dopo una breve introduzione da parte del Colonnello Moore, il Presidente farà il suo discorso. Il discorso durerà circa quattro minuti. Durante il discorso il Presidente conferirà una medaglia al Soldato Semplice Jeremy Watson, per il suo lavoro al servizio dell'RNC. Una volta terminato il discorso, il Presidente sarà riaccompagnato al vertibird, passando dal Centro Turistico, per la partenza immediata. In caso di emergenza, il discorso sarà cancellato e il presidente sarà portato velocemente al vertibird per la partenza immediata. In caso di problemi con il vertibird, una stanza al secondo piano del Centro Turistico verrà usata come stanza di sicurezza per tenere il Presidente al sicuro fino a che la minaccia non sarà passata. L'accesso a questa stanza è vietato e il Colonnello Moore tiene la chiave nella sua scrivania.

Le grida del braminoThe Screams of
BrahminSul corpo del nightkin, vicino la casa di
McBride nei pressi di Novac

Gran parte di ciò che è registrato qui è un casino di incomprensibili discorsi psicotici. Sembra esprimere una frustrazione generale nei confronti di una serie di bramini che si suppone stiano tenendo sveglio di notte l'autore, gridandogli nella testa ogni volta che chiude gli occhi.

Cara Sig.ra Van Graff,

Lettera a GloriaHeartache by the
NumberData da Alice McLafferty durante Hear-
tache by the Number

Ho avuto modo di constatare che recentemente la Cassidy Caravans ha avuto una serie di contratempi. Spero solo che questi ultimi malaugurati eventi finalmente convincano quella giovane ubriacona della proprietaria a vendermi i beni che le restano.

Come da accordi intercorsi, mi sono prodigata non poco per indebolire i Suoi concorrenti della Gun Runners. Può attendersi una misteriosa e improvvisa impennata delle vendite nel prossimo futuro.

Cordialmente,
AM

Cara Edna,

Lettera della Strip 1

In una stanza degli ospiti al Vault 21

ho perso tutti i tuoi soldi al casinò. Mandamene altri al più presto. Li riavrà tutti. Fidati di me.

Lenny

A: Soldato semplice Jackson

Lettera della Strip 10Nell'area delle celle del Quartier Gene-
rale della Polizia Militare RNC

Questa è l'ultima volta che seguo un tuo consiglio. Sono andato al bar del Gomorrah, come mi avevi detto tu. Mi sono ubriacato, sono stato buttato fuori perché mi sono preso troppa confidenza con le ballerine, sono caduto nel fango e mi sono vomitato addosso prima di essere arrestato dalla Polizia Militare.

Ricordo solo di essermi svegliato in una cella due giorni dopo. Grazie per avermi fatto sprecare la mia licenza, pezzo d'idiota.

Soldato semplice Daniels

A: Soldato semplice Erwin

Lettera della Strip 11Su un tavolo a nordest dell'Ambasciata
dell'RNC

Se verrò a sapere ancora una volta che hai tirato uno scherzo a uno dei miei soldati facendolo tornare in servizio senza uniforme, mi preoccupò personalmente di farti trasferire a Camp Forlorn Hope e di non farti tornare.

Ti sorveglierò.

Luogotenente Ashville

Lettera della Strip 2

In una stanza degli ospiti al Vault 21

Billy, non arrabbiarti, ma ho perso tutti i tuoi risparmi al The Tops la scorsa notte. Non è colpa mia, stava andando bene ed ero sopra di 2000 tappi, ma poi la fortuna ha girato e ho perso tutto. Voglio vedere se riesco a scroccare qualche tappo per tentare di riprendermi tutto. Ti prego, non odiarmi.

Sue

Ciao mamma!

Lettera della Strip 3

In una stanza degli ospiti al Vault 21

Ho una notizia buona e una cattiva. La buona notizia è che non ho perso tutti i miei soldi a causa di quegli "stupidi giochi d'azzardo" come li chiami tu. La notizia cattiva è che ho perso tutti i miei soldi a causa di una delle ragazze del Gomorrah. Ti sarebbe piaciuta, era una vera signora. Quindi, visto che non mi è rimasto niente da fare qui e che sono rimasto senza tappi, tornerò presto a casa.

Ti voglio bene!

Dennis

Nicole,

Lettera della Strip 4All'interno della Stazione Las Vegas
Boulevard, sul pavimento a sinistra della
cassetta per le lettere

tutti i miei anni di duro lavoro sono stati finalmente ripagati. La scorsa notte ho vinto il jackpot al The Tops! Dovrò usare gran parte del denaro per pagare alcuni debiti che ho accumulato nel corso degli anni, ma ne resta un bel po' per vivere bene per il resto della nostra vita. Te l'avevo detto che sarebbe successo!

A presto!

Ralph

Lettera della Strip 5

Vicino alla Lettera della Strip 4

Bruce,

credo che sia arrivato il momento di uscire con altre persone. Non

Lettera della Strip 6

Al 13° piano del The Tops, nella prima stanza a sinistra

Lettera della Strip 7

In un edificio rosso a est del Monte Carlo Suites, sul corpo di un giocatore d'azzardo

Lettera della Strip 8

Su una scrivania dentro alla Stazione Las Vegas Boulevard

Lettera della Strip 9

Su un tavolo della mensa dell'Ambasciata dell'RNC

Lettera di Elaine

A Hoover Dam, su un letto vicino al Quartiermaestro Bardon

Lettera di Forlorn Hope 1

A Camp Forlorn Hope, vicino la cassa di rifornimenti della missione Ripristino di Hope

"funzioniamo" più insieme. Inoltre, la scorsa notte all'Ultra-Luxe ho incontrato questo ragazzo straordinario, e per giunta ricco. Lui Sì che è un vincente, non un povero contadino come te.

Non voglio vederti mai più.

Lacy

Cara Tracy,

le cose si stanno mettendo bene per me, qui a Vegas. Ho avuto una discreta fortuna ai tavoli ultimamente e sono quasi tornato in pari. Ho intenzione di giocare ancora alla roulette domani. Stavolta vincerò un sacco di soldi, davvero tanti. Me lo sento.

Augurami buona fortuna!

Mark

Quei gangster del The Tops mi hanno fregato. Lo so, sono degli imbrogioni, bugiardi e ladri per giunta, i loro giochi sono truccati. Ho perso fino all'ultimo tappo, fino all'ultima banconota dell'RNC. È impossibile vincere a quelle slot machine. Sono programmate per farti perdere, perdere e perdere ancora. Usano carte truccate, così i loro croupier possono fregarti, te l'assicuro. Con l'inchiostro simpatico, o qualcosa del genere. E la roulette? Ma fammi il piacere, è ridicola. La pallina deve essere magnetica così che possano farla fermare dove vogliono. Le persone che vincono lì lavorano per loro. Se non avessero imbrogliato non avrei potuto perdere tutti quei soldi. È impossibile. Impossibile.

Con quegli abiti eleganti vogliono farsi passare per uomini di classe, ma non sono altro che una banda di dannati imbrogioni. Mi hanno preso tutto. Non mi è rimasto niente. Niente...

Adesso che cosa farò? Pensavo che avrei vinto un sacco di soldi, che i miei sogni stessero per divenire realtà. Mi avevano detto che avrei potuto fare fortuna, che bastava solo che avessi dei tappi e avrei potuto conquistare un nuovo futuro, ma ora è tutto perduto, tutto perduto...

Cari ragazzi della Compagnia Bravo,

il trasferimento all'Ambasciata dell'RNC sulla Strip è stata la cosa migliore che mi sia successa da quando faccio parte dell'RNC. Controllare che durante il giorno i soldati non si mettano nei guai è una passeggiata e possiamo trascorrere il nostro tempo libero tra bar e club, a ubriacarci e divertirci.

Vorrei che foste qui.

Soldato semplice Seamer

A: Soldato semplice Humphreys

Questi sono stati i 3 giorni di licenza migliori che abbia mai passato. Ho imparato in fretta la lezione e ho abbandonato i casinò per andare dalle ragazze del Gomorrah. Quello è denaro ben speso. Non trovi quel tipo di servizio a Camp Golf.

Sto andando a dormire adesso che è l'alba e tornerò al Gomorrah stanotte per divertirmi ancora un po'.

Soldato semplice Watkins

Angela, amore mio,

il tempo non passa mai senza poter baciare le tue labbra. So che sei ancora arrabbiata perché mi sono arruolata, ma l'ho fatto per te e per il nostro paese. Non voglio che quegli schifosi della Legione si avvicinino a te o al territorio dell'RNC. Quelle femminucce dal gonnellino rosso non hanno nessuna possibilità contro di me, non preoccuparti piccola.

Non appena finito il mio periodo di servizio, tornerò a casa e sarai di nuovo tra le mie braccia. Avrò un anello in tasca e una domanda da farti. Sai cosa intendo.

Tua per sempre,

Elaine

Mia carissima Ellen,

ci troviamo in una brutta situazione qui e nessuno degli uomini si aspetta di uscirne vivo. Le cose si mettono male. Ti scrivo queste

Lettera di Forlorn Hope 2

A Camp Forlorn Hope, nella sala mensa all'interno di un armadietto

poche righe così che, se dovesse accadermi qualcosa, tu sappia quanto significhi per me.

Sono stato un folle a unirmi all'RNC e a lasciarti da sola e me ne sono pentito ogni secondo da quando sono qui. Il mio unico desiderio, adesso, è di rivederti ancora e stringerti tra le mie braccia. L'unica cosa che mi fa ancora andare avanti è pensare a te.

So di aver commesso degli errori, ma tu sei la cosa migliore che mi sia mai capitata. Mi dispiace tanto. Ti amo.

Harry

Cara Janey,

se stai leggendo questa lettera, significa che non ce l'ho fatta. Voglio che tu sappia che sei stata la cosa più importante della mia vita. Il mio sole, la mia luna, le mie stelle. Anche qui, sul campo di battaglia, ho pensato a te ogni minuto. Di notte, mettevo la tua fotografia sul letto, sopra di me, e guardavo i tuoi bellissimi occhi finché non mi addormentavo.

Anche se sono morto, sappi che sarò sempre con te. Non dovrà fare altro che chiudere gli occhi e io sarò lì, al tuo fianco.

Daniel

Cari mamma e papà,

se state leggendo questa lettera, vorrà dire che non tornerò più a casa.

Mi dispiace che sia finita così. Mi dispiace per tutte le volte che non vi ho dato ascolto. Mi dispiace per essermene andato in quel modo.

Lettera di Forlorn Hope 3

A Camp Forlorn Hope, nella terza tenda a destra, in un borsone

Ma voglio che sappiate che siete i migliori genitori che si possano avere. Mi avete dato tutto ciò che potessi desiderare, me ne accorgo soltanto adesso.

Grazie di tutto.

Vostro figlio,

James

Audrey,

le cose si sono messe piuttosto male dall'ultima volta che ti ho scritto. La situazione qui a Forlorn Hope sta diventando sempre più disperata, il cibo scarseggia, le medicine e i rifornimenti sono limitati, e la paura ci sta facendo perdere la testa. Ogni giorno perdiamo qualche uomo. È dura vedere tutti i tuoi amici morire.

Lettera di Forlorn Hope 4

A Camp Forlorn Hope, in una tenda dietro la mensa, su un letto

Il Maggiore fa del suo meglio per darci speranza e tirarci su il morale, ma non funziona più. Sono morte troppe persone. Il Dott. Richards è una brava persona, anche se è un po' strano, ma ci sono troppi feriti da curare per un uomo solo.

In tutta questa storia, mi conforta sapere che sto combattendo per la sicurezza della nostra famiglia. E quando la RNC vincerà questa guerra, farà del mondo un posto migliore per tutti noi.

Prenditi cura dei bambini, ti scriverò presto.

Ted

Cari mamma e papà,

se avete ricevuto questa lettera, allora già vi sarà stata data la notizia. Mi dispiace, ma sappiate che ora sono in un posto migliore. Dite a Mikey che sono stato in gamba, okay?

Siete la famiglia migliore del mondo e spero di avervi reso orgogliosi.

Will

Mia cara Gracie,

sappi che sono morto combattendo per quello in cui credevo. So che non hai mai compreso perché dovessi farlo, ma ti ringrazio per essere stata al mio fianco, nonostante tutto. Ti sono grato per ogni lettera che mi hai scritto. Mi hanno dato speranza, quando qui non ce n'era. Tu mi hai dato un motivo per andare avanti e ti ringrazio di questo. Vorrei che le cose fossero andate diversamente, ma sappi che ti ho amata con tutto il mio cuore.

Lettera di Forlorn Hope 5

A Camp Forlorn Hope, nella tenda davanti all'ospedale da campo, in un armadietto

Lettera di Forlorn Hope 6

A Camp Forlorn Hope, nella tenda davanti la prigione, in un borsone

Lettera di Forlorn Hope 7

A Camp Forlorn Hope, nella caserma su un tavolo

Geoff

Cara sorella,

domani mi manderanno nella terra di nessuno e per quando leggerai questa lettera sarò morto. Ciò significa che, ancora una volta, eri tu ad avere ragione e io a sbagliare. Sin da quando eravamo bambini sono sempre stato una spina nel fianco per te, ho sempre fatto il contrario di quello che mi dicevi. Solo ora, a due passi dalla morte, mi rendo conto che in tutti questi anni ti sei solo presa cura di me. Mi dispiace, davvero.

Posso solo sperare che tu riesca a perdonarmi.

Kevin

Cari fratelli,

se state leggendo questa lettera, allora probabilmente sono stato ucciso da qualche viscido schifoso della Legione che ha avuto fortuna. Magari il bastardo è morto e sepolto, ma se così non fosse, farete meglio a vendicarmi o vi perseguitereò fino alla fine dei vostri giorni.

Quincy

p.s. Fate fuori tutti i cani della Legione che mi sono sfuggiti.

Carissimo Andrew,

scrivere questa lettera ha un che di morboso, ma domani ci addentremo nella terra di nessuno tra il nostro accampamento e Nelson, che pullula di uomini della Legione. Il Maggiore ha insistito per farmi scrivere questa dannata lettera d'addio, quindi eccola qui. Che idiozia. Io ho una fortuna del diavolo, e poi ho il tuo amore, per cui tornerò presto a casa. Lascia la luce del portico accesa.

Festeggeremo a New Vegas quando tornerò.

Ti amo.

Devin

TAGLIO ADDIZIONALE DI DERMOT

Sarà un po' diverso da quello che ho tenuto per trasportare i rottami ahah. Ma ho sempre creduto fermamente nello stare sempre in regola.

A MOTOR RUNNER:
Ragazzina - 500 tappi
Adulto, 38 - 0 tappi

Tenendo fede alla sua parola ha pagato fior di quattrini per la ragazza. Più un bonus per la prima consegna. Ma non ha pagato niente per il padre della ragazza che gli ha tirato una sventola una volta slegato. Devono essere tenuti più al sicuro. Inoltre SJ deve essere tenuto lontano dalle ragazze, perché la roba usata non si dà neanche agli amici.

A MOTOR RUNNER:
Adulto, 28 - 250 tappi
Anziana - 25 tappi
Anziano - 25 tappi
Bambino (ragazzo?) - 0 tappi

Ci vuole più attenzione quando si sceglie che cosa consegnare. A Runner è piaciuta la donna ovviamente, ma il bambino è inutile, se non per accertarsi che la donna faccia ciò che gli viene detto. I genitori sono quasi inutili. Forse era meglio ucciderli e lasciarli. Parlando delle cose positive, Runner dice che possiamo iniziare a fare affari con gli amici più vicini in modo da non dover trascinare gente nel vault tre.

A NEPHI:
Ragazzina - 400 tappi
Ragazzina - 150 tappi
Bambina (7?) - 50 tappi

Così va meglio. Ho imparato dal passato e mi sono sbarazzato di mamma e papà lungo la strada. Ho provato ad avere il meglio per la piccola ho detto ehi diamole il tempo di crescere. Ma Nehi non l'ha avuto. Ho tenuto SJ lontano dalle ragazze a patto che avesse il suo dannato orsacchiotto. Si ammalerà ma suppongo che il lavoro lo richieda.

A COOK COOK:

Lettera di Forlorn Hope 8

A Camp Forlorn Hope, vicino la cassa di rifornimenti della missione Ripristino di Hope

Lettera di Forlorn Hope 9

Sul corpo esanime di un soldato, nella zona fra Camp Forlorn Hope e Nelson

Libro maestro di Dermot

I Coyote

Su un tavolo nella stanza di Dermot, agli Appartamenti Casa Madrid a Westside

TAGLIO ADDIZIONALE DI DERMOT

Sarà un po' diverso da quello che ho tenuto per trasportare i rottami ahah. Ma ho sempre creduto fermamente nello stare sempre in regola.

A MOTOR RUNNER:
Ragazzina - 500 tappi
Adulto, 38 - 0 tappi

Tenendo fede alla sua parola ha pagato fior di quattrini per la ragazza. Più un bonus per la prima consegna. Ma non ha pagato niente per il padre della ragazza che gli ha tirato una sventola una volta slegato. Devono essere tenuti più al sicuro. Inoltre SJ deve essere tenuto lontano dalle ragazze, perché la roba usata non si dà neanche agli amici.

A MOTOR RUNNER:
Adulto, 28 - 250 tappi
Anziana - 25 tappi
Anziano - 25 tappi
Bambino (ragazzo?) - 0 tappi

Ci vuole più attenzione quando si sceglie che cosa consegnare. A Runner è piaciuta la donna ovviamente, ma il bambino è inutile, se non per accertarsi che la donna faccia ciò che gli viene detto. I genitori sono quasi inutili. Forse era meglio ucciderli e lasciarli. Parlando delle cose positive, Runner dice che possiamo iniziare a fare affari con gli amici più vicini in modo da non dover trascinare gente nel vault tre.

A NEPHI:
Ragazzina - 400 tappi
Ragazzina - 150 tappi
Bambina (7?) - 50 tappi

Così va meglio. Ho imparato dal passato e mi sono sbarazzato di mamma e papà lungo la strada. Ho provato ad avere il meglio per la piccola ho detto ehi diamole il tempo di crescere. Ma Nehi non l'ha avuto. Ho tenuto SJ lontano dalle ragazze a patto che avesse il suo dannato orsacchiotto. Si ammalerà ma suppongo che il lavoro lo richieda.

A COOK COOK:

Adulta, 28 - 200 tappi
 Ragazzina - 400 tappi
 Ragazzina - 400 tappi
 Ragazzino - 100 tappi

Non mi è piaciuta la trattativa con quel cook cook. Non sapevo se ci avrebbe pagati o fatti fuori. Suppongo che ciò che fanno con loro una volta che li hanno presi sono cose loro non sono affari miei ma non ci ha lasciato neanche girare l'angolo che era già dietro alla ragazza più carina con la madre che guardava. E non promette niente di buono visto il coglione che è. Speriamo la prossima volta di avere a che fare con Nephi.

Questo libro mastro è un'estesa documentazione delle relazioni precedenti della Legione con le società tribali che ha incontrato nella sua espansione.

Libro maestro schiavi della Legione

Oh, Papa

Nella tenda di Caesar, al Forte

È di particolare interesse la sorte della tribù dei Capelli Intrecciati dell'Arizona, che ha formato un'alleanza con Caesar per servire da scout per il suo esercito, durante la conquista di quella regione. Una volta pacificata la zona contaminata dell'Arizona, la Legione se l'è presa con i vecchi alleati, li ha spogliati della loro identità tribale, e li ha costretti in schiavitù. Coloro che si sono opposti sono stati crocifissi lungo i resti dell'Interstate 40.

STAZIONE DI CONSEGNA Camp Forlorn Hope
 PER Polatli, Joseph (Maggiore) O L'UFFICIALE PIÙ ALTO IN Gd. RADO

LEGGERE IMMEDIATAMENTE, RIGUARDA LA RIASEGNAZIONE DELLE TRUPPE

Maggiore,

Lei ed io siamo ben consapevoli della situazione in cui si trova, quindi mi scuso in anticipo per questa lettera. A causa della posizione di Camp Forlorn Hope, una zona di combattimento di massima allerta, e all'eccessivo tasso di mortalità dei soldati assegnati a essa, le è stato ordinato di ritirare tutto il personale femminile dell'RNC (incluso il personale non combattente) dal campo e di dar loro l'ordine di marciare verso Camp McCarran per essere riassegnato. Nessun elemento femminile dell'RNC dovrà restare a Camp Forlorn Hope fino a nuovi ordini.

Non le verranno assegnati dei rimpiazzi fino a che il comandante non riuscirà a capire da dove diavolo prenderli.

Ha tutto il mio supporto, Maggiore.

Firmato,

Scheppman, Andy
 Ufficio assegnazioni

Ehi, dolcezza, devo andare a fare una chiacchierata con quel contadino, Trent Bascom, alle fattorie dei mezzadri. Sai, la questione dell'acqua di cui ti ho parlato. Spero di non averlo svegliato quando sono andato via. Torno fra un po'.

White

Boyd,

Il Caporale White ha ancora abusato del mio tempo con le sue idee folli circa una carenza di acqua. Si è comportato al limite della scorrettezza, e voi dovete tenere la vostra gente al guinzaglio. White è andato nell'Westside per parlare con quel "Seguace dell'Apocalisse", Tom Anderson, per cui cercatelo là.

Romanowski

A chi d'interesse,

Se stai leggendo questo, è probabile che sia morto. Spero solo di essere riuscito a trascinarmi dietro quegli stramaledetti Van Graff. La mia famiglia si merita almeno questo.

A quanto pare avevi ragione.

Hostetler porta sempre una sacca piena a casa, tutte le notti. La stessa sacca è vuota ogni volta che va a lavorare alla Crimson Caravan, lo ha visto Fred stesso.

Non c'è alcuna possibilità che si tratti di una coincidenza. Si porta qualcosa con sé ogni volta che torna da lavoro. Questo dovrà essere il suo taglio quotidiano da parte dell'azienda.

Mandato di Forlorn Hope

Messaggio da White a Dazzle

Dissimulazione

Sul corpo di Dazzle; può essere rubato

White

Boyd,

Il Caporale White ha ancora abusato del mio tempo con le sue idee folli circa una carenza di acqua. Si è comportato al limite della scorrettezza, e voi dovete tenere la vostra gente al guinzaglio. White è andato nell'Westside per parlare con quel "Seguace dell'Apocalisse", Tom Anderson, per cui cercatelo là.

Romanowski

A chi d'interesse,

Se stai leggendo questo, è probabile che sia morto. Spero solo di essere riuscito a trascinarmi dietro quegli stramaledetti Van Graff. La mia famiglia si merita almeno questo.

A quanto pare avevi ragione.

Hostetler porta sempre una sacca piena a casa, tutte le notti. La stessa sacca è vuota ogni volta che va a lavorare alla Crimson Caravan, lo ha visto Fred stesso.

Non c'è alcuna possibilità che si tratti di una coincidenza. Si porta qualcosa con sé ogni volta che torna da lavoro. Questo dovrà essere il suo taglio quotidiano da parte dell'azienda.

Messaggio di rimprovero

Dissimulazione

Sul corpo del Luogotenente Romanowski alla Fattoria dei mezzadri dell'RNC

White

Boyd,

Il Caporale White ha ancora abusato del mio tempo con le sue idee folli circa una carenza di acqua. Si è comportato al limite della scorrettezza, e voi dovete tenere la vostra gente al guinzaglio. White è andato nell'Westside per parlare con quel "Seguace dell'Apocalisse", Tom Anderson, per cui cercatelo là.

Romanowski

A chi d'interesse,

Se stai leggendo questo, è probabile che sia morto. Spero solo di essere riuscito a trascinarmi dietro quegli stramaledetti Van Graff. La mia famiglia si merita almeno questo.

A quanto pare avevi ragione.

Hostetler porta sempre una sacca piena a casa, tutte le notti. La stessa sacca è vuota ogni volta che va a lavorare alla Crimson Caravan, lo ha visto Fred stesso.

Non c'è alcuna possibilità che si tratti di una coincidenza. Si porta qualcosa con sé ogni volta che torna da lavoro. Questo dovrà essere il suo taglio quotidiano da parte dell'azienda.

Messaggio di vendetta

Dio li fa...

Sul corpo di un giocatore d'azzardo ostile al Silver Rush, durante la missione Dio li fa...

White

Boyd,

Il Caporale White ha ancora abusato del mio tempo con le sue idee folli circa una carenza di acqua. Si è comportato al limite della scorrettezza, e voi dovete tenere la vostra gente al guinzaglio. White è andato nell'Westside per parlare con quel "Seguace dell'Apocalisse", Tom Anderson, per cui cercatelo là.

Romanowski

A chi d'interesse,

Se stai leggendo questo, è probabile che sia morto. Spero solo di essere riuscito a trascinarmi dietro quegli stramaledetti Van Graff. La mia famiglia si merita almeno questo.

A quanto pare avevi ragione.

Hostetler porta sempre una sacca piena a casa, tutte le notti. La stessa sacca è vuota ogni volta che va a lavorare alla Crimson Caravan, lo ha visto Fred stesso.

Non c'è alcuna possibilità che si tratti di una coincidenza. Si porta qualcosa con sé ogni volta che torna da lavoro. Questo dovrà essere il suo taglio quotidiano da parte dell'azienda.

Messaggio tirapièdi per Andy Scabb

Qualcuno vuole vicinare su di me

Nel The Gray, sotto la televisione nella stanza di Andy Scabb

White

Boyd,

Il Caporale White ha ancora abusato del mio tempo con le sue idee folli circa una carenza di acqua. Si è comportato al limite della scorrettezza, e voi dovete tenere la vostra gente al guinzaglio. White è andato nell'Westside per parlare con quel "Seguace dell'Apocalisse", Tom Anderson, per cui cercatelo là.

Romanowski

A chi d'interesse,

Se stai leggendo questo, è probabile che sia morto. Spero solo di essere riuscito a trascinarmi dietro quegli stramaledetti Van Graff. La mia famiglia si merita almeno questo.

A quanto pare avevi ragione.

Hostetler porta sempre una sacca piena a casa, tutte le notti. La stessa sacca è vuota ogni volta che va a lavorare alla Crimson Caravan, lo ha visto Fred stesso.

Non c'è alcuna possibilità che si tratti di una coincidenza. Si porta qualcosa con sé ogni volta che torna da lavoro. Questo dovrà essere il suo taglio quotidiano da parte dell'azienda.

Messaggio: Ospitalità dei Khan	Sono andati di là	Sul corpo di Manny Vegas: può essere rubato oppure ottenuto dal terminale nella sua stanza, a Novac	Alice dovrà trovarci tutti quei quattrini. Se veniamo beccati vicino a dove stanno loro, la puttana di sua madre farà scattare le armi pesanti... Questo farà Sì che Crandon, o peggio ancora, Jules facciano la nostra stessa fine. Non mi entusiasma l'idea di rischiare la testa per niente.
			Accertiamoci che Alice sia una brava cagnolina, e poi farai qualsiasi cosa vorrai con lei, una volta fuori da questo covo del cazzo.
			M Manny,
			Hai fatto la scelta giusta, ospitandoci e mantenendo la situazione calma. Questo ragazzo di città Benny è nervoso da quando abbiamo rubato quel pacco dal suo capo. E questo mi rende nervoso da morire. Ma quando ho scoperto che saremo passati mentre eravamo diretti a Boulder City, ero sicuro che avremmo potuto contare su di te. Lasciamo dire agli altri Khan quello che vogliono. So io dov'è la tua lealtà.
			Un giorno ti ricorderai da dove vieni, e i tuoi fratelli e sorelle ti riaccoglieranno come se non te ne fossi mai andato. Sai dove trovarci.
			McMurphy
Nastri di sicurezza QG Blocco di Giustizia		Negli alloggi del Vault 11, sul terminale personale di Roy Gottleib	
Nastri di snuff	Che poco ne sappiamo	Mella suite di Clanden, al piano superiore del Gomorrah, all'interno della cassaforte nascosta dietro l'armadio	Questi nastri contengono suoni terribili di omicidi e violenze. Si può sentire Clanden impegnato in sesso estremo con delle donne e poi i suoni di omicidi viscerali e violenti.
Necessario: uovo di Deathclaw	You Gotta Break Out a Few Eggs	Dato da Jas Wilkins a Sloan	Jas Wilkins a Quarry Junction, vuole che tu trovi un uovo di deathclaw per la sua ricetta dell'Omelette della Zona Contaminata. Il luogo in cui è più probabile trovare un uovo è il nido di deathclaw alla vicina cava di calcare.
Non hanno sparato all'agente	La città che mi piace	Data da Beagle, al Bison Steven Hotel	L'Agente Beagle vorrebbe un aiuto a trovare un nuovo sceriffo per Primm. Dovrei cercare qualcuno che abbia una qualche esperienza nell'applicazione della legge, e abbia familiarità con Primm e l'area circostante.
Nota		Nel bunker abbandonato a Hidden Valley, lasciato dal Mercenario Dobson dopo che il Corriere gli ha distrutto la radio	
Nota a Tyrone	Non mi fare mendicare	Sul corpo di Chomp Lewis a Sloan	Tyrone, bastardo, sei un truffatore. Quelle scorte sono state interamente pagate - non puoi alzare il prezzo così all'improvviso. Non posso permettermi un prezzo del genere, e poi, che cosa dirò a Melissa?
			Quando riceverai questa nota, vieni da Sloan. Dobbiamo parlare.
			Chomps
			Trent,
Nota dal Caporale White	Dissimulazione	Sul corpo di Trent Bascom, durante la missione Dissimulazione	So che nessuno nell'esercito dell'RNC ti crede quando dici che mancherà l'acqua, ma io invece Sì. Ci incontreremo domani sul campo ed esamineremo insieme le prove. Una volta confermate le mie scoperte, potrò recarmi dal Luogotenente Romanowski e andare al fondo della questione una volta per tutte.
			White
Nota del campo squatter di Freeside	Malinconia dei militari	Sul corpo dei due missionari a Freeside, durante la missione Malinconia dei militari	Il segreto è la speranza.
Nota dell'Ambasciatore Crocker	Drin Drin Drin!	Data da un soldato RNC, dopo aver completato Drin Drin Drin! o parlato col Sig. House al Lucky 38	Ho bisogno di parlarci riguardo ad alcune faccende molto importanti. Ti prego di venire il prima possibile così da discutere di queste cose in privato. Puoi trovarmi nei miei uffici all'Ambasciata dell'RNC nella parte sud della Strip.
			Ambasciatore Dennis Crocker
Nota di Halford	Help for Halford	Data dal Soldato semplice Halford, dopo aver liberato le caverne di Camp Guardian dai lakelurk	Ho scoperto che è possibile creare una sorta di arma di fortuna usando tutte le medagliette di riconoscimento che ho raccolto nell'ultimo mese. Uno di questi giorni l'RNC pagherà per la sua continua cattiva amministrazione e la stupida bravata.
			Sig. Petersen,
Nota di Ransom		Su una scrivania al primo piano del Bison Steve Hotel a Primm	Se vuoi rivedere viva tua moglie, porta i soldi, in biglietti non segnati e di taglio piccolo, giovedì al Bisonte Steve.
Nota di ricatto Troike	Che poco ne	Nella cassaforte dell'ufficio di Big Sal, al	Nota che delinea il ricatto di Big Sal nei confronti di Troike.

	sappiamo	Gomorrah	
Nota di riparazione n. 3		Al primo piano dell'Ed. delle trasmissioni a Black Mountain	Raul, Rhonda mi ha fatto arrabbiare e per questo l'ho lanciato. Adesso sembra non funzionare.
Nota di Sexton	An Ear to the Ground	Viene data non appena il Corriere accetta di aiutare il Soldato semplice Sexton a Camp Forlorn Hope	Riparatelo per favore. Sto facendo una gara per aumentare il morale. Portatemi un orecchio da ogni Legione che uccidete e ne terrò traccia in sala mensa. Solo un orecchio per uccisione! =-James Sexton
Nota di un Powder Ganger (1)		In uno dei tre accampamenti dei Powder Ganger; non lascia oggetti nell'inventario	La nota recita: "Non molte pattuglie là fuori ultimamente, il che significa non molto bottino. La nostra squadra pensa che dovremmo spostarci e presto. Seguite le tracce a nord; dirigetevi verso la Strip. Ci siete? Non siamo più tra gli incatenati, ma dobbiamo restare uniti."
Nota di un Powder Ganger (2)		In uno dei tre accampamenti dei Powder Ganger; non lascia oggetti nell'inventario	La nota recita: "Alcuni dei ragazzi su a nord stanno cercando di organizzarsi. Cominciamo a pensare che sia una buona idea. Dobbiamo riunire le nostre risorse se vogliamo sopravvivere qui. Avrete notato senz'altro il calo di viaggiatori. Loro si stanno facendo furbi, dovremmo farlo anche noi."
Nota di un Powder Ganger (3)		In uno dei tre accampamenti dei Powder Ganger; non lascia oggetti nell'inventario e il messaggio è uguale a quello della nota (1)	La nota recita: "Alcuni dei ragazzi su a nord stanno cercando di organizzarsi. Cominciamo a pensare che sia una buona idea. Dobbiamo riunire le nostre risorse se vogliamo sopravvivere qui. Avrete notato senz'altro il calo di viaggiatori. Loro si stanno facendo furbi, dovremmo farlo anche noi."
Nota falsificata sul furto di Jet	Mossa dei King	Ottenuta da Ralph	Pacer, Ho preso il tuo Jet per saldare il tuo debito. Se lo rivuoi, sai dove trovarmi.
Nota mercenario	Persuasione poco amichevole	Data da Norton durante la missione Persuasione poco amichevole	Jean-Baptiste Cutting I baroni dei Bramini sono una parte importante della base politica del Senatore Morales, ed egli sarà presto rieletto. I mutanti a Jacobstown devono essere respinti o provocati ad attaccare. Il senatore vuole riuscire a mostrare che sta assumendo un atteggiamento forte contro la presenza dei mutanti, ma non ci deve essere nessuno spargimento di sangue. Quindi, usate le stesse tattiche che avete usato contro quegli invasori a Oak Creek. Bersagliate continuamente i mutanti, ma non uccideteli a meno che non siano loro i primi ad attaccare.
Nota sul furto di Jet di Jean-Baptiste	Mossa dei King	Ottenuta da Jean-Baptiste Cuttin	Pacer, Il tuo Jet è al sicuro con me, piccolo punk del cazzo. Vieni a prenderlo se ci riesci.
Note della Legione		Nella scrivania di Aurelius of Phoenis a Cottonwood Cove; possono essere consegnati al Sergente Maggiore Astor per ottenere fama per l'RNC	Jean-Baptiste Cutting Ho trovato delle note scritte da Aurelius, in cui egli forniva dettagli sui numeri delle truppe nella zona, liste di schiavi mandati a oriente, e comunicazioni generali con Caesar.
Offerta di acquisto della Cassidy Caravans	Puoi dipendere da me	Data da Alice McLafferty durante la missione Puoi dipendere da me	Pensavo che vi sarebbe piaciuto sapere che uno dei direttori dalle Cime sta cercando una guardia del corpo per un lavoro fuori da Goodsprings. Non so di che cosa si tratti, tuttavia - i dettagli sono segretissimi.
Offerta di lavoro presidenti		Sul corpo di Jessup a Boulder City	La paga sembra troppo buona per essere vera, ma ho deciso di passarvi l'informazione, nel caso fosse tutto vero. Fatemi sapere e vi metterò in contatto con questo tizio.
Olonastro	Una preziosa lezione	Vicino al corpo di Allen Marks, nella stanza del premio della Sede Sunset Sarsaparilla	
Opuscolo Arma di Vance	A Pair of Dead Desperados, I	Dato da Primm Slim, a Primm	Uno degli elementi di spicco del museo al Casinò di Vikki e Vance è la pistola autentica usata da Vance durante la loro orgia di criminalità per tutto il paese. La pistola è esposta con orgoglio al centro del casinò, accanto alla macchina in cui sono nati.
Ordine di consegna Mojave Express (4 di 6)		Sul corpo di Daniel Wyand a Primm	ISTRUZIONI Consegna il pacco all'entrata nord della Strip di New Vegas, sulla strada per Freeside. Un agente del destinatario ti aspetterà al checkpoint, prenderà il pacco e pagherà la consegna. Porta i soldi a Johnson Nash alla sede del Mojave Express a Primm.

Bonus al completamento: 250 tappi.

MANIFESTO

Il pacco contiene:

Due (2) Dadi giganti, composti da materiali indistinti

PENALITÀ DEL CONTRATTO

Sei un agente autorizzato del pacco del Mojave Express fino al completamento della consegna e della ricezione del pagamento, obbligato per contratto a completare la transazione e fisicamente responsabile per eventuali atti illeciti o in caso di perdita. La mancata consegna al destinatario stabilito potrebbe provocare la perdita dell'avanzamento e dei bonus, imputazioni e/o persecuzione da parte di squadre di recupero mercenarie. Il Mojave Express non è responsabile in caso di danni fisici o di morte conseguenti la procedura di recupero.

ISTRUZIONI

Consegna il pacco all'entrata nord della Strip di New Vegas, sulla strada per Freeside. Un agente del destinatario ti aspetterà al check-point, prenderà il pacco e pagherà la consegna. Porta i soldi a Johnson Nash alla sede del Mojave Express a Primm.

Bonus al completamento: 250 tappi.

MANIFESTO

Il pacco contiene:

Una (1) fiche da poker gigante di platino

PENALITÀ DEL CONTRATTO

Sei un agente autorizzato del pacco del Mojave Express fino al completamento della consegna e della ricezione del pagamento, obbligato per contratto a completare la transazione e fisicamente responsabile per eventuali atti illeciti o in caso di perdita. La mancata consegna al destinatario stabilito potrebbe provocare la perdita dell'avanzamento e dei bonus, imputazioni e/o persecuzione da parte di squadre di recupero mercenarie. Il Mojave Express non è responsabile in caso di danni fisici o di morte conseguenti la procedura di recupero.

Ordine di consegna Mojave Express (6 di 6)

Sono andati di là

Dato da Doc Mitchell, dopo avere curato il Corriere a inizio gioco

Ordine di ritirarsi

Tutto o niente

Dato dal Sig. House durante la missione
Tutto o niente

AL GENERALE OLIVER (o il sopravvissuto di grado più alto)

AL PRESIDENTE DELL'RNC

AL CONSIGLIO DELL'RNC

DA ROBERT EDWIN HOUSE

Come Direttore Generale della Zona Economica Libera di New Vegas, richiedo il RITIRO IMMEDIATO di tutto il personale militare RNC da New Vegas e dai territori circostanti.

a) Sì, "tutto il personale militare" include i Mercenari dell'RNC.

b) "New Vegas e i territori circostanti" include, in via esemplificativa, Hoover Dam, l'aeroporto internazionale di McCarran, HELIOS One e la sottostazione El Dorado.

È IMPORTANTE SAPERE che il mio grande esercito di Securitron armati pesantemente è stato programmato piuttosto inflessibilmente per rispondere ad atti di aggressione con una forza travolgente.

a) Per dare un esempio delle espressioni "armati pesantemente" e "forza travolgente", basti pensare alla campagna di sterminio senza pietà che avranno già tenuto i miei Securitron ai danni della Legione di Caesar nel momento in cui vi accingerete a leggere questo documento.

b) Chiunque, tra il personale militare dell'RNC, non si ritirerà da New Vegas e i suoi territori verrà interpretato come qualcuno che commette un "atto di aggressione".

I civili dell'RNC NON sono soggetti all'ordine di ritirata sopracitato! Potranno invece visitare liberamente New Vegas e deliziarsi con tutto ciò che la Strip ha da offrire!

Fintanto che il personale militare dell'RNC rispetterà quest'ordine, l'elettricità e l'acqua continueranno a fluire da Hoover Dam all'RNC.

Ordine di trasferimento dell'inventario	Nella baracca di Pearl, nella Base aeronautica di Nellis, nell'armadietto vicino alla chiave del Col. Blackwell (che sblocca l'armeria del Vault 34)	a) Elettricità: 5 tappi per kilowatt-ora b) Acqua: 5 tappi a gallone	L'Ufficio del budget del Consiglio dell'RNC riceverà le fatture ogni due settimane. I prezzi sono soggetti a variazioni senza preavviso.
Ordini della Legione	Sui corpi delle reclute legionarie, nella stazione dei pompieri a Camp Searchlight	Cordialmente, Robert Edwin House Direttore Generale Zona Economica Libera di New Vegas	A causa degli eventi attuali, Il Sergente Maggiore Capo Daniels è con la presente autorizzato a trasportare l'oggetto num. T-11836A, nome in codice "CIRCUITBREAKER," all'insediamento noto come Vault 34 perché venga custodito nell'armeria fino a che il produttore potrà recuperare il prototipo per la produzione.
Ordini militari	Ho combattuto la Legge	Firmato,	Col. Roy Blackwell, USAF
Pagina strappata del diario 1	Sul corpo del Luogotenente Hayer a Primm o a Camp Forlorn Hope	Vulpes Inculta	Le guardie a Camp Searchlight lasciano buchi nelle pattuglie di notte. Dovete entrare nel campo e andare direttamente alla caserma dei pompieri. Una volta all'interno troverete molti barattoli, apritene più che potete e fatemi rapporto.
Pagina strappata del diario 2	Alla Fattoria zootecnica Matthews, sulle scale di un fienile	Luogotenente Hayes,	Tu e i tuoi uomini avete l'ordine di mettere in sicurezza la zona intorno a Primm, in preparazione all'assalto alla prigione. La Recon indica che i Powder Ganger non hanno difese solide e dovrebbero cadere rapidamente in caso di assalto a sorpresa. Nell'improbabile eventualità che l'attacco fallisca, dovete restare in posizione vicino a Primm e attendere ulteriori istruzioni.
Pagina strappata del diario 3	Alla Fattoria zootecnica Matthews, nei pressi del camion dietro l'edificio principale	Maggiore Gerard	Caro Diario,
Pagina strappata del diario 4	Alla Fattoria zootecnica Matthews, al piano superiore di un fienile	Caro Diario,	Mamma e Papà sono andati al campo della RCN qui vicino per barattare rifornimenti ma non sono ancora tornati. Spero che non gli sia successo niente di brutto.
Password del Soprintendente	Alla Fattoria zootecnica Matthews, nell'edificio bruciato	Caro Diario,	Oggi ho deciso di correre un rischio e ho lasciato gli animali da soli per andare a cercare Mamma e Papà. Li ho trovati in quell'accampamento. Sono diventati degli orribili ghoul feroci! Non sapevo cosa fare, stavano per avventarsi su di me. Oh mio Dio cosa ho fatto...
Password del Soprintendente del Vault 3	Sul corpo del sovrintendente, nell'ufficio del reattore del Vault 34	Caro Diario,	Odio questa solitudine, vorrei che tornassero Mamma e Papà, ma è impossibile perché li ho uccisi. Non volevo ucciderli ma ho dovuto farlo, altrimenti mi avrebbero mangiato. Spero che gli animali non mi mangino. Gli animali possono diventare ghoul?
Password del terminale di Roy Gottlieb	Data da Rick Lancer, rinchiuso in una cella del Vault 3	Girasole	Gli animali sono cattivi: hanno cercato di mangiarmi mentre dormivo. Vogliono impadronirsi della fattoria. Ora che Mamma e Papà non ci sono più vogliono la fattoria tutta per loro. Stanno cospirando contro di me, hanno intenzione di mangiarmi. Si stanno trasformando in ghoul come i miei genitori e anche loro vogliono mangiarmi come i miei genitori. Sono troppi per poterli uccidere tutti. Ora però so cosa fare: brucerò la casa con me dentro, così gli animali non potranno più mangiarmi perché non resterà più nulla da mangiare!
Password della prigione di Black Mountain	Negli alloggi del Vault 11, in un armadietto vicino al terminale di Roy Gottlieb	La password per la stanza del Soprintendente nel Vault 3 è: 1L0V3B@-Nana5	Caro Diario,
Password della stazione di comunicazione	Si ottiene dopo aver letto il sesto messaggio sul terminale di Raul, a Black Mountain	739452466138	Questa password è stata trovata vergognosamente vicina al terminale informatico del suo creatore.
	Potrei risvegliare il tuo interesse	Data da Veronica durante la sua missione personale	Questa è la password di Veronica per la stazione di comunicazione che usava per comunicare con padre Elijah, ex anziano della Confraternita

Password di Big Sal		Sul corpo di Big Sal al Gomorrah; serve per aprire la cassaforte nel suo ufficio	d'Acciaio. D@ddyZH0M3!
Password di Keely	Guarda tra l'erba	Posseduta da Keely, nel Vault 22	
Password Terminale Centrale del Vault 34	Hard Luck Blues	Sul corpo di un tecnico del Vault, nella parte sommersa del Vault 34, davanti al ripostiglio; è ottenibile solo se è attiva la missione Hard Luck Blues	Thunderbird
Password Terminale del Soprintendente del Vault 11	Democracy Inaction	Ottenuta dopo aver letto l'unico messaggio sul terminale dell'atrio, al livello inferiore del Vault 11	In base al testo di un discorso pronunciato o programmato nell'Atrio del Vault 11 sulla giornata elettorale per il soprintendente, la password per il terminale è "Betty."
Password terminale di controllo riflettore occidentale	Quel vecchio Sole fortunato	Data da Fantastic a HELIOS One	546f6f206d616e792073656372657473
Password terminale di controllo riflettore orientale	Quel vecchio Sole fortunato	Data da Ignacio Rivas a HELIOS One	4d7920766f696365206973206d792070617373706f72742e
Password Terminale di Sicurezza del Vault 34	Hard Luck Blues	Sul corpo di un tecnico del Vault, nella parte sommersa del Vault 34; è ottenibile solo se è attiva la missione Hard Luck Blues	Bonneville
Paziente 1648654		Nell'infermeria del Vault 19	Femmina, età: 24 La paziente è venuta in cerca di cure per "attacchi di panico". Dichiara di provare frequentemente un terrore estremo senza motivo tanto da svegliarsi nel corso della notte.
Paziente 1687865		Nell'infermeria del Vault 20	Maschio, età: 31 1687865 vede spesso atteggiamenti ostili nelle azioni di altre persone. Un'interazione amichevole da parte di un'infermiera viene interpretata come un comportamento condiscendente. Abbiamo riscontrato che più tempo i pazienti passano con 1687865, più sono inclini ad atteggiamenti aggressivi nei suoi confronti, a causa della natura scarsa inclinazione alla socialità di 1687865 e questo non fa che rinforzare la percezione di ostilità del paziente.
Paziente 3905698		Nell'infermeria del Vault 21	Maschio, età: 27 Il paziente è stato portato in clinica dalla polizia. Sostiene di sentire delle voci che lo insultano. Afferma inoltre che inizialmente pensava che le voci venissero dalla radio di suo nonno. Ora crede di sentirle dentro di sé e cerca aiuto.
Paziente 5498465		Nell'infermeria del Vault 22	Maschio, età: 22 Il paziente è venuto da noi sostenendo di essere pazzo. Afferma di sentirsi spesso fuori dal suo corpo. Questa sensazione è così intensa da provocare la perdita dell'equilibrio. Una semplice passeggiata all'interno della clinica può rivelarsi difficile, tanto da terminare spesso con incidenti.
Paziente 6585645		Nell'infermeria del Vault 23	Maschio, età: 34 Il paziente è stato portato in clinica dalla polizia. È il nono caso del genere e ci stiamo adoperando per trovare una sistemazione per il paziente all'interno della nostra struttura.
Per Carla		Sul corpo di Boone quando muore	Carla, Se stai leggendo questo beh... hai capito. Mi dispiace. Sarei voluto tornare a casa da te. La pensione non sarà gran cosa ma dovrebbe bastare a te e al bambino per andare avanti. Vorrei che ti risposassi quando troverai la persona giusta. Non voglio che resti da sola.
Piani d'attacco della Legione	Occhio per occhio	In un armadietto all'interno dei QG di Cottonwood Cove	Non so bene come dirti cosa provo per te, ma immagino tu lo sappia già. Ho sempre avuto la sensazione che sapessi leggere dentro di me, forse meglio di quanto lo sapessi fare io. Vorrei essere lì con te adesso.
Piani di sabotaggio della monorotaia	Ti ho stregato	Nella spazzatura del Terminal di Camp McCarran, durante la missione Ti ho stregato, se il Corriere ha deciso di appoggiare la Legione	Ci sono cose che non ho potuto dirti. Ci ho provato. Spero che potrai perdonarmi per qualsiasi cosa verrai a sapere con il tempo sul mio servizio presso la RCN. Un'ultima cosa: so che eri contraria all'idea ma se è una bambina mi piacerebbe che portasse il nome di sua madre. So che è un colpo basso per averla vinta io, ma pazienza. Ne vale la pena.
			Craig Ho trovato dei piani che fornivano dettagli sul movimento nella zona del gruppo di assalto della Legione e piani per assalti futuri e il movimento delle truppe dal forte attraverso Cottonwood Cove.
			Questi fogli includono schemi e formule di esplosivi e piani per una monorotaia con molti punti di vulnerabilità segnalati. Sono tutti segnalati con un timbro con il logo della Legione di Caesar.

Pistola laser mancante	Pistol Packing	Data dal Cavaliere Torres, al bunker di Hidden Valley	Il Cavaliere Torres della Hidden Valley vuole che trovi una pistola laser scomparsa. La prima cosa da fare è parlare con il paladino in carica al poligono di tiro per vedere se ricorda chi la stesse usando.
Polizza di Carico Armi Camp McCarran	Dealing with Contreras	Nel terminale del Sergente Daniel Contreras a Camp McCarran (Scienza 50)	<p>Polizza di Carico Armi Camp McCarran</p> <p>50 Fucili da caccia -28 in uso -10 in riparazione -8 in magazzino*</p> <p>50 Fucili d'Assalto -25 in uso -6 in riparazione -12 in magazzino*</p> <p>20 Fucili da Battaglia -10 in uso -2 in riparazione -5 in magazzino*</p> <p>*Aumenta i rifornimenti dei trafficanti di armi e modifica la polizza di carico per far Sì che questi numeri siano compatibili con i totali precedenti. Boyd sta diventando troppo sospettoso.</p> <p>STAZIONE DI CONSEGNA Camp Forlorn Hope PER Polatli, Joseph (Maggiore) O L'UFFICIALE PIÙ ALTO IN Gd. RADO</p> <p>Maggiore,</p> <p>la piccola postazione per cecchini è stata predisposta vicino a Cottonwood Cove, come da istruzioni. La postazione è fornita di alcuni letti e di una piccola quantità di rifornimenti, ma non ci sono armi.</p> <p>Il cecchino deve essere avvisato che la posizione è vicina al campo del nemico e non appena portata a termine la sua missione, dovrà darsela a gambe il più rapidamente possibile.</p> <p>Le coordinate sono: 12, -22</p> <p>Buona fortuna e buona caccia.</p> <p>Firmato, De Leon, David Divisione preparativi sul campo</p>
Posizione cecchino appostato		Nell'edificio del terminal di Camp McCarran, sulla scrivania del Capitano Ronald Curtis	
Progetto del modulatore di materia		Nell'inventario del Corriere, dopo aver letto il terminale al secondo piano della Sede REPConn	<p>Progetto: Fucile al plasma quantico a modulazione di iniezione di materia.</p> <p>Versione: 32 Stato: Fallimento Note: Mentre la v.32 non produceva la potenza della v.31 o v.30, siamo riusciti ad aumentare la soglia di stabilizzazione di approssimativamente il 27,35%. Ciò è promettente, comunque dobbiamo ancora arrivare a una soluzione per i problemi di inversione di materia</p> <p>Versione: 33 Stato: Fallimento Note: Laboratorio Distrutto. Dati Persi.</p> <p>Versione: 34 Stato: Fallimento Note: Interessante. Non sono sicuro da dove abbiamo preso questi dati, è una direzione completamente diversa da quella in cui stavamo lavorando. Siamo riusciti a ciclizzare l'inversione della materia usando una rotazione quantica polarizzata. Credo che abbiamo risolto il problema con il campo di Compensazione, ho forti speranze per la prossima arma</p> <p>Versione: 35 Stato: Successo Note: Quei dati ricevuti da Xuan hanno funzionato. Siamo riusciti a ottenere un modello dalla struttura stabile. Non credo che quest'arma sia ancora pronta per una produzione di massa, ma dovrebbe mostrare che abbiamo un prototipo funzionante. Dovremmo essere in grado di risolvere questi problemi in una struttura successiva.</p> <p>Come richiesto, ecco i miglioramenti in confronto a un fucile al plasma standard.</p> <p>* I materiali del prototipo non sono adatti a un uso di campo esteso. * In media il Q-35 ha un tasso di risparmio più alto, ma il tempo tra gli spari è più alto. * Aumentato tempo di carica dei bulloni attivi, preciso a lunghe</p>

Rapporto del Mercenario Lineholm	Restituire al mittente	Dato dal Mercenario Lineholm	distanze. * La carica del plasma ha un aumento del 30% in energia.
Rapporto del Mercenario Pason	Restituire al mittente	Dato dal Mercenario Pason	Questo olonastro contiene una lista del personale dell'RNC in servizio attivo nella Stazione dei Mercenari Alpha. A parte un Mercenario che si è fratturato una caviglia durante una caduta, la stazione è da mesi a piene forze.
Rapporto finale dell'Ambasciatore Phillip Granger		Nell'Ambasciata dell'RNC sulla Strip	Questo olonastro contiene una lista di rapporti di pattuglia che risalgono agli ultimi mesi. A parte un incidente in cui la pattuglia dell'RNC è stata annientata da una propria granata - risultato della negligenza del soldato - i rapporti sono irrilevanti.
			Rapporto Finale - Ambasciatore Phillip Granger
			Con il mio mandato che sta giungendo al termine, mi prendo un momento per riflettere sui miei risultati. Purtroppo sono rari. Le politiche tra le famiglie e il Sig. House hanno reso incredibilmente difficile avere a che fare con esse.
			Gli Omertas sono un gruppo di sordidi farabutti che fingono di essere quello che non sono. La White Glove Society mi fa accapponare la pelle (c'è qualcosa di strano in loro, e non sono sicuro di sapere di che cosa si tratti.) I presidenti sono criminali che si vestono con abiti stravaganti fingendo di essere fighi.
			Sono sorpreso che abbiano resistito così a lungo senza uccidersi fra di loro, anche se probabilmente questo è dovuto al sig. House e ai suoi Securitron.
			Il lavoro che dobbiamo fare sarà difficile. Vorrei che il mio mandato fosse più fruttuoso di quanto è stato, ma sono felice di tornare all'RNC.
			Phillip Granger
			Rapporto Finale - Ambasciatore Susanna Edith
			Gli ultimi due anni al servizio dell'ambasciatore dell'RNC, nella Strip, sono stati il massimo della durezza e veramente terribili.
			Vivere qui a New Vegas è stato orribile. Gli alloggi qui sono a malapena utilizzabili, gesto deliberato e cattivo da parte del sig. House per ostacolare gli sforzi dell'RNC qui a New Vegas. In più, sono stato costantemente circondato da idioti ubriaconi che buttano i soldi al gioco.
Rapporto finale dell'Ambasciatore Susanna Edith		Nell'Ambasciata dell'RNC sulla Strip	Il mio lavoro qui è stato inutile. Non sono stato in grado arrivare da nessuna parte con il Sig. House (o in realtà incontrare il Sig. House, poiché ho sempre avuto a che fare con i suoi Securitron che servono solo a frustrarmi ulteriormente.) Anche dopo tutto questo tempo, non sono stato in grado di trovare un punto di incontro tra gli obiettivi del Sig. House per la zona e quelli dell'RNC.
			Non vedo l'ora di tornare a casa all'RNC e augurare buona fortuna al mio successore. Ne avrai bisogno.
			Susanna Edith
			Maggiore Polatli,
Rapporto medico del Dott. Richards		Dato dal Dott. Richards se il Corriere gli dice che non ha esperienza medica	Le buone intenzioni e un coltello non fanno un dottore.
			xoxo
			Richards
Rapporto Mercenario Kudlow	Restituire al mittente	Dato dal Mercenario Kudlow	Queso olonastro è una lista di rapporti di combattimenti e altri incidenti che sono avvenuti alla Stazione dei Mercenari Foxrot negli ultimi mesi. A quanto dice il Mercenario Kudlow, la situazione alla stazione è stata tranquilla.
Registrazione del sistema: ingresso principale Vault 11		Ottenuta dopo aver attivato il terminale vicino all'ingresso del Vault 11	
Registrazione sistema: Soluzione Vault 11 Democracy Inaction		Può essere scaricata dal computer principale nella camera sacrificale del Vault 11	
Registro audio postbellico		In una stanza chiusa nella Caverna di Charleston	
Registro del sergente maggiore Astor		Nell'accampamento del Sergente maggiore Astor, vicino a Camp Searchlight	Registro del sergente maggiore Astor Ormai è tutto sottosopra, i miei superiori sono tutti morti e restiamo soltanto io e pochi soldati. Ho seguito un programma di pattuglia molto rigido dall'incidente, assicurandomi di controllare le strade che portano a Camp Searchlight. Mi piace continuare a spostarmi per beccare eventuali viaggiatori ribelli che possono non essere a con-

scenza dei pericoli che si nascondono nella città. Non credo che potrei mai perdonarmi se qualcuno dovesse riuscire a superarmi e a entrare in quell'inferno. Finora sono stato in grado di mantenere abbastanza energia da riuscire a coprire tutti i posti da pattugliare. Ma quanto potrò resistere ancora?

Registro Dati #10.44.78

Registro del Soprintendente Vault 74a

Nella stanza più a ovest del Vault 74

Il Vault è stato perforato. Non c'era abbastanza energia al quinto piano!

Dio abbia pietà delle nostre anime.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 8

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
su delle scale

Ancora segnalazioni di rumori strani da parte di Jackson. Inizio a pensare che abbia ancora dei problemi irrisolti dopo aver visto il suo plotone annientato da un plotone schiavista della Legione a sud. Ho mandato alcuni uomini a indagare, ma non sono riusciti a trovare niente. Credo che dovrò tenere Jackson lontano dalle munizioni fino a che non si calmerà.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 13

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, vicino
una pianta di broc flower

È quasi una settimana, e ancora nessuna traccia di una radio da McCarran. Sto inviando un ufficiale a Bravo perché veda se possono darci un palmare o qualsiasi altro apparecchio radio, fino a che McCarran potrà trovare un attimo per inviare l'apparecchio che ho richiesto. Scommetto che quegli stupidi bastardi al comando si aspettano che usiamo piccioni viaggiatori e cose del genere.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 20

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della sedia in cima, vicino a una
cassa di Sunset Sarsaparilla

Ancora sorprese. Collins si è imbattuto nell'entrata di una caverna proprio dietro alla nostra dannata tenda. La squadra dei consulenti l'avrebbe trovata se avesse fatto un lavoro come si deve. Non ho idea se ci sia qualcuno là dentro, ma non abbiamo la forza lavorare per affrontare seri flagelli. Avrò una bella scelta di parole da dire a Burke la prossima volta che lo vedrò. Non è la prima volta che quell'idiota tralascia dei dettagli mentre ispeziona un'area. Spero vivamente che non stiamo seduti su una qualche tana. Domani manderò Frakes e Collins a esplorare le caverne. Se sarà necessario, useremo dell'esplosivo per far crollare la caverna.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 18

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, in un
cespuglio a destra del ponte

Finalmente è arrivata la radio da McCarran. L'ho installata sulla cima così chiunque sia di vedetta può rapidamente comunicare via radio in caso la Legione si muovesse. Vorrei sapere chi è il genio al comando che ha deciso di mandare un plotone in questo posto, ma non ha pensato a darci una radio affinché potessimo davvero chiamare un attacco. Probabilmente un altro figlio di un politico.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 7

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei sentieri. Soltanto in 12, sono stupito che abbiamo spostato così tante rocce in così poco tempo. Io e Kale siamo arrivati ieri alla cima. La squadra consulenti aveva ragione. Guardian Peak ha una vista formidabile, ma c'è ancora molto lavoro che ci aspetta. Ho mandato il nostro ufficiale a Bravo per richiedere una radio da McCarran. Non ha molto senso avere un campo di vedetta se ci vuole almeno un'ora per correre a Bravo per riportare un Assalto della Legione.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 19

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della radio e della zona d'osserva-
zione

Ok, adesso inizio a sentire dei rumori. Durante il mio turno di vedetta la scorsa notte, ho decisamente sentito dei tonfi in acqua. Ho richiesto un ulteriore esame da Mc Carran, ma hanno dato la colpa al nervoso. I

Registro, pagina 12

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
su delle scale

Ancora segnalazioni di rumori strani da parte di Jackson. Inizio a pensare che abbia ancora dei problemi irrisolti dopo aver visto il suo plotone annientato da un plotone schiavista della Legione a sud. Ho mandato alcuni uomini a indagare, ma non sono riusciti a trovare niente. Credo che dovrò tenere Jackson lontano dalle munizioni fino a che non si calmerà.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 13

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, vicino
una pianta di broc flower

È quasi una settimana, e ancora nessuna traccia di una radio da McCarran. Sto inviando un ufficiale a Bravo perché veda se possono darci un palmare o qualsiasi altro apparecchio radio, fino a che McCarran potrà trovare un attimo per inviare l'apparecchio che ho richiesto. Scommetto che quegli stupidi bastardi al comando si aspettano che usiamo piccioni viaggiatori e cose del genere.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 20

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della sedia in cima, vicino a una
cassa di Sunset Sarsaparilla

Ancora sorprese. Collins si è imbattuto nell'entrata di una caverna proprio dietro alla nostra dannata tenda. La squadra dei consulenti l'avrebbe trovata se avesse fatto un lavoro come si deve. Non ho idea se ci sia qualcuno là dentro, ma non abbiamo la forza lavorare per affrontare seri flagelli. Avrò una bella scelta di parole da dire a Burke la prossima volta che lo vedrò. Non è la prima volta che quell'idiota tralascia dei dettagli mentre ispeziona un'area. Spero vivamente che non stiamo seduti su una qualche tana. Domani manderò Frakes e Collins a esplorare le caverne. Se sarà necessario, useremo dell'esplosivo per far crollare la caverna.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 18

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, in un
cespuglio a destra del ponte

Finalmente è arrivata la radio da McCarran. L'ho installata sulla cima così chiunque sia di vedetta può rapidamente comunicare via radio in caso la Legione si muovesse. Vorrei sapere chi è il genio al comando che ha deciso di mandare un plotone in questo posto, ma non ha pensato a darci una radio affinché potessimo davvero chiamare un attacco. Probabilmente un altro figlio di un politico.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 7

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei sentieri. Soltanto in 12, sono stupito che abbiamo spostato così tante rocce in così poco tempo. Io e Kale siamo arrivati ieri alla cima. La squadra consulenti aveva ragione. Guardian Peak ha una vista formidabile, ma c'è ancora molto lavoro che ci aspetta. Ho mandato il nostro ufficiale a Bravo per richiedere una radio da McCarran. Non ha molto senso avere un campo di vedetta se ci vuole almeno un'ora per correre a Bravo per riportare un Assalto della Legione.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 19

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della radio e della zona d'osserva-
zione

Ok, adesso inizio a sentire dei rumori. Durante il mio turno di vedetta la scorsa notte, ho decisamente sentito dei tonfi in acqua. Ho richiesto un ulteriore esame da Mc Carran, ma hanno dato la colpa al nervoso. I

Registro, pagina 13

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, vicino
una pianta di broc flower

È quasi una settimana, e ancora nessuna traccia di una radio da McCarran. Sto inviando un ufficiale a Bravo perché veda se possono darci un palmare o qualsiasi altro apparecchio radio, fino a che McCarran potrà trovare un attimo per inviare l'apparecchio che ho richiesto. Scommetto che quegli stupidi bastardi al comando si aspettano che usiamo piccioni viaggiatori e cose del genere.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 20

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della sedia in cima, vicino a una
cassa di Sunset Sarsaparilla

Ancora sorprese. Collins si è imbattuto nell'entrata di una caverna proprio dietro alla nostra dannata tenda. La squadra dei consulenti l'avrebbe trovata se avesse fatto un lavoro come si deve. Non ho idea se ci sia qualcuno là dentro, ma non abbiamo la forza lavorare per affrontare seri flagelli. Avrò una bella scelta di parole da dire a Burke la prossima volta che lo vedrò. Non è la prima volta che quell'idiota tralascia dei dettagli mentre ispeziona un'area. Spero vivamente che non stiamo seduti su una qualche tana. Domani manderò Frakes e Collins a esplorare le caverne. Se sarà necessario, useremo dell'esplosivo per far crollare la caverna.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 18

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, in un
cespuglio a destra del ponte

Finalmente è arrivata la radio da McCarran. L'ho installata sulla cima così chiunque sia di vedetta può rapidamente comunicare via radio in caso la Legione si muovesse. Vorrei sapere chi è il genio al comando che ha deciso di mandare un plotone in questo posto, ma non ha pensato a darci una radio affinché potessimo davvero chiamare un attacco. Probabilmente un altro figlio di un politico.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 7

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei sentieri. Soltanto in 12, sono stupito che abbiamo spostato così tante rocce in così poco tempo. Io e Kale siamo arrivati ieri alla cima. La squadra consulenti aveva ragione. Guardian Peak ha una vista formidabile, ma c'è ancora molto lavoro che ci aspetta. Ho mandato il nostro ufficiale a Bravo per richiedere una radio da McCarran. Non ha molto senso avere un campo di vedetta se ci vuole almeno un'ora per correre a Bravo per riportare un Assalto della Legione.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 19

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della radio e della zona d'osserva-
zione

Ok, adesso inizio a sentire dei rumori. Durante il mio turno di vedetta la scorsa notte, ho decisamente sentito dei tonfi in acqua. Ho richiesto un ulteriore esame da Mc Carran, ma hanno dato la colpa al nervoso. I

Registro, pagina 14

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, in un
cespuglio a destra del ponte

Finalmente è arrivata la radio da McCarran. L'ho installata sulla cima così chiunque sia di vedetta può rapidamente comunicare via radio in caso la Legione si muovesse. Vorrei sapere chi è il genio al comando che ha deciso di mandare un plotone in questo posto, ma non ha pensato a darci una radio affinché potessimo davvero chiamare un attacco. Probabilmente un altro figlio di un politico.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 7

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei sentieri. Soltanto in 12, sono stupito che abbiamo spostato così tante rocce in così poco tempo. Io e Kale siamo arrivati ieri alla cima. La squadra consulenti aveva ragione. Guardian Peak ha una vista formidabile, ma c'è ancora molto lavoro che ci aspetta. Ho mandato il nostro ufficiale a Bravo per richiedere una radio da McCarran. Non ha molto senso avere un campo di vedetta se ci vuole almeno un'ora per correre a Bravo per riportare un Assalto della Legione.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 19

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della radio e della zona d'osserva-
zione

Ok, adesso inizio a sentire dei rumori. Durante il mio turno di vedetta la scorsa notte, ho decisamente sentito dei tonfi in acqua. Ho richiesto un ulteriore esame da Mc Carran, ma hanno dato la colpa al nervoso. I

Registro, pagina 15

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, in un
cespuglio a destra del ponte

Finalmente è arrivata la radio da McCarran. L'ho installata sulla cima così chiunque sia di vedetta può rapidamente comunicare via radio in caso la Legione si muovesse. Vorrei sapere chi è il genio al comando che ha deciso di mandare un plotone in questo posto, ma non ha pensato a darci una radio affinché potessimo davvero chiamare un attacco. Probabilmente un altro figlio di un politico.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 7

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei sentieri. Soltanto in 12, sono stupito che abbiamo spostato così tante rocce in così poco tempo. Io e Kale siamo arrivati ieri alla cima. La squadra consulenti aveva ragione. Guardian Peak ha una vista formidabile, ma c'è ancora molto lavoro che ci aspetta. Ho mandato il nostro ufficiale a Bravo per richiedere una radio da McCarran. Non ha molto senso avere un campo di vedetta se ci vuole almeno un'ora per correre a Bravo per riportare un Assalto della Legione.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 19

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo aver attraversato il ponte, nei
pressi della radio e della zona d'osserva-
zione

Ok, adesso inizio a sentire dei rumori. Durante il mio turno di vedetta la scorsa notte, ho decisamente sentito dei tonfi in acqua. Ho richiesto un ulteriore esame da Mc Carran, ma hanno dato la colpa al nervoso. I

Registro, pagina 18

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei sentieri. Soltanto in 12, sono stupito che abbiamo spostato così tante rocce in così poco tempo. Io e Kale siamo arrivati ieri alla cima. La squadra consulenti aveva ragione. Guardian Peak ha una vista formidabile, ma c'è ancora molto lavoro che ci aspetta. Ho mandato il nostro ufficiale a Bravo per richiedere una radio da McCarran. Non ha molto senso avere un campo di vedetta se ci vuole almeno un'ora per correre a Bravo per riportare un Assalto della Legione.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 7

Sul sentiero che porta a Camp Guardian,
dopo la seconda staccionata, in un
cespuglio

Ok, stiamo facendo dei buoni progressi con la pulizia dei

pesci non fanno tutto quel cavolo di rumore! Ho mandato giù mezza squadra con le lampade, ma non sono riusciti a vedere niente. Non riusciamo a trovare nessuna entrata di caverne. Forse Jackson mi ha fatto diventare matto. Come vorrei avere un Cateye. Non vedo niente di notte.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 12

Sul sentiero che porta a Camp Guardian, in un cespuglio, nei pressi di una pianta di jalapeno

Siamo riusciti a liberare il resto del sentiero. Alcune recinzioni pre-guerra erano per lo più intatte, e abbiamo potuto usarle come barriere improvvisate, sui precipizi più pericolosi. Spero che nessuna di quelle teste di latta cada. Abbiamo trovato alcuni ingressi di caverne, mentre toglievamo le macerie. Riconducono l'una all'altra, con solo un singolo sentiero crollato che sembra portare giù nella montagna. La maledetta squadra dei consulenti non aveva fatto menzione di caverne. Spero che non troveremo altre sorprese.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 5

Sul sentiero che porta a Camp Guardian, dopo la prima staccionata, in un cespuglio

Siamo riusciti a spalare la maggior parte dei detriti dal primo ponte. Questo posto sembra un rottame. Grazie a Dio, c'erano delle capanne di legno intorno, che possiamo smantellare ed usarne il materiale per la ricostruzione. Spero solamente che non finiamo il materiale prima di completare il sentiero. Jackson dice di aver sentito delle specie di ululati l'altra notte.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 14

Sul sentiero che porta a Camp Guardian, dopo aver attraversato il ponte, nel cespuglio vicino alla pianta di broc flower

È passata una settimana e ancora nessuna traccia di una radio da McCarran. Almeno a Bravo sono stati abbastanza gentili da darci un palmare, in modo che possiamo comunicare con loro nel frattempo, in caso Caesar provasse a fare qualcosa. Halford installerà la radio se e quando finalmente arriverà. Per adesso è incaricato di gestire il palmare e i rapporti quotidiani a Bravo.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del Sgt. Banner

Giorno 3

Sul sentiero che porta a Camp Guardian, dietro la prima staccionata, vicino ad una roccia

Questo posto è un casino. La maggior parte dei sentieri sono sepolti sotto frane, e il resto è così polveroso che non si riesce a dire in che direzione dobbiamo andare. Non so a che cavolo stesse pensando la squadra consulenti quando ha detto che era un luogo strategicamente valido. Almeno ci sono state fornite molte razioni e il fiume è pieno di acqua fresca. Abbiamo cibo per mesi. Spero che domani ci porti dei progressi nella pulizia di questo posto.

Registro Giornaliero di Camp Guardian.
Rapporto del sergente Banner

Giorno 15

Sul sentiero che porta a Camp Guardian, dopo aver attraversato il ponte,

Il palmare sta funzionando abbastanza bene e abbiamo finito di costruire gli scalini nelle parti più ripide del sentiero. Adesso possiamo finalmente spostare il resto della nostra attrezzatura sulla cima. La scorsa notte Jackson è venuto nella tenda giurando a destra e a manca di aver visto delle ombre che si muovevano nell'acqua. So che i Legionari, come risaputo, corrono veloci, ma possono attraversare un fiume a nuoto? Ho mandato metà uomini a coppie alla ricerca, ma siamo ancora tornati a mani vuote. Inizio a pensare che Jackson sia instabile e che possa aver bisogno di una terapia. Richiederò una sostituzione quando riceveremo la radio da McCarran.

Registro, pagina 20

Registro, pagina 3

Registro, pagina 5

Registro, pagina 7

Registro, pagina 8

Ricette - Bramino alla Wellington

Ricette - Moonshine di Cass

Ricette - Omelette della Zona contaminata di Rose

Ricette - Stufato Demone Cook-Cook

Ricette - Turbo

Sul tavolo della cucina del Gourmand, all'Ultra-Luxe

Data da Cass, una volta che diventa seguace del Corriere

Data da Jas Wilkins a Sloan dopo aver completato la missione nascosta You Gotta Break Out a Few Eggs

Nell'accampamento di Cook-Cook, a nord delle Rovine di South Vegas

You Gotta Break Out a Few Eggs

Aba Daba Honey-

Data da Diane durante la missione Aba

Ricetta per la preparazione del wellington di bramino.

Questa ricetta ti permette di preparare il Moonshine di Cass.

Questa ricetta ti permette di preparare l'Omelette della zona contaminata di Rose.

Ricetta per la preparazione dello stufato di demone Cook-Cook.

Questa ricetta ti permette di ottenere il Turbo.

	moon	Daba Honeymoon	
Ricette di Philippe	Oltre il manzo	Possono essere rubate da Philippe, nella cucina del Gourmand all'Ultra-Luxe, acquistate per 100 tappi o vincendo una sfida Medicina	Questo è un mucchio di ricette scritte a mano, ovviamente sperimentali, con molte sezioni cancellate e note scarabocchiate ai margini. Quella che sembra aver subito la maggiore revisione è chiamata "Vitello Dolce", anche se le note indicano un desiderio di dargli un sapore non di vero vitello ma di carne umana.
Richiesta armi McCarran	Dealing with Contreras	Data dal Sergente Daniel Contreras; il Corriere deve aver raggiunto almeno il liv. 12 e passare una sfida Eloquenza/Baratto 50	Isaac, Devo aumentare il numero di armi e casse di munizioni dal nostro precedente accordo. Le cose potrebbero animarsi ancora con la Legione di Caesar e vorremmo essere preparati. Dobbiamo aumentare aumentare del 25% il numero di armi, e del 50% quello delle munizioni.
Richiesta di Mayes	Tags of Our Fallen	Data dal Quartiermaestro Mayes	Contreras L'RNC all'accampamento di Forlorn Hope è a corto di rifornimenti. Il Quartiermastro Mayes sta cercando le Olomedagliette per seguire le tracce dei soldati caduti e riassegnare l'inventario.
Risposta soluzione automatica	Democracy Inaction	Nel computer centrale della camera sacrificale del Vault 11	
Rottame ferro di Nellis		Data da Jack, alla Base aeronautica di Nellis, dopo aver accettato di portargli dei rottami di ferro; è un ottimo modo per aumentare la fama per i Boomer e poter iniziare Volare!	Jack a Nellis sta cercando rottami di ferro. Non può pagarmi, ma guadagnarsi la fiducia della gente con così tanta artiglieria sembra un'idea accettabile.
Scorta di medicinali		Data dal Sergente Daniel Contreras, nella seconda parte della missione Dealing with Contreras	Blake, Ho bisogno del solito pacco di medicinali. Puoi fidarti, la persona in possesso di questa nota me lo porterà integro. Lo so. Lo so. Vuoi un pagamento per il prossimo ordine. Me ne occuperò in pochi giorni.
Specifiche di fresatura	Puoi dipendere da me	Nel terminale all'interno dei QG dei Gun Runner	Contreras Questo olonastro contiene specifiche di fresatura e smerigliatura per la creazione delle armi dei Contrabbandieri.
Stazione Mercenari Charlie registro audio 1	Andy and Charlie	All'interno della Stazione Mercenari Charlie, sotto la scrivania	
Stazione Mercenari Charlie registro audio 2	Andy and Charlie	All'interno della Stazione Mercenari Charlie, sopra una scatola di metallo	
Taglia Motor-Runner	Bounty Killer	Data dal Colonnello Tsu a Camp McCarran, dopo aver accettato di uccidere Motor-Runner	Hsu mi ha detto che mi avrebbe pagato per portare fuori Motor-Runner. Posso trovarlo al Vault 3, e l'RNC pagherà bene se riesco a portarlo fuori. Hsu ha anche detto che l'ultimo soldato che ha mandato a occuparsi di Motor-Runner ha perso il suo contatto radio programmato.
Tessera d'accesso al terminale della Cerulean Robotics	Il tango atomico di Wang Dang	In una cassaforte (Scasso 50) alla Cerulean Robotics	Mi domando a che cosa serva questa scheda di accesso al terminale.
Un trattamento silenzioso	Silus Treatment	Ottenuto dopo aver garantito al Colonnello James Hsu di riuscire a far parlare Silus	L'RNC ha catturato vivo un centurione della Legione di Caesar e lo ha in custodia a Camp McCarran, ma lui non sta parlando. Parla col Luogotenente per ottenere l'accesso al prigioniero.
Una tragedia ha colpito l'umanità	Fallimento La Casa vince sempre	Data automaticamente al Corriere dopo aver ucciso il Sig. House	Robert Edwin House, 261 anni, Presidente, Amministratore delegato e unico proprietario della Strip di New Vegas, industriale e tecnologo, fondatore, Presidente e Amministratore delegato della corporazione di software e robotica prebellica plurimiliardaria, la RobCo Industries, è morto. Generalmente noto come Sig. House, unica speranza di sopravvivenza a lungo termine dell'umanità, la dipartita del Sig. House potrebbe segnare la fine dell'intera razza umana.
			Perso per sempre nella sua sete di conoscenza sulla longevità umana, l'ampiezza e la profondità dei suoi studi potevano, come diceva sempre, "riempire diversi libri". Non esagerava. Nonostante non abbia raggiunto l'obiettivo dell'immortalità, non dimentichiamo che morì all'età di 261 anni. Insomma, quante persone ci sono riuscite?
			Persi per sempre sono anche la singolare personalità di House, la sua forza di volontà, l'intelligenza e la capacità di guidare la gente. Le probabilità che dalla popolazione attuale emerga una figura di pari abilità nella guida del genere umano sono inferiori allo 0,000112%, secondo misure oggettive troppo complesse per descriverle in questo necrologio.
			Grande personalità e forza di volontà: nato il 25 giugno 2020, House rimase orfano in giovane età, dopo che i genitori persero la vita in un assurdo incidente, tra autogiri e fulmini. Nonostante fosse stato privato della sua eredità, House frequentò il prestigioso Istituto del Massachusetts e fondò la RobCo Industries nel giorno del suo 22esimo

Compleanno. Nel giro di cinque anni, divenne una delle corporazioni più lucrose della Terra.

Intelligenza: House era certo che entro il 2065 una guerra atomica avrebbe distrutto il pianeta. Sviluppò, a spese personali, tipi di tecnologia che assicurassero l'integrità strutturale della città di Las Vegas, come veniva chiamata a quei tempi. Il giorno della grande guerra, 77 testate atomiche vennero puntate sulla città. Il Sig. House le sconfisse tutte. Che testa!

Leadership: il Sig. House sopravvisse alla guerra, ovviamente, e in seguito reclutò le Tre Famiglie, negoziò il Trattato di New Vegas e ricostruì la Strip. Questi traguardi gli resero grandi vantaggi immediati, ma erano tutti parte di un progetto più grande teso a dare nuovo vigore alla missione dell'umanità per il progresso tecnologico, un progetto senza il quale l'umanità non sarebbe riuscita a sopravvivere.

... Continueremo più tardi. Ho impostato l'età in modo che venga aggiornata automaticamente al momento della morte. Ha dei punti salienti, ma si tratta pur sempre di "perle ai porci"... Speriamo che gli ingratiti non lo leggano mai. Chissà poi se ce n'è qualcuno che sappia leggere!

Vai con il Capitano Parker ad arrestare Keith.	Keith's Caravan Charade	Data dal Capitano Parker, dopo che il Corriere ha accettato di aiutarlo nell'arrestare Keith	Il Capitano Parker vuole che gli copri le spalle mentre ha a che fare con Keith.
Vault 11 (nota)	Democracy Inaction	Ottenuta dopo aver attivato il terminale di sicurezza del Vault 11, vicino all'entrata	Quattro cadaveri all'entrata principale del Vault 11 e uno strano punto di rilevamento di eventi sinistri. Stabilire che cosa è successo ai cittadini del Vault 11.
Vecchie scartoffie della Legione	Occhio per Occhio	Date da Aurelius of Phoenix, se si decide di appoggiare la Legione nella missione Occhio per occhio	Il lavoro d'ufficio che Aurelius di Phoenix mi ha dato, sembra elencare il movimento delle truppe, numeri di uomini in diversi posti strategici, e diverse comunicazioni con Caesar circa piani di incursioni nei deserti meridionali del Nevada. Naturalmente tutte queste informazioni sono superate e si dimostrano controproducenti per i tentativi dell'RNC di fermare i raid delle Legioni nella regione.

Dead Money

Olonastro o nota	Missioni	Luogo	Contenuto
Audizione di Vera Keyes	Ultimi lussi	Nel camerino di Vera, alle Suite di Lusso; la chiave per la stanza può essere ottenuta dopo un confronto con Christine durante la missione Ultimi lussi	
Campioni tossici		Nell'armadietto di Ennis, nella Staz. smistamento Puesta del Sol	Sono proprio contento di essermi liberato di quella dannata tuta! Ho quasi perso degli uomini oggi per cercare di recuperare abbastanza campioni da far analizzare a quelle teste d'uovo.
Ci si vede all'inferno bastardo		Sul corpo di un operaio, nella Staz. smistamento Puesta del Sol	<p>Se stai leggendo, spero che tu stia con un piede nella fossa. Sierra Madre non è più a portata di mano Avrei potuto fare il colpo del secolo, ho seguito quel bastardo con la freccia verde fin quaggiù Ti ho seminato il percorso con delle trappole per orsi, spero che il regalino ti sia piaciuto brutto pezzo di merda Spero che ne becchi almeno una, così t'impari a voler prendere ciò che mi spetta di diritto.</p> <p>Come mi dispiace, ride bene chi ride ultimo Gli altoparlanti ti uccideranno prima che tu riesca a uscire di lì... e allora faremo i conti all'inferno Il tesoro del Sierra Madre è mio, mio, mio!</p>
Codice distributore automatico - "Buffout"		Puesta del Sol sud, vicino a un registratore di cassa a ovest della mappa	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Carica di demolizione"		Su un terminale, nel Passaggio di servizio	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Fucile automatico - Parti potenziate"		Puesta del Sol sud, sul tetto dove il Corriere lascia Dean Domino prima di attivare l'evento	Aumenta la frequenza di fuoco dei Fucili automatici.
Codice distributore automatico - "Kit di riparazione"		Puesta del Sol nord, in un terminale lungo il Passaggio di servizio; Stazione di polizia, sopra un armadietto nell'area delle celle	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Med-X"		Clinica, nel terminale al primo piano	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Mentats"		Clinica, su uno scaffale al primo piano	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Munizioni da .357 Magnum"		Stazione di polizia, nella stanza di contrabbando	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Munizioni da Fucile .308"		Stazione di polizia, negli spogliatoi maschili vicini a una toilet	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Olofucile - Calibrazione avanzata"		Puesta del Sol sud, sul tetto dell'edificio centrale	<p>Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.</p> <p>Aumenta i danni inflitti dell'Olofucile.</p>
Codice distributore automatico - "Olofucile - Componenti rinforzati"		Staz. smistamento Puesta del Sol, vicino l'ascensore	<p>Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.</p> <p>Sembra migliorare la condizione dell'Olofucile.</p>
Codice distributore automatico - "Olofucile - Zoom"		Salida del Sol nord, sulla torre campanaria	<p>Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.</p> <p>Sembra aumentare i danni inflitti dell'Olofucile.</p>
Codice distributore automatico - "Pugno trappola d'orso - Molle rinforzate"		Salida del Sol sud, nella stanza degli interruttori dove il Corriere lascia Dog/God	<p>Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.</p> <p>Sembra che possa aumentare i danni inflitti dal Pugno con Trappola per orsi.</p>
Codice distributore automatico - "Rad-Away"		Salida del Sol nord, dietro un bancone ina stanza con il biliardo	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Rad-X"		Salida del Sol nord, nell'edificio a leggermente a sud dal centro della mappa	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Restituisci capo d'abbigliamento"		Nei registratori di cassa e nei negozi di regali	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici che permette di restituire l'oggetto selezionato in cambio di fiches del Sierra Madre.
Codice distributore automatico - "Scotch"		Al Casinò Sierra Madre, su una mensola al secondo piano dell'ufficio di sicurezza	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Stabile"		Stazione di polizia, nella stanza in cui è rinchiuso Dog, su un tavolino vicino ad	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.

Codice distributore automatico - "Stimpak"	una macchina del caffè	
Codice distributore automatico - "Super stimpak"	Clinica, sulla scrivania di fronte all'entrata	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Vino"	Salida del Sol nord, sulla torre campanaria	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice distributore automatico - "Vodka"	Casinò Sierra Madre, su un ripiano al primo piano dietro al bar	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Codice sicurezza casinò	Casinò Sierra Madre, al secondo livello, su un bancone dietro a una porta bloccata (Scasso 25)	Questo è un codice per distributore riservato, da usare nei Distributori automatici.
Comandi prigioniero	Trova il Collare 8: "Dog"	<p>Sheila,</p> <p>Il codice d'accesso dell'ologramma di sicurezza della tesoreria è "MrFizzle17". Non te lo scordare di nuovo, perché se vengono a scoprire che sono stato io a dartelo potrei rimetterci il lavoro.</p> <p>Ci vediamo nell'armadietto dei contatori dopo l'evento di gala?</p> <p>-Bill</p>
Diario	Su un bancone all'interno Casinò Sierra Madre, vicino ad alcune chips	Il liquore che stanno facendo entrare... fa parlare tutti. Oggi il pezzo grosso è venuto qui e ci ha detto che abbiamo un bell'affare fra le mani e che una sola parola sbagliata di fronte alla sicurezza potrebbe far crollare tutto... letteralmente.
La canzone "Begin Again" di Vera Keyes	Viene data dopo aver ottenuto l'accesso al terminale del controllo della musica, sul bancone della Lobby del Sierra Madre	La canzone "Begin Again" di Vera Keyes
La canzone "Go to the Faraway" di Vera Keyes	Viene data dopo aver ottenuto l'accesso al terminale del controllo della musica, sul bancone della Lobby del Sierra Madre	Possiedi un olonastro della canzone di Vera Keyes intitolata "Go to the Faraway".
La canzone "Let the Bright Tomorrow in" di Vera Keyes	Viene data dopo aver ottenuto l'accesso al terminale del controllo della musica, sul bancone della Lobby del Sierra Madre	Questo è un olonastro della canzone di Vera Keyes intitolata "Let the Bright Tomorrow in".
La canzone "Saw Her Yesterday" di Dean Domino	Nella stanza di Vera, dietro le quinte del Tampico	Questo ododisco contiene la melodia di Dean Domino intitolata "Saw Her Yesterday".
Nastro comandi Dog	Trova il Collare 8: "Dog"	Nel seminterrato della Stazione di polizia della Villa
Nota dell'operaio	Nel Caveau del Sierra Madre, sulla passerella più in basso	Questo lavoro non è pagato abbastanza: lavorare qui con quegli spettacoli pirotecnici ambulanti mi dà sui nervi. E l'ascensore... Sinclair sa quant'è pericoloso far bloccare un ascensore in quel modo? Se qualcuno dovesse accidentalmente premere il pulsante sbagliato nel caveau... persino Sinclair in persona... questo posto diventerebbe un'enorme bara di metallo. Lou ha provato a dirglielo e Sinclair ha risposto che sarebbe un "errore dell'utente".
Nota macchiata	Al primo piano della stanza più a nordest di Puesta del Sol nord, su un tavolo	Finalmente oggi è arrivato il carico di liquore. Non pensavo che lavorare qui sarebbe stato come lavorare in uno stato in cui è proibito l'alcol. Devo solo assicurarmi che la sicurezza e Sinclair non lo scoprono, e potrebbe aiutare a risollevarne un po' le giornate. Lo terrò nel retro, nascosto.
Olomessaggio di Elijah	Sul terminale nel bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio, dopo aver completato Dead Money È possibile consegnare l'olomastro a Veronica, ma solo dopo aver esaurito tutte le opzioni di dialogo su Elijah in precedenza. Nella stessa conversazione il Corriere può decidere se tenere l'olomastro o cederglielo, facendo rispettivamente guadagnare al Corriere l'abilità extra Divagazioni di Elijah (+150% di danno da colpo letale in mischia) o facendo guadagnare a Veronica l'abilità extra Le ultime parole di Elijah (+150% di danno da mischia, +25% di possibilità di mandare KO un nemico per Veronica)	Questo Olomessaggio è bloccato. Sull'etichetta davanti c'è scritto "Per Veronica". Sul retro c'è uno strano sensore che sembra essere collegato al meccanismo di blocco.
Olonastro estratto	Nel Caveau del Sierra Madre, sul pavimento di una passerella	<p>Vera,</p> <p>Se stai leggendo questo messaggio... So cosa avevate in mente tu e</p>

			Dean per l'evento di gala. Ti amavo davvero e non so cosa ti abbia spinto a scegliere il braccio di Dean al posto della mia mano. Non so se sia stata l'avidità o la lussuria a condurti qui e a tenerci lontani per sempre. Spero che ti lasci dentro lo stesso vuoto che provo io. Tanto hai anelato alle ricchezze segrete del Sierra Madre che ora ne sei diventata, letteralmente, prigioniera.
			La porta si è chiusa ermeticamente, l'ascensore se n'è andato e nemmeno la tua voce riuscirà a tirarti fuori da lì. Questo casinò era il mio regalo per te e ora potrai godertelo per sempre.
			Addio,
			Frederick Sinclair
Olonastro sigillato	Furto del secolo	Viene creato dopo aver combinato le canzoni di Vera	Possiedi un olonastro modificato di parti della voce di Vera Keyes che formano le parole: "Lascia" e "Andare".
Pagina di diario		Nell'edificio a ovest a Salida del Sol sud	...la città verrà costruita, solo che non sarà fatta per durare. Il casinò è tutta un'altra storia, praticamente è come un immenso deposito di denaro che si staglia contro il cielo... almeno così la penso io. Per alcuni è davvero un grande spettacolo e spero che Sinclair lo superi indenne.
Pagina di diario strappata		A Salida del Sol nord, nei pressi dell'uscita a Salida del Sol sud, sul pavimento dopo una scalinata	...a me pare gentile, ha firmato il mio poster e persino la foto promozionale. Aveva uno sguardo piuttosto contrito... come se non fosse del tutto presente. Ed è quasi fuggita quando il signor Domino l'ha presa sotto braccio. Non la guardava nemmeno negli occhi... la trattava praticamente come una borsa da mettersi al braccio. Quei due nascondono qualcosa. Non so se Sinclair se ne sia accorto, ma io lo vedo chiaramente.
Pagina macchiata		Sotto il cestino del cibo, nell'edificio della cucina a Salida del Sol sud	Non voglio prendermi la responsabilità di ciò che è accaduto alla Villa. Non sono stato io a costruire le fondamenta e non sarò di certo io in prima linea quando cederanno le travi di supporto. Ci stanno provando a darmi tutte le colpe, ma a quel punto rivelerò a tutti la verità sui contratti che vincolano l'impresa edile.
Pass animatore Sierra Madre	Chiamata alla ribalta al Tampico	Dato al Corriere dopo essersi accordati con Dean Domino nel backstage del Tampico	Sembra un 'Pass di servizio' speciale del Sierra Madre.
Pass manutenzione del Sierra Madre	Uccidi la bestia	Dato al Corriere dopo aver eliminato la personalità 'God' dal Dog	Sembra un 'Pass da animatore' speciale del Sierra Madre.
Password del terminale torretta del caveau		Nel Caveau del Sierra Madre, nella stanza con tre ologrammi	Usare solo in caso di estrema necessità.
			È vietato entrare nel caveau. Non c'è alcuna ragione di entrare, a meno che non sia stato il Sig. Sinclair in persona ad approvare il tuo ingresso.
			Comunque, nel caso qualcosa vada storto nei sistemi di sicurezza, usa questa password nel terminale che controlla le torrette nella Sala del caveau:
			"HeartArrow"
			Lou Martin
			M&M Construction Inc. Caposquadra
Password terminale manutenzione remota		Nell'armadietto di Ennis, nella Staz. smistamento Puesta del Sol	A: William Ennis
			Da:
			Konrad Simmons
			Diamine, Ennis, ma quante volte me lo devi far ripetere?
			La password del terminale di manutenzione remota è T7GF0SEW.
Password terminale scrivania principale del Tampico	Vicino a due scheletri, al Tampico	Tequila bollente	
			Kevin,
			Assicurati di impostare un sistema di annullamento dei comandi separato per gli altoparlanti dell'ingresso prima di andartene a fine giornata.
Promemoria password delle suite		Su un tavolo nella stanza a nordovest delle Suite di lusso	L'ultima cosa di cui abbiamo bisogno è un cedimento del sistema di comunicazione nel bel mezzo di una rapina. Metti il codice 1837uC@n7Gu355. In questo modo sarà difficile che qualcuno riesca a intrufolarsi nel sistema con una tessera di accesso di sicurezza rubata.
			Grazie, Rubin

Protocolli di sicurezza del caveau	Furto del secolo	<p>Aggiunto all'inventario del Corriere dopo aver letto il terminale di sicurezza del Caveau, nel Caveau del Sierra Madre</p> <p>Sistemi di sicurezza del caveau del Sierra Madre</p> <p>Protocolli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di sicurezza On: - Servizio ascensore per le Suite di lusso. - Torrette di sicurezza attive - Non schermate. - Barriere elettriche sigilla-caveau attive. <ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di sicurezza Off: - Servizio ascensore per le Suite di lusso. - Torrette di sicurezza Off - Schermate. - Barriere elettriche inattive.
Prove del ricatto di Dean Domino		<p>Nella cassaforte all'interno della stanza di Dean Domino, dietro le quinte del Tampico; potrebbe rivelarsi utile per le sfide Eloquenza con Dean</p>
Referto medico di Vera Keyes	Ultimi lussi	<p>Data da Christine durante la missione Ultimi lussi o ottenuta dall'Auto-Doc nella stanza di Vera alle Suite di Lusso; può essere data a Dean Domino durante la missione Chiamata alla ribalta al Tampico</p> <p>Sinclair Access 301 Soggetto: Keyes, Vera Condizioni: Terminale</p> <p>Sinclair,</p> <p>Non possiamo più far molto per la signora Keyes, oltre a rendere la sua esistenza più confortevole possibile.</p> <p>La sua spossatezza persiste, così come la sua insonnia.</p> <p>Consigliamo l'uso di Med-X e Superstim.</p> <p>L'uso continuativo può portare a severe controindicazioni. Il dolore persistrà e si acuirà nel tempo. I dosaggi assunti al momento comportano il rischio concreto di overdose. Sulla base di discussioni precedenti, temo inoltre che l'accesso a tali quantità di medicine possa portare a un'overdose volontaria, per cui richiedo una valutazione psichiatrica del paziente.</p> <p>L'altro giorno mi sono fatto uno schemino, senti qua:</p> <p>1 merdosissimo Coltello cosmico 1 Luce pilota 1 Piatto caldo Qualcosa per cercare di ottenere una cazzo di cottura uniforme</p> <p>Portare il forno a 450 gradi Prendere 1 Coltello e lasciarlo sul fornello! Aspettare 5 minuti Osservare il Coltello mentre diventa incandescente Depositare Coltello sul tavolo, sciogliere tavolo Denunciare lo scienziato che ha costruito quel maledetto arnese Consegnarlo all'esercito?</p> <p>Questa copia delle partiture di Vera Keyes contiene diverse note a margine. La maggior parte delle annotazioni riguarda il modo migliore per interpretare al meglio ogni melodia. La prima pagina mostra uno scarabocchio abbastanza inusuale. "C'è scritto</p> <p>"Begin again, let go.</p>
Ricetta: Coltello super riscaldato!		<p>Aggiunta non appena il Corriere ha letto un messaggio sul terminale del magazzino, nelle Suite di lusso</p>
Spartiti di Vera Keyes	Chiamata alla ribalta al Tampico	<p>Di fronte allo stage al Tampico, sul leggio</p>

Honest Hearts

Olonastro o nota	Missioni	Luogo	Contenuto
Anno: 2077			<p>28 ottobre Cinque giorni in piedi, ancora non riesco a dormire. fuori sembra che non sia successo niente. L'unica cosa diversa è che il cielo ha qualcosa di strano. Dovrei tornare a quel camion ribaltato della Guardia Nazionale vicino a Toquerville? Magari quando saranno guarite le vesciche.</p> <p>A quanto pare, la squadra della USGS stava studiando qualcosa qui nella caverna. Quando la bomba è esplosa sono scappati via tutti, lasciando l'attrezzatura qui. Probabilmente avevano delle famiglie che li aspettavano.</p> <p>29 ottobre Char, devo averlo ripetuto ad alta voce mille volte, qui dentro. Forse scriverlo mi darà l'illusione che tu possa sentire. Avevi ragione. Ero a nord di Spanish Fork. Presi la 77esima lungo Provo Bay per tenermi alla larga dalla città. Sarei arrivato a casa entro un'ora, ma il motore morì e il camion si fermò all'improvviso. Lo stesso successe a una Chryslus nell'altra corsia. Capii subito. La prima atomica colpì Salt Lake City nel giro di un minuto. Ero rivolto a sud, per fortuna! Ci fu un abbaglio così potente che sembrava che il mondo avesse preso fuoco. La coppia di anziani della Chryslus iniziò a urlare che non ci vedeva. Non ti ho guardato mentre morivi, Char, così ho salvato i miei occhi. Ho contato altri 12 flash nei successivi 7 minuti. Il terreno tremava a ogni abbaglio, 18 secondi più tardi. Quando per mezz'ora non ci furono altri colpi, aprii gli occhi. C'era un globo di fuoco, dove moriste tu e Alex. Non mi feci illusioni. Non sapevo che fare. Presi zaino e fucile. Vidi la coppia di anziani. Li sistemai a sedere contro lo sportello della macchina e li lasciai a confortarsi a vicenda. Dissi loro che avrei chiamato aiuto, che sarebbe andato tutto bene. Piazzai un proiettile attraverso entrambe le teste. Fu istantaneo. Dopo cinque giorni di viaggio, giunsi a Zion. Me l'avevi detto: smettila di andartene in giro. Gli uomini devono stare con la propria famiglia. Avevi ragione. Avevi ragione. Avevi ragione. Avevi ragione. Non ero lì ad abbracciare te e il mio bambino. Moriste senza di me. E non vi toccherò mai più. Dovrei spararmi. È quello che merito. Non posso ora. Lo farò presto. 31 ottobre fuori piove. Il contatore Geiger sta impazzendo. Dovrei lasciare che mi uccida, ma nonostante tutto continuo a imbottigliare l'acqua sul fondo della caverna. 2 novembre Sembra tranquillo fuori, ma non posso guardare. Il contatore Geiger segna radiazioni letali a 15 piedi dall'ingresso della caverna. È matematico: o le radiazioni calano prima che l'acqua sia finita oppure non lascerò mai questa caverna.</p>
Anno: 2078			<p>Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta</p> <p>1 gennaio Buon anno. Due mesi in questa caverna, fuori l'aria è ancora mortale. Non riesco a capire. Nell'esercito si dice che ci vogliono dalle due alle quattro settimane per eliminare la radioattività. Mi resta meno di un mese d'acqua. Ho ripulito le pareti della caverna dalla condensa, strizzando poi la maglietta nelle bottiglie. Sto scam-</p>

biando calorie con H2O. Ho delle scorte di cibo. Grazie, USGS.

Se ci fosse anche solo una possibilità di rivedervi ancora, correrei subito fuori.

10 gennaio

Sembra che ci sia stata una tempesta lì fuori negli ultimi due giorni. La radioattività è calata a 500. Cos'è successo?

15 gennaio

Ho dato un'occhiata fuori. Neve. Brilla di verde.

28 gennaio

Il livello di radioattività è basso abbastanza da poter osare una breve esposizione.

La cosa più importante è che l'acqua della caverna ora è potabile, se prendo le medicine contro le radiazioni.

30 gennaio

Non c'è niente di vivo là fuori.

5 maggio

Il ritorno continua.

Ho aggiunto il fico d'India alla lista dei sopravvissuti insieme a mesquite dolce e banana yucca. Hanno degli strani noduli e mutazioni, ma sono commestibili. Devo raccogliere i frutti con attenzione, mai prenderne più di un quinto. Mi viene l'acquolina ogni volta che sto per mangiare qualcosa che non provenga da una lattina.

7 maggio

Nubi di quelle mosche pungenti vicino all'albero caduto che chiamo l'Albero del Riposo. Piccoli flash nella nube. E qualcosa delle dimensioni di una libellula che le colpisce a mezz'aria e poi raccoglie le sue prede. È qualcosa di nuovo.

19 maggio

Pecore Bighorn! Una famiglia: montone, pecora e cucciolo

Porca miseria!

20 maggio

Le pecore erano diverse. Robuste. La femmina aveva corna curve uguali a quelle del maschio.

In passato ho visto delle piccole lucertole, ma questa è la prima volta che vedo animali così grandi.

Incrociamo le dita. Allevandoli per 5-6 anni avrò carne fresca, pelli e corna.

So che è ora di tornare indietro, Char. Quando l'inverno sarà passato.

Anno: 2083

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

Anno: 2084

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

14 giugno

Sono appena tornato. Stanco. Ho raccolto parecchie cose sulla via del ritorno. Alla fine, trascinavo un carrello pieno di roba.

Scrivo domani. Vado a dormire.

15 giugno

Partito il 10 aprile. Il viaggio a piedi per Salt Lake City è durato 15 giorni. Sarebbero stati 7 o 9 ai vecchi tempi, ma ho dovuto aggirare delle nubi di radiazioni e raccogliere qualcosa da mangiare, nel frattempo.

Non so cosa avessi in mente. Ho immaginato di trovare la mia casa, di scavare tra le macerie e di trovare... qualcosa. Le tue ossa, magari, e quelle del nostro tesoro. Le avrei seppellite, magari qui a Zion.

Salt Lake City è ridotta praticamente a crateri. Travi di acciaio deformate sorgono al posto di vecchi palazzi. Mucchi di mattoni.

Non ho mai trovato la nostra casa. Non ne ho trovato neanche la strada. Quello che non era ridotto a un cratere era raso al suolo.

Spero che almeno sia stato rapido, un flash, e voi volatilizzati.

Menzogne per farmi stare meglio. Non lo saprò mai. Quale parte della città è stata colpita per prima? Se fosse stata la parte nord-est sareste morti in un attimo. Da tutt'altra parte e avreste bruciato tra le urla oppure trafitti da vetri rotti e schegge appuntite di mattoni e legno. Guarda, codardo, e ascolta. Non girarti dalla parte opposta, affronta la realtà. Se fossi stato un uomo coraggioso, avresti trovato un posto

dove farti saltare la testa.

Ma non tu. Ti sei fatto il tuo viaggetto di ritorno, lo hai reso una passeggiata per fare compere. Scroccone.

Il camion era ancora lì sulla 77esima a nord di Spanish Fork. Anche la Chryslus, ma nessun segno delle ossa della coppia di anziani.

fuori Nephi ho scoperto una pista. Tre uomini, tracce che si dirigevano verso Fountain Green. Ho pensato di seguirli, ma non l'ho fatto. Mi stavo illudendo sulla possibilità di trovare degli amici, ma magari erano dei cannibali.

20 giugno

Ci ho messo due giorni a costruire la porta e a elettrificiarla.

Senza aiuto, stronzi. Casa dolce cazzo di casa.

20 settembre

Ne conto 28: 11 maschi adulti, 8 femmine, 9 bambini di età compresa tra 2 e 10 anni. Alcuni fucili e pistole in cattive condizioni. Vestiti del Vecchio Mondo logori.

22 settembre

La notte scorsa mi sono avvicinato tanto da sentirli parlare. Spagnoli, penso. Messicani, forse?

Li ho sentiti usare spesso il termine "paradeeso". Credo significhi "paradiso". Meglio stare qui, allora.

Sembrano inoffensivi. SEMBRANO.

5 ottobre

Quella che chiamo "Maria" è incinta. Credo che il padre sia "Jose", ma la vedo spesso anche insieme a "Pablo".

7 ottobre

"Pedro" è scappato di corsa per andare a fare pipì nel fiume e mi avrebbe visto, se avesse guardato alla sua sinistra. Troppo vicino. Devo dar loro un po' di spazio.

10 novembre

"Jose" si è rotto una gamba mentre inseguiva un Bighorn. Era troppo lontano dall'accampamento per essere sentito dagli altri. Ho pensato per un attimo di lasciarlo stare, ma non ho potuto. A 300 metri dal loro accampamento, ho fatto del mio meglio per imitare le grida di Jose, finché alcuni di loro non si sono avvicinati. Li ho portati così fino al luogo in cui avrebbero potuto udire il verso Jose.

Probabilmente inutile. Frattura scomposta, l'osso fuoriusciva attraverso la pelle.

11 novembre

"Infe-zione". Queste cavolo di parole sono tutte uguali. E io che pensavo che sarei riuscito a imparare. Comunque, la gamba di Jose è infetta, perciò morirà. È la natura. Ovviamente stanno tentando con le preghiere.

12 novembre

Ho lasciato un flacone di antibiotici su una roccia appena fuori dal loro accampamento, la notte scorsa. Hanno ringraziato Dio (Dee-os), ovviamente. Come se a quello gli fregasse qualcosa di lasciare delle medicine su una roccia, dopo aver dato fuoco al mondo intero.

15 novembre

Jose zoppicherà per sempre, ma starà bene. Buona azione del mese.

Ce la faranno a superare l'inverno?

Anno: 2095

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

11 febbraio

Delle teste di cazzo hanno ucciso tutti gli uomini. Credo volessero prendere le donne vive, ma Maria e Selena hanno aperto il fuoco e alcune delle altre sono andate a prendere le loro armi, così le hanno ammazzate con alcuni dei bambini.

Se solo avessi potuto avvertirli.

12 febbraio

Elena, Carmen e 5 bambini sono ancora vivi, ma sono tenuti in un recinto.

Ce ne sono più di 100 di questi stronzi vestiti di blu. Sul retro di ogni divisa c'è scritto "22". Perché? Sono armati fino ai denti con mitraglia-

Anno: 2096

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

trici e pistole. Secondo la mia stima, il 60% è composto da maschi. Sembra che tutti seguano il tizio con i capelli scuri, ma non posso avvicinarmi tanto da dirlo con certezza. Gli stronzi sono organizzati: pattuglie, sentinelle. Fanno sul serio.

Vorrei entrare di notte e far uscire le donne e i bambini. E poi, dove potrei andare?

Ma devo tirarli fuori di lì. Devo.

13 febbraio

Riconoscione notturna. Sono ben organizzati, ci sono sentinelle praticamente ovunque, ma il fiume non è coperto.

Sono malati? Sento molti colpi di tosse. È la tubercolosi?

Le donne e i bambini sono ancora chiusi nel recinto. Domani proverò a infiltrarmi dal fiume.

14 febbraio

Se li sono mangiati.

19 febbraio

Imboscata lungo gli argini del fiume. 6 maschi uccisi. Li ho sentiti tossire da un miglio di distanza.

Ho utilizzato le loro granate per creare delle trappole, la metà le ho tenute. Ho preso 6 mitragliatrici, 500 munizioni da 10mm, 6 granate a frammentazione.

20 febbraio

Imboscata lungo gli argini del fiume. 2 maschi sono morti mentre controllavano i corpi. Ne ho uccisi altri 2 con il fucile. A uno ho sparato sul polpaccio per lasciare che quel coglione andasse a spargere la voce. Tossiva come se gli avessi sparato ai polmoni.

23 febbraio

Imboscata a mezzo miglio a est dalla cava di carbone. 8 maschi uccisi.

28 febbraio

Imboscata alle gole. 6 maschi uccisi. Mi sono beccato un 10mm sulla coscia. Ha mancato il femore. Che fortuna. Ho usato un laccio emostatico per evitare che il mio sangue fosse sparso sulle rocce, mentre tornavo alla caverna. Ho disposto delle trappole all'entrata del passaggio, ma se mi troveranno sarà solo questione di tempo. Comunque, 24 uccisioni confermate in 10 giorni = almeno 1/3 dei loro combattenti. Niente male per un vecchio.

Anno: 2096 (II)

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

2 marzo

Che fortuna che fortuna che fortuna che fortuna. La pattuglia era piccola: 3 uomini. Sono stato svegliato dalle urla, indice che un uomo era caduto nella trappola mortale. Ho sparato in preda al panico e le pallottole rimbalzate ovunque per poco non mi hanno colpito. Mi sono fatto avanti strisciando e li ho uccisi con le mitragliatrici. Stavo anche per usare le granate a frammentazione, ma mi sono fermato, pensando ai rimbalzi.

Me ne devo andare immediatamente. Nessun'altra pattuglia nell'area, ma perquisiranno le gole alla ricerca di quei 3. Prenderò quanto più cibo riuscirò a portare con me e mi dirigerò alla caverna a sud.

Anno: 2097

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

13 gennaio

I Tossenti se ne sono andati, finalmente. Almeno i 34 che erano ancora in vita. Hanno mangiato i loro morti per guadagnare le forze e si sono diretti a sud-est.

Vittoria. 10 mesi di uccisioni. E sento solo freddo.

Meritavano ogni proiettile.

17 gennaio

Credevo di sognare, ma le grida erano vere. Per un attimo ho pensato che mi avessero fregato, che avessero solo finto di lasciare Zion e che avessero inviato una pattuglia per stanarmi. Ma le grida erano di donna.

Mi sporsi dall'angolo di un corridoio per dare un'occhiata. Era una del Vault con la caviglia chiusa nella trappola per orsi. Alzai la mitragliatrice, ma il modo in cui continuava a urlare mi bloccò.

Il modo in cui urlava quando mi vide... Ero stato il loro uomo nero per tanto tempo.

Anno: 2100

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

Si chiama Sylvie. Dice di essere fuggita da loro. Li chiama "gente cattiva", "figli del diavolo". Alla fine erano malati di qualcosa che avevano contratto nel Vault in cui vivevano. Non me ne ha mai parlato (ancora).

Non ne posso davvero più di fare l'infermiere.

18 gennaio

La sua storia corrisponde a quanto ho appreso dagli "interrogatori" dello scorso anno, ma a quanto dice lei, diciamo che era problematico far parte di quel gruppo essendo una donna. Così quando se ne andarono, lei fuggì.

Non sa praticamente niente di come si vive fuori da un Vault, ma dice che vorrebbe imparare.

9 settembre

Non ho mai avuto così tanta paura in tutta la mia vita.

Il Canada non era così spaventoso... faceva solo schifo, con tutta quella criminalità.

La fine del mondo non era spaventosa. Quando seppi che tu e Alex eravate morti, non avevo più niente da temere. Tirai semplicemente avanti, senza una ragione in particolare.

Non avevo paura di combattere quelli del Vault. Era come se continuassi a sfidari nella speranza che mi avrebbero finito. Ogni volta che ne uccidevo uno, mi sentivo felice per la prima volta dopo anni.

Sylvie è incinta. E io sono terrorizzato.

Vecchio ridicolo. Padre di nuovo a 47 anni. In questo mondo, poi...

Lei è così contenta e... si fida così tanto di me. Dice che è stato Dio a mandarci questo bambino. Come se niente potesse andare storto.

Vedi, Char, non sa di te e Alex. Non gliel'ho mai detto. A volte stavo quasi per farlo, ma quello che abbiamo avuto io e te... sembrava sbagliato condividerlo con altre persone.

Come un vecchio che non vuole che la giovane moglie sappia perché era finita male con quella che era venuta prima di lei.

Vado a Toquerville a prendere libri di medicina e rifornimenti. Stavolta andrà fatto per bene.

Mi dispiace, Char. Spero che potrai perdonarmi.

5 marzo

Il bambino era podalico. Sarebbe stato un maschio. Michael.

Ho fatto del mio meglio per girarlo. Ho fallito. Era necessario un cesareo, ma era troppo tardi. Ho dovuto anestetizzare Sylvie e non si è più svegliata.

Li ho sepolti a sud delle gole.

Beh, questa volta ero al loro fianco. Meglio così.

Penso che finalmente potrei farlo. Farmi saltare queste cazzo di cervella e spargerle per questa merda di caverna.

22 agosto

10 serie di tracce 1/2 miglio a nord-est dell'entrata del canyon.

Impronte di piedi???

23 agosto

Li ho visti con il cannocchiale. Corpi che vagano. Alla fine sono impazziti. Demenza credo.

Anno: 2101

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

24 agosto

Non sono pazzo. Sono reali. Maledizione, sono reali.

Mi hanno assalito appena mi hanno visto, ringhiando come animali. Hanno l'aspetto di cadaveri, ma non puzzano di decomposizione.

Metterò fine alla loro sofferenza. Farò per loro quello che non ho mai potuto fare per me stesso.

3 settembre

Questo era l'ultimo. Tutti morti.

Anno: 2108

Ottenuta leggendo il terminale di Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

5 febbraio

Anno: 2113

Ottenuta leggendo il terminale di

Buon compleanno a me, buon compleanno a me, buon compleanno
inutile dinosauro, buon compleanno a me.

Buon 60° compleanno. Che cosa puoi regalare a un uomo che ha già tutto?

Una bottiglia di whiskey e un colpo di una calibro 12 dritto in gola!
Wow!

Forza. Cosa devo fare per dimostrare a me stesso che ho vissuto abbastanza?

Randall Clark alla Caverna della roccia caduta

Sono un vecchio avvizzito. Barba bianca. Ho visto albe e tramonti a sufficienza. Ho visto il grande tramonto, se ne stava appeso lassù durante la lunga notte, 36 anni fa. Ridicolo.

Non mi prendo in giro pensando che ci sia qualcosa dall'altra parte.
Bene. Le cose non andavano poi così male prima che io nascessi.

Char e Alex. Sylvie e quello che avrebbe potuto essere Michael.

Un pensiero per le persone amate prima di morire.

Addio Zion.

6 febbraio

Cazzo, non l'ho fatto. Sempre il solito codardo. L'anno prossimo forse dovrò scolarmi due bottiglie.

25 aprile

Sono 24, una metà ragazzi e l'altra metà ragazze. Il più piccolo ha 8 anni forse, il più grande 13-14. Sporchi e scheletrici, devono aver camminato un bel po'. Una crociata di bambini.

Hanno messo su il campo nello stesso posto de los mexicanos. 30 anni e una vita fa.

Ho passato 2 notti ad ascoltarli. Inglesi. Istruiti. Uno di loro legge storie per far addormentare i piccoli.

Sono fuggiti da un posto che chiamano "La scuola" ma non sono riuscito a capire dove fosse. Quando vogliono far star buono uno dei piccoli, gli dicono di fermarsi altrimenti "Viene il direttore e ti porta via".

Il direttore farà meglio a non farsi vedere o gli farò saltare le cervella.
Me la cavo ancora bene a sparare.

Anno: 2123

Ottenuta leggendo il terminale di
Randall Clark alla Caverna della roccia
caduta

2 gennaio

Sto lasciando delle note per loro. E dei regali.

Gli piacciono i libri. Ho iniziato con delle storie, ma poi sono passato a manuali sulle armi, testi di medicina e cose pratiche.

Nelle note, ecco... è imbarazzante, più o meno come quelle cartoline che le persone erano solite scambiarsi, tutte sdolcinate. Gli dico di leggere e di imparare e di sfruttare al meglio la loro nuova casa. Gli dico che lascio a loro Zion come ricompensa per tutto il dolore che hanno dovuto sopportare nella loro vita fino a questo momento e per tutto quello che l'uomo ha causato all'uomo. Gli dico di essere buoni gli uni con gli altri e di essere umili. Gli dico di non ferirsi a vicenda, ma di reagire con la giusta rabbia contro chiunque arrivi un giorno con l'intento di far loro del male. Cose così. Firmo ogni nota "Il Padre", perché... perché sì.

18 gennaio

Ho detto che sto morendo?

Il cervello ancora funziona. Il problema sono i polmoni. Potrebbe trattarsi di cancro. Da mesi la tosse sta peggiorando, adesso quando tossisco c'è anche del sangue. È sempre più difficile fare visita ai miei piccoli amici, ho il fiato così corto.

Ho dato via la maggior parte di quello che possiedo. Troveranno il resto nelle caverne quando cresceranno.

Non voglio che mi trovino. "Il Padre" è un vecchio decrepito? Delusione.

È ora. Non voglio un altro compleanno.

23 gennaio

Fa abbastanza freddo, non reggerò a lungo sulla collina lassù vicino al

cancello rosso. Penso che mi sia rimasto abbastanza fiato per farlo. Dovrò solo stendermi e guardare il cielo. Mi sembra perfetto.

Spero che se la caveranno. Spero che non gli venga fatto del male, da nessuno. Ho fatto del mio meglio per prepararli con le ultime note. Ho detto qualcosa di carino a ognuno di loro, cosa li rende speciali. Gli ho detto che Il Padre era contento della loro natura benevola e che da questo momento avrebbero dovuto pensare da soli a cavarsela, che sarei rimasto in silenzio ma avrei continuato a osservarli e a preoccuparmi per loro.

Ho mentito. Certo.

Ti ho mentito, Char. E anche ad Alex. E a Sylvie. Vi ho detto che sarei stato con voi per sempre. Ma non tornerò indietro e non mi rimangerò quello che ho detto per una volta, se posso.

Qual era lo scopo di tutto questo? Tutti questi fallimenti.

Ma non ho mai dimenticato il vostro viso. O quello del nostro piccolo. O quello (scusa) di Sylvie. Dicevano che succede dopo un po' di tempo, ma per me non è stato così.

Forse l'unico motivo per cui ho vissuto così a lungo è stato per conservare nella mia memoria quelle immagini il più possibile. È stata l'unica vita che vi ho potuto dare. Non è trascorso un solo giorno senza che l'abbia fatto.

Non è stata una scelta. Ho scelto di morire più volte. Solo che non è mai successo. Il corpo è dotato di una propria energia.

Bene, i piccolini ne avranno bisogno. La specie ne avrà bisogno se deve continuare. Quella folle corsa.

Gli auguro ogni bene. Per me è stato un dono, dopo tutto, contemplare l'innocenza.

Addio Zion.

Randall Dean Clark
5 febbraio 2053 - gennaio 2124

Se stai leggendo questo messaggio fai un favore a te stesso: voltati e vattene di corsa da questo canyon.

Per quasi 11 mesi la mia gente è stata impegnata quotidianamente a combattere con lo spirito maligno che dimora in questo posto. Al nostro arrivo, nel febbraio dello scorso anno, con un gruppo di 118 persone, fummo attaccati dai primitivi e costretti a difenderci. A quel punto qualcosa iniziò a massacrarcici. Abbiamo fatto del nostro meglio per trovare e uccidere quella cosa, pensando che fosse un uomo perché usava contro di noi le nostre armi da fuoco e trappole di ogni genere. Ma nessun uomo avrebbe potuto resistere ai nostri tentativi come ha fatto quella cosa. È più malvagia di quanto potrebbe essere qualunque uomo.

Restammo soltanto io e 34. Avevamo perso sei soprintendenti prima di me. Alcuni erano morti per una malattia dei polmoni contratta nel Vault, ma quel numero è niente paragonato a quello degli amici uccisi da quella cosa.

Ora che sono stato finalmente nominato soprintendente, partiremo immediatamente e non torneremo. Se sei venuto in questo finto paradosso a cercare acqua fresca, azione e riparo, non farti ingannare: qui troverai solo la morte. Parti immediatamente e metti più miglia possibili tra te e questo posto.

Che Dio abbia pietà di tutti noi,

J. Hendricks
Soprintendente
Spedizione V22

ATTENZIONE - UNO SPIRITO VENDICATIVO DIMORA IN QUESTI CANYON

Nella borsa da campeggio, all'Accampamento di guardia degli abitanti del Vault 22

Restammo soltanto io e 34. Avevamo perso sei soprintendenti prima di me. Alcuni erano morti per una malattia dei polmoni contratta nel Vault, ma quel numero è niente paragonato a quello degli amici uccisi da quella cosa.

Ora che sono stato finalmente nominato soprintendente, partiremo immediatamente e non torneremo. Se sei venuto in questo finto paradosso a cercare acqua fresca, azione e riparo, non farti ingannare: qui troverai solo la morte. Parti immediatamente e metti più miglia possibili tra te e questo posto.

Che Dio abbia pietà di tutti noi,

J. Hendricks
Soprintendente
Spedizione V22

Olonastro della mappa di Grand Staircase

Grand Staircase

Nella Caverna delle campanelle, dietro una porta bloccata (Scasso 50), in una delle scorte nascoste del sopravvissuto

Daniel ha detto che ai Tormenti farebbe comodo della polvere curativa supplementare, oltre a quella che hanno già. I componenti per creare la polvere curativa, radice di Xander e Broc Flower, sono sparsi per tutta Zion. Inoltre, negli accampamenti della vallata, potrebbero esserci dei depositi di polvere curativa.

Scorta di polvere guaritrice dei Tormenti

Data da Daniel, nell'Accampamento dei Tormenti

Old World Blues

Olonastro o nota	Missioni	Luogo	Contenuto
Avviso dell'emettitore sonoro		Ottenuto dopo aver consultato i terminali al Centro di ricerca X-13	Siamo riusciti a creare un modulo di capacità in grado di emettere un impulso elettromagnetico concentrato da un Emettitore sonoro. Anche se l'impatto fisico è modesto, Jenkins l'ha usato contro un campo di forza e ne ha disintegrato l'impianto emittitore. Dopo ulteriori studi, abbiamo notato che l'arma colpisce solo un piccolo intervallo di frequenze. Sfortunatamente la frequenza dei nostri campi di forza ricade in questo intervallo. L'arma è stata mandata all'X-8 per approfondimenti. -Dr. Calis
Campione audio - Cantante d'opera	Ricerca sul campo	Nella casa #108 all'Higgs Village	Questo olonastro contiene un campione audio intitolato, "Cantante d'opera". Può essere utilizzato per modificare l'Emettitore sonoro nel Jukebox del Pozzo.
Campione audio - Latrato di Gabriel	Orore da liceo X-8! Ricerca sul campo	In una delle buche scavate da Gabe, al Centro di ricerca X-8 durante il test residenziale X-8	Questo olonastro contiene un campione audio del Latrato di Gabriel. Può essere utilizzato per modificare l'Emettitore sonoro nel Jukebox del Pozzo.
Campione audio - Roboscorpione di Mobius	Ricerca sul campo	Su un tavolo, all'interno della Cupola della Zona proibita, dopo aver sconfitto il Roboscorpione gigante X-42	Questo olonastro contiene un campione audio del Roboscorpione gigante di Mobius. Può essere utilizzato per modificare l'Emettitore sonoro nel Jukebox del Pozzo.
Campione audio - Tarantola gigante	Ricerca sul campo	Al primo piano della casa #00 all'Higgs Village	Questo olonastro contiene un campione audio intitolato, "Attacco di tarantola gigante". Può essere utilizzato per modificare l'Emettitore sonoro nel Jukebox del Pozzo.
Cartella del paziente: Y-17.0		Edificio medico Y-17, davanti a una cella, dietro il campo di forza a destra dell'entrata	
Cartella del paziente: Y-17.5		Picco di Ulysses, vicino a un sacco a pelo	
Cartella del paziente: Y-17.9		Picco di Ulysses, vicino a un sacco a pelo	
Codice di sicurezza del pod di Hazmat		Nella stanza davanti all'entrata dell'Impianto a tossine innovative Z-43, dietro una scatola bianca	Codice di sblocco: 646F6E7470616E6963
Diario del posto di guardia di Elijah		Al Posto di guardia di Elijah, a nord dell'Impianto di decostruzione Securitron	Questo campo è migliore di quello che avevo stabilito in cima al tetto di Signal Hills, ottimo segnale con la sua torre radio e vista sul Tunnel settentrionale. Ho disposto delle torrette lungo il perimetro e dovrei riuscire a controllare i treni a distanza per fuggire prima dell'arrivo dei robot. I Securitron rotti formano una buona linea di difesa: pare che i cervelli nella Cupola centrale non li possano controllare come fanno con gli altri. Nessun segno del corriere, o di quella donna. Pare che avessi ragione sul campo Yangtze: lì mi stavano spiando. Probabilmente assassini della Confraternita con l'incarico di farmi fuori. Le è andata male, però. Dopo l'attacco dei robot l'ho vista mentre veniva portata via dai robot medici... Probabilmente ha raggiunto altri Lobotomiti. Sia come sia, non devo più preoccuparmi di lei.
Nota Simulazione VR		Struttura di ricerca X-13, vicino a uno scheletro, nella stanza VR	Con le mie ultime forze, voglio lasciar scritto che odio con tutto il cuore la Simulazione di RV! Ci ha uccisi. E ora la ucciderò.
Olonastro dell'esperimento di ibridazione tra cane e Lobotomita		Sul tavolo vicino al terminale d'osservazione X-8, al Centro di ricerca X-8	Questo olonastro contiene i dati di ibridazione per cane e Lobotomita che possono essere utilizzati al Terminale di ibridazione biomeccanico X-8.
Olonastro dell'esperimento di ibridazione tra robot e Lobotomita		Nella stanza con i Mister Orderly ostili, al Centro di ricerca X-8	Questo olonastro contiene i dati di ibridazione per cane e robot che possono essere utilizzati al Terminale di ibridazione biomeccanico X-8.
Olonastro dell'esperimento di ibridazione tra robot e Nightstalker		Centro di ricerca X-8, sopra una delle gabbie dei nightstalker	Questo olonastro contiene i dati di ibridazione per robot e Nightstalker che possono essere utilizzati al Terminale di ibridazione biomeccanico X-8.
Pagella di fine anno: Richie Marcus	Potenziamento dell'emettitore sonoro Test di recupero dati X-8 Orore da liceo X-8!	In un terminale in un'aula a sud del Centro di ricerca X-8	Pagella di fine anno: Richie "Amante delle palle" Marcus Inglese 2 Matematica 2 Scienze 1 Storia 2
Pagina di diario strappata		Trasmettitore Signal Hills, sul tetto	Mi sono accampato qui dopo l'attacco di Yangtze. Sono troppo esposto qui. Il trasmettitore è vulnerabile, l'ho violato per accedervi quando voglio. Devo trovare un posto più vicino alla galleria ferroviaria a nord che consenta una trasmissione pulita con questo posto. I canyon sono troppo pericolosi, non posso tornare a Yangtze: c'è quella stazione climatica a nord ovest che ha attirato qui quel corriere, ma andare lì non è sicuro. Per ora mi limiterò a esplorare il sito di Smaltimento rifiuti, poi vedrò se riesco a trovare una posizione più facilmente difendibile lungo il perimetro di quella fabbrica di Securitron.
Password del terminale di arresto di emergenza		Nell'edificio a est all'interno della Cupola della Zona proibita	Einstein-3.14

Ci vorranno settimane per rendere nuovamente funzionante il prototipo se attiveremo la procedura di spegnimento di emergenza, ma è sempre meglio che distruggere quell'arnese del tutto (almeno finché non ci mandano gli altri 17 prototipi che abbiamo richiesto).

Potenziamento "Muggy": Produzione parti	Influenzare la gente	Sul corpo di 01001110110111001100101, all'Impianto di decostruzione Securitron	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Muggy".
Potenziamento Auto-Doc: Impianto C-13	Influenzare la gente	Su una scrivania, all'Edificio medico Y-17	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Potenziamento Auto-Doc: Impianto M-5	Influenzare la gente	Su un tavolo operatorio, al Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-3	Influenzare la gente	Su un tavolo operatorio, al Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-7	Influenzare la gente	Ottenuto dopo aver letto il terminale del tecnico Slough alla Struttura di ricerca X-13	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Potenziamento Auto-Doc: Miglioramenti di acconciature	Influenzare la gente	Su una scrivania al Trasmettitore Signal Hills	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Potenziamento Auto-Doc: Miglioramenti di estetica	Influenzare la gente	In un armadietto all'Edificio medico Y-17	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Potenziamento del Computer principale: Mod K9000 "Rorina ri Resla"	Influenzare la gente	Sul terminale del tecnico, nella Bathroom Observation Area, al Centro di ricerca X-13	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Unità centrale".
Potenziamento del Computer principale: Mod K9000 "Roscchia Mentat"	Influenzare la gente	Nel terminale del tecnico nell'Office #2 Observation Area alla Struttura di ricerca X-13	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Unità centrale".
Potenziamento del Computer principale: Mod LAER "Chip di ricarica ausiliario"	Influenzare la gente	Nel Tunnel occidentale di Big MT, su uno scaffale	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Unità centrale".
Potenziamento del Computer principale: Mod LAER "Lenti prismatiche"	Influenzare la gente	Sul tetto del Trasmettitore Signal Hills	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Unità centrale".
Potenziamento del Lavello: Produzione di acqua	Influenzare la gente	Sito di costruzione, nella parte occidentale, vicino ad uno scheletro	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Pozzo".
Potenziamento dell'Interruttore della luce 01: "Luci intelligenti"	Influenzare la gente	Al piano inferiore del Centro di ricerca X-12, appoggiato a un proiettore	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Interruttore della luce 01".
Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci emozionali"	Influenzare la gente	All'interno delle Struttura di ricerca della lega del saturnite, in un armadietto sulla destra	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Interruttore della luce 02".
Potenziamento Iconoclasta: Pacciame	Influenzare la gente	Nella torre d'osservazione al Piccolo Yangtze, appoggiato a una macchina per il caffè	Questo olonastro contiene un file di potenziamento per l'assistente robotico del Pozzo: "Iconoclasta".
Progetto del Pozzo: Auto-Doc	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Strutta medica Y-17, al primo piano su una scrivania	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Auto-Doc".
Progetto del Pozzo: Iconoclasta	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Higgs Village, all'interno della casa #101, vicino a un terminale al piano superiore	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Iconoclasta".
Progetto del Pozzo: Interruttore della luce 01	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Impianto delle antenne di trasmissione X-2, su una scrivania	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Interruttore della luce 01".
Progetto del Pozzo: Interruttore della luce 02	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Tunnel settentrionale di Big MT, vicino una cassetta degli attrezzi	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Interruttore della luce 02".
Progetto del Pozzo: Jukebox	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Higgs Village, all'interno della casa #108, su una scrivania al piano superiore	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Jukebox".
Progetto del Pozzo: Lavello	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Complesso magnetoidraulico, su un tavolo vicino a un terminale distrutto	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Pozzo".
Progetto del Pozzo: Muggy	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Impianto di decostruzione Securitron, per terra, vicino a un armadietto	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Muggy".
Progetto del Pozzo: Stazione di ricerca biologica	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Giardino botanico X-22, per terra vicino a un piatto caldo	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Stazione di ricerca biologica".
Progetto del Pozzo: Tostapane	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnerli	Il Nido del cuculo, a destra, su una specie di altarino	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Tostapane".
Programma del doposcuola di Cherie O' Bannon	Potenziamento dell'emettitore sonoro	In un terminale della biblioteca al Centro di ricerca X-8	Programma del doposcuola di Cherie O'Bannon Danza: martedì e giovedì 16:30 - 18:30 Proselitismo: mercoledì 16:15 - 17:15

Volontariato di tutoraggio: lunedì 16:15 - 18:00

Registro disciplinare di Betsy Bright

Assenze ingiustificate 7
Comportamento aggressivo 3
Uso di fumo dentro la scuola 11

Registro disciplinare di Betsy Bright	Potenziamento dell'emettitore sonoro	Nella sala manutenzione, a sud del Centro di ricerca X-8	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Armi a energia.
Ricette - Libro abilità Armi a energia		Impianto Lightwave Dynamics Z-38, sulla passerella più in alto, sotto il grande monitor	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare Libro abilità Armi da fuoco.
Ricette - Libro abilità Armi da fuoco		Zona bersaglio "Boom Town" X-7b, in un armadietto all'interno di alcune scatole	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Armi da mischia.
Ricette - Libro abilità Armi da mischia		Centro di ricerca Y-0, sul tetto	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Baratto.
Ricette - Libro abilità Baratto		Trasmettitore Signal Hills, sul pavimento sotto dei ripiani con dei rottami elettronici	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Disarmato.
Ricette - Libro abilità Disarmato		Tunnel occidentale di Big MT, in uno sgabuzzino (Scasso 25)	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Eloquenza.
Ricette - Libro abilità Eloquenza		Higgs Village, nella casa #104, al piano superiore	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Esplosivi.
Ricette - Libro abilità Esplosivi		Lancio di artiglieria "fuoricampo" X-7a, nel centro di comando, su un tavolo	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Furtivo.
Ricette - Libro abilità Furtivo		Centro di ricerca X-13, sul pavimento della cucina	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Medicina.
Ricette - Libro abilità Medicina		Higgs Village, nella casa #103 su uno scaffale al piano superiore	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Riparazione.
Ricette - Libro abilità Riparazione		Higgs Village, nella casa #00, in mezzo a della strumentazione scientifica	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Scasso.
Ricette - Libro abilità Scasso		Centro di ricerca X-13, in una delle ventole	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Scienza.
Ricette - Libro abilità Scienza		Higgs Village, nella casa #102, al piano superiore	Questo olonastro contiene una ricetta per banco di lavoro che ti permette di creare un Libro abilità Sopravvivenza.
Ricette - Libro abilità Sopravvivenza		Little Yangze, nella tenda a destra, sotto un letto	Schemi per il potenziamento dell'Arma cerebrale Cybercane K9000 con un cervello di cane cibernetico particolarmente aggressivo e fedele immerso in una soluzione di biogel rosso.
Schemi - FIDO K9000		Centro di ricerca X-8, vicino a un terminale, nella zona delle gabbie dei nightstalker	Questo olonastro contiene il profilo di funzionalità dell'assistente robotico del Pozzo: "Unità centrale".
Unità centrale del Pozzo	Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi	Sull'Unità centrale del Pozzo	

Lonesome Road

Olonastro o nota	Missioni	Luogo	Contenuto
Base di Hopeville - Codici di accesso dell'armeria		Quartier generale della base del missile di Hopeville, in una cassaforte (Scasso 75)	
Diario di Sunflower Summers	Nostalgia (sfida)	Caverna di Abaddon, in una valigetta vicino allo scheletro di Sunflower Summers	<p>Caro diario,</p> <p>Credo che ce l'abbiamo fatta! Siamo riusciti a convincere i mercanti della morte ad ascoltare le urla della nostra bellissima Madre Terra! Ho appena avuto un incontro privato con il comandante della base che ha detto che studieranno a fondo le nostre richieste e che prepareranno qualcosa di speciale per noi. Non vedo l'ora di scoprire cos'è. Scommetto che sarà un intero disarmo nucleare!</p>
Diario di Ulysses: Y-17,15	Odissea di Ulysses (sfida)	Base del missile di Hopeville - Stazione di carico, dietro alcune macerie che sorreggono una bandiera del Vecchio Mondo, all'interno di una cassetta degli attrezzi, sotto un camion rovesciato	<p>... e si torna indietro. Lasciato il cratere alle spalle. Recuperati alcuni olonastri, per lo più dal centro medico. La donna... ha aggiustato il registratore. Disse che non sarebbe durato, e che era un favore per averla rimessa in sesto. Non le piacciono i debiti. Un buon pagamento per ascoltare chi crede nella Confraternita d'Acciaio. Non Elijah. Prospettive differenti. Stessa follia. Mi ha parlato della loro filosofia, delle loro visioni... le strade che percorrono. Vicoli ciechi. Vuoti... come se la tecnologia risolvesse tutto. Il Grande Vuoto dimostra dove conduce quella strada. Proprio come il Divide. Tutte le strade conducono lì.</p>
Diario di Ulysses: Y-17,16	Odissea di Ulysses (sfida)	Nido del corvo, all'interno dell'edificio più alto, vicino ad un sacco a pelo	<p>Il Grande Vuoto... nasconde qualcosa, un cratere, oltre il vento e la sabbia... così inaccessibile che è impossibile tornare indietro. Il cratere fu trovato per errore, seguendo i segni delle intemperie. Il cielo del Divide si squarcò così, per violenza dell'uomo, non della natura. Quella violenza nel cielo aveva una fonte. La seguì come si segue la corrente di un fiume. Lasciai dei colori per segnare il mio cammino, come sempre, in caso qualcuno li trovasse e ne imparasse il codice. Un corriere, forse. Proprio quando pensavo che la sabbia e il vento non sarebbero mai finiti, giunsi al cratere. E lì... trovai una struttura del Vecchio Mondo, una stazione meteorologica, sul confine, che scandaliva il cielo con elettricità e generatori. Oltre... vidi i resti dell'inferno del Vecchio Mondo, solcati come campi appena arati. Dovevo investigare, non potevo andarmene così. La Confraternita svegliò ciò che dormiva nel Grande Vuoto. Impossibile muoversi in silenzio più di quanto non faccia l'Orso a due teste. E quando si risvegliarono, fu come se la storia si svegliasse in un colpo solo. Fu inimmaginabile. Quasi. Ebbi risposte che non riuscii mai a capire.</p>
Diario di Ulysses: Y-17,17	Odissea di Ulysses (sfida)	Tetto della torre Sunstone, sul tetto di un edificio a est, vicino ad un'insegna al neon "Saturnite" dove è dipinta una bandiera del Vecchio Mondo	<p>Hai mai cercato di parlare alla storia, solo per comprenderne le ragioni? Io X. Non più. Ci sono vecchie storie di dei e uomini, storie passate, divenute miti, dove gli dei sono come bambini... petulanti e crudeli. Quelle erano le voci del Grande Vuoto, del passato. Non potevo lasciarle inascoltate, dovevo chiedere. Dovevo chiedere il perché. Le loro risposte erano follia. E il loro potere... più forte di cento Elijah. Serve qualcuno più forte di lui e di me per batterli nella loro Cupola. Non sembravano sapere perché si trovassero lì, cosa li avesse portati in quel luogo o i loro nomi. Come mostri che divoravano i loro stessi pensieri. Quando tutto sembrava perduto, pensavo fosse la fine. La mia rabbia mi conferì la forza di porgli un'ultima domanda. Chi siete voi, che non conoscete la vostra storia? E si svegliarono. Per... un breve momento. La bandiera che indossi, dissero, La ricordiamo. America. Non era solo una bandiera per loro... era un luogo, un ideale che amavano. Un tempo. Mi dissero come fu crescere in quel mondo... tutto ciò che fecero per sollevarlo... per proteggerlo. Loro... non sapevano che fosse sparito.. che... eppure un tempo lo amavano. Prima di dimenticare la loro storia. Mentre parlavano... vedevi l'ombra del corriere alle loro spalle che valorizzava ogni parola. Storia gettata ai rovi, una casa lasciata alle spalle. Ho ascoltato. Ho fatto domande. Era rimasto dell'altro? Qualunque cosa che portasse la voce dell'America? Mi dissero che c'ero già stato. Io e un altro, emersi dalle profondità più inattese della storia. Mi dissero cosa giaceva nel cuore del Divide, cosa si poteva trovare. E le parole per risvegiliarlo e colui al quale bisognasse pronunciarle.</p>
Diario di Ulysses: Y-17,21	Odissea di Ulysses (sfida)	Avamposto di rifornimento degli Sfregiati, su una scatola di metallo a sinistra dell'area dietro un cancello chiuso	<p>Non c'è nulla qui, riecheggia come le sabbie del Gran Lago Salato. Il caos nel cielo del Divide... come una tempesta che si abbatte sugli Zampabianca. Corsi con loro sulle distese di sale, al comando di Caesar. Tagliai la gola dell'Orso a due teste, recisi tutte le comunità. Usai tempeste in cielo. Pestilenze. fuoco, carestia... e la violenza dell'ignorante che distrugge tutti coloro che avrebbero potuto contrastarlo. Ma gli Zampabianca non potevano vivere da soli, come la maggior parte degli avvoltoi. Così gli diede uno scopo, trasformare la loro fame in un'arma. Le mura di New Canaan... troppo alte per Caesar. O forse al loro interno c'era qualcosa del suo passato e doveva essere uccisa. Ricordo di Graham. Li aiutai a riportare alla luce i tesori di Canaan e altri segreti nelle sabbie. Bunker pieni di armi che anche la Confraternita desidererebbe. Mentre sparavano, chiamavano queste</p>

nuove armi tamburi tonanti. Gli insegnò che i bossoli contenevano gli spiriti delle loro armi. Mi chiamavano il Portabandiera. Gloria nelle mie mani, nella mia asta che ancora portava il peso del Vecchio Mondo, come il simbolo sulla mia schiena. Imparai le loro armi come segno di rispetto. E quando giunse il loro turno di rispettare me... la storia tornò indietro all'improvviso. Non si può cambiare ciò che è stato fatto. La storia è sempre lì... non importa quanto lontano si fugga.

Ho percorso il Gran Lago Salato, sono stato l'occhio di Caesar e poi la sua mano. C'erano dei bastardi a due e quattro zampe. Vidi le mura di New Canaan accerchiare dagli avvoltoi... non attaccai. Troppo alte, troppo forti. Gli Zampabianca erano nati per la guerra e vi corsero contro, assetati di sangue. La loro fame è parte della storia. Come la Legione. Come sempre, gli ho portato un messaggio da parte di Caesar. Se New Canaan brucia, Caesar potrebbe vederli. Potrebbe. Anche la possibilità era una menzogna. In onore di Caesar, distruggere la storia di New Canaan e il modo in cui viene trasmessa, di generazione in generazione, di famiglia in famiglia. Caesar rispetta tale forza, giel'ho detto. Quella era la verità, anche se non si tratta di forza, piuttosto di obbedienza. Devi essere in grado di uccidere tutti, bambini, donne, vecchi, malati... se i Neo Canaaniti tengono alle proprie generazioni, devi ucciderle. Era come se Vulpes parlasse attraverso me. Usa la notte, il silenzio e il fuoco per mutare le loro parole in preghiere e urla. Non servono bombe, quando c'è l'odio. Ho... chiesto agli Zampabianca di distruggere chi possiede gli antenati più antichi, per distruggere la storia, per sempre. I Neo Canaaniti... fornivano medicine. Cibo, scambiato con altri. Civiltà, una mano dal passato, non dalla storia... ma forse da un passato più profondo, in un posto dove questo... Dio ancora esiste. Se così fosse, la sua gente non appartiene a questo posto. Un altro simbolo, come il Toro e l'Orso, senza alcun significato nel presente.

Gli Zampabianca... dovevano mostrare rispetto, corrompermi per ottenere il favore di Caesar, riecheggiando manierismo e parole... Gli mostrai la tecnologia, gli dissi come far funzionare le armi, gli parlai dell'orgoglio di Caesar nell'utilizzare cose simili. Menzogne. E... E poi... cercarono di onorare me, non la Legione. Una notte mi portarono davanti al fuoco da campo e mi mostrarono come si acconciavano i capelli. Sembrava la mia tribù estinta, cangiante tra le fiamme, con i denti digrignati nell'oscurità. Cadaveri ricoperti di sangue. Avevano... avevano preso i miei dread, li portavano come i Capelli intrecciati, come per dimostrarci che erano come me. ...mentre ogni nodo nei loro dread parlava di violenza e di lutti, ignari del loro significato. Pensavano di portar rispetto e invece era un'offesa. Ho passato ore a capire il significato dei loro dread e alla fine ho capito che non ce n'era alcuno. Non sapevano cosa significassero. Non sapevano nemmeno quanto stessero insultando ogni nodo e ogni treccia... e Dry Wells mi tornò in mente. Gli Zampabianca erano uguali. Erano un'ombra della mia tribù, fantasmi odiosi, affamati, assoggettati a Caesar. Un'altra storia che grava solo sulle mie spalle, perduta per sempre.

Cazzo, questo posto è un buco infernale. Avevo sentito dire che si stesse male da chi ci era già stato, ma... cazzo. Henriksen lo comprò quando una di quelle testate non esplose saltò in aria e Jenkins... lo presero. Non so cosa fossero con esattezza... forse ghoul, ma so che erano degli esseri schifosi. LT crede che vennero distrutti dall'esplosione che uccise Henriksen. Io credo che moriremo tutti qui.

Hai trovato una granata Flashbang! Le Flashbang sono granate speciali che:

- infliggono danni stanchezza
- riducono le abilità armi nemiche
- hanno la possibilità di far impazzire gli Scavatori
-

Ultimo nastro, ultimo messaggio. In caso... dovessi battermi. Se stai ascoltando questo messaggio, ci sei riuscito. Con il sangue o con le parole. Questo messaggio e il suo contenuto... sono per te, corriere. Se vuoi conoscere il perché delle cose. Questo mondo. Ne ho percorsa una buona parte. Mi sono fermato solo per te. Ciò che hai fatto... mi ha fatto riflettere. Tempo fa attraversai il Colorado, primo nella Legione a vedere Hoover Dam in tutta la sua gloria. Un muro del Vecchio Mondo che unisce due zone. Oltre i suoi confini, il simbolo di un Orso a due teste, un'idea abbastanza grande da sfidare Caesar in persona. Conquistare Hoover Dam poteva ucciderlo, in vittoria o in sconfitta. L'Orso deve combattere, ha bisogno di sfide. Senza di esse, muore nella polvere. Ci potrebbe essere una lezione, dentro di noi. Ti lascerò riflettere su questo messaggio. Questo è il mio messaggio. La distruzione che ha stravolto il Divide o tanti altri posti, se non fossi riuscito a fermarmi... Può accadere di nuovo. Continuerà ad accadere. Se la guerra non cambia, gli uomini devono cambiare insieme ai loro simboli. Anche se non è niente, sappi ciò che stai seguendo, corriere...

Diario di Ulysses: Y-17,22

Odissea di Ulysses (sfida) Area di sosta Junction 7, nel campo a destra del rimorchio

Diario di Ulysses: Y-17,23

Odissea di Ulysses (sfida) Tetto della torre Sunstone, su una scrivania scendendo dal tetto dell'edificio vicino ad una bandiera del Vecchio Mondo

Diario personale del soldato semplice Foster

Nostalgia (sfida) A sud del Tetto dell'Hotel Boxwood, al piano terra vicino uno scheletro

Informazioni esplosione accecante

Dopo aver preso le bombe stordenti dal cadavere del soldato RNC, nella Caverna di Abaddon

Messaggio finale di Ulysses

La Fine L'Apocalisse

Sentiero per Rottami del canyon, nell'armadietto dopo aver finito il DLC

Ordini della missione della squadra Bravo

Entrata del tunnel del cavalcavia crollato, sul corpo di un soldato RNC

proprio come io ho seguito te, fino alla fine. Indipendentemente dal simbolo che indossi... indossalo sulla tua schiena e mostralo con orgoglio quando ti trovi a Hoover Dam.

Per chiunque lo trovi...

Nostalgia (sfida)

Impianto di trattamento effluenti, alla fine del tunnel, vicino ad uno scheletro

Alle ore 06:00, la squadra Bravo condurrà operazioni di pulizia a favore della forza principale. L'intelligence precedente ha scoperto che i tunnel sono popolati da alcuni piccoli semi-umanoidi sotterranei, apparentemente spaventati da luci e rumori forti. La squadra Bravo è stata provvista di granate accecenti allo scopo ed è prevista una resistenza minima.

Rapporto della missione

Nostalgia (sfida)

Tetto dell'Hotel Boxwood, in un borsone con alcuni scheletri dietro un camion parzialmente sepolto

Per chiunque trovi questo appunto, mi chiamo James Rubinek. Sono un commerciante dell'Hub. Pensavo di trovare una nuova rotta commerciale verso est. Adesso so perché non esistono rotte che passano da questo posto dimenticato da Dio. Ho una gamba rossa, non posso uscire e, anche se potessi, ci sono quei ghoul impazziti e quegli esseri che non fanno altro che scavare che mi aspettano.

Ti prego, porta questo appunto alla mia ex moglie, Anna. Dille cos'è successo. Dille come sono morto. E di' anche a quella stronza traditrice che spero sia felice con quell'impotente di Rory Spencer.

Rapporto di azione del mercenario RNC e Rapporto di azione del mercenario RNC - Appendice

Nostalgia (sfida)

Impianto di trattamento effluenti, a nord est dell'entrata sotto una sporgenza

La prima ricognizione del Divide ha incontrato un'intensa resistenza. Quei ghoul, i soldati hanno iniziato a chiamarli "gli Sfregiati", sono più intelligenti dei classici feroci a cui siamo abituati. Ieri abbiamo trovato delle vecchie gabbie prebelliche che hanno usato per catturare i Deathclaw... chissà cosa volevano farci, ma una di quelle cose deve essere fuggita, a giudicare dalla carneficina. Ho ordinato che ci siano turni di guardia doppi finché non la troviamo.

Rapporto operativo Terzo plotone, Compagnia dei Cazador, Quarto battaglione dei mercenari, appendice: nuovo rapporto del Sergente Maggiore Balmoral. A quanto pare, non siamo gli unici a voler mettere le mani su questo posto. I nostri scout in avanscoperta hanno riscontrato un'intensa attività nell'area da parte della Legione. I soldati si stanno preparando a colpirli stanotte... speriamo almeno che succeda prima che scoprano la nostra presenza.

Ricetta della bevanda amara

La Fine L'Apocalisse

Ottenuta da Ulysses o nell'armadietto a fine DLC

Questa nota scritta a mano contiene la ricetta della bevanda amara (la ricetta è ora sbloccata e può essere creata alla stazione di creazione dell'accampamento).

Segnale radio di aiuto dell'RNC

Nostalgia (sfida)

In un borsone, vicino l'entrata alla tana di Rawr

Generale,

All'interno di due scrivanie: uno al livello interiore (Scasso 25), l'altro nella sala operazioni al secondo livello (Scasso 75); il secondo olonastro sblocca il terminale dell'ufficio di Martin Retslaf al piano superiore

Abbiamo trovato un carico sequestrato di lanciagranate cinesi del modello "Vittoria rossa" e abbiamo pensato che potrebbe volerne uno.

Sono più rapidi da ricaricare rispetto ai nostri "Grande Orso", ma non

sono altrettanto potenti. Però sarebbe divertente far saggiare a quei bastardi la loro medicina, nel caso se ne presentasse l'occasione, vero?

Spedizione "mancante"

Dry Wells, vicino al Lanciagranate Vittoria rossa

Creazione

Di seguito verranno elencati tutti gli oggetti creabili nei vari banchi da lavoro, banchi di ricarica, fuoco da accampamento (o falò) e piastre elettriche calde.

Prodotti

Prodotti (quantità)	Luogo dello schema	Abilità richiesta	Dove crearlo	Materie prime (quantità)
Acqua di cactus	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Bottiglia di soda vuota (1) Frutto fresco di cactus pera spinoso (2)
Acqua di fonte	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Acqua purificata (1) Jet (1)
Antidoto di Datura	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Baccelli di portatori di spore (1) Broc Flower (1) Radice Datura sacra (1) Xander Root (1)
Antidoto per il veleno (2)	-	Sopravvivenza: 40	Fuoco da accampamento	Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (2) Sangue di Nightstalker (1)
Armatura in pelle con parti di geco	-	Sopravvivenza: 80	Fuoco da accampamento	Armatura in pelle (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	-	Sopravvivenza: 90	Fuoco da accampamento	Armatura in pelle rinforzata (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Armatura metallica con parti di geco	-	Sopravvivenza: 80	Fuoco da accampamento	Armatura metallica (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Armatura metallica con parti di geco rinforzata	-	Sopravvivenza: 90	Fuoco da accampamento	Armatura metallica rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Bacio della Nube (debole)	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (1) Detergente Abraxo (1)
Bacio della Nube (letale)	-	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (3) Detergente Abraxo (2) Trementina (1)
Bacio della Nube (potente)	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (2) Detergente Abraxo (1) Trementina (1)
Bevanda amara	Ricette - Bevanda amara	Sopravvivenza: 15	Fuoco da accampamento	Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1) Broc Flower (1) Xander Root (1)
Bistecca di bighorner	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Carne di bighorner (1)
Bistecca di bramino	-	Sopravvivenza: 35	Fuoco da accampamento	Carne di bramino (1)
Bistecca di cane	-	Sopravvivenza: 40	Fuoco da accampamento	Carne di cane (1)
Bistecca di coyote	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Carne di coyote (1)
Bistecca di geco	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Carne di geco (1)
Bomba a orologeria, alta carica	-	Esplosivi: 70, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Dinamite (6) Nastro adesivo (1) Timer uovo (1) Rottami elettronici (1)
Bomba ad orologeria	-	Esplosivi: 50	Banco di lavoro	Dinamite (5) Nastro adesivo (1) Timer uovo (1) Rottami elettronici (1)
Bomba gas	-	Esplosivi: 40	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Modulo sensore (1) Luce pilota (1) Rottami elettronici (1)
Borsa medica	-	Medicina: 40	Banco di lavoro	Forcipe (1) Tutore medico (1) Bisturi (1) Tubi chirurgici (1)
Bramino Wellington	Ricette - Bramino alla Wellington	Sopravvivenza: 80	Fuoco da accampamento	Blamco Mac and Cheese (1) Uovo di formica (2) Carne di bramino (1)
Caffè	-	Sopravvivenza: 15	Fuoco da accampamento	Baccello fresco di mesquite dolce (1) Tazza da caffè (1) Caffettiera (1) Tabacco da masticare Coyote (1)
Carica Satchel	-	Esplosivi: 25	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Piombo (25) Polvere da sparo per pistola (25) Rottami elettronici (1)
Cartoccio	Ricette - Cartoccio	Esplosivi: 10	Banco di lavoro	Dinamite (2) Nastro adesivo (1) Modulo sensore (1) Lattina (1)
Cartoccio, efficiente	Ricette - Cartoccio	Esplosivi: 20, Maestro del caricamento manuale	Banco di lavoro	Dinamite (1) Nastro adesivo (1) Modulo sensore (1) Lattina (1)
Chiodi (5)	-	Riparazione: 50	Banco da ricarica	Rottami di ferro (1)
Cintura in pelle (1)	-	Riparazione: 5	Banco di lavoro	Pelle di cane (1)
Cintura in pelle (2)	-	Riparazione: 15	Banco di lavoro	Pelle di coyote (1)
Cintura in pelle (3)	-	Riparazione: 25	Banco di lavoro	Pelle di geco (1)
Cintura in pelle (5)	-	Riparazione: 35	Banco di lavoro	Pelle di geco dorato (1)
Cintura in pelle (6)	-	Riparazione: 45	Banco di lavoro	Pelle di geco del fuoco (1)

Cintura in pelle (7)	-	Riparazione: 50	Banco di lavoro	Pelle di geco verde (1)
Cocktail atomico (4)	-	Scienza: 25	Fuoco da accampamento	Mentats (1) Nuka Cola Victory (1) Vodka (1)
Coltello cosmico pulito	-	Riparazione: 25	Banco di lavoro	Coltello cosmico (1) Detergente Abraxo (2)
Coltello cosmico super riscaldato	Ricette - Coltello cosmico super riscaldato	Riparazione: 35	Banco di lavoro	Coltello cosmico (1) Piatto caldo (1) Forcipe (1) Luce pilota (1)
Coltello lancia	-	Riparazione: 25	Banco di lavoro	Asta lancia coltelli (1) Nastro adesivo (1) Coltello cosmico (3)
Coltello lancia pulito	-	Riparazione: 50	Banco di lavoro	Coltello cosmico pulito (3) Nastro adesivo (1) Coltello lancia (1) Detergente Abraxo (3)
Combustibile per lanciafiamme, fatto in casa	-	Scienza: 50	Banco di lavoro	Bombe di zucchero (1) Scatola di detergente (1) Mais fresco (2)
Datura oscura	-	Sopravvivenza: 45	Fuoco da accampamento	Radice Datura sacra (2) Trementina (1)
Daturana	-	Sopravvivenza: 65	Fuoco da accampamento	Acqua purificata (1) Farina (1) Radice Datura sacra (1)
Fat Mine	-	Esplosivi: 80, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Munizioni nucleari (1) Rottami elettronici (1) Rottami di ferro (1)
FIDO	Ricette - FIDO	Armi: 75	Banco di lavoro	Arma Cybercane K9000 (1)
Fricassea di formica di fuoco	-	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Farina (1) Cram (1) Carne di formica del fuoco (1)
Fungo atomico	-	Sopravvivenza: 35	Fuoco da accampamento	Bombe di zucchero (1) Caramelle gommose (1) Uovo di Nightstalker (1)
Granata a mano	-	Esplosivi: 25, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Lattina (1) Polvere da sparo per pistola (50) Nastro adesivo (1)
Granata MFC	-	Esplosivi: 50, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Cella a microfusione (3)
Granata Nuka	-	Esplosivi: 60, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Detergente Abraxo (1) Nuka Cola Quartz (1) Lattina (1) Trementina (1)
Grappolo MFC	-	Esplosivi: 70, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Cella a microfusione (18) Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (2)
Idra	-	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Fungo delle caverne (1) Sangue di Nightstalker (2) Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (1)
Infuso da battaglia	-	Sopravvivenza: 45	Fuoco da accampamento	Fungo mutante (1) Polpa verde (1) Vodka (1)
Insalata del deserto	-	Sopravvivenza: 55	Fuoco da accampamento	Bistecca di bramino (1) Frutto fresco di cactus barile (1) Pinoli (1)
Intruglio curativo	-	Sopravvivenza: 20	Fuoco da accampamento	Fungo delle caverne (1) Broc Flower (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1)
Kebab di geco (2)	-	Sopravvivenza: 60	Fuoco da accampamento	Carne di geco (1) Frutto fresco di banana yucca (1) Peperoncino Jalapeño (1)
Kit di riparazione	-	Riparazione: 50	Banco di lavoro	Chiave inglese (1) Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (1) Rottami di ferro (2) Colla prodigiosa (1)
Laccio per morsi di serpente	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Seme di cucurbitacea (1) Tubi chirurgici (1)
Libro abilità	Ricette - Libro dell'abilità specifica	25 punti dell'abilità specifica	Banco di lavoro	Colla prodigiosa (2) Libro in bianco (25)
Madre Oscurità (3)	-	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (5) Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Ghiandola del veleno di Cazador (1)
Martini del Sierra Madre	-	Martini del Sierra Madre	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (1) Lattina (1)
Massa acqua purificata (4)	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Acqua sporca (5) Caraffa di vetro (2, non consumato) Tubi chirurgici (1)
Mentats da sballo	-	Scienza: 50	Fuoco da accampamento	Baccello fresco di mesquite dolce (1) Mentats (1) Whiskey (1)
Mina da tappo	-	Esplosivi: 75	Banco di lavoro	Cestino del cibo (1) Tappo (10) Petardi (5) Modulo sensore (1)
Mina da tappo, efficiente	-	Esplosivi: 85, Bombardiere matto	Banco di lavoro	Cestino del cibo (1) Tappo (8) Petardi (3) Modulo sensore (1)
Moonshine di Cass	Ricette - Moonshine di Cass	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Batteria a fissione (1) Mais fresco (1) Frutto mutato (2) Lievito (1)
Nuka Cola fatta in casa	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Bottiglia di soda vuota (1) Tappo (1) Frutto fresco di cactus barile (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
Nuka Cola ghiacciata (2)	-	Scienza: 90, Chimico della Nuka	Banco di lavoro	Nuka Cola (3)
Nuka Cola Quartz	-	Scienza: 90, Chimico della Nuka	Banco di lavoro	Nuka Cola (3)

Nuka Cola Victory	-	Scienza: 90, Chimico della Nuka	Banco di lavoro	Nuka Cola (3)
Omellette della Zona contaminata	Ricette - Omelette della Zona contaminata di Rose	Sopravvivenza: 65	Fuoco da accampamento	Blamco Mac e Cheese (1) Frutto mutato croccante (1) Uovo di Deathclaw (1) Carne di Lakelurk (1)
Pasta solida rossa	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Farina (1) Fungo mutante (1) Pasta semil. rossa (1)
Pelle conciata del geco del fuoco	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Pelle di geco del fuoco (1) Trementina (2)
Pelle conciata di geco	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Pelle di geco (1) Trementina (1) Bacca di solanum bianco (1)
Pelle conciata di geco dorato	-	Sopravvivenza: 65	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Pelle di geco dorato (1) Trementina (2)
Pelle conciata di geco verde	-	Sopravvivenza: 70	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (2) Pelle di geco verde (1) Trementina (3)
Pelle di Datura	-	Sopravvivenza: 25	Banco di lavoro	Colla prodigiosa (1) Radice Datura sacra (4)
Polvere curativa	-	Nessun requisito	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Xander Root (1)
Pranzo Caravan	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Cestino del cibo (1) Cram (1) Purè istantaneo (1) Maiale e fagioli (1)
Pugno di Rawr	Ricette - Pugno di Rawr	Disarmato: 75	Banco di lavoro	Artiglio di Rawr (1)
Pugno medagliette di cane	Ricette - Pugno di medagliette di cane	Riparazione: 30	Banco di lavoro	Medagliette per cani dell'RNC (20)
Pungolo d'argento (3)	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (1)
Purga di fuoco	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Peperoncino Jalapeño (1) Vodka (1)
Razzo	-	Scienza: 50	Banco da ricarica	Conduttore (1) Petardi (2) Innesco per .50 MG (2)
Razzo (consumabile)	-	Scienza: 50	Fuoco da accampamento	Jet (1) Scatola di detergente (1) Nuka Cola (1)
Razzo incendiario	-	Scienza: 65	Banco da ricarica	Combustibile per lanciafiamme (2) Conduttore (1) Innesco per .50 MG (2)
Razzo, altam. esplosivo	-	Scienza: 65	Banco da ricarica	Conduttore (1) Petardi (2) Innesco per .50 MG (2)
Rituale del legame dell'arma	-	Armi da mischia: 25	Fuoco da accampamento	Cintura in pelle (1) Polvere curativa (1) Coltello (1) Colla prodigiosa (1)
Rottami di ferro	-	Riparazione: 25	Banco di lavoro	Coltello da burro (1) Forchetta (1) Cucchiaio in metallo (1) Piatto di latta (1)
Sanguinaccio nero	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Fungo mutante (1) Sanguinaccio (1) Vino (1) Xander Root (1)
Scudo del sangue	-	Sopravvivenza: 35	Fuoco da accampamento	Bacelli di portatori di spore (1) Frutto fresco di cactus barile (1) Fungo delle caverne (1)
Slider di mosca mutante	-	Sopravvivenza: 20	Fuoco da accampamento	Carne di mosca mutante (1) Frutto fresco di cactus pera spinoso (2)
Sprem. Nightstalker	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Farina (1) Fungo mutante (1) Sangue di Nightstalker (1)
Squartatore	-	Scienza: 50	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di banana yucca (2) Psycho (1) Stimpak (2)
Stimpak	-	Scienza: 70	Banco di lavoro	Broc Flower (1) Siringa vuota (1) Xander Root (1)
Stimpak ad autoiniezione	-	Scienza: 75	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Stimpak (1)
Stufato Demone Cook-Cook	Ricette - Stufato Demone Cook-Cook	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Birra (2) Carne di bramino (1) Patata fresca (1) Peperoncino Jalapeño (1)
Stufato di ratto talpa	-	Sopravvivenza: 65	Fuoco da accampamento	Baccello di borlotto (1) Birra (1) Mais fresco (1) Carne di ratto talpa (1)
Sunset Sarsaparilla fatta in casa	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1) Tappo (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1)
Super Stimpak	-	Scienza: 90	Banco di lavoro	Cintura in pelle (1) Frutto mutato (1) Nuka Cola (1) Stimpak (1)
Super Stimpak ad autoiniezione	-	Scienza: 100	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Super Stimpak (1)
Tequila della Zona contaminata	-	Sopravvivenza: 35	Fuoco da accampamento	Acqua purificata (1) Bottiglia di whisky vuota (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
Tequila della Zona contaminata grande	-	Sopravvivenza: 40	Fuoco da accampamento	Acqua purificata (2) Grande bottiglia di whiskey (1) Frutto dell'agave del Nevada (2)
Trail Mix	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Bombe di zucchero (1) Mela fresca (1) Pera fresca (1) Pinoli (1)

Tremito (3)	-	Sopravvivenza: 90	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (2) Ghiandola del veleno di Cazador (1)
Turbo	Ricette - Turbo	Scienza: 50	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Ghiandola del veleno di Cazador (1) Jet (1) Trementina (1)
Veleno di avola (3)	-	Sopravvivenza: 50	Fuoco da accampamento	Bacca di solanum bianco (1) Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Ghiandola del veleno di Cazador (1)
Vista fantasma	-	Sopravvivenza: 25	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (1)
Zampa di mantide alla griglia	-	Sopravvivenza: 30	Fuoco da accampamento	Baccello fresco di mesquite dolce (1) Zampa anteriore mantide (1) Vino (1)

Materie prime

Materia prima (quantità)	N.	Prodotti (quantità)	Abilità richiesta	Ricetta richiesta	Dove utilizzarlo	Altri materiali richiesti (quantità)
Armatura metallica	1	Armatura metallica con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento	Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Farina	1	Fricassea di formica di fuoco	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Cram (1) Carne di formica del fuoco (1)
Fungo delle caverne	1	Intruglio curativo	Sopravvivenza 20	-	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1)
Nastro adesivo	1	Bomba gas	Esplosivi 40	-	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Luce pilota (1) Rottami elettronici (1)
Acqua purificata	1	Acqua di fonte	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Jet (1)
	1	Tequila della Zona contaminata	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	Bottiglia di whisky vuota (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
	1	Daturana	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento	Farina (1) Radice Datura sacra (1)
Acqua sporca	2	Tequila della Zona contaminata grande	Sopravvivenza 40	-	Fuoco da accampamento	Grande bottiglia di whiskey (1) Frutto dell'agave del Nevada (2)
	5	Massa acqua purificata (4)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Caraffa di vetro (2, non consumato) Tubi chirurgici (1)
Arma Cybercane K9000	1	FIDO	Armi 75	Ricette - FIDO	Banco di lavoro	-
Armatura in pelle	1	Armatura in pelle con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento	Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Armatura in pelle rinforzata	1	Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento	Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Armatura metallica rinforzata	1	Armatura metallica con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento	Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Artiglio di Rawr	1	Pugno di Rawr	Disarmato 75	Ricette - Pugno di Rawr	Banco di lavoro	-
Asta lancia coltelli	1	Coltello lancia	Riparazione 25	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Coltello cosmico (3)
	1	Purga di fuoco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Peperoncino Jalapeño (1) Vodka (1)
	1	Veleno di avola (3)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Ghiandola del veleno di Cazador (1)
	1	Pungolo d'argento (3)	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (1)
Bacca di solanum bianco	1	Tremito (3)	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (2) Ghiandola del veleno di Cazador (1)
	1	Pelle conciata del geco del fuoco	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Pelle di geco del fuoco (1) Trementina (2)
	1	Pelle conciata di geco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Pelle di geco (1) Trementina (1) Bacca di solanum bianco (1)
	1	Pelle conciata di geco dorato	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento	Pelle di geco dorato (1) Trementina (2)
	2	Pelle conciata di geco verde	Sopravvivenza 70	-	Fuoco da accampamento	Pelle di geco verde (1) Trementina (3)
Baccelli di portatori di spore	5	Madre Oscurità (3)	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Ghiandola del veleno di Cazador (1)
	1	Scudo del sangue	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di cactus barile (1)

					Fungo delle caverne (1)
	1 Antidoto di Datura	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Radice Datura sacra (1) Xander Root (1)
Baccello di borlotto	1 Stufato di ratto talpa	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento	Birra (1) Mais fresco (1) Carne di ratto talpa (1)
	1 Mentats da sballo	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento	Mentats(1) Whiskey (1)
Baccello fresco di mesquite dolce	1 Caffè	Sopravvivenza 15	-	Fuoco da accampamento	Tazza da caffè (1) Caffettiera (1) Tabacco da masticare Coyote (1)
	1 Zampa di mantide alla griglia	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Zampa anteriore mantide (1) Vino (1)
	1 Vista fantasma	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	-
	1 Martini del Sierra Madre	Martini del Sierra Madre	-	Fuoco da accampamento	Lattina (1)
Barattolo con residuo di Nube	1 Bacio della Nube (debole)	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Detergente Abraxo (1)
	2 Bacio della Nube (potente)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Detergente Abraxo (1) Trementina (1)
	3 Bacio della Nube (letale)	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Detergente Abraxo (2) Trementina (1)
Batteria a fissione	1 Moonshine di Cass	Sopravvivenza 75	Ricette - Moonshine di Cass	Fuoco da accampamento	Mais fresco (1) Frutto mutato (2) Lievito (1)
	1 Stufato di ratto talpa	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento	Mais fresco (1) Carne di ratto talpa (1) Baccello di borlotto (1)
Birra	2 Stufato Demone Cook-Cook	Sopravvivenza 75	Ricette - Stufato Demone Cook-Cook	Fuoco da accampamento	Carne di bramino (1) Patata fresca (1) Peperoncino Jalapeño (1)
Bistecca di bramino	1 Insalata del deserto	Sopravvivenza 55	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di cactus barile (1) Pinoli (1)
Bisturi	1 Borsa medica	Medicina 40	-	Banco di lavoro	Forcipe (1) Tutore medico (1) Tubi chirurgici (1)
	1 Bramino Wellington	Sopravvivenza 80	Ricette - Bramino alla Wellington	Fuoco da accampamento	Uovo di formica (2) Carne di bramino (1)
Blamco Mac e Cheese	1 Omellette della Zona contaminata	Sopravvivenza 65	Ricette - Omelette della Zona contaminata di Rose	Fuoco da accampamento	Frutto mutato croccante (1) Uovo di Deathclaw (1) Carne di Lakelurk (1)
	1 Combustibile per lanciafiamme, fatto in casa	Scienza 50	-	Banco di lavoro	Scatola di detergente (1) Mais fresco (2)
Bombe di zucchero	1 Fungo atomico	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	Caramelle gommose (1) Uovo di Nightstalker (1)
	1 Trail Mix	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Mela fresca (1) Pera fresca (1) Pinoli (1)
	1 Acqua di cactus	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di cactus pera spinoso (2)
Bottiglia di soda vuota	1 Nuka Cola fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Tappo (1) Frutto fresco di cactus barile (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
	1 Tequila della Zona contaminata	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	Frutto dell'agave del Nevada (1) Acqua purificata (1)
Bottiglia di whisky vuota	1 Sunset Sarsaparilla fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Tappo (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1)
	1 Bevanda amara	Sopravvivenza 15	Ricette - Bevanda amara	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Xander Root (1)
	1 Turbo	Scienza 50	Ricette - Turbo	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di Cazador (1) Jet (1) Trementina (1)
	1 Bevanda amara	Sopravvivenza 15	Ricette - Bevanda amara	Fuoco da accampamento	Xander Root (1) Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1)
Broc Flower	1 Antidoto di Datura	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Radice Datura sacra (1) Baccelli di portatori di spore (1) Xander Root (1)
	1 Intruglio curativo	Sopravvivenza 20	-	Fuoco da accampamento	Fungo delle caverne (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1)
	1 Polvere curativa	Nessun requisito.	-	Fuoco da accampamento	Xander Root (1)
	1 Stimpak	Scienza 70	-	Banco di lavoro	Siringa vuota (1) Xander Root (1)
Caffettiera	1 Caffè	Sopravvivenza 15	-	Fuoco da accampamento	Tazza da caffè (1) Tabacco da masticare Coyote (1) Baccello fresco di mesquite dolce (1)
Caraffa di vetro	2 Massa acqua purificata (4)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Acqua sporca (5) Tubi chirurgici (1)

Caramelle gommosse	1	Fungo atomico	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	Uovo di Nightstalker (1) Bombe di zucchero (1)
Carne di bighorner	1	Bistecca di bighorner	Sopravvivenza 50	-	Sopravvivenza: 50	-
	1	Bistecca di bramino	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	-
Carne di bramino	1	Bramino Wellington	Sopravvivenza 80	Ricette - Bramino alla Wellington	Fuoco da accampamento	Uovo di formica (2) Blamco Mac and Cheese (1)
	1	Stufato Demone Cook-Cook	Sopravvivenza 75	Ricette - Stufato Demone Cook-Cook	Fuoco da accampamento	Birra (2) Patata fresca (1) Peperoncino Jalapeño (1)
Carne di cane	1	Bistecca di cane	Sopravvivenza 40	-	Fuoco da accampamento	-
Carne di coyote	1	Bistecca di coyote	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	-
Carne di formica del fuoco	1	Fricassea di formica di fuoco	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Cram (1) Farina (1)
Carne di geco	1	Kebab di geco (2)	Sopravvivenza 60	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di banana yucca (1) Peperoncino Jalapeño (1)
Carne di geco	1	Bistecca di geco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	-
Carne di Lakelurk	1	Omellette della Zona contaminata	Sopravvivenza 65	Ricette - Omelette della Zona contaminata di Rose	Fuoco da accampamento	Blamco Mac e Cheese (1) Frutto mutato croccante (1) Uovo di Deathclaw (1)
Carne di mosca mutante	1	Slider di mosca mutante	Sopravvivenza 20	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di cactus pera spinoso (2)
Carne di ratto talpa	1	Stufato di ratto talpa	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento	Birra (1) Mais fresco (1) Baccello di borlotto (1)
Cella a microfusione	18	Grappolo MFC	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (2)
	3	Granata MFC	Esplosivi 50 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	-
	1	Pranzo Caravan	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Cram (1) Purè istantaneo (1) Maiale e fagioli (1)
Cestino del cibo	1	Mina da tappo	Esplosivi 75	-	Banco di lavoro	Tappo (10) Petardi (5) Modulo sensore (1)
	1	Mina da tappo, efficiente	Esplosivi 85 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Tappo (8) Petardi (3) Modulo sensore (1)
Chiave inglese	1	Kit di riparazione	Riparazione 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (1) Rottami di ferro (2) Colla prodigiosa (1)
Cibo spazzatura	2	Martini del Sierra Madre	Martini del Sierra Madre	-	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (1) Lattina (1)
Cintura in pelle	1	Rituale del legame dell'arma	Armi da mischia 25	-	Fuoco da accampamento	Polvere curativa (1) Coltello (1) Colla prodigiosa (1)
	1	Super Stimpak	Scienza 90	-	Banco di lavoro	Frutto mutato (1) Nuka Cola (1) Stimpak (1)
	1	Pelle di Datura	Sopravvivenza 25	-	Banco di lavoro	Radice Datura sacra (4)
	1	Rituale del legame dell'arma	Armi da mischia 25	-	Fuoco da accampamento	Polvere curativa (1) Coltello (1) Cintura in pelle (1)
Colla prodigiosa	1	Kit di riparazione	Riparazione 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (1) Rottami di ferro (2) Chiave inglese (1)
	2	Libro abilità	25 punti dell'abilità specifica	Ricette - Libro dell'abilità specifica (1)	Banco di lavoro	Libro in bianco (25)
Coltello	1	Rituale del legame dell'arma	Armi da mischia 25	-	Fuoco da accampamento	Polvere curativa (1) Cintura in pelle (1) Colla prodigiosa (1)
Coltello cosmico	1	Coltello cosmico pulito	Riparazione 25	-	Banco di lavoro	Detergente Abraxo (2)
	1	Coltello cosmico super riscaldato	Riparazione 35	Ricette - Coltello cosmico super riscaldato	Banco di lavoro	Piatto caldo (1) Forcipe (1) Luce pilota (1)
	3	Coltello lancia	Riparazione 25	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Asta lancia coltelli (1)
Coltello cosmico pulito	3	Coltello lancia pulito	Riparazione 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Coltello lancia (1) Detergente Abraxo (3)
Coltello da burro	1	Rottami di ferro	Riparazione 25	-	Banco di lavoro	Forchetta (1) Cucchiaio in metallo (1) Piatto di latta (1)
Coltello lancia	1	Coltello lancia pulito	Riparazione 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Coltello cosmico pulito (3) Detergente Abraxo (3)
Combustibile per lancia-fiamme	2	Razzo incendiario	Scienza 65	-	Banco da ricarica	Conduttore (1) Innesco per .50 MG (2)
Conduttore	1	Razzo	Scienza 50	-	Banco da ricarica	Petardi (2) Innesco per .50 MG (2)

Cram	1	Razzo, altam. esplosivo	Scienza 65	-	Banco da ricarica Petardi (2) Innesco per .50 MG (2)
	1	Razzo incendiario	Scienza 65	-	Combustibile per lanciafiamme (2) Innesco per .50 MG (2)
Cucchiaio in metallo	1	Pranzo Caravan	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Purè istantaneo (1) Cestino del cibo (1) Maiale e fagioli (1)
	1	Fricassea di formica di fuoco	Sopravvivenza 75	-	Carne di formica del fuoco (1) Farina (1)
Detergente Abraxo	1	Rottami di ferro	Riparazione 25	-	Banco di lavoro Coltello da burro (1) Forchetta (1) Piatto di latta (1)
	1	Bacio della Nube (debole)	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento Barattolo con residuo di Nube (1)
Dinamite	1	Bacio della Nube (potente)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Barattolo con residuo di Nube (2) Trementina (1)
	1	Granata Nuka	Esplosivi 60 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro Nuka Cola Quartz (1) Lattina (1) Trementina (1)
Dinamite	2	Bacio della Nube (letale)	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento Barattolo con residuo di Nube (3) Trementina (1)
	2	Coltello cosmico pulito	Riparazione 25	-	Banco di lavoro Coltello cosmico (1)
Farina	3	Coltello lancia pulito	Riparazione 50	-	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Coltello lancia (1) Coltello cosmico pulito (3)
	1	Cartoccio, efficiente	Esplosivi 20 Maestro del caricamento manuale	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Modulo sensore (1) Lattina (1)
Forchetta	2	Cartoccio	Esplosivi 10	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Modulo sensore (1) Lattina (1)
	5	Bomba ad orologeria	Esplosivi 50	-	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Timer uovo (1) Rottami elettronici (1)
Forchetta	6	Bomba a orologeria, alta carica	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Timer uovo (1) Rottami elettronici (1)
	1	Sprem. Nightstalker	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Fungo mutante (1) Sangue di Nightstalker (1)
Frutta	1	Pasta solida rossa	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Fungo mutante (1) Pasta semil. rossa (1)
	1	Daturana	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento Acqua purificata (1) Radice Datura sacra (1)
Forcipe	1	Rottami di ferro	Riparazione 25	-	Banco di lavoro Coltello da burro (1) Cucchiaio in metallo (1) Piatto di latta (1)
	1	Borsa medica	Medicina 40	-	Banco di lavoro Tutore medico (1) Bisturi (1) Tubi chirurgici (1)
Frutto dell'agave del Nevada	1	Coltello cosmico super riscaldato	Riparazione 35	Ricette - Coltello cosmico super riscaldato	Banco di lavoro Piatto caldo (1) Coltello cosmico (1) Luce pilota (1)
	1	Nuka Cola fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Tappo (1) Frutto fresco di cactus barile (1) Bottiglia di soda vuota (1)
Frutto fresco di banana yucca	1	Sunset Sarsaparilla fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Tappo (1) Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1) Xander Root (1)
	1	Tequila della Zona contaminata	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento Bottiglia di whisky vuota (1) Acqua purificata (1)
Frutto fresco di cactus barile	1	Intruglio curativo	Sopravvivenza 20	-	Fuoco da accampamento Broc Flower (1) Fungo delle caverne (1) Xander Root (1)
	2	Tequila della Zona contaminata grande	Sopravvivenza 40	-	Fuoco da accampamento Grande bottiglia di whiskey (1) Acqua purificata (2)
Frutto fresco di cactus pera spinoso	1	Kebab di geco (2)	Sopravvivenza 60	-	Fuoco da accampamento Carne di geco (1) Peperoncino Jalapeño (1)
	2	Squartatore	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento Psycho (1) Stimpak (2)
Frutto mutato	1	Scudo del sangue	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento Fungo delle caverne (1) Baccelli di portatori di spore (1)
	1	Nuka Cola fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Tappo (1) Bottiglia di soda vuota (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
Frutto mutato croccante	1	Insalata del deserto	Sopravvivenza 55	-	Fuoco da accampamento Bistecca di bramino (1) Pinoli (1)
	2	Acqua di cactus	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Bottiglia di soda vuota (1)
Frutto mutato croccante	2	Slider di mosca mutante	Sopravvivenza 20	-	Fuoco da accampamento Carne di mosca mutante (1)
	1	Super Stimpak	Scienza 90	-	Banco di lavoro Cintura in pelle (1) Nuka Cola (1) Stimpak (1)
Frutto mutato croccante	2	Moonshine di Cass	Sopravvivenza 75	Ricette - Moonshine di Cass	Fuoco da accampamento Mais fresco (1) Lievito (1) Batteria a fissione (1)
	1	Omellette della Zona contami-	Sopravvivenza 65	Ricette - Omelette	Fuoco da accampamento Blamco Mac e Cheese (1) Uovo di

	nata		della Zona conta-minata di Rose		Deathclaw (1) Carne di Lakelurk (1)
Fungo delle caverne	1 Scudo del sangue	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di cactus barile (1) Bacelli di portatori di spore (1)
	1 Idra	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Sangue di Nightstalker (2) Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (1)
Fungo mutante	1 Infuso da battaglia	Sopravvivenza 45	-	Fuoco da accampamento	Polpa verde (1) Vodka (1)
	1 Sanguinaccio nero	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Sanguinaccio (1) Vino (1) Xander Root (1)
Ghiandola del veleno di Cazador	1 Sprem. Nightstalker	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Farina (1) Sangue di Nightstalker (1)
	1 Pasta solida rossa	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Farina (1) Pasta semil. rossa (1)
Ghiandola del veleno di scorpione centuriode	1 Turbo	Scienza 50	Ricette - Turbo	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Jet (1) Trementina (1)
	1 Veleno di avola (3)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Bacca di solanum bianco (1)
Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo	1 Madre Oscurità (3)	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Bacca di solanum bianco (5)
	1 Tremito (3)	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (2) Bacca di solanum bianco (1)
Grande bottiglia di whiskey	3 Veleno di avola (3)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di Cazador (1) Bacca di solanum bianco (1)
	3 Madre Oscurità (3)	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di Cazador (1) Bacca di solanum bianco (5)
Innesco per .50 MG	3 Pungolo d'argento (3)	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (1) Bacca di solanum bianco (1)
	1 Idra	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Fungo delle caverne (1) Sangue di Nightstalker (2)
Jet	1 Pungolo d'argento (3)	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di scorpione centuriode (3) Bacca di solanum bianco (1)
	2 Antidoto per il veleno (2)	Sopravvivenza 40	-	Fuoco da accampamento	Sangue di Nightstalker (1)
Lattina	2 Tremito (3)	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola del veleno di Cazador (1) Bacca di solanum bianco (1)
	1 Tequila della Zona contam-nata grande	Sopravvivenza 40	-	Fuoco da accampamento	Frutto dell'agave del Nevada (2) Acqua purificata (2)
Libro in bianco	2 Razzo	Scienza 50	-	Banco da ricarica	Petardi (2) Conduttore (1)
	2 Razzo, altam. esplosivo	Scienza 65	-	Banco da ricarica	Petardi (2) Conduttore (1)
Lievito	2 Razzo incendiario	Scienza 65	-	Banco da ricarica	Combustibile per lanciafiamme (2) Conduttore (1)
	1 Razzo (consumabile)	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento	Scatola di detergente (1) Nuka Cola (1)
Luce pilota	1 Turbo	Scienza 50	Ricette - Turbo	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Ghiandola del veleno di Cazador (1) Trementina (1)
	1 Acqua di fonte	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Acqua purificata (1)
Lievito	1 Martini del Sierra Madre	Martini del Sierra Madre	-	Fuoco da accampamento	Barattolo con residuo di Nube (1) Cibo spazzatura (2)
	1 Granata Nuka	Esplosivi 60 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Detergente Abraxo (1) Nuka Cola Quartz (1) Trementina (1)
Luce pilota	1 Cartoccio	Esplosivi 10	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Dinamite (2) Modulo sensore (1)
	1 Cartoccio, efficiente	Esplosivi 20 Maestro del caricamento manuale	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Dinamite (1) Modulo sensore (1)
Luce pilota	1 Granata a mano	Esplosivi 25 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Polvere da sparo per pistola (50) Nastro adesivo (1)
	25 Libro abilità	25 punti dell'abilità specifica	Ricette - Libro dell'abilità specifica	Banco di lavoro	Colla prodigiosa (2)
Luce pilota	1 Moonshine di Cass	Sopravvivenza 75	Ricette - Moon-shine di Cass	Fuoco da accampamento	Mais fresco (1) Frutto mutato (2) Batteria a fissione (1)
	1 Coltello cosmico super riscal-dato	Riparazione 35	Ricette - Coltello cosmico super	Banco di lavoro	Piatto caldo (1) Forcipe (1) Coltello cosmico (1)

riscaldato					
1	Bomba gas	Esplosivi 40	-	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (1)
Maiale e fagioli	1	Pranzo Caravan	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento
	1	Moonshine di Cass	Sopravvivenza 75	Ricette - Moonshine di Cass	Frutto mutato (2) Lievito (1) Batteria a fissione (1)
Mais fresco	1	Stufato di ratto talpa	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento
	2	Combustibile per lancia-fiamme, fatto in casa	Scienza 50	-	Banco di lavoro
Medagliette per cani dell'RNC	20	Pugno medagliette di cane	Riparazione 30	Ricette - Pugno medagliette di cane	Banco di lavoro
	1	Trail Mix	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento
Mela fresca	1	Mentats da sballo	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento
Mentats	1	Cocktail atomico (4)	Scienza 25	-	Fuoco da accampamento
	1	Stimpak ad autoiniezione	Scienza 75	-	Banco di lavoro
	1	Super Stimpak ad autoiniezione	Scienza 100	-	Banco di lavoro
	1	Mina da tappo	Esplosivi 75	-	Banco di lavoro
	1	Mina da tappo, efficiente	Esplosivi 85 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro
Modulo sensore	1	Bomba gas	Esplosivi 40	-	Banco di lavoro
	1	Cartoccio	Esplosivi 10	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro
	1	Cartoccio, efficiente	Esplosivi 20 Maestro del caricamento manuale	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro
	1	Carica Satchel	Esplosivi 25	-	Banco di lavoro
	1	Fat Mine	Esplosivi 80 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro
Munizioni nucleari	1	Fat Mine	Esplosivi 80 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro
	1	Coltello lancia	Riparazione 25	-	Banco di lavoro
	1	Coltello lancia pulito	Riparazione 50	-	Banco di lavoro
	1	Grappolo MFC	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro
	1	Cartoccio	Esplosivi 10	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro
Nastro adesivo	1	Cartoccio, efficiente	Esplosivi 20 Maestro del caricamento manuale	Ricette - Cartoccio	Banco di lavoro
	1	Bomba ad orologeria	Esplosivi 50	-	Banco di lavoro
	1	Bomba a orologeria, alta carica	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro
	1	Granata a mano	Esplosivi 25 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro
	1	Kit di riparazione	Riparazione 50	-	Banco di lavoro
Nuka Cola	1	Razzo (consumabile)	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento
	1	Super Stimpak	Scienza 90	-	Banco di lavoro
	3	Nuka Cola ghiacciata (2)	Scienza 90 Chimico della Nuka	-	Banco di lavoro
	3	Nuka Cola Quartz	Scienza 90 Chimico della Nuka	-	Banco di lavoro
	3	Nuka Cola Victory	Scienza 90 Chimico	-	Banco di lavoro

della Nuka					
Nuka Cola Quartz	1	Granata Nuka	Esplosivi 60 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro Detergente Abraxo (1) Lattina (1) Trementina (1)
Nuka Cola Victory	1	Cocktail atomico (4)	Scienza 25	-	Fuoco da accampamento Mentats(1) Vodka (1)
Pasta semil. rossa	1	Pasta solida rossa	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Farina (1) Fungo mutante (1)
Patata fresca	1	Stufato Demone Cook-Cook	Sopravvivenza 75	Ricette - Stufato Demone Cook-Cook	Fuoco da accampamento Birra (2) Carne di bramino (1) Peperoncino Jalapeño (1)
Pelle conciata del geco del fuoco	1	Armatura metallica con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura metallica (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura metallica con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura metallica rinforzata (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura metallica con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura metallica (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco verde (1)
Pelle conciata di geco dorato	1	Armatura metallica con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura metallica rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco verde (1)
	1	Armatura metallica con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura metallica (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1)
	1	Armatura metallica con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura metallica rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1)
Pelle conciata di geco verde	1	Armatura in pelle con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco rinforzata	Sopravvivenza 90	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle rinforzata (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1) Pelle conciata di geco dorato (1)
	1	Armatura in pelle con parti di geco	Sopravvivenza 80	-	Fuoco da accampamento Armatura in pelle (1) Pelle conciata del geco del fuoco (1)
Pelle di cane	1	Cintura in pelle (1)	Riparazione 5	-	Banco di lavoro -
Pelle di coyote	1	Cintura in pelle (2)	Riparazione 15	-	Banco di lavoro -
Pelle di geco	1	Cintura in pelle (3)	Riparazione 25	-	Banco di lavoro -
	1	Pelle conciata di geco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento Trementina (1) Bacca di solanum bianco (1)
	1	Cintura in pelle (6)	Riparazione 45	-	Banco di lavoro -
Pelle di geco del fuoco	1	Pelle conciata del geco del fuoco	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Trementina (2) Bacca di solanum bianco (1)
	1	Cintura in pelle (5)	Riparazione 35	-	Banco di lavoro -
	1	Pelle conciata di geco dorato	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento Trementina (2) Bacca di solanum bianco (1)
Pelle di geco verde	1	Cintura in pelle (7)	Riparazione 50	-	Banco di lavoro -
	1	Pelle conciata di geco verde	Sopravvivenza 70	-	Fuoco da accampamento Trementina (3) Bacca di solanum bianco (2)
	1	Stufato Demone Cook-Cook	Sopravvivenza 75	Ricette - Stufato Demone Cook-Cook	Fuoco da accampamento Birra (2) Carne di bramino (1) Patata fresca (1)
Peperoncino Jalapeño	1	Kebab di geco (2)	Sopravvivenza 60	-	Fuoco da accampamento Frutto fresco di banana yucca (1) Carne di geco (1)
	1	Purga di fuoco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento Vodka (1) Bacca di solanum bianco (1)
Pera fresca	1	Trail Mix	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento Mela fresca (1) Pinoli (1) Bombe di zucchero (1)
Petardi	2	Razzo	Scienza 50	-	Banco da ricarica Conduttore (1) Innesco per .50 MG

					(2)
	2 Razzo, altam. esplosivo	Scienza 65	-	Banco da ricarica	Conduttore (1) Innesco per .50 MG (2)
	3 Mina da tappo, efficiente	Esplosivi 85 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Tappo (8) Cestino del cibo (1) Modulo sensore (1)
	5 Mina da tappo	Esplosivi 75	-	Banco di lavoro	Tappo (10) Cestino del cibo (1) Modulo sensore (1)
Piatto caldo	1 Coltello cosmico super riscaldato	Riparazione 35	Ricette - Coltello cosmico super riscaldato	Banco di lavoro	Forcipe (1) Coltello cosmico (1) Luce pilota (1)
Piatto di latta	1 Rottami di ferro	Riparazione 25	-	Banco di lavoro	Coltello da burro (1) Forchetta (1) Cucchiaio in metallo (1)
Pinoli	1 Insalata del deserto	Sopravvivenza 55	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di cactus barile (1) Bistecca di bramino (1)
	1 Trail Mix	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Mela fresca (1) Pera fresca (1) Bombe di zucchero (1)
Piombo	25 Carica Satchel	Esplosivi 25	-	Banco di lavoro	Polvere da sparo per pistola (25) Rottami elettronici (1) Modulo sensore (1)
Polpa verde	1 Infuso da battaglia	Sopravvivenza 45	-	Fuoco da accampamento	Fungo mutante (1) Vodka (1)
Polvere curativa	1 Rituale del legame dell'arma	Armi da mischia 25	-	Fuoco da accampamento	Coltello (1) Cintura in pelle (1) Colla prodigiosa (1)
Polvere da sparo per pistola	25 Carica Satchel	Esplosivi 25	-	Banco di lavoro	Piombo (25) Rottami elettronici (1) Modulo sensore (1)
	50 Granata a mano	Esplosivi 25 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Lattina (1) Nastro adesivo (1)
Psycho	1 Squartatore	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento	Frutto fresco di banana yucca (2) Stimpak (2)
Purè istantaneo	1 Pranzo Caravan	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Cram (1) Cestino del cibo (1) Maiale e fagioli (1)
	1 Daturana	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento	Farina (1) Acqua purificata (1)
Radice Datura sacra	1 Antidoto di Datura	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Bacelli di portatori di spore (1) Xander Root (1)
	2 Datura oscura	Sopravvivenza 45	-	Fuoco da accampamento	Trementina (1)
	4 Pelle di Datura	Sopravvivenza 25	-	Banco di lavoro	Colla prodigiosa (1)
	1 Chiodi (5)	Riparazione 50	-	Banco da ricarica	-
Rottami di ferro	1 Fat Mine	Esplosivi 80 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Munizioni nucleari (1) Modulo sensore(1) Rottami elettronici (1)
	2 Kit di riparazione	Riparazione 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (1) Colla prodigiosa (1) Chiave inglese (1)
	1 Bomba gas	Esplosivi 40	-	Banco di lavoro	Modulo sensore (1) Nastro adesivo (1) Luce pilota (1)
	1 Carica Satchel	Esplosivi 25	-	Banco di lavoro	Piombo (25) Polvere da sparo per pistola (25) Modulo sensore (1)
	1 Bomba ad orologeria	Esplosivi 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Dinamite (5) Timer uovo (1)
Rottami elettronici	1 Bomba a orologeria, alta carica	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Dinamite (6) Timer uovo (1)
	1 Kit di riparazione	Riparazione 50	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Rottami di ferro (2) Colla prodigiosa (1) Chiave inglese (1)
	1 Fat Mine	Esplosivi 80 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Munizioni nucleari (1) Modulo sensore(1) Rottami di ferro (1)
	2 Grappolo MFC	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro	Nastro adesivo (1) Cellula a microfusione (18)
	1 Sprem. Nightstalker	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Farina (1) Fungo mutante (1)
Sangue di Nightstalker	1 Antidoto per il veleno (2)	Sopravvivenza 40	-	Fuoco da accampamento	Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (2)
	2 Idra	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento	Fungo delle caverne (1) Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (1)
Sanguinaccio	1 Sanguinaccio nero	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Fungo mutante (1) Vino (1) Xander Root (1)
Scatola di detergente	1 Combustibile per lancia-fiamme, fatto in casa	Scienza 50	-	Banco di lavoro	Mais fresco (2) Bombe di zucchero (1)
	1 Razzo (consumabile)	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento	Jet (1) Nuka Cola (1)

Seme di cucurbitacea	1	Laccio per morsi di serpente	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Tubi chirurgici (1)
Siringa vuota	1	Stimpak	Scienza 70	-	Banco di lavoro Broc Flower (1) Xander Root (1)
	1	Stimpak ad autoiniezione	Scienza 75	-	Banco di lavoro Modulo sensore (1)
Stimpak	1	Super Stimpak	Scienza 90	-	Banco di lavoro Cintura in pelle (1) Frutto mutato (1) Nuka Cola (1)
	2	Squartatore	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento Frutto fresco di banana yucca (2) Psycho (1)
Super Stimpak	1	Super Stimpak ad autoiniezione	Scienza 100	-	Banco di lavoro Modulo sensore (1)
Tabacco da masticare Coyote	1	Caffè	Sopravvivenza 15	-	Fuoco da accampamento Tazza da caffè (1) Caffettiera (1) Baccello fresco di mesquite dolce (1)
	1	Sunset Sarsaparilla fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1)
Tappo	1	Nuka Cola fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Frutto fresco di cactus barile (1) Bottiglia di soda vuota (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
	10	Mina da tappo	Esplosivi 75	-	Banco di lavoro Petardi (5) Cestino del cibo (1) Modulo sensore (1)
	8	Mina da tappo, efficiente	Esplosivi 85 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro Petardi (3) Cestino del cibo (1) Modulo sensore (1)
Tazza da caffè	1	Caffè	Sopravvivenza 15	-	Fuoco da accampamento Caffettiera (1) Tabacco da masticare Coyote (1) Baccello fresco di mesquite dolce (1)
Timer uovo	1	Bomba ad orologeria	Esplosivi 50	-	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Dinamite (5) Rottami elettronici (1)
	1	Bomba a orologeria, alta carica	Esplosivi 70 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro Nastro adesivo (1) Dinamite (6) Rottami elettronici (1)
	1	Turbo	Scienza 50	Ricette - Turbo	Fuoco da accampamento Broc Flower (1) Ghiandola del veleno di Cazador (1) Jet (1)
	1	Bacio della Nube (potente)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Detergente Abraxo (1) Barattolo con residuo di Nube (2)
	1	Bacio della Nube (letale)	Sopravvivenza 75	-	Fuoco da accampamento Detergente Abraxo (2) Barattolo con residuo di Nube (3)
	1	Datura oscura	Sopravvivenza 45	-	Fuoco da accampamento Radice Datura sacra (2)
Trementina	1	Granata Nuka	Esplosivi 60 Bombardiere matto	-	Banco di lavoro Detergente Abraxo (1) Nuka Cola Quartz (1) Lattina (1)
	1	Pelle conciata di geco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento Pelle di geco (1) Bacca di solanum bianco (1)
	2	Pelle conciata del geco del fuoco	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Pelle di geco del fuoco (1) Bacca di solanum bianco (1)
	2	Pelle conciata di geco dorato	Sopravvivenza 65	-	Fuoco da accampamento Pelle di geco dorato (1)
	3	Pelle conciata di geco verde	Sopravvivenza 70	-	Fuoco da accampamento Pelle di geco verde (1) Bacca di solanum bianco (2)
	1	Massa acqua purificata (4)	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Acqua sporca (5) Caraffa di vetro (2)
Tubi chirurgici	1	Borsa medica	Medicina 40	-	Banco di lavoro Forcipe (1) Tutore medico (1) Bisturi (1)
	1	Laccio per morsi di serpente	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Seme di cucurbitacea (1)
Tutore medico	1	Borsa medica	Medicina 40	-	Banco di lavoro Forcipe (1) Bisturi (1) Tubi chirurgici (1)
Uovo di Deathclaw	1	Omellette della Zona contaminata	Sopravvivenza 65	Ricette - Omelette della Zona contaminata di Rose	Fuoco da accampamento Blamco Mac e Cheese (1) Frutto mutato croccante (1) Carne di Lakelurk (1)
Uovo di formica	2	Bramino Wellington	Sopravvivenza 80	Ricette - Bramino alla Wellington	Fuoco da accampamento Blamco Mac and Cheese (1) Carne di bramino (1)
Uovo di Nightstalker	1	Fungo atomico	Sopravvivenza 35	-	Fuoco da accampamento Caramelle gommosse (1) Bombe di zucchero (1)
Vino	1	Sanguinaccio nero	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento Sanguinaccio (1) Fungo mutante (1) Xander Root (1)
	1	Zampa di mantide alla griglia	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento Baccello fresco di mesquite dolce (1) Zampa anteriore mantide (1)
	1	Infuso da battaglia	Sopravvivenza 45	-	Fuoco da accampamento Fungo mutante (1) Vodka (1)
Vodka	1	Cocktail atomico (4)	Scienza 25	-	Fuoco da accampamento Mentats(1) Nuka Cola Victory (1)
	1	Purga di fuoco	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento Peperoncino Jalapeño (1) Bacca di solanum bianco (1)

Whiskey	1	Mentats da sballo	Scienza 50	-	Fuoco da accampamento	Baccello fresco di mesquite dolce (1) Mentats(1)
	1	Sunset Sarsaparilla fatta in casa	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Tappo (1) Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
	1	Sanguinaccio nero	Sopravvivenza 50	-	Fuoco da accampamento	Sanguinaccio (1) Fungo mutante (1) Vino (1)
Xander Root	1	Bevanda amara	Sopravvivenza 15	Ricette - Bevanda amara	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1)
	1	Antidoto di Datura	Sopravvivenza 25	-	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Radice Datura sacra (1) Bacelli di portatori di spore (1)
	1	Intruglio curativo	Sopravvivenza 20	-	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Fungo delle caverne (1) Frutto dell'agave del Nevada (1)
	1	Polvere curativa	Nessun requisito	-	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1)
	1	Stimpak	Scienza 70	-	Banco di lavoro	Broc Flower (1) Siringa vuota (1)
Zampa anteriore mantide	1	Zampa di mantide alla griglia	Sopravvivenza 30	-	Fuoco da accampamento	Baccello fresco di mesquite dolce (1) Vino (1)

Ricette

Ricetta	Abilità richiesta	Luogo di creazione	Materie prime	Luogo dove trovare la ricetta
Bevanda amara	Sopravvivenza: 15	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Xander Root (1) Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1)	Viene data da Ulysses, se sopravvive, nella missione finale del DLC Lonesome Road; in alternativa è possibile recuperarla nel suo armadietto, dopo la missione finale
Bramino alla Wellington	Sopravvivenza: 80	Fuoco da accampamento	Uovo di formica (2) Blamco Mac and Cheese (1) Carne di bramino (1)	Al ristorante Gourmand nel casinò Ultra-Luxe. È su un tavolo, vicino all'intercom della stanza dove si trova il cuoco Philippe
Cartoccio	Esplosivi: 10	Banco di lavoro	Dinamite (2) Nastro adesivo (1) Modulo sensore (1) Lattina (1)	Si trova nel blocco B del Complesso Penitenziario dell'RNC
Coltello cosmico super riscaldato	Riparazione: 35	Banco di lavoro	Coltello cosmico (1) Piatto caldo (1) Forcipe (1) Luce pilota (1)	Nella stanza della lavanderia delle Suits del Sierra Madre
FIDO	Armi: 75	Banco di lavoro	Arma Cybercane K9000 (1)	In un canile nel Centro di ricerca X-8. Vicino a un terminale
Moonshine di Cass	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Mais fresco (1) Frutto mutato (2) Lievito (1) Batteria a fissione (1)	Viene data da Cass, quando è un nostro seguace
Omelette della Zona contaminata di Rose	Sopravvivenza: 65	Fuoco da accampamento	Blamco Mac e Cheese (1) Frutto mutato croccante (1) Uovo di Deathclaw (1) Carne di Lakelurk (1)	Viene data da Jas Wilkins a Sloan, dopo aver completato la missione nascosta You Gotta Break Out a Few Eggs, dandole un uovo di deathclaw
Pugno di Rawr	Disarmato: 75	Banco di lavoro	Artiglio di Rawr	Aggiunto quando si ottiene l'Artiglio di Rawr. Il deathclaw Rawr si trova in una grotta, passato il tetto dell'Hotel Boxwood, all'interno del DLC Lonesome Road
Pugno medagliette di cane	Riparazione: 30	Banco di lavoro	Medagliette per cani dell'RNC (20)	Dato dal Soldato semplice Halford a Camp Guardian
Stufato Demone Cook-Cook	Sopravvivenza: 75	Fuoco da accampamento	Birra (2) Carne di bramino (1) Patata fresca (1) Peperoncino Jalapeño (1)	A nord dell'entrata occidentale per le Rovine di South Vegas, all'interno di un accampamento dei Demoni, difeso da Cook-Cook. È su uno scaffale
Turbo	Scienza: 50	Fuoco da accampamento	Broc Flower (1) Ghiandola del veleno di Cazador (1) Jet (1) Trementina (1)	Viene data da Diane, durante la missione Aba Daba Honeymoon per i Great Khan

La Zona contaminata del Mojave

La zona contaminata del Mojave è il nuovo nome per il vecchio deserto del Mojave ed è l'ambientazione principale di *Fallout: New Vegas*. A differenza della Zona contaminata della Capitale di *Fallout 3*, il Mojave offre molte più zone libere da radiazioni, come il Lake Mead. New Vegas è la città più importante del Mojave e il suo misterioso padrone, il Sig. House, lotta per mantenerla indipendente dall'influenza dell'RNC, una specie di continuazione dell'esercito americano prebellico proveniente dalla California, e dalla Legione di Caesar, un gruppo di 88 tribù di schiavisti, ispirato dai modi brutali degli antichi romani. Le scelte del Corriere, il protagonista di quest'avventura, determineranno il destino dell'intero Mojave.

Area meridionale (ovest)

È l'area di partenza, nella quale tutto ha inizio. Goodsprings e Primm, città relativamente tranquille e meta di un cospicuo numero di carovane, sono spesso vittime d'incursioni dei Powder Ganger, evasi dal Complesso Penitenziario dell'RNC. A sudovest della mappa, seguendo la I-15. trovi l'Avamposto del Mojave. Più a est, proseguendo per la Nevada State Route 164 e superando il lago prosciugato di Ivanpah, puoi raggiungere Nipton, una piccola cittadina messa a ferro e fuoco dai Legionari. Svoltando poi a nord, lungo la Highway 95, potrai raggiungere Novac, un altro importante centro carovaniero.

Goodsprings

È questo il luogo dal quale incomincia l'avventura del Corriere. È una piccola cittadina indipendente, composta da una mezza dozzina di case coloniche, un saloon, il Prospector Saloon, e un negozio di genere vari. A ovest è presente l'edificio della scuola e davanti a essa prende posto la baracca di Victor. Nella parte più settentrionale è disposta la stazione di rifornimento e, vicino a essa, la casa del dott. Mitchell.



Panoramica



Cimitero



Caverna



Prospector Saloon



Scuola



Negozio generi vari



Stazione di rifornimento



Case



Palla di neve



Esercito cinese: Corpi speciali... Manuale d'addestramento



Mozzicone di sigarette caratteristico



Cumulo di uova di scorpione

Oggetti

Prospector Saloon:

- Ripara facile**, sul bancone a sinistra dell'entrata
- Il periodico del fabbro**, dato da Sunny Smiles se le chiedi se c'è qualche lavoro da fare
- 2 Gente da conoscere**: uno su una cassa di Sunset Sarsaparilla, vicino all'entrata laterale, l'altro In una roulotte a nord, sotto un ripiano
- Settimanale del venditore**, nel piccolo ufficio su una cassa, vicino alla porta

Casa di Tracy:

- Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, su una piccola libreria
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul bancone della cucina

Casa del dott. Mitchell:

- Pip Boy 3000, tuta Vault 21**, ottenuta dal dott Mitchell, una volta finita **Se non è sfortuna questa...**
- Medico oggi**, sulla scrivania della stanza iniziale
- Stimpak e altre droghe**, su alcuni ripiani vicino al corridoio
- Borsa medica**, vicino al letto da dove ti risvegli
- Mitragliatrice 9mm**, vicino al letto dal quale ci risvegliamo. Devi ripararla (Riparazione 25) per poterla ottenere
- Bombe di zucchero**, su un ripiano, vicino al corridoio. Sono utili per la missione **Vola con me**
- Tubi chirurgici, semi di cucurbitacea**, vicino al letto della stanza inizialmente e su dei ripiani vicino al corridoio (utili per costruire un laccio per mordi di serpente)

Negozi gen. vari di Goodsprings:

- **Settimanale del venditore**, sul ripiano inferiore della libreria, sul lato sinistro

Staz. di rifornim. di Goodsprings:

- **La gazzetta del pugile**, su un ripiano
- **2 stimpak**, sotto alcuni ripiani ribaltati
- **Bombe di zucchero**, su un ripiano. Sono utili per la missione **Vola con me**

Scuola di Goodsprings:

- **Stealth Boy**, nella cassaforte (**Scasso/Scienza 25**)
- **Vita da uomini**, sul pavimento dell'aula principale
- **Gente da conoscere**, sul pavimento dell'aula principale, vicino alla cassaforte
- **2 Bollettino programmatore**: uno vicino al terminale, l'altro su due banchi vicino alla parete
- **Settimanale del venditore**, nella parte posteriore a destra del muro con la lavagna

Case coloniche:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella casa bianca a ovest del Negozi gen. vari di Goodsprings, nella camera da letto
- **Ripara facile**, in un lavello rotto
- **Vita da uomini**, dentro la casa a nordest di quella del Dottor Mitchell, su una scaletta
- **Riviste dell'abilità casuali**, nelle cassette delle lettere

Baracca di Victor:

- **Kit di riparazione**, sulla scrivania al centro

Caverna di Goodsprings:

- **Vita da uomini**, tenuto da uno scheletro, vicino a un borsone in fondo alla caverna
- **Droghe**, all'interno del borsone

Cimitero di Goodsprings

- **Palla di neve**, vicino alla torre dell'acqua
- **Vita da uomini**, a est della torre dell'acqua, nella grotta più a sud con due sporgenze rocciose, fra molti scorpioni radioattivi
- **Mozzicone di sigaretta caratteristico**, vicino alla tomba aperta (utile per la missione **Drin drin drin!**)
- **Cumulo di uova di scorpione**, a est in una rientranza fra le montagne infestata da un gruppo di scorpioni (disponibili solo durante la missione **Prosciuga tutto il mio sangue**)

Personaggi



Trudy



Sunny Smiles



Victor



Dott. Mitchell



Chet



Easy Pete



Joe Cobb



Ringo

Dott. Mitchell:

- Parla con il dott. Mitchell per iniziare **Se non è sfortuna questa....**. Costruisci il personaggio: **S.P.E.C.I.A.L.**, **Abilità**, **Tratti** e fisionomia
 - Ti sarà possibile modificare di nuovo tutte le caratteristiche del personaggio, in questo caso in maniera definitiva, una volta lasciata Goodsprings

Sunny Smiles

- Uscito dalla casa del dott. Mitchell parla con Sunny Smiles per iniziare **Si rimonta in sella** e, successivamente, **Attorno ad un fuoco da accampamento lungo il sentiero**

Trudy:

- Dopo aver parlato con Trudy al Prospector Saloon, scegli se aiutare Ringo o Joe Cobbs e iniziare rispettivamente **Scontro a fuoco a Ghost Town** (per Goodsprings) o **Corri Goodsprings, corri** (per i Powder Ganger)

- Qualsiasi sia la tua scelta, puoi cercare supporto dagli altri abitanti di Goodsprings
- Se parli con Ringo non ti sarà più concesso iniziare **Corri Goodsprings, corri** e, viceversa, se parli con Joe Cobbs non potrai iniziare **Scontro a fuoco a Ghost Town**

Chet:

- Per convincerlo a supportarti in **Scontro a fuoco a Ghost Town/ Corri Goodsprings, corri** supera una sfida **Eloquenza 25**
- Se hai una reputazione mista con Goodsprings il suo inventario sarà scontato del 75%
- Vende sempre una scatola di munizioni per .38 Special e tutte le modifiche per la pistola da 9mm, il fucile Varmint e il revolver magnum .357, anche se non possono essere acquistate tutte in una volta

Easy Pete:

- In **Scontro a fuoco a Ghost Town** può essere persuaso con una sfida **Esplosivi 25** a cederci alcuni candelotti di **dynamite**
- In **Corri Goodsprings, corri** deve essere eliminato
- Puoi dormire nel letto a casa sua, poiché non è segnato come di proprietà

Ringo:

- Parla con Ringo per iniziare **Scontro a fuoco a Ghost Town**
 - Se dovesse morire durante l'assalto dei Powder Ganger, non guadagnerai karma negativo. D'altronde non guadagnerai fama per Goodsprings
 - Può insegnarti le basi del gioco Caravan
- Dovrai ucciderlo nella missione **Corri Goodsprings, corri**

Joe Cobbs:

- Parla con Joe Cobbs per iniziare **Corri Goodsprings, corri**
 - Dopo la missione si stabilirà nella casa del dott. Mitchell
- Devi ucciderlo nella missione **Scontro a fuoco a Ghost Town**

Note

- Prima di uscire dalla casa del dott. Mitchell ti verrà chiesto se attivare o meno la **Modalità Duro**
 - Oltre che alle normali sfide del gioco, verranno aggiunti ulteriori malus, come la denutrizione, la disidratazione e la mancanza di sonno. Gli stimpak e gli altri oggetti curativi non avranno un più un effetto immediato, le borse mediche non cureranno più tutti gli arti menomati ma solo uno alla volta e anche le munizioni avranno un peso
- Con una buona reputazione a Goodsprings, Trudy applicherà uno sconto sulle merci che vende, qualsiasi sia il livello Baratto del giocatore
- Almeno in questa parte iniziale del gioco, salendo di livello, è consigliato concentrarsi sull'**Eloquenza** e portarla il prima possibile a 50, così come **Baratto** e lo **Scasso**
- Raccatta tutti gli oggetti costosi (armi, armature, uova di geco, pacchi di sigarette, denaro prebellico, forcine, ghiandole di scorpione) e, quando avrai raggiunto un livello di Baratto significativo (da 50 in su), vendi tutto a uno dei tanti **Mercanti** (Chet a Goodsprings, Cliff Briscoe a Novac, il Vendortron a Gun Runner...)
- L'area a nord di Goodsprings è infestata da cazador e scorpioni radioattivi e per questo motivo è più prudente proseguire con la trama e procedere verso sud, passare per Primm, Nipton e poi arrivare a Novac

La gola del diavolo

È una dolina infestata da alcuni coyote, posta a sudovest di Goodsprings.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul fondo, in una scatola di legno

Monumento Yangtze

Il monumento consiste in una croce sopra una collina, visibile anche da molto lontano.



Panoramica

Oggetti

- **Droghe e vari oggetti**, in un borsone da campeggio

- **Vita da uomini**, per terra, nella baracca a nordovest

Note

- I contenitori possono essere usati per depositare i tuoi oggetti, senza il timore che vengano persi

Fonte di Goodsprings

Sono presenti alcune vasche dalle quali è possibile bere acqua non contaminata. A sud presente anche un fuoco d'accampamento. L'area è infestata da numerosi gechi.



Panoramica

Note

- La fonte è molto utile in **Modalità Duro**, poiché è l'unica sorgente d'acqua pura nel raggio di chilometri
- La valigetta appoggiata al bagagliaio del rottame della macchina può essere usata per depositare i tuoi oggetti, senza il timore che vengano persi

Jean Sky Diving

È una piccola baracca di lamiera, pattugliata a un ristretto gruppo di Powder Ganger.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul tavolo
- **Esplosivi**, in alcune casse nell'area attorno

Accampamenti dei Powder Ganger

Sono piccoli accampamenti di fortuna, pattugliati dai Powder Ganger e disseminati spesso di mine



Accampamento nord dei Powder Ganger



Accampamento est dei Powder Ganger



Accampamento sud dei Powder Ganger



Accampamento ovest dei Powder Ganger

Oggetti

- **Dinamite**, all'interno delle casse
- **Cartocci**, disseminati nelle aree attorno

Complesso Penitenziario dell'RNC

Dopo la ribellione contro l'RNC, è diventato il quartier generale dei Powder Ganger.



Panoramica



Ufficio turistico



Amministrazione



Celle Blocco A e B



Stile da congresso, menzognero

Oggetti

Amministrazione CF RNC:

- **Stile da congresso, menzognero**, su una scrivania al secondo piano (va rubato)

Ufficio Turistico:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul tavolo della reception. Va rubato

Cella Blocco B:

- **Schemi - Cartoccio**, nel letto nella cella chiusa (**Scasso 25**)

Personaggi

Eddie



Dawes



Sabotatore



Meyers

Eddie:

- Accettando di lavorare con Eddie, ti verrà assegnata la missione **Ho combattuto la Legge**

Mayers:

- Meyers può essere reclutato come nuovo sceriffo, durante la missione **La città che mi piace**

Note

- Se si è in buoni rapporti con i Powder Ganger (per esempio completando **Corri Goodsprings, corri**) è possibile accedervi e parlare con Eddie
- Se non si è in buoni rapporti con i Powder Ganger, essi saranno ostili; anche indossando un'armatura da Powder Ganger, sarà impossibile iniziare le missioni per Eddie

Radio Lupo Solitario

È una roulotte inerpicata su di un'altura e talvolta metà di piccoli gruppi di ghechi.



Panoramica



Guida soprav. Zona contaminata

Oggetti

- **Guida soprav. Zona contaminata**, vicino a una scatola di metallo, per terra
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, per terra vicino ad alcune bottiglie vuote
- **Rottami di ferro, rottami elettronici, moduli sensori, batterie a fissione, condensatori**, sparsi sul pavimento e nei ripiani

Note

- Nella missione **ED-E amore mio** per poter riattivare ED-E, a Primm, sono necessari 3 rottami di ferro, 2 moduli sensore e 1 rottame elettronico: tutti questi oggetti sono disponibili all'interno della roulotte

Drive-In California Sunset

È un vecchio drive-in con un piccolo edificio distrutto. La zona è infestata da ghoul ferali e scorpioni radioattivi.



Panoramica

Oggetti

- **2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**: uno sul lato opposto al cinerama, per terra vicino all'edificio in rovina

Primm

È un insediamento indipendente, luogo di scontro fra i soldati RNC, appostati a ovest, e un gruppo di Powder Ganger scappati dal penitenziario e che ha occupato la zona a est e l'hotel Bisonte Steven. Il casinò di Vikki e Vance è l'edificio principale e ospita tutti gli abitanti. Le altre case sono pressoché disabitate.



Panoramica



Casinò di Vikki e Vance



Hotel Bisonte Steve



Mojave Express/Residenza di Johnson Nash



Ufficio dello sceriffo



Residenza dell'Agente Beagle



ED-E



Racconti di un venditore di carne...

Oggetti

Il casinò di Vikki e Vance:

- **Mitragliatrice 9 mm, tirapugni borchiato**, all'interno di una delle casseforti a muro aperte
- **79 tappi**, all'interno delle casseforti chiuse (Scasso 25, 75)
- **Settimanale del venditore**, nell'area con i divani, su un tavolino
- **Ripara facile**, nell'area con i divani, su un tavolino
- Molte **bottiglie di soda e di whiskey vuote** e **pacchetti di sigarette**, sparsi per tutto il casinò
- **Coltello da combattimento**, conficcato su un tavolo da gioco

Hotel Bisonte Steve:

- **Lucky**, al piano terra, nella cassaforte chiusa (**Scasso 75**), ai piedi del registratore di cassa
- **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, al piano terra, sopra la cassaforte a pavimento
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolino davanti all'ascensore
- **Bottiglie di soda vuote**, nell'area vicino al fuoco d'accampamento
- **Droghe**, al piano terra, in una stanza chiusa (**Scasso/Scienza 50**) a sinistra dell'entrata
- **Droghe**, al primo piano, in una stanza chiusa (**Scasso 15**)

Mojave Express/Residenza di Johnson Nash:

- **Rivista dell'abilità casuale**, al primo piano dell'edificio diroccato accanto, su una branda

Ufficio dello sceriffo di Primm:

- **Spolverino e cappello da sceriffo**, sul pavimento vicino al letto

Residenza dell'Agente Beagle:

- **7 bottiglie di soda vuote**, in giro per la stanza

Case di Primm

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella parte più a sud di Primm, in una casa, vicino a una radio (va rubato)
- **Riviste dell'abilità casuali**, nelle cassette delle lettere

Personaggi



Johnson Nash



Agente Beagle



ED-E



Primm Slimm

ED-E:

- Nella residenza di Johnson Nash puoi trovare l'eyebot **ED-E**; può essere riparato con una sfida **Riparazione 65**, una doppia sfida **Scienza 55** e **Riparazione 35** oppure con **tre rottami di ferro e due moduli sensore e un rottame elettronico** (disponibili a Radio Lupo Solitario)
 - Appena riattivato ED-E verrà assegnata la missione **ED-E amore mio** portandolo in giro per il Mojave e parlando con alcune specifiche persone è possibile sbloccare ulteriori registrazioni sulla sua storia e, infine, ottenere importanti potenziamenti
 - ED-E ti fornirà l'abilità extra **Sensori potenziati**, che rende i nemici più facilmente individuabili (portando virtualmente la **Percezione a 10**), anche quelli nascosti

Johnson Nash:

- Al casinò di Vikki e Vance puoi incontrare Johnson Nash e ottenere alcuni indizi per la missione **Sono andati di là**
 - Che tu abbia mantenuto in vita o ucciso l'Agente Beagle, sarà comunque necessario trovare un nuovo sceriffo per Primm: parlando un'altra volta con Johnson Nash inizierà la missione **La città che mi piace**
 - Dopo aver completato **La città che mi piace**, appena entrato nel casinò dovrai occuparti di alcuni disertori dell'RNC: puoi pagarli 100 tappi o con una sfida **Eloquenza 50** convincerli ad andarsene
 - Devi parlare con Johnson Nash per ottenere le informazioni sul possibile attacco dell'RNC al Complesso Penitenziario dell'RNC, durante la missione **Ho combattuto la Legge** per Eddie

Primm Slim:

- Al casinò di Vikki e Vance, Primm Slim rivelerà (**Scienza 50**) che la **Mitragl. da 9mm di Vance**, un'arma unica, può essere trovata in una cassaforte al nascondiglio di Wins. L'edificio si trova fra Westside e la Fabbrica Strumenti H&H. Per ottenere la combinazione della cassaforte devi parlare con Sammy e Pauline, e superare una sfida **Eloquenza 55**

Agente Beagle:

- Decidi se salvare o uccidere Beagle, per recuperare il suo diario e ottenere le informazioni per **Sono andati di là**

Note

- L'ufficio dello sceriffo di Primm contiene un letto e diversi contenitori per salvare i tuoi oggetti, senza il timore di perderli

Staz. di serv. autostrad. Nevada

È un edificio a ridosso dell'autostrada, pattugliato da un gruppo di Vipere.



Panoramica



Pistole e proiettili

Oggetti

Stanza degli uffici:

- Pistole e proiettili**, su un tavolo

Aree delle celle:

- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino al cadavere di un prospettore

Rottami del canyon

E' un mucchio di rottami, a ridosso delle montagne e funge da porta d'accesso per il Divide.



Panoramica

Oggetti

- **Granate a frammentazione**, in un camion ribaltato a sud est

Area di sosta Nipton Road

L'unico edificio accessibile è quello del bazar.



Panoramica



Pugilato illustrato

Oggetti

- **Pugilato illustrato**, su uno scaffale
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino al registratore di cassa

Accampamento Montagne Mequite

È costituito da un paio di tende, un tavolo da picnic e un fuoco d'accampamento. La zona è infestata da scorpioni radioattivi e ghoul ferali.



Panoramica



Guida sopravv. Zona contaminata

Oggetti

- **Guida sopravv. Zona contaminata**, nella tenda a sud
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella tenda a nord

Cratere Montagne Mequite

La zona è irradiata e infestata da ghoul ferali. L'unico edificio accessibile, il Motel di Hell è posto su una piccola altura, nei pressi di un cratere ricolmo di acqua irradiata.



Panoramica



Motel di Hell



Giornale di medicina interna del D.C.

Oggetti

Motel di Hell:

- **Giornale di medicina interna del D.C.**, sul tavolino con la radio
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella zona della cucina

Area esterna:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, in una piccola baracca di fortuna, a ridosso di una cresta, sotto un'antenna con alcune lamiere
- **Bollettino programmatore**, nella stessa baracca di fortuna
- **Maschera da hockey**, nella stessa baracca di fortuna

Avamposto del Mojave

Impossibile non notare l'enorme doppia statua dei due mercenari che si stringono la mano. L'area è presidiata da soldati dell'RNC e gli edifici accessibili sono due: la caserma, che ospita un piccolo bar, e il quartier generale.



Panoramica



Quartier generale



Caserma



Al riparo!

Oggetti

Caserma:

- **Al riparo!**, sotto il bancone di Lacey, può essere acquistato
- **3 Nuka Cola Quartz, 3 Nuka cola ghiacciate**, sulle mensole dietro Lacey
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul bancone del bar

Quartier generale:

- **603 tappi**, nell'inventario del Maggiore Knight

Personaggi

Maggiore Knight



Mercenario Jackson



Mercenario Ghost



Cass



Lacey

Mercenario Jackson:

- Parla con il Mercenario Jackson, all'interno del quartier generale, per ottenere la missione **Riesci a trovarlo nel tuo cuore?**
- Durante **Heartache by the Number** puoi consegnargli le prove di colpevolezza

Mercenario Ghost:

- Parla con il Mercenario Ghost, sul tetto della caserma, per ottenere la missione **Occhio al premio**

Maggiore Knight:

- Se si ha già iniziato **La città che mi piace**, puoi interagire con il Maggiore Knight e chiedergli di mandare alcune truppe a Primm o concedere la grazia a Meyers, dopo averlo incontrato al Complesso Penitenziario dell'RNC
- Il Maggiore Knight è un ottimo riparatore (Riparazione 100) e può aggiustare le tue armi e le tue armature fino a portarle a condizioni perfette

Cass:

- Cass è seduta al bancone: diventa disponibile come seguace solo dopo aver iniziato la missione **Heartache by the Number**, come parte di **Puoi dipendere da me**. Quest'ultima ti viene assegnata da Alice McLafferty, alla Crimson Caravan Company

Crescent Canyon

È un canyon a forma di mezza luna, con alcune zone irradiate e infestate da gruppi di gchi dorati. Sopra il canyon è presente il rottame di un treno deragliato, che risulta però inaccessibile.



Panoramica, parte orientale



Panoramica, parte occidentale

Oggetti

- **Tuta antiradiazioni avanzata**, a metà del canyon, vicino a un vagone ribaltato

Area di servizio di Nipton



Panoramica

È costituita da un paio di edifici distrutti e un fuoco d'accampamento. L'area è pattugliata da bande di Sciacalli.

Oggetti

- 9 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla, dai cadaveri di Tomas e Jacklyn, coinvolti in uno scontro a fuoco un po' più a est, verso Nipton

Pista da corsa di Ivanpah

È costituita da una pista da corsa ellittica, infestata da un gruppo di formiche giganti.



Panoramica

Oggetti

- Non è presente alcun oggetto utile o interessante

Area meridionale (centro)

Nipton

È una città fantasma, con alcune casette a schiera, un negozio di generi alimentari e un municipio, l'edificio principale. Lungo la strada puoi osservare alcuni Powder Ganger agonizzanti su delle croci. Nella piazza centrale arde un fuoco dove i membri della Legione di Caesar hanno bruciato i corpi degli abitanti. Il lago è invece disabitato e infestato formiche giganti e scorpioni centuroidi.



Panoramica



Municipio



Hotel



Negozio di generi vari



Negozio generi vari



Il grande libro della scienza

Oggetti

Municipio:

- **Chiave rovinata**, appena entrati nel municipio, sul bancone a destra. Apre la porta dello scantinato, dove è possibile recuperare alcuni **esplosivi**
- **Il grande libro della scienza**, al secondo piano, vicino al terminale del sindaco
- **Nuka Cola Victory**, al secondo piano, nel ripostiglio dietro la scrivania del sindaco, su alcune mensole

Hotel:

- **4 armature dell'RNC**, sui cadaveri di altrettanti soldati

Negozi di generi vari:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, in una casa a sud del negozio

Personaggi



Vulpes Inculta



Boxcars



Oliver Swanick

Vulpes Inculta:

- Avvicinandoti al municipio incontrerai Vulpes Inculta, che ti informerà dell'accaduto, iniziando **Cuore freddo freddo**

Boxcars:

- All'interno del negozio di alimentari parla con Boxcars
 - Dandogli dei Med-X puoi guadagnare karma positivo, tuttavia non otterrai alcuna variazione di reputazione per i Powder Ganger
 - Ti assegnerà inoltre la missione **Cacciato**

Note

- L'interno del municipio è disseminato di mine e infestato da bastardi della Legione

Drive-in del Mojave

È un semplice spiazzo, con uno schermo, dove un tempo le macchine si fermavano per il drive-in. Spesso viene pattugliata da bande di Sciacalli



Panoramica



Drive-in di giorno



Drive-in di notte

Note

- Da questo posto è possibile accedere al DLC *Old World Blues*
 - Devi aver raggiunto almeno il liv. 15 per poter iniziare il DLC

Casa colonica di Ulysses

È una semplice baracca in lamiera con un piccolo orticello e una pompa dell'acqua.



Panoramica



Biker

Oggetti

- **Biker**, all'interno, appoggiata a uno dei fornelli della cucina,
- **Lo scassinatore moderno**, per terra, vicino al frigo

Fattoria razziata

È una piccola fattoria con alcune colture di mais e una roulotte abbandonata., spesso meta di assalti di bande di Vipere.



Panoramica

Oggetti

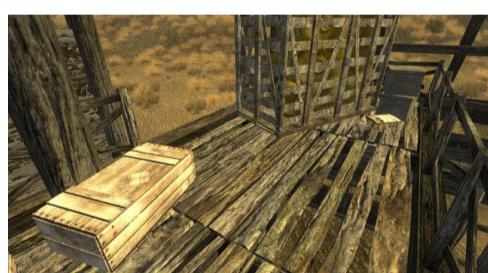
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nel frigo della roulotte

Fattoria zootecnica Matthews

È costituita da due capanni in rovina, una casa colonica semidistrutta e alcune recinzioni per gli animali.



Panoramica



Guida soprav. Zona contaminata

Oggetti

- **Guida soprav. Zona contaminata**, al piano superiore del capanno a nord
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, al piano superiore del capanno a nord

Vertibird schiantato

È costituito da un profondo cratere, con un rottame di vertibird sorvegliato da alcuni robot sentinella temprati e Mister Handy.



Panoramica



Prototipo Tesla-Beaton

Oggetti

- **Prototipo Tesla-Beaton**, per terra, al centro dell'avvallamento

Note

- È uno dei luoghi consigliati da visitare in compagnia di Arcade Gannon, per poter avanzare nella missione [Valzer delle candele](#)

Vecchio sito dei test nucleari

È un'area recintata, infestata da ghoul ferali e altamente radioattiva. È presente una piccola baracca, anch'essa contaminata dalle radiazioni.



Panoramica



Baracca



Tu e Nikola Tesla

Oggetti

Baracca:

- **Tu e Nikola Tesla**, sul tavolo con il kit da chimico
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino al libro dell'abilità

Baracca di Bradley

È una semplice baracca, incastonata fra le montagne e sorvegliata da bande di Sciacalli.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul pavimento vicino ad un contenitore per munizioni

Note

- Questa baracca può essere usata per depositare oggetti

Tana del Coyote

È un semplice avvallamento, occupato da un gruppo di coyote che non attaccano se non provocati.



Panoramica

Oggetti

- L'area non ha alcun oggetto interessante o utile

Caverna delle scorte nascoste

È una piccola grotta, la cui entrata è ben nascosta da alcune rocce. L'ingresso è bloccato (**Scasso 50**).



Panoramica



Grognak il barbaro

Oggetti

- **Grognak il barbaro**, sopra la prima scatola metallica a destra, appena entrati
- **Tuta antiradiazioni**, sopra un baule (necessarie per la missione *Ruota della fortuna*)

Note

- L'interno può essere usato per depositare oggetti, senza il timore che vengano persi

Caverna di Walking Box

La caverna è relativamente piccola e infestata da un branco di nightstalker.



Panoramica

Oggetti

- **Elmo e armatura da combattimento rinforzata**, nella parte occidentale della caverna, in un borsone

Jack Rabbit Springs

È un'area termale, altamente irradiata e infestata da supermutanti e centauri



Panoramica

Oggetti

- **Stealth Boy, kit di riparazione**, sopra a una piccola collina, vicino a degli scheletri
- **Mitragliatrice a canne rotanti o inceneritore grande**, nell'inventario di uno dei supermutanti

Il covo del prospettore

L'insenatura attorno all'entrata è irradiata e pattugliata da gruppi di sciacalli. All'interno invece è presente un piccolo edificio abitabile.



Panoramica



Lo scassinatore moderno

Edificio interno:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su una scacchiera nella prima stanza
- **Lo scassinatore moderno**, nella seconda stanza

Scambio ferrov. di emergenza

L'interno dell'edificio non è esplorabile, mentre all'esterno sono presenti alcuni materassi.



Panoramica

Oggetti

- 2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla, sopra ad un materasso

Passaggio di Primm

È uno stretto passaggio, presidiato da un deathclaw cieco



Panoramica

Note

- Il deathclaw cieco è capace d'individuarti anche se sei in modalità furtiva
- La traduzione italiana è errata (*Primm Pass* viene tradotto con *Scheda di accesso Primm*)

Baracca di Harper

È una modesta baracca di lamiera. L'area all'esterno è infestata da deathclaw



Panoramica

Oggetti

- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla, su un tavolo nella stanza sul retro

Note

- Sono presenti un banco di lavoro e uno da ricarica, un letto non di proprietà ed è possibile depositare oggetti nei contenitori

Accampamento attacco Legione

È composto da due tende rosse e una grigia, più ampia e un fuoco d'accampamento al centro.



Panoramica

Oggetti

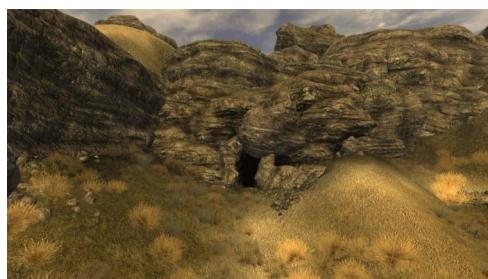
- Oggetti vari, nelle casse all'interno delle tende

Note

- In questo accampamento puoi trovare i due Powder Ganger da liberare in *Cacciato*
- Liberando i prigionieri assieme a Boone, guadagnerai punti fiducia utili per *Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare*

Caverna del vento morto

L'entrata è posta in cima in cima ad un ripido sentiero. L'esterno della caverna, come il suo interno, sono infestati da branchi di deathclaw. Nella camera centrale è possibile imbattersi nel deathclaw leggendario.



Panoramica



Pietà



Cumulo di uova di deathclaw

Oggetti

- **Pietà**, nella stanza con il Deathclaw leggendario
- **Armatura atomica T-51b Confraternita**, sul cadavere di un paladino, nella stessa stanza
- **Cumulo di uova di deathclaw**, nella stanza centrale (necessario per la missione *Prosciuga tutto il mio sangue*)

Stazione Mercenari Charlie

È una delle stazioni costruite dall'RNC per monitorare le azioni della Legione di Caesar. È costituita da un ex campo caravan, recintato all'esterno.



Panoramica

Oggetti

- **Droghe**, in un kit medico

Note

- Dovrai portare qui i nuovi codici di sicurezza, durante la missione *Restituire al mittente*

Novac

È una piccola cittadina indipendente, costituita da un motel, il Motel Dino Dee-lite, e alcune baracche. È spesso meta di carovane di mercanti. L'enorme struttura a forma di dinosauro risulta inconfondibile anche dalla grande distanza e al suo interno prende posto il Bazar Dino Bite.



Panoramica



Motel Dino Dee-lite



Dinky il tirannosauro



Bazar Dino Bite



Accettazione Dino Dee-lite



Bungalow del Mercenario Andy



Casa di McBride



Giornale di medicina interna del D.C.

Oggetti

Bazar Dino Bite:

- **Quella pistola**, all'interno della stanza chiusa a chiave. Può essere comprata o rubata da Cliff Briscoe
- **Paciencia e l'Ipergeneratore MF Alpha**, venduta da Cliff Briscoe
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla, in una delle casette
- **Rottami di ferro, rottami elettronici, chiavi inglesi, colle prodigiose e nastri adesivi**, nell'area vicino alla stazione di servizio, utili per costruire **kit di riparazione** (vanno rubati)

Accettazione Dino Dee-lite:

- **Fattura di vendita**, nella cassaforte (**Scasso 50**) sul pavimento dietro il bancone
 - Jeannie May Crawford possiede la chiave e puoi rubargliela senza guadagnare karma negativo

Motel Dino Dee-lite:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella stanza di Daisy Whitman, sul tavolino a sinistra dell'entrata
- **Bombe di zucchero**, in una delle stanze del motel, utili per la missione *Vola con me*

Bungalow del Mercenario Andy:

- **Giornale di medicina interna del D.C.**, sul letto (va rubato)

Case:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella cucina della casa dietro al motel
- **Bombe di zucchero**, nella cucina della casa di Jeannie

Personaggi



Jeannie May Crawford



Dott. Ada Straus



Cliff Briscoe



Noonan No-bark



Mercenario Andy



Bruce Isaac



Daisy Whitman



Dusty McBride



Manny Vargas



Boone

Boone:

- Nella bocca del dinosauro puoi con Boone, durante il turno di notte. Parlaci per iniziare la missione **Uno per la mia piccola**
 - Il modo più rapido per completare la missione è portare Jeannie davanti al Dino Dee-lite, farla uccidere da Boone, prendere la nota di vendita dal suo cadavere e mostrarlala a Boone
 - Come ricompensa potrai tenerti il **Berretto 1° Ricognitori** e Boone sarà disponibile a seguirti

Manny Vargas:

- Durante il turno di giorno nella bocca del Dino-Bite puoi trovare Manny Vargas. Parlaci e convincilo, con l'abilità **Uno scapolo incallito** a darti le informazioni necessarie per **Sono andati di là**
 - In alternativa, puoi ottenere le informazioni accedendo al terminale nella sua stanza, borseggiando la nota dal suo inventario o completando **Vola con me** e ottenere la sua fiducia

Jeannie May Crawford:

- Parlando con Jeannie May Crawford all'accettazione, potrai ottenere per 100 tappi la chiave di una stanza del motel Dino Dee-lite. Nella stanza c'è un letto e diversi contenitori e armadi nei quali depositare gli oggetti senza il timore che spariscano
 - Puoi ottenere la chiave gratuitamente se hai guadagnato abbastanza fama per Novac: un modo per farlo è completare la missione **Vola con me**

Bruce Isaac:

- Bruce Isaac può essere reclutato durante la missione **Ispirazione classica**

Daisy Whitman:

- Daisy Whitman è un personaggio chiave della missione **Valzer delle candele**

Mercenario Andy:

- Superando una sfida **Eloquenza 30**, il Mercenario Andy ti può insegnare la mossa disarmato **Takedown del Mercenari**

Dott. Ada Strauss:

- La dott. Ada Straus può curarti per 50 tappi a prestazione oppure rifornirti di scorte mediche

Dusty McBride:

- Parlando con Dusty McBride a proposito di alcuni attacchi notturni ai suoi bramini
 - Dopo la mezzanotte potrai scoprire che l'assalitore era un nightkin ostile e ucciderlo

Sito test REPConn

È quello che resta dell'impianto REPConn per i test missilistici. La parte centrale è occupata da ghoul ferali, mentre i piani superiori, raggiungibili tramite alcune passerelle sul lato nord, è occupata dalla Confraternita di Bright. Nello scantinato si è insediato un gruppo di nightkin ostili, comandati da Davison.



Panoramica



Posto di controllo



Reception



Laboratori di ricerca



Nascondiglio di Harland



Hangar dei missili

Oggetti

Posto di controllo:

- **Droghe, rottami di ferro, rottami elettronici**, arrivando da Novac, in un piccolo accampamento di fortuna, arrivando da Novac
- **Droghe, stimpak, bottiglie vuote di soda**, nella zona sopraelevata del cavalcavia

Piano terra e primo piano

- **3 Stealth Boy**, uno vicino al cadavere del nightkin nei pressi dell'entrata, due dentro una cassaforte (**Scasso 25**) al primo piano
- **Bottiglie di soda vuote**, al piano terra dell'edificio, su un tavolo da biliardo della zona ricreativa
- **Armi a energia, e munizioni energetiche**, sui cadaveri dei seguaci di Bright
- Una grande quantità di **libri carbonizzati**, sparsi per tutto l'edificio

Laboratori di ricerca

- **10 cappellini da festa distrutti**, su una mensola in una stanza chiusa (Scasso 15), all'interno dell'area dei laboratori di ricerca

Scantinato

- **Stealth Boy**, nella sala mensa
- **Rottami di ferro, rottami elettronici**, nell'area dietro alla stanza con Davison
- **Tuta spaziale e casco tuta spaziale**, nella stanza del seminterrato dove è possibile vedere i missili di Bright

Personaggi



Jason Bright



Davison



Harland



Chris Haversam

Jason Bright:

- Parla con Jason Bright, al primo piano, per iniziare la missione **Vola con me**
 - È possibile liberare pacificamente lo scantinato: muovendoti furtivamente (usando uno Stealth Boy), avvicinati a Davison e decidi di aiutarlo a ottenere le scorte di Stealth Boy. Parla poi con Harland, il ghoul asserragliato nella zona di stoccaggio e promettigli di ritrovare la sua amica dispersa. Cerca poi il suo cadavere nelle celle della prigione (per aprirla usa la chiave nell'inventario della guardia che pattuglia le celle o scassina il lucchetto con **Scasso 50**) e, una volta che l'hai trovato riferisci tutto a Harland. Ottenuto l'accesso al terminale, informa Davison che le scorte di Stealth Boy non sono più disponibili

Davison:

- È l'unico nightkin con cui puoi iteragire

- Per nessuna ragione devi toccare la testa di bramino sulla scrivania davanti a Davison: se lo fai, diventerà frenetico e ti attaccherà

Harland:

- Parla con Harland e trova il corpo dell'amica, se vuoi ottenere accesso al terminale di stoccaggio
- La stanza nella quale si è asserragliato è disseminata di trappole, tagliole e mine

Note

- Escluso il nastro adesivo, puoi raccogliere nell'edificio molti dei materiali necessari per creare i kit di riparazione
- Sono presenti un banco di lavoro e uno da ricarica nell' laboratorio di ricerca

Area meridionale (est)

Discarica tossica

È costituita da un container e una moltitudine di barili radioattivi rovesciati sul ciglio della strada. L'area è irradiata



Panoramica

Oggetti

- Non c'è alcun oggetto interessante

Nelson

È un semplice villaggio, presieduto da un piccolo gruppo di legionari, composto da due edifici più grandi, le caserme, e altri più piccoli, attorno ad un fuoco d'accampamento.



Panoramica



Soldati RNC sulle croci



Case



Particolare della torre dell'acqua

Oggetti

Area occupata dai legionari:

- Liberatore**, sul corpo di Dead Sea
- Nuka Cola Victory**, nella casa a ovest della caserma, dietro ad un frigo

Posto di blocco dell'RNC:

- 4 esplosivi al plastico C-4** e un **detonatore**, nell'armadietto vicino ai sacchetti di sabbia

Personaggi



Mercenario Milo



Dead Sea

Mercenario Milo:

- Al posto di blocco, parla con il Mercenario Milo, per iniziare **Torna nel tuo cortile**
 - Uccidere gli ostaggi dell'RNC, mentre Boone è un tuo seguace, farà guadagnare punti fiducia utili per la missione **Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare**; in questo caso però non si riceverà fama per l'RNC
 - Che tu riesca a mettere in salvo o meno gli ostaggi, guadagnerai comunque infamia per la Legione e 50 tappi

Dead Sea:

- Dopo aver completato la missione **Siamo la Legione**, Dead Sea ti regalerà il suo machete

Note

- Durante la missione **Ripristino di Hope** è necessario liberare la cittadina, attaccando le truppe legionarie e uccidendole
 - Uccidendo silenziosamente i legionari non guadagnerai l'infamia per la Legione

Miniera Techatticup

L'entrata è presidiata da alcuni soldati legionari. Dopo un piccolo corridoio, si apre la camera principale, anch'essa presidiata da alcuni soldati legionari e contaminata da alcuni barili di materiale radioattivo.



Panoramica



Libro di cucina del patriota

Oggetti

- **Libro di cucina del patriota** e **Vita da uomini**, nel ripiano in basso nella prima area di stoccaggio

Note

- Liberare gli ostaggi è necessario nella missione *Ovunque io vaghi*

Accampamento Viper della Highway 95

È un insieme di baracche in lamiera, dove si sono insediate alcune bande di Vipere



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, in uno dei capanni al centro

Clark Field

Un tempo una piccola centrale elettrica, ora è fortemente irradiata e infestata da gchi dorati



Panoramica



Mr. RADical

Oggetti

- **Agente di ignizione isotopo-239** e **tuta antiradiazioni**, sul cadavere di Mr. RADical, (il primo è necessario per la missione *Vola con me*)

Bandito a pezzi

È costituito da un camion insabbiato in una specie di acquitrino, infestata da mosche mutanti



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nel camion

Miniera di Lucky Jim

L'area all'esterno è infestata da gchi di fuoco. Le miniere sono inaccessibili ma è possibile entrare nel capanno dei lavoratori.



Panoramica



Stile da congresso, menzognero

Oggetti

- **Stile da congresso, menzognero**, per terra vicino alcune mensole

Campo del prospettore di Snyder

È una semplice baracca di lamiera con un fuoco da accampamento. L'area all'esterno è infestata da mosche mutanti e bighorner.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino al letto su alcuni libri

Stazione Mercenari Echo

È una delle stazioni costruite dall'RNC per monitorare le azioni della Legione di Caesar. È costituita da una fila di lamiere che circondano un paio di tende.



Panoramica

Note

- Dovrai portare qui i nuovi codici di sicurezza, durante la missione [Restituire al mittente](#)

Campo del prospettore di Cliffside

È una semplice baracca, con una radio, su un promontorio.



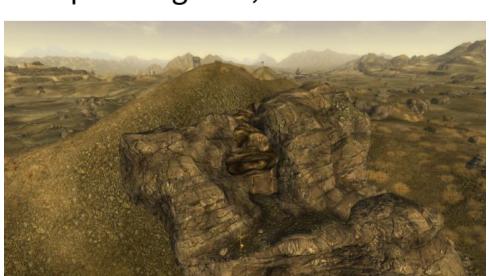
Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino la sedia

Caverna di Broc Flower

È una piccola grotta, infestata dai ratti giganti e in alcune aree irradiata.



Panoramica



Laboratorio di fortuna



Vita da uomini

Oggetti

- **Ammazzaratti, borsa medica**, varie **riviste abilità**, livello superiore, sotto la scrivania nel laboratorio di fortuna
- **Vita da uomini**, fra alcuni barili pieni di materiale nucleare
- **Broc Flower**, sparsi in tutta la grotta

Note

- Durante **Esattore debiti** puoi trovare il bramino di Lady Jane, dal quale recuperare i tappi per pagare Francine Garret

Miniera Coyote

La parte esterna è meta di alcuni ghoul ferali. La casa in lamiera ospita alcuni letti. La miniera si snoda invece in due camere principali.



Panoramica



Casa



Interno della miniera



Interno della casa

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella casa puoi recuperare su di un tavolo
- 15 candelotti di **dynamite**, nella miniera, dietro a un cancello chiuso

Miniera d'oro settentrionale di Searchlight

La miniera è di modeste dimensioni e ospita alcune truppe RNC ghoulificate e ghoul splendenti.



Panoramica

Oggetti

- 12 candelotti di **dynamite**, sparsi nella miniera
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su alcune casse

Camp Searchlight

È una piccola città, disabitata a causa dell'alto livello di radiazioni. Fra gli edifici esplorabili ci sono due chiese, un magazzino, una scuola elementare, una stazione di polizia e una dei pompieri. L'intera area è infestata da ghoul e scorpioni radioattivi, mentre il perimetro esterno è pattugliato da alcuni soldati dell'RNC.



Panoramica



Chiesa orientale



Chiesa occidentale



Stazione di polizia



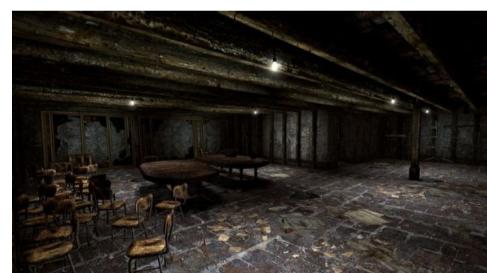
Scuola elementare



Stazione dei pompieri



Magazzino dell'RNC



Scantinato della chiesa



Panoramica



Toc toc

Oggetti

Scantinato chiesa:

- **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, per terra, vicino a delle mensole
- **2 munizioni nucleari**, su alcune mensole
- **3 granate a frammentazione sacra** (necessario possedere il tratto Zona contaminata selvaggia), su alcune mensole

Stazione pompieri:

- **Toc Toc**, piano superiore, nei bagni vicino uno scheletro
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, piano superiore, nella cucina

Personaggi

Logan



Sergente Astor

Logan:

- Nello scantinato della chiesa troverai Logan, dal quale è possibile ottenere la missione **Ruota della fortuna**

Sergente maggiore Astor:

- Parlando con il Sergente maggiore Astor, accampato con altri soldati RNC poco più a nord, puoi iniziare le missioni **Andremo tutti insieme** e **Occchio per occhio**

Aeroporto di Searchlight

È ciò che rimane del vecchio aeroporto prebellico. L'area è infestata da scorpioni radioattivi e non ci sono edifici esplorabili.



Panoramica



Ingresso



Edificio principale

Oggetti

- **200-1000 tappi**, da alcune casse poste fra i due rottami di aereo. Il numero di tappi raccolti dipende dal tuo livello di Fortuna

Miniera d'oro orientale di Searchlight

Le miniere consistono in un'unica grande camera, pattugliata da bande di Vipere.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Non ci sono oggetti interessanti in quest'area

Caverna di Fire Root

L'entrata è incastonata fra le montagne mentre l'interno consiste in un'enorme camera unica, infestata dai gchi di fuoco.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Gnomo maligno**, sul lato sinistro
- **Fat Man**, uscendo dalla caverna dalla parte superiore, vicino al cadavere di un prospettore

Cratere di Cottonwood

È uno dei pochi siti d'impatto di un ordigno nucleare nel Mojave. L'area è altamente irradiata e infestata da gichi dorati.



Panoramica

Oggetti

- **Fat Man**, sul corpo di un prospettore

Campo del prospettore del fabbro Mesa

È costituito da un bunker improvvisato in una piccola rientranza fra le rocce. L'area è infestata da gichi di fuoco e lakelurk.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla** da un blocco di cemento, dietro la radio

Alloggi di vacanza Blue Paradise

Sono costituiti da alcune baracche, semiallagate. L'area è infestata da lakelurk.



Panoramica

Oggetti

- **2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, uno nella baracca a nord, uno nella baracca al centro

Nido del cecchino

È una piccola baracca in lamiera, con un fuoco da accampamento e un materasso.



Panoramica



Armadietto con il fuc. scout...

Oggetti

- **Fuc. scout Campagna Gobi**, in un armadietto chiuso (**Scasso 100**)
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su una panca nella baracca

Note

- Puoi usare i contenitori per depositare gli oggetti in sicurezza, senza il timore di perderli

Cottonwood Cove

È l'accampamento più grande della Legione oltre il fiume Colorado e centro nevralgico del commercio degli schiavisti nel Mojave. L'edificio più grande, posto al centro, ospita il quartier generale e l'ufficio di Aurelius of Phoenix. Le tende e gli altri edifici minori sono stati assegnati al magazzino, alla mensa e ai dormitori.



Panoramica



Molo



Zattera per il Forte



Quartier generale



Grognak il barbaro



Ricompensa dei caduti, piani d'attacco

Oggetti

Quartier generale/Ufficio di Aurelius of Phoenix:

- Grognak il barbaro**, su un comodino, (va rubato)
- Ricompensa dei caduti**, sulla sua scrivania
- Piani d'attacco della Legione**, sulla scrivania (utili per la missione [Occhio per occhio](#))

Altri edifici:

- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su una mensola del bagno delle donne

Personaggi



Aurelius of Phoenix



Decano Severus



Zattera per il Forte



Quartier generale



Sig.ra Weathers



Sammy Weathers



Kenny Weathers



Anders

Aurelius of Phoenix:

- Consegnagli le medagliette per cani dell'RNC per guadagnare 10 tappi e fama per la Legione

Decano Severus:

- Con una sfida **Esplosivi 50** puoi insegnarli a dinnescare le mine e guadagnare fama per la Legione
- Se hai gli Schemi - Cartoccio (puoi trovarli nel Blocco B del [Complesso Penitenziario dell'RNC](#)) puoi insegnargli a fabbricarli e ottenere fama per la Legione
- Puoi consegnargli le medagliette per cani dell'RNC per ottenere munizioni, armi e armature

Portaordini Lucullus:

- Parla con lui se vuoi raggiungere [Il Forte](#)

Famiglia Weather:

- Nella gabbia vicino all'edificio principale puoi incontrare i membri della famiglia Weather: a seconda di come vuoi svolgere la missione [Ho lasciato il mio cuore](#), puoi comprare il loro contratto di vendita da Canyon Runner, oppure rubare la chiave della gabbia dallo stesso e superare una sfida Esplosivi per disattivare i collari. In alternativa, puoi ucciderli

Anders:

- Poco fuori dall'insediamento, puoi trovare Anders su una croce: a seconda delle scelte che vuoi fare nella missione *Aba Daba Honeymoon*, puoi ucciderlo o liberarlo

Cottonwood Overlook

È costituito da alcune casette non accessibili e un camion contenente alcuni barili di materiale radiattivo.



Panoramica

Note

- Se nella missione *Occhio per occhio* hai deciso di schierarti con l'RNC, puoi aprire il lucchetto del camion e lasciare che i barili di materiale radioattivo si riversino nel villaggio di sotto, uccidendo tutti

Il Forte

Il Forte è accessibile solo tramite un'imbarcazione a Cottonwood Cove. È pesantemente fortificato, grazie a una doppia recinzione e sorvegliato da numerose guardie legionarie. La parte elevata ospita una sorta di cittadella, con al centro l'arena da combattimento e la tenda di Caesar. Più a sud si trova la stazione di monitoraggio climatico, sotto la quale si nasconde il Vault dei Securitron.



Panoramica



Tenda di Caesar



Arena



Staz. di monitoraggio climatico

Oggetti

Area esterna:

- 500 munizioni 5.556mm surplus**, alla fine della trincea a nordest, per terra

Area interna:

- Maria, Tuta di Benny**, dal cadavere di Benny
- Cervello di Lupa**, nell'inventario di uno dei bastardi della legione addestrati

Tenda di Caesar:

- Armatura di Caesar**, indossata da Caesar

Personaggi



Caesar



Lucius



Otho



Benny crocifisso



Siri

Caesar:

- Proseguendo con la trama principale, otterrai il *Marchio di Caesar*, una sorta di perdono che ti permetterà di raggiungere il Forte anche se sei stato diffamato dalla Legione

- Non appena avrai finito la missione **Drin drin drin!**, verrai contattato da una spia di Caesar. Dopo che ci avrai parlato, ti assegnerà la missione **Date a Caesar quello che è di Caesar**, che coinvolge tutte le fazioni principali del Mojave
 - Se ti schieri con l'RNC o guadagni una reputazione troppo alta per l'RNC, o se prosegui troppo avanti con le missioni per lo Yes Man o per il Sig. House, questa missione fallirà e tutti i legionari diventeranno definitivamente ostili

- Benny:
- Se già non lo avessi ucciso al The Tops, puoi incontrare di nuovo Benny e scegliere il suo destino: ucciderlo sul posto o batterlo ad armi pari nell'arena
 - Se invece scegli di liberarlo, tutti i legionari diventeranno ostili

- Lucius:
- Se hai un livello **Disarmato 50** o superiore, Lucius può insegnarti la mossa da disarmato *Assalto della Legione*

- Otho:
- Otho può combinare un incontro fra il Corriere e alcuni schiavi nell'arena. Sconfitti i nemici guadagnerai fama per la Legione
 - Puoi lottare nell'arena solo se il tuo personaggio è di sesso maschile
 - Non sarà possibile utilizzare nessuna arma o armatura, ma solo il machete e i vestiti forniti
 - E' possibile lottare contro quattro bastardi (2 con **Baratto 50**) per ottenere il Sergente Teddy, l'orsacchiotto di Melody, una schiava bambina che si trova al Forte

- Siri:
- Con una sfida Sopravvivenza 20 è possibile insegnarle a fare la polvere curativa in maniera più efficiente, guadagnando fama per la Legione

Note

- Se il tuo personaggio è di sesso femminile, non potrai combattere nell'arena. Potrai farlo solo per uccidere Benny
- Il cervello di Lupa può essere ottenuto combattendo nell'arena, durante la missione **Solo un cane da caccia**
 - Se il tuo personaggio è di sesso femminile, non puoi combattere nell'arena

Area centrale (est)

Mucchio di rottami di Gibson

È una discarica di materiali ferrosi, con un capanno usato come residenza dall'Anziana signora Gibson e i suoi cani, Audaz, Basura, Colmillo, Fiel, Reina e Rey. A ovest è situata una baracca abbandonata.



Panoramica



Garage

Oggetti

Garage:

- **Grande Boomer**, in possesso dell'Anziana signora Gibson
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nel garage, su un ripiano
- **Bottiglie di soda vuote**, in una scatola vicino all'entrata

Baracca:

- **Jet**, sparsi nella baracca

Personaggi



Anziana signora Gibson



Rey

Anziana signora Gibson:

- L'Anziana signora Gibson ci venderà i moduli di comando propulsione, durante la missione **Vola con me**. Per poterli ottenere puoi pagarla 500 tappi (250 con **Baratto/Eloquenza 50**), usare l'abilità extra **Donnaiolo** per ottenerli gratis o rubarli da una scatola metallica all'interno del garage
- Durante la missione **Potrei risvegliare il tuo interesse** dovrà accedere al terminale all'interno della baracca a ovest

Rey:

- Il cervello di Rey può essere trapiantato in rex durante la missione **Solo un cane da caccia**

Note

- L'Anziana signora Gibson è una discreta riparatrice (Riparazione 65) e può ripararti armi e armature a condizioni accettabili
 - Vende spesso rottami di ferro e rottami elettronici, necessari per costruire i kit di riparazione
- Per ottenerle il Grande Boomer dalla Gibson puoi ucciderla oppure togliere dal suo inventario ogni genere di munizione, attendere 24 ore e infine rubarglielo. È consigliato uccidere dalla distanza tutti i suoi cani, per evitare di essere rilevati
- Se uccidi uno dei cani all'esterno mentre la Gibson è già rincasata, essa non diventerà ostile. Questo risulta particolarmente utile durante la missione **Solo un cane da caccia**, poiché in questo modo è possibile ottenere gratuitamente il cervello di Rey

HELIOS One

È un impianto fotovoltaico della Poseidon Energy che genera la corrente elettrica per la Strip, Freeside e altri insediamenti. All'esterno, così come all'interno, è presidiato da alcune truppe dell'RNC.



Panoramica



Torre di accumulo energia solare



Entrata



Reception



Laboratorio di ricerca



Sala dei generatori



Giornale di medicina interna del D.C.

Oggetti

Centrale elettrica HELIOS One:

- **Giornale di medicina interna del D.C.**, piano superiore dell'edificio principale, sul letto della stessa stanza con la Password terminale di controllo riflettore orientale
- **Il grande libro della scienza, 3 stimpak e 2 borse mediche**, donato da Ignacio Rivas come ricompensa nella missione **Quel vecchio Sole fortunato**

Torre di accumulo energia solare:

- *Tessera identificativa dipendente della Poseidon Energy*, al piano terra, vicino ad uno scheletro

Personaggi

Luogotenente Haggerty



Ignacio Rivas



Fantastic

Luogotenente Haggerty:

- Per poter entrare devi avere una buona reputazione con l'RNC o vincere una sfida **Eloquenza/Scienza 30** con il Luogotenente Haggerty

Ignacio Rivas:

- Per ottenere **Il grande libro della scienza** da Rivas in **Quel vecchio Sole fortunato** devi scegliere di distribuire l'energia della centrale solare a tutta la regione
- La tecnologia militare di ARCHIMEDES II può risultare utile in **Potrei risvegliare il tuo interesse**
 - Non è necessario, in questo caso, usare l'arma solare contro i soldati dell'RNC, basta solo armare l'impianto

Fantastic:

- La prima volta che lo incontri puoi estorcergli 100 tappi con una sfida **Eloquenza 20**
- E' necessario per la missione **Quel vecchio Sole fortunato**; se usi Archimedes I sulle truppe RNC, indosserà un'armatura della Legione, in caso contrario potrai ritrovarlo a Hoover Dam

Note

- I pannelli solari rotti possono essere usati per riparare quelli dell'impianto fotovoltaico di Nellis in **Sunshine Boogie**

Centrale eolica del Nevada meridionale

È un piccolo altopiano, con alcune pale eoliche e una baracca abbandonata, infestata da cazador e gchi di fuoco.



Panoramica



Elettronica di Dean

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su uno dei tavoli nella baracca
- **Elettronica di Dean**, sull'altro tavolo nella baracca
- **Kit di riparazione**, su una mensola nella baracca

Camp Forlorn Hope

L'accampamento è uno degli avamposti più importanti dell'RNC. È costituito da alcune tende e baracche arroccate su una montagna, in posizione strategica.



Panoramica



Tenda di comando



Centro medico



Mensa militare



Prigione



Caserma



Il grande libro della scienza

Oggetti

Tenda di comando:

- **Il grande libro della scienza**, all'angolo sudest (va rubato)

Centro medico:

- **Droghe**, sparse nell'edificio su alcuni tavoli

Mensa militare

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul tavolo di fronte, appena entrati

Personaggi

Maggiore Polatl



Dott. Richards



Quartiermaestro Mayer



Sergente Reyes



Soldato semplice Sexton



Soldato semplice Stone

Maggiore Polatl:

- Parla con il Maggiore Polatl nella tenda di comando per iniziare **Ripristino di Hope**
 - Durante la missione **No, non molto** puoi chiedergli di inviare delle truppe di supporto a Bitter Springs. Sarà disposto a farlo solo se hai una buona reputazione con l'RNC o se il morale dei soldati è alta

Dott. Richards:

- Nel centro medico puoi parlare con il dott. Richards e iniziare la missione **Mistero medico** e scoprire chi abbia rubato le scorte. Successivamente, durante **Ripristino di Hope**, il dottore ti chiederà di occuparti dei soldati feriti
 - Puoi curare i feriti superando tre sfide Medicina (35, 50, 75) oppure usando determinati oggetti. Tutti gli oggetti sono presenti nella stessa tenda, eccetto per il super stimpak e due Med-X

Quartiermaestro Mayer:

- Porta al Quartiermaestro Mayer le medagliette per i cani, per ricevere tappi (2 per medaglietta e un bonus di 100 tappi dopo avergli consegnato 15), fama per l'RNC e migliorare il morale dei soldati
 - Se invece porti le medagliette a Aurelius of Phoenix guadagnerai 10 tappi a medaglietta (con una sfida Baratto 35 potrai ottenere munizioni e altre scorte) e fama per la Legione

Sergente Reyes:

- Parla con il Sergente Reyes per iniziare **Ripristino di Hope**: porta ai sei avamposti i nuovi codici di sicurezza e torna da Reyes

Soldato semplice Sexton:

- Porta al Soldato semplice Sexton le orecchie della Legione che trovi sui cadaveri dei legionari, per ottenere fama e migliorare il morale dei soldati

Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio

All'esterno è un semplice tombino in mezzo a una piccola depressione fra le montagne, all'interno il bunker si snoda in diverse camere. La camera a sinistra necessita di **Scasso 50**



Panoramica



Elettronica di Dean

Oggetti

- **Elettronica di Dean**, su un ripiano
- **Vestiti di Elijah**, nell'armadietto ai piedi del letto

Note

- Tramite questo bunker puoi accedere al DLC *Dead Money*. Basta semplicemente avvicinarsi alla radio
 - Una volta iniziato il DLC non è possibile tornare indietro fintanto che non lo si ha terminato
 - Il giocatore deve aver raggiunto almeno il livello 20 per poter iniziare il DLC
- Il bunker può essere usato come rifugio, essendo presenti diversi letti e contenitori nei quali depositare gli oggetti

Stazione Mercenari Delta

È una delle stazioni costruite dall'RNC per monitorare le azioni della Legione di Caesar. È costituita da una tenda e le rovine di quello che era un piccolo edificio.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili da recuperare

Note

- Dovrai portare qui i nuovi codici di sicurezza, durante la missione [Restituire al mittente](#)

Nido ratto talpa

Erroneamente tradotto, in realtà quest'area, costituita da alcune alture, ospita numerosi sciami di cazador.



Panoramica



Casse di esplosivi

Oggetti

- **Esplosivi**, in delle casse e in un borsone, vicino a uno scheletro

Benzina e assistenza El Dorado

È una piccola stazione di rifornimento, con un fuoco d'accampamento e dei letti di fortuna all'esterno. Spesso è pattugliata da bande di Vipere.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino al registratore di cassa

Personaggi

Il solitario

Il solitario:

- A nord della stazione, vicino a un cartellone pubblicitario, puoi incontrare il solitario, che può essere reclutato durante la missione Condivisione del talento
 - Indossa un abito unico, lo **spolverino da Giustiziere** ed è armato con la pistola unica **Magnum misteriosa**. È possibile ottenere quest'ultima parlandoci e superando una sfida **Baratto 50**

Vault 11

L'entrata al Vault è nascosta in mezzo a delle rocce, in un'area contaminata da radiazioni. L'interno è invece infestato da mantidi giganti, ratti giganti e scorpioni centuroidi.



Panoramica



Camera sacrificale



Pugilato illustrato

Oggetti

Quartieri abitati:

- **Munizione nucleare**, in una stanza chiusa (**Scasso 75**)
- **Pugilato illustrato**, nel dormitorio delle donne, sul lato meridionale della mappa
- **Regolatore di pressione differenziale**, al livello inferiore (necessario per la missione **Ancora nel buio**)
- **Droghe**, sparse per tutto il Vault

Note

- È impossibile esplorare la zona allagata senza annegare, quindi è necessario possedere un rebreather, ottenibile durante la missione **Volare!**

Sottostazione di El Dorado

È un piccolo edificio in cemento circondato da una lunga serie di trasformatori.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un cestino dell'immondizia, vicino all'edificio

Note

- Durante le missioni **Jolly: Gli ultimi ritocchi** e **La Casa vince sempre, VII**, una volta che avrai usato il chip dei comandi manuali, guadagnerai infamia per l'RNC e le truppe di pattuglia all'esterno della sottostazione diventeranno ostili, a meno di non indossare un'armatura dell'RNC
- Una volta entrato nel campo visuale dei soldati RNC, Boone lascerà il Corriere

- Nel caso avessi già terminato la missione **Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare** e convinto a essere vendicativo, Boone ucciderà da solo tutti i soldati RNC

Base commerciale 188

È un piccolo avamposto, sull'intersezione fra la Highway 95 e la Highway 93 (da qui il numero 188, ossia 95 + 93).



Panoramica

Oggetti

- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella baracca del bar, al livello superiore.

Personaggi



Veronica



Samuel



Michelle



Alexander



Mercante d'armi



Il previsore

Veronica:

- Vicino a un tavolo da picnic puoi incontrare e reclutare Veronica
 - Se parli male della Confraternita nel primo dialogo che hai con lei, non sarà più possibile reclutarla
 - Se hai già distrutto la Confraternita d'Acciaio e le rivelerai le tue malefatte, diventerà ostile
 - Se hai una cattiva reputazione con la Confraternita, dopo un primo ammonimento, smetterà di seguirvi; resterà al tuo fianco se invece hai una reputazione mista
 - Se completi **Potrei risvegliare il tuo interesse** convincendo Veronica a lasciare la Confraternita, ogni volta che entrerai nel bunker di Hidden Valley, lei aspetterà fuori
 - Regalale un vestito formale per completare la missione nascosta **You Make Me Feel Like a Woman**: come ricompensa ti insegnherà la mossa da disarmato **Parata degli Scriba**
 - Finito il DLC Dead Money, l'olonastro di Elijah. In seguito puoi decidere se teneri l'olonastro, guadagnando l'abilità extra **Divagazioni di Elijah** (+150% di danno da colpo letale in mischia) o facendo guadagnare a Veronica l'abilità extra **Le ultime parole di Elijah** (+150% di danno da mischia, +25% di possibilità di mandare KO un nemico per Veronica)

Samuel e Michelle:

- I mercanti Michelle e Samuel condividono la stessa quantità di tappi
 - I tappi spesi per le riparazioni di Samuel non vengono condivisi

Alexander:

- Alexander ti venderà le armi solo dopo aver superato una sfida **Armi 40**
 - Diventerà ostile se sei già nemico dei Gun Runner

Mercante di armi:

- Il Mercante di armi offre spesso al Corriere armi e munizioni rare, come **munizioni da 12.7mm, granate da 40mm, esplosivi al plastico C-4, carabine d'assalto e modifiche per il fucile da cecchino**

Il previsore:

- Il previsore, al livello inferiore, può venderti le sue premonizioni per 100 tappi

Boulder City

È un insieme di edifici diroccati, meta di molte truppe dell'RNC di servizio a Hoover Dam.



Panoramica



Big Horn Saloon



Nascondiglio Great Khan

Oggetti

Big Horn Saloon:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, secondo tavolo a sinistra appena entrati
- **3 bottiglie di Nuka Cola Quartz**, nella mensola centrale

Nascondiglio dei Great Khan:

- **Bandana di Jessup**, indossata da Jessup

Personaggi



Luogotenente Monroe



Jessup



Soldato semplice Ackerman



Soldato semplice Gilbert

Luogotenente Monroe:

- Parla con il Luogotenente Monroe per iniziare **Resa dei conti a Boulder City**: decidi se intervenire con la forza per salvare gli ostaggi (i soldati semplici Ackerman e Gilbert) o cercare un accordo pacifico
 - Se entri nelle rovine di Boulder City con Boone, egli sarà sparato a vista ai Great Khan

Jessup:

- Jessup è asserragliato nel suo nascondiglio con un piccolo gruppo di Great Khan. Potrai parlarci durante la missione **Sono andati di là**
 - Nel caso riuscisse a fuggire da Boulder City, è possibile incontrarlo al Red Rock Canyon
 - Durante la missione **Resa dei conti a Boulder City** puoi ottenere l'accendino inciso di Benny, utile per la missione **Drin drin drin!**

Hoover Dam

Hoover Dam è un'enorme diga sul fiume Colorado e da anni luogo conteso fra le forze dell'RNC e quelle della Legione di Caesar. Produce l'energia necessaria per alimentare La Strip e tutta New Vegas. È raggiungibile da una strada e si può percorrere fino all'omonimo Checkpoint, sulla riva sinistra del fiume. Il resto della diga può essere percorso solo nella parte finale del gioco. Tutta la struttura interna è accessibile, dalla reception ai generatori d'energia e pattugliata da moltissimi soldati RNC.



Panoramica



Centro turistico



Checkpoint



Torre #1



Torre #2



Torre #3



Interno della centrale #1



Interno della centrale #2



Interno centrale #3



Interno della centrale #4



Area di Oliver



Palladi neve

Oggetti

Ufficio turistico:

- **Palla di neve**, sul tavolo della reception

Uffici Hoover Dam:

- **2 armature ed elmi furtivi cinesi**, in una cassa di legno, in una stanza al livello superiore piena di materiale nucleare
- **Armatura ed elmo da ricognizione**, in un armadietto della stanza del Quartiermaestro Bardon

Torre d'immissione 02:

- **12 granate a frammentazione**, in un armadietto

Area di Oliver:

- **Berretto del Generale Oliver e l'Uniforme del Generale Oliver**, indossati dal Generale Oliver durante la battaglia finale

Area esterna:

- **Vestito del Presidente Kimball**, indossato dal Presidente Kimball durante il suo discorso alla nazione

Personaggi

Presidente Kimball



Generale Oliver



Colonnello Cassandra Moore



Quartiermaestro Bardon



Mercenario Grant



Soldato semplice Jeremy Watson



Soldato semplice Jensen



Mercenario Stevens

Presidente Kimball:

- A Hoover Dam avrà luogo il discorso del Presidente Kimball, durante la missione **Lo saprai quando succederà**, se appoggi l'RNC e **Killer dell'Arizona**, se appoggi la Legione di Caesar
 - Se Kimball muore puoi ancora ottenere **Eureka!** se hai una reputazione positiva con l'RNC

Generale Oliver:

- Se hai appoggiato l'RNC, Oliver comparirà al termine della missione finale **Eureka!**, per complimentarsi con te
- Se hai appoggiato Yes Man o il Sig. House in **Niente dei, niente padroni** o **Tutto o niente**, dovrà affrontarlo a fine missione: puoi farlo vincendo alcune sfide **Eloquenza, Baratto o Scienza 100** oppure ucciderlo; in aggiunta, potrai ordinare a un Securitron di buttarlo giù dalla diga
- Se hai appoggiato la Legione, al termine della missione **Veni, Vidi, Vici** dovrà convincerlo ad andarsene con una sfida **Eloquenza 100** o ucciderlo

Colonnello Cassandra Moore:

- Il Colonnello Cassandra Moore ti assegnerà la missione **Mossa dei King**, nel quale dovrà occuparti dei King a Freeside
 - Se dopo essere andato dall'Ambasciatore Crooker e dal Re ti rivolgi a Moore per risolvere il problema dei King, sarai costretto a usare la forza perché diventeranno ostili
 - Se vuoi risolvere diplomaticamente, parla di nuovo con Crooker: lui ti dirà di rivolgerti al Colonnello Hsu a Camp McCarran che manderà le truppe RNC a Freeside. Mantenendoti gentile e apprensivo con il Re la situazione si risolverà pacificamente. In alternativa, dovrà uccidere furtivamente Pacer
- Il Colonnello Cassandra Moore ti assegnerà anche la **Per la Repubblica, 2^a parte**, nella quale dovrà sbarazzarti dei Great Khan, degli Omerta, del Sig. House e della Confraternita d'Acciaio e, infine, proteggere il Presidente Kimball in **Lo saprai quando succederà**
 - Devi convincere i Great Khan a rescindere il loro patto con la Legione

- Durante la missione **Oh, Papa**, parla con Moore prima di uccidere Papa Khan o di accordarti per un loro supporto nella battaglia finale: se non lo fai dovrà per forza uccidere tutti i Great Khan
- Per quanto riguarda gli Omerta, devi completare **Che poco ne sappiamo**
 - Se hai appoggiato Big Sal e Nero, puoi mentire a Moore, dicendole che hanno intenzione di attaccare New Reno
- Per uccidere il Sig. House hai bisogno di una House Vip Key Card, per poter accedere all'attico del Lucky 38
 - Appena avrai ottenuto accesso all'attico, tutte le missioni per il Sig. House falliranno automaticamente e i Securitron del Lucky 38 diventeranno ostili
 - Se hai già completato **La Casa vince sempre, II**, non parlare con il Sig. House prima di essere entrato nell'attico, altrimenti si guadagnerà l'infamia per l'RNC e la missione fallirà
- Se sei in buoni rapporti con la Confraternita e McNamara è ancora l'anziano in **Ancora nel buio**, puoi risolvere la situazione diplomaticamente, ottenendo però reputazione negativa per l'RNC; se Hardin è il nuovo anziano o se non hai mai avuto contatti con la Confraternita, dovrà distruggerla
- Se si ha deciso d'intraprendere la linea di missioni di Yes Man, ad un certo punto risulterà impossibile salvare il Presidente Kimball, o perché la reputazione con l'RNC sarà diventata troppo bassa o perché egli stesso lo vorrà morto

Mercenario Grant:

- Parla con il Mercenario Grant in **Lo saprai quando succederà**: essendo lui responsabile della sicurezza, durante il discorso di Kimball dovrà riferirgli ogni cosa sospetta e, in caso di pericolo, farlo evacuare
 - Durante **Killer dell'Arizona**, dopo aver ucciso Kimball, diventerà ostile

Quartiermaestro Bardon:

- Il Quartiermaestro Bardon è disponibile a barattare la propria merce solo dopo una sfida Eloquenza 50 o se hai una buona reputazione con l'RNC
 - Spesso vende armi rare, come shishkebab, Fat Man, armature atomiche e da ricognizione
 - Vende anche un numero sproporzionato di munizioni
 - Se hai una reputazione molto bassa con l'RNC puoi mercanteggiare con lui, indossando un'armatura dell'RNC

Soldato semplice Jeremy Watson:

- Durante **Killer dell'Arizona**, puoi nascondere dell'esplosivo nel suo elmetto e farlo detonare quando sarà vicino al Presidente Kimball per ucciderlo

Soldato semplice Jensen:

- Sarà il soldato di guardia al Bear Force One durante il discorso del Presidente Kimball alla diga. In **Killer dell'Arizona** puoi convincerlo a lasciarti ispezionare il Vertibird con una sfida **Eloquenza 55**

Mercenario Stevens:

- Durante **Lo saprai quando succederà** puoi chiedergli di prestarti il cane da guardia usando l'abilità extra **Amico degli animali** e se non hai nella squadra Rex

Note

- A Hoover Dam inizierà la battaglia finale del gioco fra l'RNC e la Legione. Se appoggi l'RNC ti verrà assegnata **Eureka!**, mentre se appoggi la Legione **Veni, Vidi, Vici**. In alternativa, se hai preferito mantenere New Vegas come città indipendente dalle altre fazioni, ti verranno assegnate **Niente dei, niente padroni**, se hai appoggiato Yes Man, **Tutto o niente** se hai appoggiato il Sig. House

Area campeggio Boulder Beach

È una piccola area di campeggio a ridosso del fiume.



Panoramica

Oggetti

- 2 tappi di bottiglia stella **Sunset Sarsaparilla**, nel camion sott'acqua, in mezzo alla sabbia

Stazione Mercenari Alpha

È una delle stazioni costruite dall'RNC per monitorare le azioni della Legione di Caesar. Ci sono tre tende, una torre radio e un fuoco da accampamento.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili da raccogliere

Note

- Dovrai portare qui i nuovi codici di sicurezza, durante la missione *Restituire al mittente*

Area camp. Mountain Shadows

È un piccolo campeggio, con un fuoco d'accampamento e alcune roulotte.



Panoramica

Oggetti

- **Medico oggi**, su uno dei tavoli nell'accampamento di sopra
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, lato sud vicino al fuoco su un tavolo

Baracca abbandonata

È una semplice baracca di lamiera.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili da raccogliere

Avamposto dei Seguaci

È una vecchia torre d'osservazione, curiosamente più grande all'interno che all'esterno. È abitata da alcuni membri dei Seguaci dell'Apocalisse.



Panoramica

Personaggi

Dottor Alvarez:

- Durante la missione *Potrei risvegliare il tuo interesse* dovrai rivolgerti al Dottor Alvarez

Camp Golf

È una delle basi più importanti dell'RNC. Si trova a ridosso del Lago Las Vegas, una pozza d'acqua separata da Lake Mead. L'abitazione di House è l'edificio più grande e attorno si schierano alcune tende e un poligono di tiro.



Panoramica



Abitazione di House



Tende



Tenda degli Spostati

Oggetti

Abitazione di House:

- **Sequoia dei mercenari**, nell'inventario del Capo Hanlon

- **House VIP Key Card**, nell'ufficio del Capo Hanlon. La chiave serve per accedere all'attico del Lucky 38
- **3 Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, diverse **riviste dell'abilità** (Ripara facile, Bollettino programmatore, Vita da uomini, Racconti di cavalleria, Il corriere delle armi future, La gazzetta del pugile, Gente da conoscere), nelle stanze al piano superiore
- **5 Nuka Cola Quartz, 22 Acqua purificata**, nella cucina
- Nella cucina dell'abitazione di House puoi raccogliere **5 Nuka Cola Quartz e 22 acque purificate**
- Al piano superiore dell'abitazione di House puoi recuperare **3 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla** e molte **riviste dell'abilità** (Ripara facile, Bollettino programmatore, Vita da uomini, Racconti di cavalleria, Il corriere delle armi future, La gazzetta del pugile, Gente da conoscere)

Tenda di comando:

- **Vita da uomini, Bollettino programmatore**, su due scrivanie (vanno rubati)

Tenda degli Spostati:

- **Libro di cucina del patriota**, su un armadietto

Personaggi



Capo Hanlon



Sergente McCredie



O'Hanrahan



Mags



Razz



Pointdexter

Capo Hanlon

- Parla con il Capo Hanlon durante la missione **Restituire al mittente**: decidi se tenere segreti i suoi imbrogli o di smascherarlo pubblicamente
 - Se decidi di smascherarlo, Hanlon, dopo un breve discorso ai soldati, si toglierà la vita
 - In questo caso potrai ottenere la sua arma unica senza penalità
 - In alternativa puoi dirgli che Caesar è morto, nel caso egli fosse effettivamente deceduto (per esempio durante **Et Tumor, Brute?**) e convincerlo a smettere di falsificare i rapporti, terminando la missione

Sergente McCredie:

- Parlando con il Sergente McCredie inizierai la missione **Bandiere di Our Foul-Ups**: aiuta gli Spostati (O'Hanrahan, Mags, Razz, Poindexter) nel loro addestramento
 - Se hai aiutato gli Spostati nel loro addestramento, potrai chiedere a McCredie di mandare rinforzi a Bitter Springs, durante la missione **No, non molto**

Note

- Dopo aver finito **Drin drin drin!**, a Camp Golf compariranno più soldati mercenari veterani

Area centrale (ovest)

Sede REPCONN

Era la sede della REPCONN Aerospace, una compagnia prebellica specializzata nello sviluppo missilistico. L'edificio, di tre piani, è pattugliato sia all'esterno che all'interno da alcuni robot Mister Handy.



Panoramica



Piano terra



Stanza dei terminali



Reception



Modulatore di materia Q-35



Tu e Nikola Tesla, piano terra



Tu e Nikola Tesla, primo piano



Il grande libro della scienza



Celle a microfusione



Cadaveri dei due Paladini

Oggetti

Piano terra:

- **Modulatore di materia Q-35**, in una stanza chiusa (**Scasso/Scienza 100**)
- **Tu e Nikola Tesla**, nella stessa stanza al piano terra del Modulatore di materia Q-35
- **Il grande libro della scienza**, nella stanza chiusa, a sinistra dell'entrata (**Scasso 75**)
- **2 Nuka Cola Quartz**, **2 Nuka Cola Victory**, nella stessa stanza del grande libro della scienza
- **2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su una scrivania fra due bottiglie e nel negozio dei souvenir
- **580 celle a microfusione**, in una delle stanze a destra rispetto l'entrata (**Scasso 50**)
- **Tessera di accesso di sicurezza di Jenny Millet**, nel ripostiglio vicino al planetario

Primo piano:

- **Tu e Nikola Tesla**, su una scrivania con un terminale acceso
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella stanza con quattro scrivanie, la stessa dove puoi raccogliere la scheda di accesso rossa

Secondo piano:

- **2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella stanza con il grande tavolo semicircolare e nella stanza più a nordest

Note

- È possibile accedere alla stanza che contiene il **Modulatore di materia Q-35** da una breccia del piano superiore
- Per bypassare gli scanner di riconoscimento facciale del primo piano hai bisogno della tessera di accesso di Jenny Millet, recuperabile dalla stanza dopo il planetario, al primo piano
 - In alternativa puoi hackerare lo scanner (**Scienza 15**) o passare una sfida **Intelligenza 7**
- Per bypassare gli scanner di riconoscimento facciale del secondo piano hai bisogno della tessera di accesso di sicurezza, che puoi raccogliere da una valigia, piena di denaro prebellico, vicino ai cadaveri di due paladini della Confraternita d'Acciaio
 - In alternativa, devi hackerare (**Scienza 50**) il sistema di riconoscimento accedendo a un terminale del primo piano o passare una sfida **Fortuna 7 o Intelligenza <2**
- Uno dei paladini ha nell'inventario un olonastro necessario per l'avanzamento delle missioni **ED-E amore mio** e **Ancora nel buio**
- Puoi raccogliere una grande quantità di materiali come **rottami**, **rottami elettronici** e **colle prodigiose**, necessari per costruire i kit di riparazione
- Con **Percezione 8** puoi rilevare 12 porte nascoste e con Riparazione 65 bloccarle, evitando così che possano uscire i robot sentinella posti a difesa da eventuali intrusi

Fattoria del cacciatore

Consiste in un piccolo edificio in un tratto pianeggiante.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **2 Tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella cucina

Note

- All'interno sono presenti dei contenitori nei quali puoi depositare gli oggetti senza il timore che vadano perduti

Fattoria Whittake

Consiste in un piccolo edificio e un fuoco d'accampamento.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Il corriere delle armi future**, nella cucina

Vault 19

L'entrata è localizzata in un parcheggio abbandonato. I livelli inferiori sono in rovina e collegati a una grotta sulfurea, infestata da gchi e night stalker.



Panoramica



Entrata



Bar



Ufficio di Samuel Cooke



Ufficio di Philip Lems



Grotta sulfurea

Oggetti

Quartieri abitabili:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nell'settore blu, vicino a un terminale

Vault:

- **4 Esplosivi al plastico C-4**, sparsi nel Vault (per maggiori dettagli vedi [Perché non possiamo essere amici?](#)):
 - Uno dietro la scrivania della clinica
 - Uno fra i due distributori automatici nella cafeteria
 - Uno fuori dall'entrata sotterranea all'ufficio del sovrintendente
 - Sotto un divano dei quartieri abitabili del settore blu (potrebbe essere compenetrato nel pavimento)

Personaggi



Samuel Cooke



Philip Lem

Samuel Crooke e Philip Lem:

- Parla con Samuel Cooke o Philip Lem per iniziare **Perché non possiamo essere amici?**
 - Se appoggi Lem, dovrà bloccare l'accesso alla caverna, con una sfida **Scienza 40, Esplosivi 60** e usare 3 **esplosivi al plastico C-4**
 - Se appoggi Sam e gli dici di unirsi ai Great Khan ma Papa Khan è morto, la missione fallirà

Note

- Sebbene il gruppo nel Vault 19 sia a tutti gli effetti parte dei Powder Ganger, avere una bassa reputazione con questi non rende impossibile ottenere questa missione; tuttavia completandola verrà ottenuta fama per i Powder Ganger
- Avere Boone come seguace può causare notevoli problemi, poiché attaccherà i Ganger o i Khan a vista

Bonnie Springs

È un insieme di edifici parzialmente o completamente distrutti, probabilmente un vecchio insediamento minerario, usato come accampamento delle Vipere.



Panoramica

Oggetti

- **Amore e odio**, nell'inventario di uno dei leader delle Vipere
- 2 **tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, in delle casse aperte, nel portico del secondo edificio a sud est del fuoco d'accampamento, a sud est della città

Spring Mt. Ranch State Park

È un'area con un parcheggio e delle recinzioni con alcuni bighorner. Spesso viene infestata da sciami di mantidi giganti e cazador. All'interno della casa di roccia, nel seminterrato, è presente l'armeria dei Great Khan.



Panoramica



Case distrutte



Armeria

Oggetti

- **Shishkebab, seghe elettriche, armature atomiche T-45d**, vendute dall'armiere Great Khan

Personaggi



Armiere Great Khan

Armiere Great Khan:

- L'armiere Great Khan ti venderà armi solo se hai una reputazione positiva con i Great Khan
 - Spesso venderà armi non comuni
 - Non diventerà ostile se hai un'armatura dell'RNC

Note

- Il tasso di cambio dell'armiere è 1:1

Villaggio tribale

È costituito da una serie di tende e un fuoco da accampamento al centro. È infestato da numerosi cazador.



Panoramica



Tomba di Chance

Oggetti

- **Coltello di Chance**, in una tomba, su una collina a nordest
- **3 Asce di fuoco**, sul cadavere di un Demone
- **Droghe**, sparse per terra
- **Bombe di zucchero**, su un ripiano all'interno di una tenda

Note

- Per ottenere il Coltello di Chance dalla sua tomba devi utilizzare un badile. Puoi acquistarne uno da Chet a Goodsprings

Accampamento di fortuna dei Great Khan

È una piccola area, con un fuoco d'accampamento e infestata da cazador e giovani deathclaw.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti interessanti in questa zona

Accampamento dei Great Khan

È costituito da due sacchi a pelo, che possono essere usati dal Corriere. L'area è spesso infestata da numerosi deathclaw.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Personaggi

Melissa

Melissa:

- Parla con Melissa per iniziare Non mi fare mendicare
 - È uno dei consiglieri di Papa Khan e, durante la missione *Oh, Papa*, devi convincerla a persuadere a rompere l'alleanza con la Legione

Note

- Raggiungere questo luogo dall'Interstatale 15 (da Sloan) può essere molto difficile e pericoloso. Moltissimi deathclaw infestano la zona e attraversare Quarry Junction è praticamente impossibile per un giocatore di livello basso. È possibile accedervi da un piccolo sentiero, partendo da Goodsprings, anch'esso infestato ma di solito da scorpioni radioattivi
- C'è anche un percorso dal Vault 19 che arriva fino all'accampamento, ma anch'esso è infestato dai deathclaw

Quarry Junction

È una vecchia cava abbandonata, infestata da numerosi deathclaw. Ci sono due entrate: una da Sloan e un'altra vicino all'Accampamento dei Great Khan.



Panoramica



Cumulo di uova di deathclaw

Oggetti

- **Fat Man**, vicino allo scheletro nella vasca d'acqua a sud
- **2 munizioni nucleari**, vicino al Fat Man e nel nido di Mamma deathclaw
- **3 uova di deathclaw**, nel nido di Mamma deathclaw
- **Cumulo di uova di deathclaw**, nel nido di Mamma deathclaw (necessario per la missione *Prosciuga tutto il mio sangue*)

Note

- Puoi dare un uovo di deathclaw a Jas Wilkins a Sloan per creare delle omelette della Zona contaminata. È possibile anche chiederle la ricetta

Sloan

È un gruppo di quattro baracche lungo la Long 15 Highway, raggruppate sul lato della strada.



Panoramica



Ufficio estrazioni minerarie



Sala mensa



Negozio macchine



Caserma lavoratori



Elettronica di Dean



Al riparo!

Oggetti

Sala mensa:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo

Caserma dei lavoratori:

- **Elettronica di Dean**, su uno scaffale a sinistra dell'entrata
- **Al riparo!**, su uno scaffale nel retro dell'edificio
- **Ricette - Omelette della Zona contaminata di Rose**, dopo aver finito la missione nascosta You Gotta Break Out a Few Eggs

Ufficio estrazioni minerarie:

- Molti **tappi**, al secondo piano, in due bauli

Personaggi



Chomp Lewis



Jas Wilkins



Snuffles

Chomp Lewis:

- Parla con Chomp Lewis durante **Non mi fare mendicare** per scoprire che fine abbia fatto la valigetta con le droghe di Melissa

Snuffles:

- Cura, con una sfida Medicina 30, la zampetta ferita di Snuffles a Sloan

Jas Walkins:

- Dando delle uova di deathclaw a Jas Walkins è possibile ottenere delle **omellette della Zona contaminata**

Hidden Valley

È un'area di terreno roccioso, recintata e infestata da scorpioni centuroidi. Le tempeste di sabbia rendono impossibile la visione e celano quattro entrate di altrettanti bunker: quello più a ovest ospita la Confraternita d'Acciaio.



Panoramica



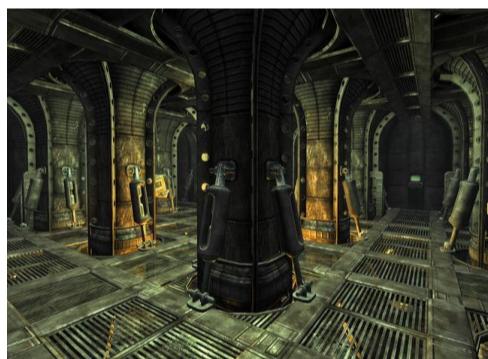
Entrata del bunker



Ufficio di McNamara



Officina



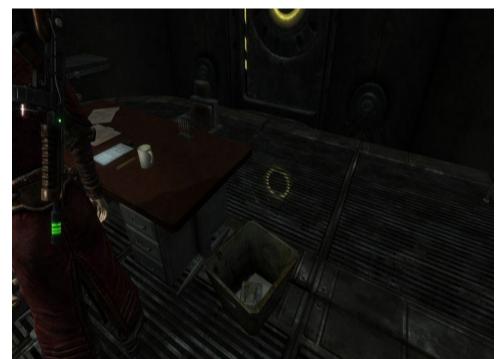
Stanza dei terminali



Infermeria



Alloggi



Tu e Nikola Tesla

Oggetti

Primo livello:

- **Tu e Nikola Tesla**, nell'infermeria, in un cestino bianco
- **Fulmine**, acquistabile dall'armeria, dopo aver completato la missione per decidere se eleggere un nuovo Anziano
- **4 armature atomiche T-45d e 3 elmi atomici T-45d**, nel negozio sotto il poligono di tiro. Per accedervi devi rubare la chiave al Cavaliere Torres
- **Munizione nucleare**, in una stanza chiusa (**Scasso 75**), sotto un piatto

Personaggi

Anziano McNamara



Paladino Capo Hardin



Paladino Ramos



Cavaliere anziano Lorenzo



Cavaliere Torres



Scriba anziano Taggart



Capo Scriba Schuler



Scriba Ibsen



Iniziato Stanton



Apprendista Watkins



Veronica

Veronica:

- Assolda Veronica, alla Base commerciale 188, per poter entrare nel bunker
 - Se non hai Veronica come seguace, dovrà liberarti del mercenario Dobson, accampato in uno dei bunker adiacenti

Anziano McNamara:

- McNamara è l'Anziano capo, ma può essere destituito durante la missione *Ancora nel buio* e rimpiazzato dal Paladino Capo Hardin
 - Se mantieni McNamara in carica ti verrà assegnata la missione *La vista ai ciechi*, mentre se Hardin diventa il nuovo Anziano ti verrà assegnata la missione *Fatti gli affari tuoi*
 - È possibile stringere un accordo fra RNC e la Confraternita d'acciaio in *Per la Repubblica, 2^a parte* solo se McNamara mantiene la carica di Anziano
 - È in possesso di una delle tre carte d'accesso necessarie per generare la password di autodistruzione del bunker

Paladino Capo Hardin:

- Trova un precedente di violazione sulla Catena che vincola per spodestare McNamara e far eleggere Hardin come nuovo Anziano
- È in possesso di una delle tre carte d'accesso necessarie per generare la password di autodistruzione del bunker

Scriba anziano Taggart:

- È in possesso di una delle tre carte d'accesso necessarie per generare la password di autodistruzione del bunker

Paladino Ramos :

- Se il Paladino Capo Hardin viene eletto Anziano, sarà Ramos a tenere la carta d'accesso per l'autodistruzione del bunker

Cavaliere anziano Lorenzo:

- Puoi consegnare ED-E al Cavaliere anziano Lorenzo, nella missione *ED-E amore mio*, per ottenere un potenziamento alla sua armatura (+12 SD)

Cavaliere Torres:

- Parla con il Cavaliere Torres e recupera la pistola laser mancante al Burrone con Scorpioni

Note

- Durante le missioni *Date a Caesar quello che è di Caesar* e *La Casa vince sempre, V* ti verrà richiesto di distruggere la Confraternita d'Acciaio
 - Puoi innescare il sistema di auto distruzione: procurati le tre carte d'accesso necessarie (possedute dall'Anziano McNamara, il Paladino Capo Hardin e dallo Scriba anziano Taggart) per generare la password della sequenza e poi attiva il terminale
 - In alternativa, uccidi singolarmente tutti i membri della Confraternita
 - Se appoggi Yes Man, durante la missione *Jolly: Puntate supplementari*, non sarà necessario distruggere la Confraternita

Burrone con scorpioni

È una profonda depressione, infestata da numerosi scorpioni radioattivi giganti e scorpioni centuroidi cacciatori.



Panoramica



Pistola laser mancante

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul corpo di un vagabondo
- **Pistola laser mancante**, su un masso sul fondo del burrone. È disponibile solo dopo aver parlato con l'Iniziato Stanton, durante la missione nascosta *Pistol Packing*

Note

- Gli scorpioni si rigenerano a ondate da due (quattro ondate), mano a mano che ci si avvicina al centro del burrone. Arrivati al centro il giocatore sarà attaccato da altre 4 ondate di due scorpioni

Baracca di Neil

È una semplice baracca di lamiera, con una radio, posta ai piedi di Black Mountain e abitata dal supermutante Neil.



Panoramica

Oggetti

- Nessun oggetto utile in quest'area

Personaggi

Neil

Neil:

- Parla con Neil per iniziare la missione *Pazzo, pazzo, pazzo*
 - Puoi convincerlo con una sfida Eloquenza 50, ad accompagnarti fino in cima

Note

- È presente un letto

Black Mountain

L'area è contaminata da intense radiazioni e si estende dalle pendici fino alla cima di una piccola montagna. Gli edifici sono sorvegliati da un folto manipolo di supermutanti e nightkin.



Panoramica



Edificio delle trasmissioni



Edificio d'immagazzinamento



Prigione



Alloggi dei supermutanti

Oggetti

Area esterna:

- **Annabelle**, nell'inventario del nightkin sulla piattaforma della torre radio

Prigione:

- **Macchinina unica** (Cuddles' toy car), nella prigione su un tavolo

Edificio d'immagazzinamento:

- **Nuka Cola Victory, tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nell'edificio di immagazzinamento

Edificio delle trasmissioni:

- **Libro di musica**, nell'edificio delle trasmissioni

Personaggi



Tabitha



Raul



Rhonda

Tabitha:

- Durante la missione **Pazzo, pazzo, pazzo** devi raggiungere l'edificio delle comunicazioni, prende la chiave delle attrezzature e confrontarti con Tabitha.
 - Se hai riparato Rhonda (**Scienza 60**) nell'edificio di immagazzinamento, puoi finire la missione pacificamente, altrimenti sarai costretto a ucciderla

Raul:

- Nella prigione troverai Raul. Se lo liberi prima di esserti occupato di Tabitha, essa diventerà ostile
- La password del terminale che apre la porta della prigione, nella quale è rinchiuso Raul, si trova nel terminale a fianco
- Completata la missione **Pazzo, pazzo, pazzo** si dirigerà verso la Baracca di Raul e potrai reclutarlo come tuo seguace
 - Per ottenere i suoi potenziamenti devi completare la missione nascosta *Old School Ghoul*: incontra il Mercenario Andy a Novac, Loyal alla Base aeronautica di Nellis e il Caporale Sterling a Camp McCarran e decidi il futuro di Raul

Note

- Sebbene Tabitha sembri amichevole verso il giocatore, dopo aver completato la missione pacificamente, se uno dei supermutanti o dei nightkin nei paraggi verrà attaccato, essa diventerà ostile
- Se il Corriere avrà Boone come seguace, egli sparerà a vista Tabitha e sarà impossibile completare pacificamente la missione
- E' presente un passaggio a sudovest, partendo dal **Burrone con scorpioni**. Alla fine del sentiero, che passa sul crinale sopra al cratere dove è presente il centauro unico Moe, è presente un cancello (**Scasso 75**) che porta direttamente all'area in cima alla montagna

Caverna Black Rock

È una piccola caverna occupata da un piccolo gruppo di nightkin. L'entrata è sul lato sudorientale di Black Mountain.



Panoramica



Tosta-paladini

Oggetti

- **Tosta-paladini**, sul corpo di un prospettore

Area settentrionale (centro-est)

Area di sosta del Grub'n'Gulp

È una stazione di sosta per i mercanti che provengono da sud e sono diretti a nord. Ci sono alcune baracche in lamiera e un recinto per i bramini.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul tavolo da picnic

Personaggi



Fitz



Lupe

Fitz e Lupe:

- Fitz e Lupe sono due mercanti affiliati con l'RNC: se hai una bassa reputazione con l'RNC potrebbero essere ostili
- Fitz è uno dei mercanti eleggibili per diventare fornitore di scorte alimentari per il Caporale William Farber a Camp McCarran

Uffici Tecnologie Alleate

Sono in un piccolo edificio, infestato da formiche giganti e talvolta anche dai Demoni.



Panoramica



Racconti di un venditore di carne...

Oggetti

- **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, sul pavimento della stanza a ovest, davanti a una macchinetta della Nuka Cola
- **Due tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo a destra

Cumulo di formiche

È una grotta infestata da formiche di fuoco, sotto un capanno abbandonato.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti interessanti in quest'area

Caverna di Cannibal Johnson

È una piccola grotta, con un fuoco da accampamento e un letto, protetti da diverse trappole per orso.



Panoramica



Grognak il barbaro

Oggetti

- **Grognak il barbaro**, sul letto di Johnson
- **Carne prodigiosa di ratto talpa**, sul tagliere. È l'unico posto in cui trovarla in tutto il Mojave

Personaggi

Cannibal Johnson:

- Cannibal Johnson è necessario nella missione **Valzer delle candele**
 - Puoi dormire nel suo letto, senza subire penalità

Aerotech Office Park

È un campo di rifugiati fortificato, che offre cibo, acqua, come cure mediche basilari gratuitamente. È una specie di ex-motel, con gli edifici lungo la cinta muraria e un grande piazzale al centro.



Panoramica



Suite Aerotech 200



Suite Aerotech 300



Tenda Aerotech



Carte segnate

Oggetti

- **Due tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo a destra
- **Carte segnate**, su una scrivania della Suite Aerotech 200

Personaggi

Capitano Parker



Frank Weathers



Keith



Bert Gunnarsson

Capitano Parker:

- Parla col Capitano Parker per iniziare la missione **I Coyote**
- Porta al Capitano Parker le carte segnate per incolpare Keith e ottenere 250 tappi. In alternativa vinci una sfida **Eloquenza 60** per farlo confessare o una sfida **Baratto 45** per vendergli le droghe

Frank Weathers:

- Parla con Frank Weather, all'interno della tenda, per iniziare **Ho lasciato il mio cuore**
 - Se parli con Frank prima d'interagire con la sua famiglia a Cottonwood Cove, a fine missione riceverai molta più esperienza

Fattoria dei mezzadri dell'RNC

È una grande area semirecintata, con alcune baracche che fungono da dormitori e le serre per la coltura.



Panoramica



Serre



Esercito cinese: Corpi speciali...

Oggetti

Dormitorio:

- **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, sul pavimento sul lato sud
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo

Serre:

- **Mais, bacelli freschi di mesquite dolce**, coltivati nelle serre

Note

- Sebbene i frutti e gli ortaggi siano marcati come di proprietà, non guadagnerai né karma né reputazione negativa per l'RNC

Camp McCarran

È un ex aeroporto internazionale, convertito in base militare. È altamente sorvegliata e rappresenta uno degli avamposti più importanti dell'RNC nel Mojave. L'area subito dopo l'entrata è occupata da una serie di tende e da un campo d'addestramento mentre l'edificio del terminal, che ospita gli uffici di comando e la prigione, è collegato alla Strip di New Vegas attraverso una monorotaia. Il viale, che funge da caserma, collega il terminal alla baracca delle scorte.



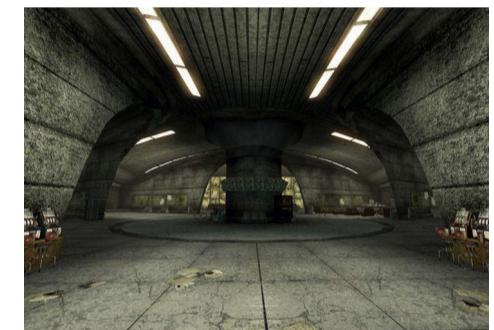
Panoramica



Terminal



Monorotaia



Viale



Baracca delle scorte



Ufficio di James Hsu

Oggetti

Tende:

- **Carabina La Longue**, portata dal Caporale Sterling (vedi Note)
- **Guanto con lame unico**, portato da Little Buster (vedi Note)
- **Fucile da cecchino**, su un letto a castello all'interno della tenda del 1º Ricognitori

Terminal:

- Diverse **riviste dell'abilità e droghe**, nel baule delle merci contraffatte al secondo livello, vicino alle celle (vedi Personaggi)
- **2 Nuka Cole ghiacciate**, in un refrigeratore, al secondo livello

Viale:

- **227 tappi**, sparsi tra il terminale e il viale

Baracca delle scorte:

- **Questa macchina**, ottenuta dal Sergente Daniel Contreras (vedi Personaggi)
- **Munizioni da 12.7mm, da .223mm e da .308mm**, vendute in grande quantità da Sergente Daniel Contreras
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, venduti dal Sergente Daniel Contreras per due tappi

Personaggi



Colonnello James Hsu



Luogotenente Gorobets



Maggiore Dhatri



Capitano Ronald Curtis



Sergente Daniel Contreras



Sergente Bitter-Root



Caporale Betsy



Caporale Sterling



Caporale William Farber



10 of Spades



Thomas Hildern



Angela Williams



Silus

Maggiore Dhatri:

- Parla con Maggiore Dhatri per iniziare la missione **Taglia tre carte**
 - Puoi chiedere l'aiuto del Luogotenente Gorobets e del 1º Ricognitori per uccidere Pilota Nephi
 - Non uccidere Motor-Runner fintanto che non gli hai consegnato il pacco durante la missione **Aba Daba Honeymoon**
 - Completando questa missione, il 1º Ricognitori si sposterà a Camp Forlorn Hope e renderà impossibile completare **Old School Ghoul** per Raul, poiché il Caporale Sterling non avrà più l'opzione di dialogo per farla proseguire

Luogotenente Gorobets:

- Parla con il Luogotenente Gorobets a proposito del Caporale Betsy, per iniziare **Non faccio più male a nessuno**

Colonnello James Hsu:

- Parla con il Colonnello James Hsu, per iniziare **Ti ho stregato**
 - La spia è il Capitano Curtis, alias Frumentarius Picus: se hai deciso di appoggiare l'RNC non rivelargli i tuoi piani, altrimenti finirai vittima di un'imboscata
 - Se hai una reputazione buona con la Legione puoi aiutarlo a sabotare la monorotaia, incolpando il Soldato semplice Crenshaw

William Faber:

- Aiuta il Caporale William Faber a riparare il tritatutto e a cercare nuovi fornitori alimentari per guadagnare uno sconto sulla sua merce e fama per l'RNC

Sergente Daniel Contreras:

- Aiuta il Sergente Daniel Contreras, alla baracca delle scorte, nei suoi loschi traffici per ottenere il suo fucile da battaglia unico
 - Se ti schieri con Keller non ti sarà possibile ottenere l'arma, mentre se spifferi tutto a Boyd i prezzi della merce di Contreras aumenteranno sensibilmente
 - Per ottenere l'arma, riporta il pacco a Contreras e non consegnarlo a Keller, e, dopo aver parlato con Daniel e superato una sfida **Baratto 70/ Eloquenza 80**. Accordati con Keller con un'altra sfida **Baratto 70/ Eloquenza 80**. Torna da Daniel per ottenere l'arma

Thomas Hildern:

- Parla con Thomas Hildern per iniziare **Guarda tra l'erba**

- Se hai già iniziato **Puoi dipendere da me**, consegnagli la ricevuta prima di finire *Guarda tra l'erba* altrimenti, a causa di un glitch, sarà impossibile completare la missione

Caporale Sterling:

- Quando hai fra i seguaci Raul è necessario parlare con il Caporale Sterling per avanzare nella missione nascosta *Old School Ghoul* di Raul

Note

- Completando **Dissimulazione** potrai ottenere la chiave per aprire la cassa delle merci confiscate
- Per prendere la Carabina La Longue dal Caporale Sterling, senza doverlo uccidere, rimuovi dal suo inventario qualsiasi munizione, attendi 24 ore e rubaglielo
- Finendo la missione **Taglia tre carte** è possibile trovare il cadavere di Little Buster nei pressi dell'Old Mormon Fort, a Freeside e recuperare il suo guanto con lame unico

Vault 34

L'entrata è dietro un camion, carico di rifiuti nucleari. L'area esterna è contaminata dalle radiazioni e infestata da gchi dorati, mentre quella interna, anch'essa irradiata, è abitata da un folto numero di ghoul feroci.



Panoramica



Ingresso per la caverna



Ingresso alternativo



Sala del reattore



Ufficio del Sovrintendente



Armeria



Pistole e proiettili



All-American

Oggetti

Armeria:

- All-American**, nell'armeria, per terra
- Fucili, lanciagranate, mitragliatrici** a canne rotanti, **fucili da cecchino, lanciamissili, carabine d'assalto, fucile antisommossa, esplosivi**, nell'armeria, sui vari ripiani

Primo livello:

- Pistola a impulsi**, in un contenitore chiuso (**Scasso 75**) all'interno l'armeria
 - La chiave del Colonnello Blackwell che apre il contenitore si trova in uno schedario all'interno della baracca di Pearl, alla **Base aeronautica di Nellis**
 - Può essere mostrata all'Anziano McNamara durante **Potrei risvegliare il tuo interesse**. Essa non verrà ceduta, ma resterà nel tuo inventario
- Pistole e proiettili**, nella stanza comune dell'armeria, su un tavolino fra due divani nei pressi del biliardo

Note

- In **Hard Luck Blues** devi decidere se liberare gli abitanti del Vault dal reattore o i mezzadri dell'RNC
- Per attraversare le aree sommerse è consigliato un rebreather, ottenibile in **Volare!**
- E' una delle aree più ostiche del gioco, soprattutto per giocatori di livello avanzato. Spesso capiterà che, una volta ripulita un'area dai ghoul, essi rispuntino non appena usciti da una porta

Stazione di pompaggio est

È una semplice struttura in cemento, con due camere all'interno nelle quali è contenuto l'impianto di filtraggio delle acque.



Panoramica

Note

- Accedere al terminale danneggiato (**Scienza 50**) farà iniziare la missione **Hard Luck Blues**

Crimson Caravan Company

La Crimson Caravan Company è un ramo della Crimson Caravan che opera nel Mojave. Una cinta muraria protegge alcune baracche, una delle quali è quella degli uff. principale Crimson Caravan. Al centro c'è una recinzione con alcuni bramini.



Panoramica



Ufficio principale



Caserma delle guardie



Caserma dei carovanieri



Recinto dei bramini



Negozio di Blake

Oggetti

- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nell'ufficio principale, vicino la radio

Personaggi

Alice McLaffery



Blake



Ringo



Janet

Alice McLaffery:

- Durante il giorno puoi trovare Alice McLaffery alla sua scrivania nell'ufficio principale
 - Lavorando per lei, potrai iniziare la missione **Puoi dipendere da me** e, successivamente **Heartache by the Number**, per Cass
 - Dovrai rivolgerti a lei durante la missione **Giovani cuori** e convincerla (con una sfida **Baratto 65** o **Eloquenza 75**) a liberare Janet dal contratto che la vincola con la Crimson Caravan
 - All'interno della cassaforte di Alice, durante la missione **Heartache by the Number** troverai la prova di colpevolezza

Blake:

- Blake ti venderà i libri **Neonati e lattanti: tutto quello che bisogna sapere sulla medicina pediatrica** e **Piccola guida al superamento dello stress del rifugiato moderno**, utili per istruire il Luogotenente Markland durante la missione **Blues dell'infermeria di Bitter Springs**
 - È anche uno dei possibili rifornitori elencati dal Caporale William Farber e può essere convinto a inviare le sue scorte alimentari a Camp McCarran tramite una sfida **Baratto 50** o una **Eloquenza 70**
 - Può comprare la tua merce per un valore massimo di ben 12000 tappi
 - Completando **Puoi dipendere da me**, nel suo inventario compariranno armi molto costose e potenti, come **Fat Man**, **lanciarazzi** e **mitragliatrici a canne rotanti**

Ringo:

- Una volta terminata la missione **Scontro a fuoco a Ghost Town**, potrai ritrovare Ringo
- Ringo è il giocatore più facile con cui giocare a caravan

Janet:

- Durante la missione **Giovani cuori**, dille che Jack ha una cotta per lei e vorrebbe incontrarla alla Base aeronautica di Nellis

Gun Runner

È un edificio di tre piani, racchiuso da una recinzione metallica. All'esterno, vicino al cancello d'entrata, un chiosco in cui il Vendortron permette l'acquisto di armi e munizioni.



Panoramica



Reception



Mensa



Laboratorio

Oggetti

Quartier generale:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella piccola cassetta accanto al tavolo di metallo nella hall

Chiosco del Vendortron:

- **Addio in due tempi, Gehenna, Bozar, Bastone medicinale, Ninna nanna, Esther**, venduti dal Vendortron

Personaggi

Vendortron



Isaac

Vendortron:

- Il Vendortron Venderà anche le armi uniche di quei mercanti che, per una ragione o l'altra sono morti
 - Tutte le armi da esso vendute hanno una condizione del 98%
 - Anche se hai ucciso tutti gli altri Gun Runner, esso rimarrà sempre disponibile a mercanteggiare
 - Il suo inventario, che si rinnova ogni domenica e ogni mercoledì, varia a seconda del livello del giocare
 - Gruppo 1 (liv. giocatore ≥ 1): pistola silenziata da .22, fucile Varmint, pistola 9mm, revolver magnum .357, fucile a colpo singolo
 - Gruppo 2 (liv. giocatore ≥ 1): pistola 10mm, SMG 9mm, arma a ripetizione cowboy, fucile d'ordinanza, fucile caravan
 - Gruppo 3 (liv. giocatore ≥ 6): revolver magnum .44, fucile a leva, .22 SMG silenziata, mitragliatrice da 10mm, fucile da caccia, fucile a canne mozze
 - Gruppo 4 (liv. giocatore ≥ 11): carabina a ripetizione, revolver da caccia, carabina d'assalto, fucile da cecchino, fucile da caccia
 - Gruppo 5 (liv. giocatore ≥ 16): fucile antisommossa, mitragliatrice da 12.7mm, tiratore scelto carabina, mitragl. a c. rotanti, mitragliatrice leggera, pistola da boscaglia, fucile antimateria

Isaac:

- Per aiutare Sergente Daniel Contreras di Camp McCarran, dovrai parlare con Isaac, spesso al banco di ricarica vicino al chiosco del Vendortron
- Per poter ottenere la merce necessaria puoi portargli 100 oggetti di metallo (come lattine, pentole, forchette...) oppure superare una sfida **Eloquenza/Baratto 80**

Note

- Durante la missione **Puoi dipendere da me**, dovrai farci irruzione, possibilmente furtivamente e rubare le **specifiche delle armi segrete**

Clinica Medica di New Vegas

È un piccolo edificio, con una sala d'aspetto, un'aula con un paio di lavagne e alcuni letti e una sala chirurgica.



Panoramica



Reception



Sala chirurgica



Aula

Oggetti:

- 7 Med-X, nella stanza chirurgica (vanno rubati)

Personaggi



Dott. Usanagi

Dott. Usanagi:

- La dott. Usanagi, oltre che a offrirti le classiche cure mediche, può installarti degli **Impianti** per potenziare i tuoi attributi SPECIAL e aggiungere altri bonus
 - Il costo degli impianti varia da 8000 a 12000 tappi
 - Diventando membro dei Seguaci dell'Apocalisse, otterrai uno sconto sulle scorte mediche da lei vendute
 - Dovrai rivolgerti a lei, durante la missione *Non faccio più male a nessuno*

Area settentrionale (centro-ovest)

Piazza di North Vegas

È un insieme di edifici diroccati e in semirovina, che ospitano una nutrita schiera di abitanti non molto propensi ad accogliere i forestieri. È collegata alle Fogne di New Vegas.



Panoramica



Ingresso

Oggetti

- **Schemi - .44 Magnum a caricamento manuale**, da Jules
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo al secondo piano del The Gray

Personaggi



Jules



Crandon



Squatter Bill



Greasy Johnny



Andy Scabb



Alice Hostetler



Sig.ra Hostetler

Jules:

- Per ottenere gli **Schemi - .44 Magnum a caricamento manuale** parla con Jules e passa una sfida **Armi 50 e Sopravvivenza 60**

Crandon, Squatter Bill, Greasy Johnny, Andy Scabb:

- Parla con Crandon per ottenere **Qualcuno vuole vigilare su di me**
 - Occupati di Squatter Bill e Greasy Johnny. Parla poi con Andy Scabb e con la famiglia Hostetler

Fabbrica Strumenti H&H

È un edificio di due piani, disseminato di trappole, mine e infestato da robot ostili.



Panoramica



Reception



Sala allagata

Oggetti

- **House VIP Key Card**, secondo piano, sulla scrivania di Anthony House

Westside

È il quartiere povero a ridosso della città, circondato da una modesta recinzione, con una zona commerciale composta da alcuni negozi e una zona residenziale.



Panoramica



Appartamenti Casa Madrid



Neg. dei liquori di Bob a Klamath



Banco dei pegni di Miguel



Westside Co-op



Cisterna nord



Libro maestro e orsacchiotto

Oggetti

Appartamenti Casa Madrid:

- **Libro maestro di Dermot**, nella stanza di Dermot
- **Orsacchiotto**, nella stanza di Saint James

Neg. dei liquori di Bob a Klamath:

- **Nuka-Cola Victory**, su un freezer

Banco dei pegni di Miguel:

- **Esplosivo C-4**, venduto da Miguel

Personaggi

Dermot



Saint James



Anderson



Judah Kreger



Etienne



Hector



Klamath Bob



Marco



Pretty Sarah



Maude



Jimmy



Dolcezza



Stronzo Figliodi

Dermot e Saint James:

- Dermot e Saint James sono i due schiavisti che il Capitano Parker sta cercando nella missione *I Coyote*
 - Vai agli Appartamenti Casa Madrid: nella stanza di Dermot trovi il suo libro maestro, mentre in quella di Saint James l'orsacchiotto di una bambina scomparsa
 - Per ottenere la chiave della stanza di Saint James paga Dolcezza 250 tappi, rubagliela o usa l'abilità extra Vedova nera/Cherchez La Femme
 - Per ottenere una ricompensa, parla con il Capitano Parker senza confrontarti con i due schiavisti

Anderson:

- Parla con Anderson durante la missione *Dissimulazione* e ottieni le informazioni sulle persone scomparse. Infine decidi se ucciderlo, mantenere il segreto o accordarti sugli introiti
 - Nella stessa missione, puoi estorcere fino a 200 tappi da Etienne per mantenere segreta l'origine dell'acqua
 - Parla con il bimbo Hector se non hai superato la sfida Intelligenza con Anderson

Pretty Sara, Maude, Jimmy, Dolcezza:

- Pretty Sara gestisce il bordello agli Appartamenti Casa Madrid: puoi chiedere a Maude, Jimmy o Dolcezza delle prestazioni sessuali particolari, pagando rispettivamente 75, 200 e 300 tappi

Judas Kreger:

- Judas Kreger è uno dei Superstiti dell'Enclave che devi trovare e reclutare per la missione *Valzer delle candele*

Marco:

- Marco ti pagherà 300 tappi e 3 Med-X se uccidi Cook-Cook: te li darà solo se ci parli prima di ucciderlo

The Thorn

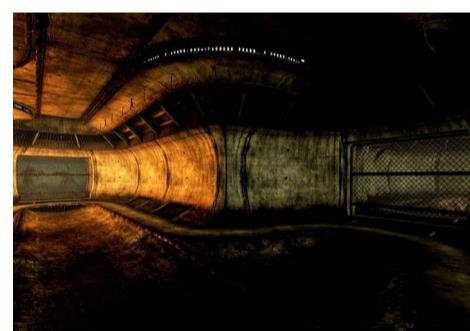
È un'arena da combattimento, dove il Corriere deve sopravvivere a diverse ondate di mostri o predatori. È chiuso dall'una alle sei del mattino. È connesso alle Fogne di New Vegas.



Panoramica



Arena



Gabbie



Stanza di Lucy

Oggetti

- **Campanello di cena**, completando *Prosciuga tutto il mio sangue*

Personaggi



Red Lucy

Red Lucy:

- Parla con Red Lucy per iniziare *Prosciuga tutto il mio sangue*
 - Superando tutte le sfide **Baratto (50, 60, 70, 80, 90)** puoi guadagnare 1200 tappi aggiuntivi

Note

- È possibile sparare alle creature nelle gabbie, senza effetti negativi o la ribellione dei residenti
- È sconsigliato usare esplosivi ad ampio raggio nell'arena, perché potreste ferire uno degli spettatori e rendere ostile l'intera struttura

Suite Monte Carlo

È un hotel di lusso in rovina, convertito in base strategica della gang degli Scorpioni.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Revolver magnum .44**, posseduto da Yvette. È in perfetto stato e può essere venduto per circa 2.300 tappi
- **Ripper**, talvolta posseduto da uno dei membri degli Scorpioni

El Rey Motel

La pianta del motel è simile a quella del Dino Dee-lite di Novac, tuttavia molte stanze sono inagibili e diroccate.



Panoramica

Oggetti

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, piano superiore, prima stanza da sinistra, su una libreria
- **Nuka Cola Victory**, piano superiore, terza stanza da sinistra

Contrabbando di birra artigianale

È una baracca, spesso circondata da cazador, con un ampio sotterraneo.



Panoramica



Interno



Scantinato



Il grande libro della scienza

Oggetti

- **Il grande libro della scienza**, nel sotterraneo, vicino a un set da chimico
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su una piccola libreria
- **Fucile da cecchino**, in un armadietto nel sotterraneo

Note

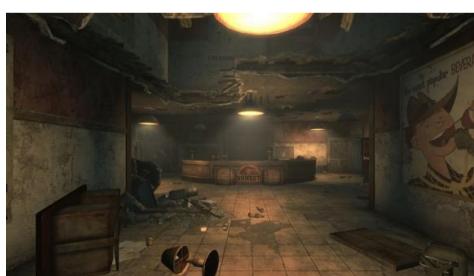
- Quando hai raggiunto un livello alto al posto del fucile da cecchino troverai un fucile Gauss

Sede Sunset Sarsaparilla

È un edificio in mattoni, con l'inconfondibile replica gigante di una bottiglia di Sunset Sarsaparilla all'entrata. All'interno ci sarà Festus e il robot Sig. Custode che collezionerà i tappi in giro per l'edificio.



Panoramica



Reception



Fabbrica



Vault



Pew Pew

Oggetti

- **Pew Pew**, vicino al cadavere di Allen Marks all'interno del Vault durante la missione *Una preziosa lezione*
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella cassaforte dell'ufficio di Paige ("medio")
- **550 tappi**, raccolti dal Sig. Custode, una volta attivato; li puoi raccogliere da un cestino vicino alla stanza della manutenzione
- **1435 tappi**, all'interno del Vault

Personaggi

Festus

Festus:

- Parla con Festus per iniziare la missione *La leggenda della stella*
 - I 50 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla si trovano praticamente ovunque
 - Una volta raggiunti i 50 tappi e consegnati questi a Festus, i restanti verranno aggiunti al conteggio dei tappi normali
- Dopo aver completato *La leggenda della stella*, Festus ti darà la missione *Una preziosa lezione*
 - La missione terminerà non appena raccoglierai l'olonastro

Note

- Se disattivi Festus con l'abilità extra Esperto in robotica, ti sarà impossibile completare le missioni

Rovine di South Vegas

È un gruppo di edifici semidistrutti, usati come rifugi dai Demoni. L'area è separata dal resto del Mojave da un recinto di fortuna e due cancelli, uno a est e uno a ovest; all'interno è compreso il Vault 3 e il negozio Insegne al neon di Zapp.



Panoramica



Insegne al neon di Zapp



Spada paraurti

Oggetti

Insegne al neon di Zapp:

- **2 Nuka Cola Quartz**, su un ripiano nell'ufficio del caposquadra
- **Spada paraurti**, nello stesso ufficio

Stazione di rifornimento Poseidon

È una semplice stazione di rifornimento, contaminata da una notevola quantità di materiale nucleare, inaccessibile all'interno e circondata da alcune carcasse di automobile all'esterno.



Panoramica



Vere storie della polizia

Oggetti

- **Nuka Cola Quartz**, in cima alle roulotte, appena a sud della stazione
- **Vere storie della polizia, kit di riparazione**, nel rottame di una volante della pulizia

Acciaio di New Vegas

È un'acciaieria, con una fornace e una stanza per gli uffici.



Panoramica



Fornace



Uffici

Oggetti

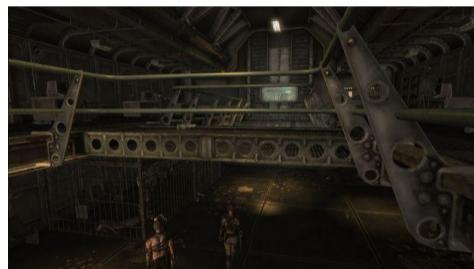
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su una scrivania vicino a un terminale rotto
- **400 unità di combustibile**, ottenibili dai robot e dalle scatole di munizioni

Vault 3

È uno dei pochi Vault abitati ancora da essere umani, nonostante i Demoni abbiano sostituito i residenti originali.



Panoramica



Quartieri abitati



Area ricreativa



Area manutenzione



Cafeteria



Esercito cinese: Corpi speciali...

Oggetti

Quartieri abitati:

- **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, nella stanza da letto chiusa (**Scasso 50**), su un ripiano
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nella stanza a sud su un tavolo

Area ricreativa:

- **Nuka Cola Quartz, Nuka Cola Victory**, dietro una porta chiusa (**Scasso 15**)

Ala manutenzione:

- **Sega elettrica**, in mano a Motor-Runner

Personaggi



Motor-Runner



Daniel



Bryce Anders



Rick Lancer



Rachael



Dennis

Motor-Runner:

- Motor-Runner è il capo dei demoni e il suo quartier generale è posto nell'area manutenzione del Vault
 - Consegnagli il pacco sospetto durante la missione **Aba Daba Honeymoon**
 - Il Colonnello James Hsu a Camp McCarran lo vuole morto
 - Se lo uccidi prima di consegnargli il pacco, non potrai portare a termine la missione **Aba Daba Honeymoon**

Bryce Anders:

- Bryce Anders è stato mandato dall'RNC a uccidere Motor-Runner: cura la sua gamba o menti sulla sua salute e condannalo a morte certa

Daniel:

- Puoi prendere la chiave della prigione dal demone Daniel e liberare Rachael, Dennis e Rick Lancer, per ottenere da quest'ultimo la chiave dell'ufficio del Soprintendente

Note

- Il Vault si può visitare, senza venir attaccati, vincendo una sfida **Eloquenza 64** oppure indossando un'armatura Great Khan

Edificio Basincreek

È un piccolo edificio, infestato dalle formiche giganti.



Panoramica



Reception



Aiutami!

Oggetti

- **Aiutami!**, per terra, sul retro dell'edificio

Stabilimento macinazione rocce Samson

Consiste in una serie di rampe che servivano per il trasporto delle rocce e alcune baracche abbandonate e inaccessibili.



Panoramica

Oggetti

- **Mine a frammentazione**, come trappole nella parte orientale

Personaggi

Driver Nephi

Driver Nephi:

- A nord ovest puoi trovare l'accampamento di Driver Nephi, Va ucciso per completare *Taglia tre carte*

Note

- Talvolta non tutte le mine si possono disinnescare a causa di qualche penetrazione con il terreno
- A sudovest c'è una grotta sulfurea che può essere percorsa per entrare nel Vault 19

Area settentrionale (ovest)

Fattoria Horowitz



Panoramica

Oggetti

- Blaster alieno**, posseduto dal capitano alieno, vicini all'astronave schiantata a nord della fattoria. E' necessario avere il tratto **Zona contaminata selvaggia**
- YCS/186**, portato da un mercenario all'accampamento dei mercenari, a nord della fattoria. Non può essere ottenuto se hai il tratto **Zona contaminata selvaggia**.
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sopra delle casse, nel capanno

Tumbleweed Ranch dei Brooks

È un insieme di baracche in lamiera, di cui solo la più grande in condizioni accettabili, con un recinto per i bramini.



Panoramica



Stile da congresso, menzognero

Oggetti

- Stile da congresso, menzognero**, al piano superiore su un ripiano vicino a un armadio (va rubato)
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sul pavimento al piano terra, vicino a una bombola del gas
- Bombe di zucchero**, su alcuni ripiani della cucina

Rifugio dei Seguaci

E' un piccolo edificio senza finestre e con una sola entrata.



Panoramica



Stile da congresso, menzognero

Oggetti

- Giornale di medicina interna del D.C.**, vicino a un comodino
- Tuta antiradiazioni avanzata** e un **fucile laser a triplo raggio**, sul letto a sinistra
- Tuta multiuso** e un **fucile Multiplas**, sul letto al centro

Personaggi



Dottor Luria

Note

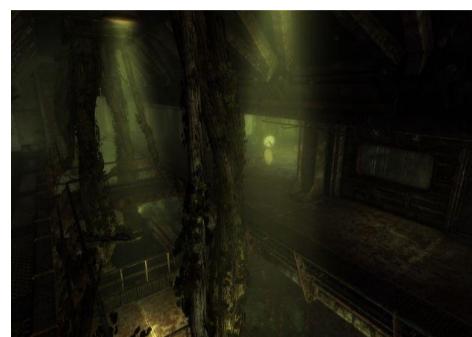
- Per potervi accedere bisogna ottenere la chiave da Julie Farkas, quando si è idolatrati dai Seguaci dell'Apocalisse
 - E' necessario anche donare abbastanza medicinali, fintanto che non sarà disponibile la compravendita di riviste delle abilità con Julie Farkas

Vault 22

L'entrata è nascosta da una fitta boscaglia, nella quale si nascondono numerose mantidi giganti.



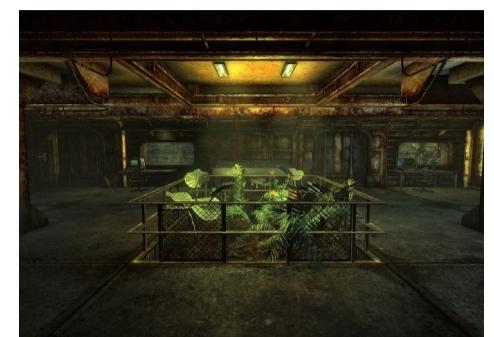
Panoramica



Atrio



Aree comuni



Riciclaggio ossigeno



Disinfestazione



Ufficio del Sovrintendente



Racconti di un venditore di carne...



Prototipo AER14



Cumulo di uova di mantide gigante

Oggetti

Disinfestazione:

- **Prototipo AER14**, su un pianerottolo inferiore di una scalinata
- **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, vicino a un set da chimico
- Cumulo di uova di mantide gigante, in fondo alla caverna dell'area di disinfestazione (necessario per la missione **Prosciuga tutto il mio sangue**)

Personaggi



Keely

Keely:

- Porta in salvo Keely durante la missione Guarda tra l'erba
 - Decidi se salvare o distruggere i dati di ricerca: se ti rifiuti di distruggere i dati di ricerca, Keely diventerà ostile e dovrà essere uccisa altrimenti puoi convincerla, con una sfida Scienza 70, che sono essenziali per il progresso scientifico
 - Se Keely sopravvive, parla con Angela Williams a Camp McCarran per ricevere una ricompensa extra
 - In alternativa, puoi portare i dati di ricerca all'anziano McNamara, durante la missione **Potrei risvegliare il tuo interesse**

Miniera rubini Hill Mine

È quello che resta di una vecchia miniera. È semiallagata e la camera principale è infestata da diversi lakelurk.



Panoramica



Invaso

Oggetti

- **Invadente**, sul cadavere di uno Sciacallo
- **Fucile multiplas**, sul cadavere di un supermutante
- **Esplosivi**, all'interno delle casse nella stanza sommersa (**Scasso 50/75**)

Miniera argento Peak Mine

L'accesso avviene dalla baracca dei minatori. All'interno sono presenti molte camere ed è infestata da numerosi cazador, tra i quali il cazador leggendario.



Panoramica



Baracca



Caverna



Lo scassinatore moderno

Oggetti

Baracca dei minatori

- **Lo scassinatore moderno**, vicino a uno degli armadietti all'ingresso
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo all'ingresso

Caverna

- **Elmo atomico dei Superstiti**, livello superiore della caverna, dietro una cancellata
- **Esplosivi**, in diverse casse sparse nella caverna

Bunker dei Superstiti

L'entrata si trova fra le montagne e all'interno, dietro una porta chiusa con una password, c'è una camera con un Vertibird e diverse armature atomiche.



Panoramica



Entrata



Sala principale



Sala di controllo

Oggetti

- **Armatura atomica dell'Enclave**, data da Daisy

Note

- La password della porta può essere ottenuta solo da Arcade Gannon, nella missione **Valzer delle candele**
- Completando la missione è possibile ottenere l'addestramento per indossare le armature atomiche senza dover completare alcuna missione a Hidden Valley

Stazione Mercenari Foxtrot

È una delle stazioni costruite dall'RNC per monitorare le azioni della Legione di Caesar. È costituita da una tenda e un fuoco d'accampamento.



Panoramica



Al riparo!

Oggetti

- **Al riparo!**, nella tenda dell'ufficio delle comunicazioni
- **Armatura da combattimento rinforzata Mk II**, in un borsone nei pressi di un accampamento abbandonato a est

Note

- Dovrai portare qui i nuovi codici di sicurezza, durante la missione **Restituire al mittente**

Jacobstown

È un insediamento, posto al centro di una piccola valle, circondato da una recinzione in tronchi di pino. Al centro l'abitazione principale, una specie di albergo turistico, con attorno alcuni bungalow.



Panoramica



Abitazione



Bungalow



Palla di neve



Grognak il barbaro

Oggetti

Bungalow:

- Nuka Cola Victory:** in un frigo senza porta, nel bungalow più a sud
- Grognak il barbaro:** sul pavimento del bungalow vicino al frigo con la Nuka Cola Victory
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla:** nel bungalow dietro la prima fila di bungalow, a nordest, su un tavolo

Abitazione di Jacobstown:

- Palla di neve:** sul tavolo della reception
- 21 siringhe vuote:** in una stanza a nordovest al piano superiore
- Riviste abilità:** livello superiore: **Ripara facile, La gazzetta del pugile, Bollettino programmatore, Vita da uomini**

Personaggi



Marcus



Dottor Henry



Calamity



Keene



Lily

Marcus:

- Marcus è il capo dei supermutanti stabilitisi a Jacobstown. Parlaci per ottenere la missione Persuasione poco amichevole
 - Puoi convincere i mercenari ad andarsene con una sfida Eloquenza 65, pagargli 2500 tappi o uccidendoli.
 - Puoi chiedere i soldi a Marcus (fino a 3000 tappi) e, invece che usarli per pagare i mercenari, convincerli con la sfida Eloquenza

Dott. Henry:

- Parla con il dott. Henry per iniziare **Indovina chi ho visto oggi?**
 - il dott. Henry è un membro dei Superstiti dell'Enclave che devi reclutare nella missione **Valzer delle candele**
 - Dovrai rivolgerti a lui per trapiantare il nuovo cervello a Rex durante la missione **Solo un cane da caccia**

Keene:

- Keene è il capo dei nightkin: dovrai occupartene una volta che recuperi lo Stealth Boy danneggiato in **Indovina chi ho visto oggi?**
 - Per convincerlo ad andarsene è necessario passare una sfida **Eloquenza 80**, altrimenti dovrai ucciderlo

Lily:

- Puoi trovare Lily fuori dall'abitazione principale e può essere assoldata come tuo seguace
 - Durante **Indovina chi ho visto oggi?** puoi decidere di testare lo Stealth Boy diffettoso su di lei

- Dopo aver passato un po' di tempo con Lily, il Corriere verrà a sapere dell'esistenza di una registrazione audio. Dopo aver ascoltato la registrazione, è possibile cambiare il dosaggio delle medicine assunte da Lily

Caverna di Charleston

L'entrata è inerpicata fra le montagne a nord ovest di Jacobstown. È infestata dai nightstalker.



Panoramica



Interno



Oh, baby!

Oggetti

- Oh, baby!**: sul cadavere di un nightkin
- Stealth Boy masticato**, sul cadavere di un nightkin (necessario per la missione [Indovina chi ho visto oggi?](#))

Caverna Nopah

È una piccola grotta infestata da gechi di fuoco.



Panoramica



Panoramica



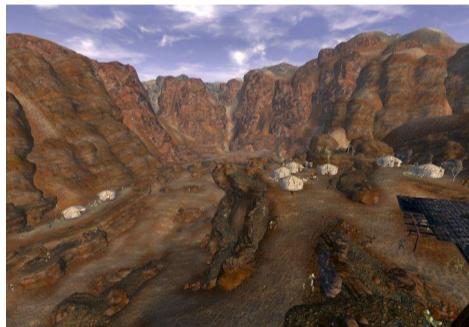
Fat Man

Oggetti

- Fat Man**, vicino al corpo di un supermutante

Red Rock Canyon

È un canyon che si snoda su vari livelli e diramazioni. Su un piccolo altopiano sono presenti alcune tende, con la Casa lunga che ospita Papa Khan. Proseguendo verso nord si troverà un'arena mentre, dopo uno stretto passaggio, si raggiungerà il Laboratorio chimico. Il canyon è spesso circondato da cazador. A sud est del canyon, nello scantinato di una casa in rovina, prende posto l'armeria.



Panoramica



Casa lunga



Arena

Oggetti

- In quest'area non è presente nessun oggetto utile

Personaggi



Papa Khan



Regis



Karl



Jerry the Punk

Papa Khan:

- Parla con Papa Khan, nella Casa lunga, per iniziare la missione [Oh, Papa](#)

- Convincilo a rompere l'alleanza con la Legione. Se *Per la Repubblica, 2^a parte* è già iniziata, informa il Colonnello Cassandra Moore prima di proporgli un accordo con l'RNC. altrimenti non sarà possibile finire la missione pacificamente
- Se non riesci a persuadere Papa Khan con una sfida Eloquenza 75, puoi convincere i suoi consiglieri, Regis, Jack, Diane e Melissa;

Regis:

- Regis non è convinto che le azioni dell'RNC a Bitter Springs fossero intenzionali e ti chiede di aiutarlo durante *Oh, Papa* a usurpare il trono a Papa Khan, così da sancire un'alleanza con l'RNC
- Dopo essere stato eletto erede di Papa Khan, il Corriere può assassinarlo e prendergli l'Elmo da assalto Great Khan; parlandogli poi è possibile decidere il destino dei Khan

Karl:

- Trova il libro mastro di Karl, al Forte, e consegnarlo a Regis durante *Oh, Papa*
 - Puoi provocare e smascherare Karl davanti agli altri Khan con una sfida Eloquenza 75

Jerry the Punk:

- Parla con Jerry the Punk per iniziare *Cry Me a River*: convincilo che la vita da Khan non fa per lui e a unirsi ai Seguaci dell'Apocalisse

Note

- In *Perché non possiamo essere amici?*, Samuel Cooke ti chiederà di rivolgerti a Papa Khan per stringere un'alleanza fra i Khan e i Powder Ganger

Laboratorio chimico di Red Rock

È un gruppo di roulotte, attorno a un fuoco d'accampamento. È posto a nord del Red Rock Canyon.



Panoramica

Oggetti

- In quest'area non è presente nessun oggetto utile

Personaggi



Diane



Jack

Diane:

- Parla con Diane per iniziare *Aba Daba Honeymoon*
 - Se Motor-Runner è già morto, non sarà possibile completare la missione
 - Per entrare nel Vault 3 senza essere attaccato puoi indossare un'armatura Great Khan
 - Terminata la missione, ti insegnherà la mossa da disarmato *Trucco Khan*
 - Vincendo una sfida Baratto 50 puoi convincerla ad espandere il suo mercato delle droghe ai medicinali, guadagnando karma positivo

Jack:

- Parla con Jack e, durante *Aba Daba Honeymoon*, insegnagli con delle sfide Scienza 50 e Sopravvivenza 75 a creare nuove droghe

Area settentrionale (est)

Baracca dei Fields

È una piccola baracca abbandonata, sotto la sopraelevata.



Panoramica



Interno



Pozzo di Jimmy



Fuc. ar. c. LE Abilene Kid

Oggetti

- **Fuc. ar. c. LE Abilene Kid**, su una mensola
- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nel frigo rotto

Note

- Se hai il tratto **Zona contaminata selvaggia**, il fucile unico lo trovi al Pozzo di Jimmy

Base aeronautica di Nellis

È un'ex base aeronautica militare, i cui hangar e baracche sono stati occupati e trasformati in depositi e alloggi dalla tribù xenofoba dei Boomer. Il luogo è molto ben sorvegliato e gli intrusi che cercano di intrufolarvisi vengono bombardati con gli obici. Sul lato orientale della pista d'atterraggio, dietro la torre di controllo, trovi le caserme con gli alloggi, il museo, la stazione medica e la scuola. Andando più a nord raggiungi gli impianti fotovoltaici.



Panoramica



Hangar



Caserma di Pearl



Casa di Loyal



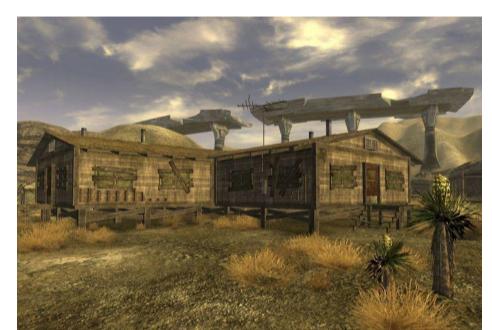
Sala mensa e magazzino munizioni



Museo



Stazione medica



Caserma - Divisione uomini



Caserma - Divisione donne



Caserma - Divisione bambini



Officina



Impianto fotovoltaico



Palla di neve



Elettronica di Dean



Al riparo!



Lanciagranate Thumper

Oggetti

Caserma di Pearl:

- **Al riparo!**, su una mensola piena di libri (va rubato)

Casa di Loyal:

- **Elettronica di Dean**, sul tavolo (va rubato)

Museo di Nellis:

- **Palla di neve**, su un tavolo

Impianto fotovoltaico:

- **Munizioni nucleari**, parte inferiore
- **Lanciagranate Thumper**, nell'edificio del generatore, piano interiore, vicino ad uno scheletro

Officina di Nellis:

- Meccanismo di sparo dell'obice, in uno degli armadietti

Personaggi

Pearl



Loyal



Jack



Argyll



Raquel



Pete



George

George:

- Incontra George sulla strada che porta a Nellis: se scommetti 300 tappi e torni sano e salvo da Nellis, potrai guadagnarne altri 300
 - Se riduci la scommessa a soli 200 tappi con una sfida **Baratto 40**, ne guadagnerai solo 200
 - Se superi una sfida **Baratto 60** al ritorno, puoi estorcergli altri 100 tappi

Pearl:

- Parla con Pearl per iniziare la missione **Volare!**. Devi essere idolatrato dai Boomer per poter concludere la missione: per guadagnare fama, aiuta gli altri Boomer

Argyll:

- Parla con Argyll nella stazione medica e cura i suoi pazienti (necessaria **Medicina 60**)

Pete:

- Ascolta la storia dei Boomer da Pete al museo
 - Sono disponibili ulteriori sfide abilità che fanno guadagnare reputazione (**Esplosivi 40, Scienza 35, Sopravvivenza 40, Eloquenza 40 e 55, Riparazione 40**)

Jack

- Aiuta Jack a incontrare Janet in **Giovani cuori**;
 - Per convincere Pearl devi superare una sfida **Eloquenza 50** o ultimare **Formiche indisciplinate**
 - Per convincere Alice McAfferty devi superare una sfida **Baratto 65** o una **Eloquenza 75**
 - Se non le fai indossare i vestiti da Boomer, Janet verrà uccisa dai bombardamenti e la missione fallirà
- Porta dei rottami di ferro a Jack per guadagnare fama per i Boomer
- Raggiunta la reputazione necessaria, puoi ottenere un rebreather da Jack, superando una sfida **Scienza 45** o procurandogli una pentola a pressione

Raquel

- Libera l'edificio dei generatori dalle formiche giganti in **Formiche indisciplinate** per Raquel
 - Puoi mentire a Raquel con una sfida **Eloquenza 55**, convincendole che l'area è stata disinfeccata anche se non è vero
 - Puoi chiedere a Loyal un emettitore sonoro per aiutarti a sbarazzarti delle formiche

- Porta dei missili a Raquel per guadagnare fama per i Boomer

Loyal

- Ripara l'impianto fotovoltaico in **Sunshine Boogie** per Loyal
 - Puoi riparare i pannelli con una sfida Riparazione 65 oppure recuperando i pezzi di ricambio da HELIOS One. Con una sfida **Scienza 50** puoi aumentare l'efficienza dell'impianto
- Parla con Loyal mentre sei accompagnato da Raul per avanzare nella sua missione personale *Old School Ghoul*

Note

- Per superare l'artiglieria, segui la parete rocciosa occidentale e poi la recinzione, fino ad arrivare al cancello principale
- Durante **Ti sento bussare** dovrà recuperare dall'officina il meccanismo per l'obice

Baracca di Raul

È una piccola baracca a ridosso delle montagne, con alcune piante da frutto all'esterno e un bramino malnutrito.



Panorama



Interno



Pistole e proiettili

Oggetti

- **Pistole e proiettili**, in una scatola di legno per terra

Personaggi

Raul

Raul:

- È in questa baracca che troverai Raul dopo aver completato **Pazzo, pazzo, pazzo**
- Puoi reclutarlo come tuo seguace. Quando Raul è un tuo seguace puoi progredire nella sua missione persona nascosta *Old School Ghoul*,
 - È necessario parlare con Loyal, il Caporale Sterling e il Mercenario Andy per sbloccare un ulteriore dialogo con Raul e per ottenere i suoi indumenti unici; da notare che uccidere anche un solo dei tre personaggi, farà fallire la missione e renderà gli oggetti inottenibili

Note

- Quando è congedato nella sua baracca, Raul ti può riparare le armi e le armature al 100% delle loro condizioni

Scalo ferroviario Gypsum

È una vasta area, vicino a uno snodo ferroviario, infestato da deathclaw. All'interno dell'ufficio è possibile trovare alcune formiche giganti.



Panoramica



Ufficio della miniera

Oggetti

Ufficio della miniera:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, nel retro dell'ufficio, su un tavolo

Note

- Dal tunnel ferroviario (**Scasso 100**) a nord dei binari puoi raggiungere la Base aeronautica di Nellis, evitando il fuoco dell'artiglieria

Baracca di contraffazione tappi

È una piccola baracca abbandonata a ridosso delle montagne. La zona è infestata da cazador.



Panoramica



Scantinato



Racconti di un venditore di carne...

Oggetti

- Racconti di un venditore di carne di Junktown**, nella stanza separata del seminterrato, su una pila di valigie
- 3 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, sui tavoli con le bottiglie di soda vuote
- Tappo di bottiglia contraffatto**, nella stessa stanza degli altri tappi

Callville Bay

È un piccolo porticciolo, con un capannone e una darsena. La zona è infestata da sciami di cazador.



Panoramica



Hangar

Oggetti

- 2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**: uno su uno degli scaffali con alcune bottiglie vuote, l'altro vicino al registratore di cassa

Note

- Il secondo tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla potrebbe non apparire

Baracca Orgoglio del pescatore

È una piccola baracca e all'interno è presente un'unica stanza.



Panoramica



Interno



Pugilato illustrato

Oggetti

- Pugilato illustrato**, sul comodino
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo

Piattaforma dello sciacallo

È costituita da un'insieme di baracche galeggianti su alcune piattaforme in legno. L'area è infestata da lakelurk.



Panoramica



Guida sopravv. Zona contaminata

Oggetti

- Guida sopravv. Zona contaminata**, su una mensola ribaltata, nella baracca a nord
- 4 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**: uno su un ripiano nella baracca a nordest, tre nel camion sommerso, sotto la piattaforma

Rifugio della Confraternita d'Acciaio

Esternamente è una semplice baracca, incastonata fra le montagne, mentre all'interno lo spazio è decisamente superiore, con ampi spazi e molti ripiani.



Panoramica



Interno



Armature



Armi pesanti

Oggetti

- **Armatura da riconoscione COS, Armatura atomica T-51b, Armatura atomica T-45d**, su alcuni ripiani
- **Cannone Tesla, Mitragl. a c. rotanti, Laser Gatling, Lanciamissile**, su alcuni ripiani

Personaggi



Sato

Paladino Sato:

- Il Paladino Sato può ripararti le armi e le armature portandole al 100% della loro condizione

Note

- Ottieni la chiave finendo la missione [Ancora nel buio](#)
- Puoi usare gli armadietti per depositare i tuoi oggetti senza timore che vadano persi
- Talvolta un deathclaw potrebbe entrare nel rifugio

Caverna Bloodborne

La caverna ha un'unica sezione ed è infestata da branchi di nightstalker.



Panoramica



Cumulo di uova di nightstalker

Oggetti

- >7500 Tappi, dollari NRC e denarii della Legione, in una cassa all'interno del cancello
- Mitragliatrice da 12.7mm, nella stessa area
- Cumulo di uova di nightstalker, nella camera principale (necessario per la missione [Prosciuga tutto il mio sangue](#))
- Revolver da caccia, vicino al falò con la chiave del cancello

Note

- All'interno, durante la missione [Prosciuga tutto il mio sangue](#), troverai il
- La chiave che apre il cancello (**Scasso 100**) si trova nei pressi del falò, nella camera che ospita il nightstalker leggendario
 - La zona è minata ed è presente una trappola ad inciampo vicino al cancello

Coyote Tail Ridge

È un punto d'osservazione su un piccolo crinale. L'area è infestata da cañador.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti particolari

Note

- Se viaggi con Boone in quest'area, egli evocherà alcuni ricordi del massacro di Bitter Springs. Se poi lo porti a Bitter Springs, avanza nella missione **Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare**

Zona ricreativa di Bitter Springs

Ci sono diverse roulotte e rimorchi. Nella parte occidentale è presente la baracca dell'ufficio ricreativo.



Panoramica



Interno



Lo scassinatore moderno

Oggetti

Ufficio creativo:

- **Lo scassinatore moderno**, su un tavolino nella stanza a sinistra
- **2 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino alla radio

Bitter Springs

È un campo di rifugiati, costituito da un insieme di baracche, roulotte e tende attorno ad un campo da accampamento al centro.



Panoramica



Tende



Cimitero



Caverna di riforn. dei Great Khan

Oggetti

Cimitero:

- **Elmo da assalto Great Khan**, in una delle tombe

Personaggi

Capitano Gilles



Luogotenente Markland



Oscar Velasco

Capitano Gilles:

- Parla con il Capitano Gilles per iniziare **No, non molto**
 - Rivolgiti agli altri accampamenti dell'RNC e richiedi loro dei rinforzi, parlando con il Sergente McCredie a Camp Golf, il Colonnello James Hsu a Camp McCarran e il Maggiore Polatli a Camp Forlorn Hope, chiedendo loro un supporto di truppe a Bitter Springs
 - Completa le missioni **Bandiere di Our Foul-Ups**, **Ti ho stregato** e **Ripristino di Hope**
 - In alternativa, guadagna una fama molto positiva (amato o idolatrato) per l'RNC

Luogotenente Markland:

- Dopo aver parlato col Capitano Gilles, aiuta il Luogotenente Markland nell'approvvigionamento delle scorte mediche, iniziando **Blues dell'infermeria di Bitter Springs**
 - Nella prima parte portagli 3 borse mediche; nella seconda istruisci Markland nel trattamento dei traumi psicologici

Oscar Velasco

- Risovi il problema del cecchino nella missione **Scala ogni montagna**
 - Occupati di Oscar Velasco, convincendolo a tornare a Red Rock Canyon con una sfida **Eloquenza 50** o uccidendolo

Note

- Se con te porti Boone, egli ucciderà Oscar Velasquez

Stazione Mercenari Bravo

È una delle stazioni costruite dall'RNC per monitorare le azioni della Legione di Caesar. Ci sono alcuni container e camion, utilizzati come stanze.



Panoramica



The One

Oggetti

- Non ci sono oggetti interessanti

Note

- Dovrai portare qui i nuovi codici di sicurezza, durante la missione **Restituire al mittente**
- Con il tratto **Zona contaminata selvaggia**, puoi trovare a nordest della stazione una bomba nucleare chiamata *The One*. Con **Scienza 60** puoi recuperare alcune munizioni (celle di energia, celle a microfusione..)

La gola del diavolo

È un avallamento nel terreno, con un camion ribaltato e parecchi barili di materiale nucleare, che la rendono altamente radioattiva. La zona è infestata dai centauri.



Panoramica



Barili di materiale radioattivo



CZ57 Avenger

Oggetti

- **CZ57 Avenger**, nel camion
- **Armatura da combattimento rinforzata**, nel camion
- **Cappello da festa unico**, nel camion

Camp Guardian

È un avamposto abbandonato dell'RNC che si inerpica sua piccola altura. L'area è infestata da scorpioni radioattivi e ratti giganti. Le carverne invece sono infestate da lakelurk.



Panoramica



Ingresso alle caverne



Interno

Oggetti

Guardian Peak:

- **Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, vicino la radio e il fuoco d'accampamento

Caverne:

- **Schemi - Pugno medagliette di cane**, come ricompensa per aver salvato Halford
- **7 esplosivi al plastico C-4**, sparsi nelle caverne

Personaggi



Soldato semplice Halford

Soldato semplice Halford:

- Salva Halford e accompagnalo all'uscita. Puoi curare la sua gamba con Medicina 50 o con una borsa medica

New Vegas (Freeside)

New Vegas è la città principale della Zona contaminata del Mojave, nata dalle ceneri di quella che su Las Vegas, prima della Grande Guerra. La Strip, ufficialmente nota come la Free Economic Zone of New Vegas, è la zona rimasta più integra di tutto il Mojave da quando caddero le bombe e il Vecchio mondo fu cancellato. È difesa da una folta schiera di Securitron, agli ordini del Sig. House, e ospita i principali casinò della regione: entrando dal cancello settentrionale della Strip si vedrà a destra Gomorrah e a sinistra Lucky 38, inconfondibile con la sua luminosa torre; procedendo ancora avanti, nella seconda area, si potranno scorgere a destra il The Tops, a sinistra l'Ultra-Luxe e la monorotaia che collega la Strip con Camp McCarran; l'ultima zona, dopo il terzo cancello, ospita il Vault 21, il Laboratorio di Michael Angelo e l'Ambasciata dell'RNC.

Freeside è la zona diroccata di New Vegas, esclusa dal lusso della Strip e dal controllo del Sig. House. I pochi edifici ancora integri sono occupati da bande, rivali fra loro, come i King e i Van Graff. L'area è divisa in due sezioni da un cancello.

Oltre la cinta muraria di New Vegas prendono posto i quartieri residenziali di Westside e di North Vegas

Note

- Per poter entrare nella Strip è necessario disporre di almeno 2000 tappi, passare una sfida **Scienza 80** coi Securitron al cancello oppure procurarsi un passaporto contraffatto da Ralph per 500 tappi (375 con **Baratto 50**) o gratuitamente, se hai una buona reputazione con l'RNC o usufruendo del favore che hai ottenuto dal Re, durante la missione **Malinconia dei militari**
 - Puoi sgattaiolare nella Strip indossando un'armatura RNC e prendendo la monorotaia da Camp McCarran. Una volta messo piede a New Vegas non ti sarà chiesto alcun passaporto e sarai libero di uscire e rientrare quante volte vorrai, senza dover indossare alcuna armatura RNC

Negozio di Mick e Ralph

È un edificio di due piani, in parte in mattoni nudi con una semplice insegna verde. Il negozio, come si deduce dal nome, è gestito da Mick e Ralph. Al'esterno è seduto a mendicare il ghoul Rotface



Panoramica



Piano terra



Primo piano



Negozio segreto

Oggetti

- Pimp-Boy 3 miliardi**, venduto da Mick (vedi Personaggi)
- Abbraccio del Re Mantide!**, **Spacca-Nuka**, **Li'l Devil**, venduti da Mick
- Pigiama sexy**, venduto da Mick (vedi Note)

Personaggi



Mick



Ralph



Rotface

Mick:

- Con un paio di sfide di **Eloquenza 30, 50** con Mick è possibile sbloccare un'area segreta in cui è presente un'armeria molto ben assortita
- Parlando con Mick del traffico d'armi con gli Omerta e completando **Che poco ne sappiamo** in favore di Big Sal e Nero, puoi ottenerne il Pimp-Boy 3 miliardi
 - È possibile ottenerlo appoggiando Cachino, solo se liberi Troike dal contratto che lo vincola agli Omerta senza usare, né prendere, la nota di ricatto dalla cassaforte di Big Sal. Successivamente, devi contattare Mick prima di uccidere i capi degli Omerta

Ralph:

- Ralph è specializzato nella vendita di oggetti consumabili, ma è anche un abile falsario e ingegnere
 - Con una sfida **Eloquenza 50** puoi convincerlo a contraffare e venderti un passaporto per la Strip per 500 tappi (365 con Baratto 50)
 - Ti falsicherà la nota scritta di Jean-Baptiste Cuttin durante la missione **Mossa dei King**
 - Ti potrà procurare un olonastro per riprogrammare Fisto durante la missione **Il tango atomico di Wang Dang**
 - Ti venderà il container di cloro durante la missione **Che poco ne sappiamo**, se appoggi Big Sal e Nero e aiuti Clanden

Rotface:

- Parla con Rotface per ottenere informazioni sulle gang di Freeside. Una volta ottenuti abbastanza tappi (massimo 30), Rotface si sfoggerà il cappello di Eulogy Jones, un oggetto unico
- In **Mossa dei King** rivelerà la dipendenza da Jet di Pacer, permettendo al Corriere di ucciderlo avvelenando la sua scorta

- Durante Malinconia dei militari rivelerà per 150 tappi la locazione del Negozio rovinato (50 tappi con una sfida **Baratto 25**), e la password "Hope" per altri 250 tappi (100 tappi con una sfida **Baratto 50**) per poterci entrare

Note

- Il **pigiama sexy** venduto da Mick è unico e quando indossato aumenta l'Eloquenza di 10 e la Fortuna di 1

Old Mormon Fort

È il più vecchio edificio dell'intero Mojave, costruito dai missionari intorno il XIX secolo. È un piccolo fortino, con due torri e alcune tende nello spazio centrale.



Panoramica



Ingresso



Sala chirurgica

Oggetti

Torre di guardia ovest:

- Palla di neve**, nella torre di guardia a ovest, su una libreria
- Camice da laboratorio dei Seguaci**, regalato da Julie Farkas quando diventi idolatrato dai Seguaci dell'Apocalisse
- Cartella medica di Pacer**, in un armadietto della stanza medica (utile per la missione **Mossa dei King**)

Personaggi

Julie Farkas



April Martimer



Arcade Gannon



Aula



Roy



Wayne



Farris

Julie Farkas:

- Parla con Julie Farkas per iniziare **Era ora**
 - Durante **Jolly: Gli ultimi ritocchi** devi convincerla a sancire un'alleanza con il resto di New Vegas per mantenere la pace
 - Ti manderà da Elizabeth Kieran durante **Malinconia dei militari**
 - Attiverà la missione **Potrei risvegliare il tuo interesse** per Veronica, tramite un'opzione di dialogo
 - Dovrai rivolgerti a lei per ottenere maggiori informazioni su come ottenere un nuovo cervello per Rex, durante **Solo un cane da caccia**
 - Convincila ad accettare Jerry the Punk fra i Seguaci, durante **Cry Me a River**
 - Durante **Oh, Papa**, Papa Khan ti suggerisce di parlarci, perché conosce Ezekiel, esperto della storia e della cultura dei Great Khan
 - Consegnale droghe come Med-X, RadAway e Fixer per ottenere PE e fama per i Seguaci
 - Ti chiederà di cercare un fornitore di scorte medicinali a Freeside: l'unico che accetterà di rifornirla è James Garret all'Atomic Wrangler

Beatrix Russell:

- Beatrix Russell deve essere reclutata durante la missione **Il tango atomico di Wang Dang**

Arcade Gannon:

- Puoi convincere a seguirti Arcade Gannon solo se hai una buona reputazione con i Seguaci dell'Apocalisse, se completi la missione **Era ora** per Julie Farkas e ottenuto le scorte mediche, passato una sfida **Eloquenza 75**, utilizzato l'abilità extra **Uno scapolo incallito** o possedere un'**Intelligenza < 3**
 - Se hai una reputazione positiva con la Legione potrebbe rifiutarsi di accompagnarti
 - Ti abbandonerà immediatamente quando entrerà nell'accampamento del Legato, durante la battaglia finale, se convinci i Superstiti ad appoggiare la Legione, se attivi Archimedes I durante **Quel vecchio Sole fortunato** o quando informi Caesar dell'assassinio di Kimball, durante **Killer dell'Arizona**
 - Dovrai ottenere la sua fiducia per poter avanzare nella missione **Valzer delle candele**
 - Se indossi un'armatura della Legione non potrai interagirci, fintanto che non te la togli

April Martimer:

- Consegna ED-E a April Martimer durante la missione ***ED-E amore mio*** per fargli guadagnare potenziare il suo attacco (+5 DAM, +5 CRIT, +5 colpo/sec, +169 DPS)

Roy, Wayne e Farris:

- Interroga Roy, Wayne e Farris per ottenere indizi durante la missione ***Malinconia dei militari***

Cerulean Robotics

È un edificio grigio di quattro piani.



Panoramica



Interno



Chiave Cerulean Robotics



Stile da congresso, menzognero

Oggetti

- Stile da congresso, menzognero**, sul pavimento, vicino alla scrivania con il terminale
- Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla**, su un tavolo, verso il lato meridionale

Personaggi

Fisto



Maud's Muggers

Fisto:

- Durante la missione ***Il tango atomico di Wang Dang*** potrai trovarci il sexbot Fisto. Per attivarlo devi hackerare il terminale (**Scienza 50**) o usare la tessera d'accesso, vicino alla sua camera di stasi
 - Dovrai poi riprogrammarlo, con una sfida **Scienza 60** o facendoti fare un olo disco da Ralph

Note

- Con il tratto **Zona contaminata selvaggia**, appena usciti dal locale, verrai attaccato da un gruppo di anziane signore, le Maud's Muggers (Maud la malefica, Clara la dispettosa, Ruth la rancorosa e Ida la Collerica)

Atomic Wrangler

È un edificio di tre piani, color ocra, con un'enorme insegna.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Nuka Cola Victory, al terzo piano nella stanza dei Garret

Personaggi



Francine Garret



James Garret



Hadrian



Caleb McCaffery



Henry Jamison

Francine Garret:

- Parla con Francine Garret per iniziare la missione **Esattore debiti**
 - Come ricompensa otterrai anche una stanza all'Atomic Wrangler

James Garret:

- Parla con James Garret per iniziare la missione **Il tango atomico di Wang Dang**
- Puoi stringere un accordo per le scorte mediche fra i Seguaci e l'Atomic Wrangler: James Garret ti dà alcuni **Med-X** in cambio di alcune conoscenze tecnologiche

Hadrian:

- Hadrian è il comico ghoul che Tommy Torini sta cercando per la missione **Condivisione del talento**

Caleb McCaffery:

- E' l'ultimo obiettivo della missione **Esattore debiti**. Puoi ucciderlo o trovare un accordo e prendergli solo il cappello, come prova

Henry Jamison:

- Convincilo durante **Puoi dipendere da me** a rassegnare le dimissioni dalla sua posizione di CEO della compagnia

Note

- Pagando James Garret puoi aumentare, per un massimo di tre volte, la tua reputazione a Freeside
- Dopo aver vinto 5000 tappi al gioco d'azzardo, Francine non ti permetterà più di giocare all'Atomic Wrangler

Silver Rush

È un edificio di due piani, con un'enorme vetrata al piano superiore, un'insegna gialla e un portone sorvegliato da una guardia. È il quartier generale della famiglia Van Graff e è dall'altra parte della strada rispetto all'Atomic Wrangler.



Panoramica



Piano terra



Primo piano

Oggetti

- **Fiamma purificatrice, La Smitty Special, Sprtel-Wood 9700**, vendute da Gloria Van Graff

Personaggi

Gloria Van Graff



Jean-Baptiste Cutting



Simon

Gloria Van Graff:

- Parla con Gloria Van Graff per iniziare **Dio li fa...**
 - La missione entra in conflitto con **Heartache by the Number**: qualsiasi sia la tua scelta (uccidere i Van Graff oppure usare le prove di ricatto), ti sarà impossibile completare con successo entrambe le missioni
 - Se durante **Puoi dipendere da me** vieni scoperto a rubare gli schemi per il Gun Runner e poi termini **Heartache by the Number** in maniera pacifica (usando le prove di ricatto), Alice McLafferty e Gloria Van Graff subiranno un'imboscata e saranno uccisi dai Gun Runner
- Se Hardin è il nuovo anziano della Confraternita, nella missione **Fatti gli affari tuoi** dovrai sbarazzarti dei Van Graff

Jean-Baptiste Cutting:

- Jean-Baptiste Cutting è da considerarsi come una sorta di miniboss: ha una salute spropositata e un valore di Armi a energia di 117, superando qualsiasi altro personaggio nel gioco
- Porta Cass da Jean-Baptiste Cutting affinché la possa uccidere in **Dio li fa...**

Simon:

- Aiutalo nel fare la guardia al Silver Rush durante la missione **Dio li fa...**

Note

- Porta Veronica al Silver Rush e lasciala interagire con Gloria, per poter proseguire nella missione **Potrei risvegliare il tuo interesse**

King's School of Impersonation

È un edificio di mattoni di quattro piani, sulla strada che porta alla Strip, con un'enorme insegna e alcuni scagnozzi dei King che pattugliano il suo perimetro.



Panoramica



Reception



Stage



Stanza del Re



Dormitorio



Stanza degli abiti

Oggetti

- **Figaro**, portato da Sergio
- **Viva Las Vegas**, indossato dal Re
- **Mazza da golf**, per terra in una stanza al primo piano

Personaggi



Il Re



Pacer



Sergio



Rex

Il Re:

- Per poter parlare con il Re per la prima volta, dovrai pagare Pacer 5, 50 o 500 tappi, a meno di vincere una sfida **Eloquenza 60**. Se richiesto il Re rimborserà i tappi
- Parla con il Re per iniziare **Malinconia dei militari**
 - Smaschera la truffa di Orris, con una sfida **Intelligenza 6** e una **Baratto 60**, una sfida Medicina 30 oppure sparando ai finti assalitori
 - Contatta i due missionari RNC, passando una sfida **Eloquenza 50** o con una sfida **Baratto 70** e 100 tappi
 - Scoperti gli intrighi di Pacer a proposito del corriere picchiato, se spiffererai tutto al Re potrai ottenere una soluzione pacifica fra i King e le truppe RNC. Se invece dici al Re che Elizabeth Kieran favoriva le truppe RNC, non ti sarà possibile ottenere un finale pacifico
- Nella missione **Mossa dei King**, dopo parlato con l'Ambasciatore Crooker, dovrai trovare un modo per colpevolizzare Pacer e stringere un accordo fra l'RNC e i King

- Il metodi più veloce è uccidere Pacer con un arma a energia, per incolpare i Van Graff; in alternativa puoi alterare la sua scorta di droghe
- Se chiedi l'intervento del Colonnello Cassandra Moore a Hoover Dam, non potrai risolvere la missione pacificamente; se invece ti rivolgi al Colonnello James Hsu a Camp McCarran, solo Pacer verrà ucciso dalle truppe RNC

Pacer:

- Pacer è il braccio destro del Re, ma è invischiato in loschi traffici con i Van Graff: non dovrà appoggiarlo in **Malinconia dei militari**, se vuoi un finale pacifico, mentre in **Mossa dei King** dovrà sbarazzartene per poter sancire un accordo fra i King e l'RNC

Rex:

- Rex, il cane cybernetico del Re è ammalato. In **Solo un cane da caccia** dovrà procurargli un nuovo cervello: vai da Julie Farkas all'Old Mormon Fort e poi dal dott. Henry a Jacobstown
 - Con il cervello di Lupa, Rex guadagna l'abilità **Sangue della Legione** (+10 Soglia danni), con quello di Violet **Segugio ostinato** (+50% di velocità di movimento), mentre con quello di Rey **Protettore fedele** (+25 danni)
 - Per ottenere il cervello di Lupa devi batterla nell'arena del Forte con un machete; per ottenere quello di Violet basta ucciderla alle Rovine di South Vegas; per ottenere il cervello di Rey devi pagare 700 tappi l'Anziana signora Gibson oppure ottenerlo gratuitamente con una sfida **Baratto 70**
 - Se il tuo personaggio è di sesso femminile non potrai ottenere Lupa, perché non ti sarà permesso entrare nell'arena

Sergio:

- Sergio è il barbiere dei King: puoi chiedergli un nuovo taglio di capelli, se hai una buona reputazione con Freeside

New Vegas (Strip)

Lucky 38

La torre del Lucky 38, visibile anche da notevole distanza è il simbolo stesso di New Vegas e del dominio del Sig. House sulla Strip. Alla base di essa prende posto il casinò, nella parte superiore la suite 22° piano e infine, in cima, il cocktail lounge e l'attico.



Panoramica



Ascensore del casinò



Cocktail lounge



Attico



Suite 22° piano



Scantinato



Stanza di controllo



Palla di neve



Guanti dorati

Oggetti

Area VIP del casinò:

- **Guanti dorati**, vicino al terminale

Cocktail lounge:

- **Palla di neve**, dietro un registratore di cassa
- **¡La Fantoma!**, in una valigetta (**Scasso 75**)

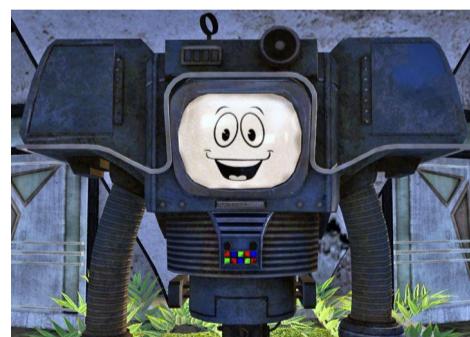
Suite 22° piano:

- **Jake Juice**, su un tavolo

Personaggi



Sig. House



Yes Man



Jane



Victor



Emily Ortal

Sig. House:

- Parla con il Sig. House per ottenere la *Casa vince sempre, I* e la *La Casa vince sempre, II*: portagli il platinum chip, recuperato da Benny al The Tops e attiva l'esercito di Securitron sotto al Forte
 - Occupati dei Boomer in *La Casa vince sempre, III*, degli Omerta in *La Casa vince sempre, IV* e distruggi la Confraternita in *La Casa vince sempre, V*
 - In *La Casa vince sempre, VI* dovrà occuparti del Presidente Kimball a Hoover Dam e in *La Casa vince sempre, VII* dovrà installare i moduli per i comandi manuali nella Sottostazione di El Dorado
 - In *La Casa vince sempre, VIII*, informa il Sig. House che tutti i preparativi per la battaglia finale a Hoover Dam sono stati raggiunti
 - In *Tutto o niente*, vai a Hoover Dam, attiva l'esercito di Securitron, combatti contro l'RNC e la Legione e afferma l'indipendenza di New Vegas da ogni altra fazione

Yes Man:

- In *Jolly: Cambiamento di gestione*, dovrà installare Yes Man sul computer centrale del Lucky 38 e assassinare il Sig. Hose, facendo fallire tutte le missioni a lui collegate

Victor:

- Dopo averlo salutato a Goodsprings prima e poi nei pressi di Boulder City, lo incontri di nuovo all'entrata del Lucky 38 e ti invita a incontrare il Sig. House

Jane:

- Consegnala **palle di neve** a Jane per guadagnare 2000 tappi per ciascuna
 - Se si uccide o disattiva il Sig. House, Jane non sarà più disponibile e le palle di neve resteranno nel tuo inventario
 - Le palle di neve dei DLC vengono convertite automaticamente in tappi appena raccolte

Emily Ortal:

- In *La luna appare sulla torre* Emily Ortal ti chiederà d'installare una cimice al Lucky 38

Note

- Per incontrare il Sig. House dovrà lasciare i tuoi seguaci fuori dall'edificio
- Dopo averlo incontrato, ti verrà consegnata la chiave della suite presidenziale
 - All'interno della suite c'è un letto e diversi contenitori nei quali depositare gli oggetti senza il timore che vengano persi
 - Quando congedi un tuo seguace, puoi mandarlo alla suite presidenziale, invece che al suo luogo d'origine

Gomorrah

È l'edificio subito a destra, appena entrati nella Strip dal cancello principale. Ci sono quattro livelli: il livello principale con la lobby, il Brimstone bar, il Zoara club e il casinò vero e proprio, il cortile, un seminterrato e il piano delle suite. Dal Gomorrah gli Omerta gestiscono il loro traffico illegale di armi.



Panoramica



Casinò



Zoara club



Brimstone bar



Cortile



Stanza di Nero



Stanza di Big Sal



Stanza di Cachino



Stanza di Clanden



Stanza di Joana



Stanza della prostituta assassinata



Ufficio di Big Sal



Pistole e proiettili

Oggetti

- **Pistole e proiettili**, nell'ufficio di Big Sal, al piano superiore (**Scasso 75**); la stanza risulta accessibile nella parte finale di [Che poco ne sappiamo](#) o rubando la chiave a Big Sal

Personaggi

Nero



Big Sal



Cachino



Clanden



Troike



Joana



Dazzle

Nero e Big Sal:

- Nella missione [Che poco ne sappiamo](#) puoi appoggiare il boss Nero e il suo braccio destro Big Sal, dando loro il diario segreto di Cachino
 - Supportando il suo piano segreto di conquistare la Strip, dovrà aiutare Troike a recuperare altre armi e Clanden a costruire la bomba la cloro
 - Se supporti invece Cachino, puoi convincerlo a uccidere Nero nel dialogo finale della missione

Cachino:

- Cachino non comparirà al Gomorrah fintanto che non avrai parlato con Yes Man, o con Liza O'Malley nella missione [Per la Repubblica, 2^a parte](#) o avrai completato [Ciao ciao amore](#)
- Nella missione [Che poco ne sappiamo](#) puoi rubare il diario di Cachino e poi ricattarlo
 - Per ottenere il diario puoi borseggiarlo o prenderne una copia dalla sua stanza
 - Sabota i piani di Troike o di Clanden e poi affronta Nero e Big Sal
- Cachino è l'antagonista che manda i sicari a dare la caccia a Carlitos e Joana in [Che poco ne sappiamo](#)

Troike:

- In [Che poco ne sappiamo](#) Troike può essere liberato dal suo contratto con Big Sal, ricattato con una sfida **Eloquenza 80** o aiutato nel trovare la scorta d'armi smarrita
- In [Per la Repubblica, 2^a parte](#), dopo averlo convinto di sabotare gli Omerta, Troike suggerirà di applicare della Termite

Clanden:

- In [Che poco ne sappiamo](#) puoi ricattarlo, prendendo i nastri di snuff dalla cassaforte nella sua stanza oppure aiutarlo a costruire una bomba al cloro, con una sfida **Scienza 60**
 - In una delle suite al piano Clanden puoi trovare una delle prostitute amiche di Joana che Clanden ha torturato
 - Con una sfida **Medicina 35** puoi ispezionare il cavadere

Joana:

- Rivolgiti a Joana per iniziare [Ciao ciao amore](#). Ti sarà necessario superare una sfida **Eloquenza 50** o **Medicina 50** per ottenerla
 - Se non vuoi fallirla, dovrà completare [Ciao ciao amore](#) prima di finire [Che poco ne sappiamo](#)
 - Se non vuoi inimicarti gli Omerta, dovrà convincere i sicari con una serie di sfide **Forza (8, 9)**, di **Eloquenza (75, 85)**, o di **Baratto (75 con 1000 tappi, 85 con 500 tappi)**

Dazzle:

- In [Dissimulazione](#), dovrà rivolgerti a Dazzle per ottenere maggiori informazioni sul Caporale White

Note

- Se vuoi ottenere il **Pimp-Boy 3 miliardi** dovrà appoggiare i due boss e rivolgerti a Mick, nel Negozio di Mick e Ralph a Freeside
- Il Gomorrah offre tavoli da blackjack, roulette e slot machine
 - Dopo che hai vinto più di 9.000 chips, verrai bandito dal casinò
- Come per ogni casinò, appena entrati ci verranno confiscate tutte le armi, anche se qualcuna può essere nascosta
- L'area del Zoara Club è accessibile solo una volta attivata *Che poco ne sappiamo* oppure rubando la chiave da uno dei tanti scagnozzi di guardia, nei vari piani dell'edificio

Stazione Las Vegas Boulevard

È un edificio di due piani, sul lato opposto del The Tops.



Panoramica



Sala d'attesa



Monorotaia



Uffici

Note

- Puoi usare la monorotaia solo se hai una buona reputazione con l'RNC o indossi un'armatura dell'RNC

The Tops

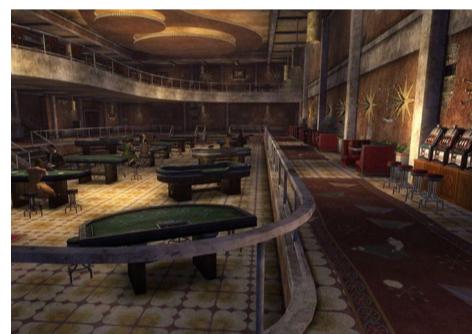
È uno degli edifici più appariscenti nella Strip, subito a destra appena entrati dal cancello settentrionale. All'interno un ristorante, un teatro per gli spettacoli, la lobby, il casinò vero e proprio, un piccolo cortile e ai piani superiori le suite.



Panoramica



Cortile



Casinò



Ristorante



Teatro The Aces



Suite presidenziale



Suite di Benny



Stanza segreta con Yes Man



Suite del pezzo grosso



Pugilato illustrato

Oggetti

Ristorante:

- **Nuka Cola Quartz**, date dal barista

Suite presidenziale:

- **Maria**, tuta di Benny, portati da Benny
- **Pugilato illustrato**, su un tavolo
- **Lanciagranate, pugno potenziato**, in una cassaforte a muro

Teatro The Aces:

- In quest'area non sono presenti oggetti utili

Personaggi



Swank



Benny



Tommy Torini



Yes Man

Swank:

- Dopo aver incontrato Jessup a Boulder City e iniziato la missione **Drin drin drin!**, parla con Swank e mostragli uno dei tre oggetti distintivi di Benny (il mozzicone di sigaretta caratteristico, l'accendino inciso o l'olonastro "Messaggio: Ospitalità dei Khan") per poter parlare con Benny
 - Il mozzicone di sigaretta caratteristico lo trovi nel cimitero di Goodsprings, l'accendino inciso ti viene dato da Jessup a Boulder City mentre l'olonastro "Messaggio: Ospitalità dei Khan" da Manny Vargas a Novac

Benny:

- Parla con Benny e convincilo, con due sfide **Eloquenza 35, 50** a incontrarlo nella sua suite presidenziale: decidi quindi se ucciderlo e prendere il platinum chip o risparmiarlo. In una stanza segreta puoi incontrare Yes Man
 - Se non uccidi Benny al The Tops e gli prendi il platinum chip, lo ritroverai prigioniero al Forte e Caesar sarà in possesso del chip
 - Parlando con Yes Man, inizierà la missione **Jolly: Asso nella manica**

Tommy Torini:

- Parla con Tommy Torini per iniziare **Condivisione del talento**

Note

- Il The Tops offre tavoli da blackjack, roulette e slot machine
 - Dopo che hai vinto più di 10.000 chips, verrai bandito dal casinò
- Come per ogni casinò, appena entrati ci verranno confiscate tutte le armi, anche se qualcuna può essere nascosta
- Dopo aver vinto 7500 chip al casinò puoi ottenere la chiave della Suite del pezzo grosso

Ultra-Luxe

È uno dei casinò più grandi, con una fontana all'esterno e numerosi locali esclusivi, oltre al casinò, all'interno, come il ristorante Gourmand con le sue cucine o il bagno turco. Ai piani superiori le suite e l'attico.



Panoramica



Casinò



Suite dell'Hotel



Suite Bon Vivant



Attico



Bagno turco



The Gourmand



Ufficio riscossione premi

Oggetti

Cucine:

- Bramino Wellington**, su un bancone nella cucina di Philippe

Attico:

- Pigiama sexy**, nel bagno
- Cilindro**, indossato da Mortimer

Personaggi



Marjorie



Mortimer



Philippe



Chauncey



Heck Gunderson



Ted Gunderson



Walter Phebus



Ethel Phebus

Mortimer:

- Parla con Mortimer per iniziare **Oltre il manzo**
 - Decidi se riportare la White Glove Society al cannibalismo, investigare sul detective scomparso, liberare o cucinare il figlio di Heck Gunderson, Ted, trovare un sostituto a Ted e cucinarlo, preparare una torta di carne di imitazione strana o avvelenare il vino.
 - Puoi anche decidere se smascherare i piani di Mortimer durante la cena con gli altri membri della White Glove Society

Marjorie:

- Parla con Marjorie per ottenere informazioni su Ted Gunnerson. Durante **Jolly: Puntate supplementari** dovrà rivolgerti a lei per completare una parte della missione

Philippe:

- Parla con il cuoco Philippe per ottenere la ricetta per la torta di carne strana e la chiave per la cella frigorifera, utili per la missione **Oltre il manzo**

Chauncey:

- Proseguì le indagini sul detective morto in **Oltre il manzo** e incontra Chauncey al bagno turco

Heck Gunderson:

- Cerca suo figlio scomparso in **Oltre il manzo**. In alternativa, uccidilo o uccidi suo figlio per soddisfare Walter Phebus in **Pheeble Will**

Walter Phebus:

- Parla con Walter Phebus e sua moglie Ethel, poco fuori all'Ultra-Luxe, per iniziare **Pheeble Will**
 - Non è possibile terminare Pheeble Will senza uccidere Heck Gunnerson e/o il figlio Ted. Se hai intenzione di finire **Oltre il manzo** salvando il figlio è probabile che fallisci una delle due missioni

Note

- L'Ultra-Luxe offre tavoli da blackjack, roulette e slot machine
 - Dopo aver vinto almeno 11.250 chip, ti verrà consegnata la chiave della suite Bon Vivant. Vincendo 15000 chip verrai bandito dal casinò
- Come per ogni casinò, appena entrati ci verranno confiscate tutte le armi, anche se qualcuna può essere nascosta

Vault 21

È un ex-Vault, convertito in hotel. La porta tagliafuoco è stata trasformata in insegna, mentre gli interni in alloggi per gli ospiti, bar e casinò.



Panoramica



Negozio souvenir



Atrio



Area ristoro



Stanza del biliardo



Palla di neve

Oggetti

- **Palla di neve**, nella stanza di Sarah (**Scasso 50**)

Persone e missioni

Sarah



Carlitos



Martina Grosbeck

Sarah:

- Dai almeno 30 tute del Vault a Sarah per ottenere una stanza nel Vault 21
 - Con una sfida Baratto 65 puoi darle anche le tute da Boomer
 - Sarah è la sorella di Michael Angelo: se muore non sarà possibile completare *Ispirazione classica*

Carlitos:

- Parla con Carlitos per iniziare *Ciao ciao amore*

Martina Grosbeck:

- Martina Grosbeck è una spia della Legione: in *Il dito del sospetto* uccidi gli Omerta o convincili ad andarsene con una sfida **Eloquenza 50**
 - Se le dici che è la Legione a mandarti, parlando con Vulpes al Forte ti verrà assegnata la missione *Ti ho stregato*

Laboratorio di Michael Angelo

È un edificio di due piani, posto nelle terza sezione, quella più distante dal cancello di Freeside, della Strip.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Schemi - Cartellone**, su un tavolo verso ovest

Personaggi

Michael Angelo

Michael Angelo:

- Parla con Michael Angelo per iniziare *Ispirazione classica*
 - Se gli estorci i tappi con una sfida **Eloquenza 50** o lo tratti male, non sarà più possibile ottenere la missione
 - Se la pellicola si esaurisce è possibile chiederne un'altra a Michael

Ambasciata dell'RNC

È composta da due strutture: l'ambasciata vera e propria e il Quartier Generale della Polizia Militare RNC.



Panoramica



Reception



Stanza di Crocker



Dormitorio



Mensa



QG Polizia minilitare RNC



Reception QG



Prigione

Oggetti

- In quest'area non è presente nessun oggetto utile

Personaggi



Ambasciatore Dennis Crocker



Liza O'Malley



Capitan Marie Papas



Soldato semplice Jake Erwin

Ambasciatore Dennis Crocker:

- Parla con l'Ambasciatore Dennis Crocker per iniziare la missione **Cose che scoppiano**
 - Ottieni la fiducia dei Boomer nella missione **Volare!**
- Nella missione **Mossa dei King**, dopo parlato con l'Ambasciatore Crooker, dovrà trovare un modo per colpevolizzare Pacer e stringere un accordo fra l'RNC e i King
 - Il metodi più veloce è uccidere Pacer con un arma a energia, per incolpare i Van Graff; in alternativa puoi alterare la sua scorta di droghe
 - Se chiedi l'intervento del Colonnello Cassandra Moore a Hoover Dam, non potrai risolvere la missione pacificamente; se invece ti rivolgi al Colonnello James Hsu a Camp McCarran, solo Pacer verrà ucciso dalle truppe RNC

Capitan Marie Papas:

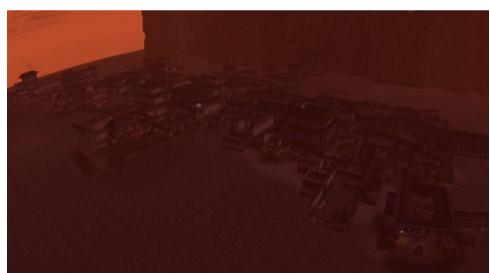
- Durante **Che poco ne sappiamo**, puoi portarle le prove dell'omicidio della prostituta al Gomorrah e i nastri di snuff di Clanden, ma le sarà impossibile identificare il colpevole

Il Sierra madre

il Sierra Madre, un casinò e resort ideato dal ricco magnate Frederick Sinclair per ospitare tutte le persone facoltose che volevano ricominciare a farsi una vita, è lo scenario del DLC Dead Money. La Grande Guerra e il tempo lo hanno trasformato in un luogo spettrale, abitato da fantasmi e ologrammi e circondato da una nube tossica. Mai inaugurato, il Sierra Madre si suddivide in aree: il Distretto Medico, la Puesta del Sol, il Distretto Residenziale, la Salida del Sol, il Casinò Sierra Madre e la Villa.

Villa

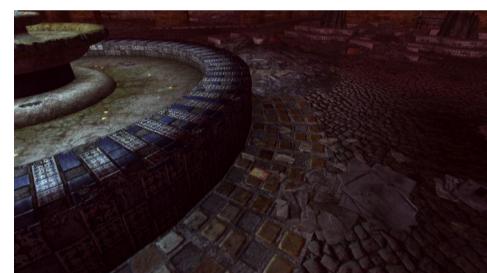
La Villa era la piccola città privata, un'area pedonale riservata per gli ospiti, dipendenti e lavoratori del Sierra Madre, situata appena fuori del Casinò. Al centro è presente una fontana. La Villa è divisa in due aree, ala est e ala ovest ed entrambe sono un autentico dedalo di corridoi e passaggi secondari. A est è possibile accedere al Distretto Residenziale e a Salida del Sol, mentre a ovest è possibile accedere al Distretto Medico, a Puesta del Sol e la Stazione di polizia.



Panoramica



Fontana



Pugilato illustrato



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati

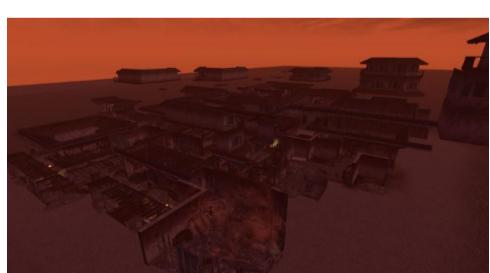
Oggetti

Area all'esterno:

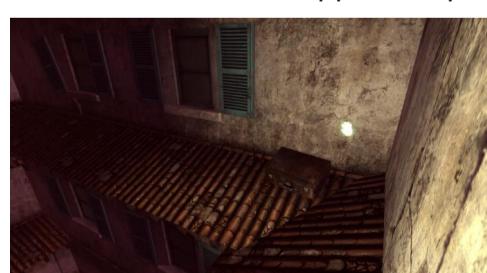
- **Pugilato illustrato**, per terra vicino la fontana, dove inizia Dead Money
- **3 Riserve segrete di Dean**:
 - sulla strada per la Stazione di polizia, vicino una manichetta antincendio
 - in un negozio, vicino l'entrata per Salida del Sol
 - secondo piano di un'area contaminata dalla Nube, accessibile dal venditore ologramma nella zona est della Villa
- **500 fiches del Sierra Madre**, sparse in tutta l'area
- **Chitarra acustica**, al secondo piano di un edificio contaminato dalla Nube, di fronte alla Stazione di polizia
- **Codice distributore automatico - "Restituisci capo d'abbigliamento"**, in un registratore di cassa all'interno di un frigo rotto; il venditore ologramma si trova a nord dell'ingresso per il Distretto Residenziale
- **3 Riserve degli innamorati**: due vicine all'ingresso per Salida del Sol e l'altra a est della Stazione di Polizia

Distretto Medico

È l'area a ovest della Villa ed è infestata da molti fantasmi e trappole. Va percorso per raggiungere la Clinica.



Panoramica



Riserva segreta di Dean



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati

Oggetti

- **2 Riserve segrete di Dean**:
 - una nord della mappa, su un tetto
 - nel piano terra della Clinica

- **2 Riserve degli innamorati:**
 - nel lato occidentale del distretto, entrambi raggiungibili uscendo dal secondo piano della Clinica

Stazione di polizia

Prima della Grande Guerra era il quartier generale della polizia e della sicurezza del Sierra Madre. Oltre che i vari uffici, sono presenti una serie di celle e una gabbia più grande, nella quale è detenuto Dog/God.



Panoramica



Interno



Grognak il barbaro



Cod. distr. autom. - "Stabile"



Cod. distr. autom. - "Kit di riparazione"



Cod. distr. autom. - "Mun. Fucile .308"



Cod. distr. autom. - "Mun. .357 Magnum"



Riserva segreta di Dean

Oggetti

- **Grognak il barbaro**, nel seminterrato
- **Racconti di cavalleria**, nel seminterrato
- **¡La Fantoma!**, in una delle celle
- **Bollettino programmatore**, vicino a un banco di ricarica al primo piano
- **Nastro comandi Dog**, nel seminterrato
- **Riserva segreta di Dean**, nel bagno delle donne
- **In nome della storia**, in un terminale del Capo della Polizia (**Scasso 100**)
- **Codice distributore automatico - "Stabile"**, sul tavolo all'angolo, a destra dell'entrata
- **Codice distributore automatico - "Kit di riparazione"**, sopra uno schedario, in fondo al corridoio con le celle
- **Codice distributore automatico - "Munizioni da Fucile .308"**, nel bagno degli uomini
- **Codice distributore automatico - "Munizioni da .357 Magnum"**, nella stanza del contrabbando, accessibile dopo aver sbloccato il terminale del Capo della Polizia (**Scienza 75**)

Personaggi



God/Dog

Soldato semplice Halford:

God/Dog:

- In **Trova il Collare 8: "Dog"** dovrai trovare Dog e liberarlo dalla gabbia

Note

- Il Nastro comandi Dog serve per scambiare le due personalità
- Dean Domino si rifiuterà di entrarci

Clinica

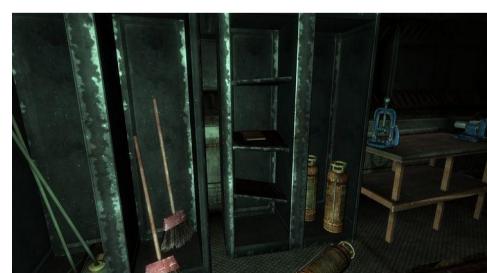
L'edificio della Clinica si snoda per tre piani: piano terra, seminterrato e primo piano.



Panoramica



Interno



Giornale di medicina interna del D.C.



Cod. distr. autom. - "Stimpak"



Cod. distr. autom. - "Mentats"



Cod. distr. autom. - "Med-X"



Riserva segreta di Dean

Oggetti

- Giornale di medicina interna del D.C.**, nel seminterrato, su un ripiano di un armadietto
- Riserva segreta di Dean**, nell'angolo a sudest del piano terra
- Tuta da assassino**, su uno dei cadaveri decapitati al primo piano
- In nome della storia**, sul terminale vicino all'armatura
- Codice distributore automatico - "Stimpak"**, sul tavolo della reception
- Codice distributore automatico - "Mentats"**, in fondo ad una libreria al primo piano
- Codice distributore automatico - "Med-X"**, su un terminale del primo piano

Personaggi

Christine

Christine:

- Durante la missione **Trova il Collare 12: Christine**, dovrà liberare Christine, intrappolata in un Auto-Doc

Puesta del Sol

È un'area non ancora ultimata del Sierra Madre, in cui ebbero luoghi diversi incidenti durante la fase di costruzione. Si divide in due settori, quello nord e quello sud ed entrambi si snodano su due piani.



Panoramica (nord)



Panoramica (sud)



Cod. distr. autom. - "Fuc. aut. - Parti pot."



Cod. distr. autom. - "Olofuc. - Calibr. av."



Cod. distr. autom. - "Buffout"



Cod. distr. autom. - "Carica demol."



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati

Oggetti

Puesta del Sol nord:

- Riserve degli innamorati**, partendo dalla Villa, subito a sinistra dell'archivolti
- Chiave del direttore**, su una scrivania in cima alle scale, nella parte occidentale dell'area
- Nota macchiata**, nell'angolo nordest della mappa

Puesta del Sol sud:

- Codice distributore automatico - "Fucile automatico - Parti potenziate"**, vicino a dei cavi
- Codice distributore automatico - "Olofucile - Calibrazione avanzata"**, sul tetto dell'edificio più alto, accessibile dal Cafè rovinato
- Codice distributore automatico - "Buffout"**, all'angolo est dal Cafè rovinato
- Codice distributore automatico - "Carica di demolizione"**, a sudovest dell'area, vicino a un tavolo da biliardo al terzo piano di un edificio
- Riserva degli innamorati**, subito a destra dall'ingresso da Puesta del Sol nord
- Diario**, nell'Edificio rovinato, vicino ad un letto a doppia piazza

Note

- Durante **Fai suonare la banda**, devi convincere Dean Domino a restare su un tetto a Puesta del Sol
- La chiave del direttore serve per accedere al passaggio di servizio

- Viaggiare tra Puesta del Sol e la Villa ripristinerà lo stato furtivo del giocatore

Staz. smistamento Puesta del Sol

È un edificio con molte stanze al suo interno e diversi altoparlanti.



Panoramica



Elettronica di Dean



Esercito cinese, Corpi speciali...



Cod. distr. autom. - "Olofucile - Componenti rinforzati"

Oggetti

- **Elettronica di Dean**, vicino al cadavere vicino al terminale che controlla gli altoparlanti; bisogna prestare attenzione alla trappola ad inciampo
- **Esercito cinese, Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, nella stanza più a est, su una passerella
- **Codice distributore automatico - "Olofucile - Componenti rinforzati"**, nella stanza con l'ascensore
- **Fucile automatico**, in un armadietto a sinistra di quello di Ennis
- **Campioni tossici**, in un armadietto a destra di quello di Ennis
- **Riserva degli innamorati**, in una stanza con un quadro elettrico
- **Ci si vede all'inferno bastardo**, sul cadavere con indosso la Tuta di Dead Money

Note

- Durante **Segnali misti** dovrai portarci Christine
- La nota non è facile da recuperare, non essendoci porte al piano terra; è necessario saltare di tetto in tetto per raggiungere il suo interno

Edificio rovinato

È un edificio diroccato. Non ci sono porte al piano terra e per accedervi è necessario saltare sul balcone dai tetti vicini.



Panoramica (nord)

Oggetti

- **Kit di riparazione**, nell'area subito dietro la porta sul retro

Note

- Può essere usato dal giocatore come base, poiché contiene uno dei pochi letti disponibili in tutto il DLC

Cafè rovinato

È un edificio in rovina, ma anche un luogo sicuro dalla Nube. Si snoda su due piani: il piano terra ha la cafeteria, il primo piano alcune stanze.



Panoramica (nord)



Interno

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Negozio rovinato

È un edificio in rovina, ma anche un luogo sicuro dalla Nube. Si snoda su due piani e ha due uscite che portano per entrambi i settori di Puesta del Sol.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Passaggio di servizio

È un insieme di passaggi, accessibili dopo aver ottenuto la chiave del direttore.



Panoramica



Cod. distr. autom. (carica dem. e kit. rip.)

Oggetti

- **Tuta di Dead Money**, sul pavimento
- **Martello da fabbro**, su una pila di macerie;
- **Codice distributore automatico - "Carica di demolizione"**, ottenibile da un terminale
- **Codice distributore automatico - "Kit di riparazione"**, ottenibile da un terminale

Note

- La chiave del direttore si trova a Puesta del Sol nord, su una scrivania in cima alle scale, nella parte occidentale dell'area
- Il martello da fabbro è l'unica arma che si trova al Sierra Madre e che può essere data a Dog/God

Distretto Residenziale

Prima della Grande Guerra questo settore del Sierra Madre era destinato ad accogliere tutti gli ospiti più facoltosi. È quasi completamente intossicata dalla Nube e disseminata da trappole.



Panoramica



Al riparo!



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati

Oggetti

- **Al riparo!**, incastrato sotto il letto della stessa stanza dove si incontra per la prima volta Dean Domino
- **15 granate a frammentazione**, ottenibili disinnescando tutti e 5 i bouquet di granate
- **2 Riserve segrete di Dean**, in un vicolo a nordest e un'altra dietro a un divano a sudovest
- **3 Riserve degli innamorati**, : una a sinistra dell'entrata, una nell'edificio al centro e l'altra nella parte meridionale

Personaggi



Dean Domino

Dean Domino:

- In quest'area trovi Domino, durante la missione [Trova il Collare 14: Dean Domino](#)

Note

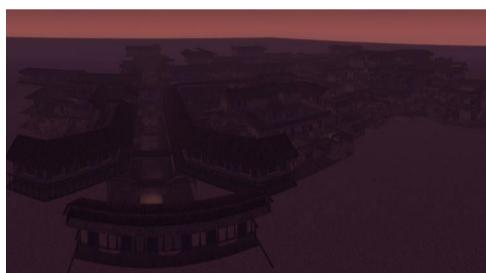
- Per ottenere il libro **Al riparo!** usa delle lance o degli esplosivi

Salida del Sol

È la sezione orientale della Villa. Prima della Grande Guerra era la residenza di molti dei lavoratori del Sierra Madre e di una piccola chiesa.



Panoramica (nord)



Panoramica (sud)



Palla di neve



Racconti di un venditore...



Cod. distr. autom.- "Rad-Away"



Cod. distr. autom.- "Rad-X"



Cod. distr. autom.(Sup. stpk e Olof. zoom)



Cod. distr. autom. (Pugno e Molle)



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva segreta di Dean



Riserva degli innamorati



Riserva degli innamorati

Oggetti

- **Palla di neve**, al livello superiore di Salida del Sol nord, vicino a una riserva segreta di Dean
- **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, a Salida del Sol sud, al secondo piano di un edificio a sud dell'entrata per il settore nord
- **7 Riserve segrete di Dean**, quattro a nord e 3 a sud
- **2 Riserve degli innamorati**, entrambe nella parte nord
- **Codice distributore automatico - "Rad-Away"**, dietro un bancone, in una stanza con il biliardo a Salida del Sol nord
- **Codice distributore automatico - "Rad-X"**, in una casa a tre piani, appena a sud del centro di Salida del Sol nord; è in una libreria vicino ad un letto

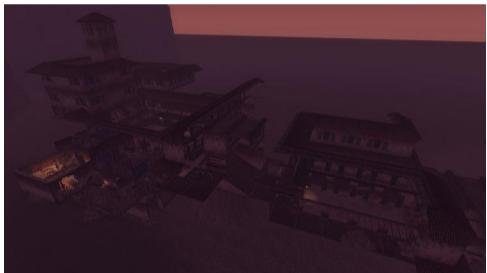
- **Codice distributore automatico - "Olofucile - Zoom"**, nella torre campanara di Campanas del Sol
- **Codice distributore automatico - "Super stimpak"**, come sopra
- **Codice distributore automatico - "Pugno trappola d'orso - Molle rinforzate"**, nella stazione di smistamento di Salida, a Salida del Sol sud; si trova appena a destra dell'entrata
- **Pagina di diario**, a Salida del Sol sud, al secondo piano di un edificio a sud del cortile
- **Pagina macchiata**, nell'edificio con le scale appena entrati a Salida del Sol sud
- **Pagina di diario strappata**, in un edificio appena entrati a Salida del Sol nord

Note

- Convinci Dog/God a restare alla sottostazione di smistamento, durante la missione *Fuochi nel cielo*
 - Puoi farlo superando una sfida **Intelligenza 7** o risvegliando Dog con il nastro comandi Dog
- Viaggiando da Salida del Sol alla Villa verrà ripristinato lo stato furtivo del giocatore

Campanas del Sol

Prima della Grande Guerra, era una piccola chiesa, con un obitorio e le case del personale del Sierra Madre. Fa parte di Salida del Sol.



Panoramica



Cod. distr. autom. (Sup. stpk e Olof. zoom)

Oggetti

- **4 Fluidi per imbalsamare**, in una stanza vicino alla scalinata che porta ai livelli inferiori
- **Codice distributore automatico - "Super stimpak"**, nella torre campanaria
- **Codice distributore automatico - "Olofucile - Zoom"**, nella torre campanaria

Note

- Raggiungi la torre campanaria per dare inizio all'inaugurazione del Sierra Madre in *Dai inizio all'evento di gala*
 - Ultimata la missione ti sarà possibile accedere al Casinò Sierra Madre

Casinò Sierra Madre

È l'edificio più grande del Sierra Madre ed ospita, oltre che al casinò, un hotel, una cantina, un piccolo teatro e il cavaeu.

Note

- Le sorgenti d'acqua all'interno dell'edificio sono prive di radiazioni.

Lobby del Sierra Madre

Questa sezione del Casinò Sierra Madre è l'area di disimpegno, che connette la Cantina Madrid, le Suite di lusso, il Casinò Sierra Madre (interno) e il Tampico.



Panoramica



Terminale con le canzoni di Vera

Oggetti

- Canzoni "Begin Again", "Let the Bright Tomorrow in", "Go to the Faraway"** di Vera Keyes, sul terminale alla reception

Note

- In quest'area puoi collezionare i tre spartiti necessari per sbloccare il caveau in **Furto del secolo**
 - In alternativa puoi usare la voce di Vera impiantata in Christine
- Dopo aver completato le varie missioni all'interno del Casinò, questa zona sarà infestata da fantasmi

Casinò Sierra Madre (interno)

Questa sezione del Casinò Sierra Madre contiene le slot machine, le roulette e i tavoli da blackjack. Al terzo piano è presente un ingresso alla Cantina Madrid, mentre le porte al piano centrale portano alla Lobby del Sierra Madre.



Panoramica



Interno



Pistole e proiettili



Lo scassinatore moderno



Cod. distr. autom. - "Scotch"



Cod. distr. autom.- "Vodka"



Cod. distr. autom.- "Vino"

Oggetti

- Pistole e proiettili**, dietro il banco del cassiere
- Lo scassinatore moderno**, su una scatola degli attrezzi al secondo piano
- Codice distributore automatico - "Scotch"**, nella stanza vicino all'Auto-Doc
- Codice distributore automatico - "Vodka"**, su un ripiano dietro una porta chiusa ("Molto facile"), al secondo livello
- Codice distributore automatico - "Vino"**, sul ripiano più alto dietro al bar del secondo piano

Note

- Saltando sulle travi del soffitto è possibile accedere all'area riservata del cassiere
- Anche se non paga in tappi ma in denaro prebellico, il jackpot massimo è di ben 100.000 tappi

Cantina Madrid

Questa sezione del Casinò Sierra Madre serve sia da cucina che da ristorante.



Panoramica



Cucina

Oggetti

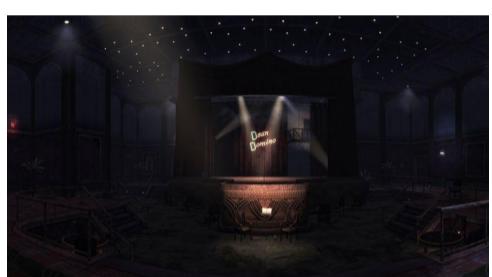
- **6-12 Bisteccche prebelliche**, nelle celle frigorifere
- **Chiave manutenzione Sierra Madre**, nel bagno

Note

- In questo luogo dovrà occuparti di Dog/God in ***Uccidi la bestia*** e decidi se ucciderlo o risparmiarlo
 - Con un sfida **Eloquenza 50** puoi convincerlo a togliersi il collare, facendo esplodere tutta la cucina, con una **Eloquenza 75** puoi invece sottemettere la personalità di Dog a quella di God mentre con una sfida **Eloquenza 85** le due personalità si fonderanno
- Quando entri a contatto con il gas, perdi un po' di salute

Il Tampico

Questa sezione del Casinò Sierra Madre è il teatro in cui si esibivano gli showman, come Dean Domino per intrattenere gli ospiti del Sierra Madre.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Stile da congresso**, menzognero, su un ripiano vicino al proiettore
- **Spartiti di Vera**, sul leggio davanti al palco
- **Prove del ricatto di Dean Domino**, nella cassaforte nel camerino di Dean

Note

- In questo luogo dovrà occuparti di Dean Domino in ***Chiamata alla ribalta al Tampico***
 - Se lo uccidi, il suo collare si attiverà e dovrà abbandonare il teatro in tempo prima che esploda; in alternativa puoi convincerlo con una sfida **Eloquenza 75** a collaborare

Suite di lusso

Questa sezione del Casinò Sierra Madre è accessibile attraverso un ascensore nella Lobby del Sierra Madre. Alcune stanze sono accessibili solo attraverso alcune brecce, alcuni corridoi sono sorvegliati da ologrammi, mentre alcune zone sono intossicate dalla Nube. La suite principale è quella in cui un tempo risiedeva Vera, la compagna di Sinclair, fondatore del Sierra Madre. Da qui è possibile accedere, tramite delle scale, al teatro Il Tampico.



Panoramica



Interno



Il grande libro della scienza



Pass di sicurezza delle suite



Ricetta: coltello super riscaldato!

Oggetti

- **Il grande libro della scienza**, nella suite di Vera, su uno scaffale
- **2 Vestiti di Vera**, nella cassaforte della suite di Vera e sul suo cadavere
- **Ricette - Coltello super riscaldato!**, vicino a un terminale; tutti gli ingredienti, escluso il coltello, sono nella stessa stanza
- **Pass sicurezza delle suite**, su uno scheletro davanti a un distributore automatico, nei pressi della porta per la suite di Vera

Note

- In questo luogo dovrà occuparti di Christine In ***Ultimi lussi***: puoi ucciderla o convincerla a collaborare con alcune sfide **Intelligenza** e **Percezione**
- È possibile affrontare gli ologrammi evitandoli furtivamente o disattivando i proiettori
- I letti al suo interno possono essere usati per dormire

Il caveau

L'area è piena di altoparlanti e ologrammi, a difesa della cassaforte in cui è racchiuso il tesoro del Sierra Madre. I campi di forza possono essere disattivati solo da Padre Elijah.



Panoramica



Interno



Scheletro di Sinclair

Oggetti

- **37 lingotti d'oro**, dal valore di 390.239 tappi e dal peso complessivo di 1295 libbre (35 libbre ciascuno), nel caveau
- **Tu e Nikola Tesla**, vicino allo scheletro di Sinclair
- **¡La Fantoma!**, in un cestino all'interno del caveau
- **Vesti di Padre Elijah**, sul cadavere di Padre Elijah, se viene ucciso
- **Armature del Sierra Madre** e **Armature del Sierra Madre rinforzate** e relativi **elmetti**, nella piccola armeria nel caveau
- **1200 munizioni .357 magnum**, vicino alle armature
- Diverse **droghe** nella scatola del pronto soccorso nel caveau

Personaggi

Padre Elijah:

- Confrontati con Padre Elijah in ***Furto del secolo***
 - Puoi affrontarlo attraverso diverse sfide **Baratto**, **Esplosivi**, **Scasso**, **Riparazione**, **Scienza** o **Furtivo 75**
 - Raggiralo furtivamente e rinchiudilo nel caveau

Note

- Il Corriere può chiudersi nel caveau (destino che doveva essere riservato a Dean Domino) e il gioco terminerà con una cutscene per poi ricominciare dall'ultimo salvataggio

Il Canyon di Zion

Il canyon di Zion è lo scenario del DLC Honest Hearts. È costituito da una moltitudine d'insenature, piccole alteure e caverne. L'intera zona è praticamente priva di radiazioni, così come l'acqua del fiume Virgin. È abitato da diverse tribù: i Tormenti, supportati dal neocanaanita Daniel, i Cavalli Morti, il cui leader è Joshua Graham e gli Zampabianca, comandati da Sale nelle ferite.

Area sud-occidentale

Passaggio sud

È il tunnel di connessione che porta al Passaggio settentrionale nel Mojave.



Panoramica



Ponte

Oggetti

- Una luce nell'oscurità, Armatura di Joshua Graham, Vestito di Daniel, Cappello di Daniel, Elmo di Sale sulle Ferite, Pugno potenziato di Sale sulle Ferite, Copricapo Fiutagesso, Scrittura, nella cassa, finito il DLC

Personaggi



Fiutagesso

Fiutagesso:

- Dopo aver attraversato il ponte ed essere sopravvissuti all'assalto degli Zampabianca in **Arrivo a Zion**, Fiutagesso ti raggiunge e accompagna all'accampamento dei Cavalli Morti

Note

- Durante **Fuga dal paradiso** ti verrà indicata una cassa contenente gli oggetti sopra indicati. Presi gli oggetti dovrai dirigerti al Passaggio settentrionale
- Sono presenti tre borse da campeggio che possono essere utilizzate per depositare gli oggetti senza paura che vengano persi

La Dorsale

È un punto panoramico sul canyon, spesso infestato da Yao Guai e da gechi.



Panoramica

Oggetti

- Vari oggetti, in un tronco cavo a sud della sommità

Caverna dei due cieli

Posizionata direttamente a ovest del Ponte di Old Rockville, è costituita da una serie di tunnel e da una camera centrale allagata.



Panoramica



Ponte



Scorta di sopravvivenza

Oggetti

- **Scorta di sopravvivenza**, in un area al di sopra del livello dell'acqua, nella camera sommersa, dietro a un cancello elettrificato (Riparazione 50)

Ponte di Old Rockville

È un vecchio ponte, costituito da dieci piloni in pietra che supportano una struttura fatiscente.



Panoramica

Oggetti

- Alcune **munizioni**, a nordest fra le rocce, vicino a un letto

Note

- Dopo aver iniziato **La strada perigiosa** sarà cosparso di trappole
- È presente un letto, leggermente a est del ponte

Nido di formiche

È una semplice tana di formiche giganti, sebbene l'entrata sia bloccata da alcune rocce.



Panoramica

Oggetti

- **Xander root** e **broc flower**, nell'area attorno

Il Nido impervio

Posizionato a sud delle Sentinelle del sole, è simile in aspetto ad una sottostazione dei mercenari



Panoramica

Oggetti

- **Corriere delle armi future**, sotto al letto
- **Alcune munizioni**, in una custodia per armi vicino al letto

Campo Ramificazione est

È un semplice accampamento, con una roulotte, la carcassa di una macchina e due panchine.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Note

- È presente anche un letto in cui è possibile dormire.

Ponte della ramificazione nord

Il ponte sovrasta un piccolo canale ed è spesso pattugliato dagli Zampabianca.



Panoramica

Oggetti

- Vari oggetti, in una roccia cava a sud

Caverna delle campanelle

La caverna presenta diverse trappole ed è infestata da piante di spore.



Panoramica



Interno



Chiave della scorta



Scorta di sopravvivenza

Oggetti

- **Scorta di sopravvivenza**, in una stanza di fortuna, dietro una porta bloccata
- **Mappa topografica di Grand Staircase**, nella stessa stanza della scorta di sopravvivenza (necessaria per la missione [Grand Staircase](#))
- **Chiave della scorta**, in una borsa da campeggio, al centro della caverna

Campo dei Patriarchi

È costituito da tre camper e una macchina carbonizzata, disposti a cerchio. È spesso sorvegliato dagli Zampabianca e infestato da gchi verdi e cazador. A nord, sul ciglio di un burrone, è possibile osservare la carcassa di un aereo schiantato, non raggiungibile dal giocatore.



Panoramica



Aereo schiantato

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Promontorio di Court Fork

È un buon punto di osservazione. Da qui è possibile osservare il Picco del pugnale e il ponte curvo.



Panoramica

Oggetti

- **Vari oggetti**, in una pietra cava dietro al cartello

Il ponte curvo

Posizionato a sudovest del Promontorio di Court Fork, è pattugliato da diversi Zampabianca.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Picco del pugnale

È un punto di riferimento esterno e può essere raggiunto dal Fiume Virgin. Da quest'area è possibile osservare Il ponte curvo ed è infestata da cazador.



Panoramica

Oggetti

- **Tuta Vault 22**, in una borsa da campeggio

Promontorio dei bighorner

È un accampamento degli Zampabianca, costituito da tre tende e un totem di guerra.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Note

- Durante **Gli scout in avanscoperta** dovrà occuparti degli Zampabianca: puoi ucciderli o rubare i loro totem di guerra
- Se si visita l'accampamento prima di iniziare Gli scout in avanscoperta, non ci saranno né tende né membri degli Zampabianca
- Talvolta alcuni Yao Guai compariranno nei pressi dell'accampamento, rendendo molto più facile completare la missione

Sottostazione Mercenari Eagle

Come tutte le altre sottostazioni a Zion, è costituita da una singola stanza sopra una torretta, raggiungibile da una scaletta.



Panoramica

Oggetti

- Fucile da caccia, nella custodia delle armi (**Scasso 100**)

Fiume Virgin

È il fiume che attraversa lo Utah e sfocia nel Lake Mead, in Nevada. Le sue acque sono limpide e non presentano contaminazione da radiazioni.



Panoramica

Il cancello rosso

Situato a nordovest del Porto delle rapide rosse, il cancello rosso contiene i resti di Randall Clark, considerato il "padre" dei Tormenti.



Panoramica



Scheletro di Randall Clark

Oggetti

- Scorta di sopravvivenza**, vicino allo scheletro di Clark
- Fucile del sopravvissuto**, nella stessa area

Note

- Può succedere che il fucile del sopravvissuto venga preso da uno degli Zampabianca che stazionano in zona

Porto delle rapide rosse

È un semplice pontile con una barca arenata. È spesso visita di un piccolo gruppo di gichi verdi.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Tre Marie

L'area consiste in tre grandi rocce che fingono da anticamera alla caverna.



Panoramica



Interno



Chiave della scorta

Oggetti

- **Super stimpak**, in un'area sopraelevata, subito superata la caverna

Personaggi

Sale sulle ferite:

- Dovrai raggiungere questo luogo durante la missione **Sconfiggi gli Zampabianca** e confrontarti con Joshua Graham per decidere il destino di Sale sulle Ferite
 - Puoi decidere di ucciderlo o di risparmiarlo, tramite una doppia sfida **Eloquenza 75, 90**
- Dopo questa missione, tutti i protagonisti del DLC spariranno, mentre a Zion resteranno solo gli altri personaggi tribali generici

Note

- Fintanto che non sarà iniziata la missione Sconfiggi gli Zampabianca, non sarà visibile l'indicatore di questo luogo sulla mappa del Pip-Boy
- Non è possibile usare il viaggio rapido quando questa missione è attiva

Area sud-orientale

Rottami di autobus scout

Come suggerisce il nome, sono un mucchio di rottami, costituiti dalla carcassa di un bus.



Panoramica



Bussola



Modulo sensore per bussola

Oggetti

- **Bussola rotta** e il **modulo sensore per bussola**, nelle mani di uno scheletro (necessaria per la missione [Attrazioni al bordo della strada](#))
- **10 cestini del cibo** e **petardi**, all'interno del rottame e nell'area adiacente

Note

- Puoi riparare la bussola usando il modulo sensore per bussola, andando a un banco da lavoro o con una sfida **Riparazione 30**
 - Riparando la bussola prima di recuperare il modulo, lo farà rimanere permanentemente nell'inventario

Stand di benvenuto alla Zion Valley

È costituito da una baracca, una toilet esterna e alcune panchine. È presente su una panchina una mano dipinta di bianco, simbolo di un'area taboo per le tribù locali.



Panoramica



Mano dipinta

Oggetti

- Vita da uomini, su uno dei tavoli da campeggio

Ramo orientale del Virgin

Il livello interiore consiste in quel che resta di un piccolo porto in riva al fiume, mentre il livello superiore ci sono un paio di tende occupate da altrettanti Cavalli Morti. I graffiti sulle rocce, come spiega Fiutagesso, raccontano la storia della tribù. All'ingresso sono presenti una serie di trappole per tenere lontani gli Zampabianca.



Panoramica

Oggetti

- **Acque purificate**, vicino al relitto di una barca

Caverna della roccia caduta

È situata sul ramo orientale del Virgin, opposta alla Caverna dell'angelo, e il suo interno è disseminato di trappole.



Panoramica



Interno



Scorta di sopravvivenza

Oggetti

- **Esaminatore di conformità**, in un'area a destra, partendo dall'entrata
- **Scorta di sopravvivenza**, nella stessa area

Accampamento dei Cavalli Morti

È la base improvvisata dei Cavalli Morti sul ramo orientale del Virgin. L'unico modo per raggiungere l'accampamento è attraverso un canyon, disseminato di trappole per orsi. Nei pressi è possibile accedere alla Caverna dell'angelo.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area. Gli oggetti presenti vanno comunque rubati

Personaggi



Fiutacesso

Due-Orsi-Battono-Cinque:

- Entrando nell'accampamento, comparirà correndo con il pugno alzato

Caverna dell'angelo

È la dimora di Joshua Graham, che di solito alloggia nella parte posteriore, con alcuni Cavalli Morti. Composta da due camere principali, la caverna è molto ricca di funghi delle caverne. Sono presenti un banco di lavoro, con relativa cassa, e uno di ricarica nella sezione principale.



Panoramica



Interno



Scorta di sopravvivenza

Oggetti

- Scorta di sopravvivenza**, in un angolo a sinistra di un dirupo
- Cassa del banco da lavoro**, con due libri delle abilità casuali (vengono generati una volta entrati nella caverna)
- Pistola automatica .45**, sul tavolo al centro

Note

- Con il tratto Zona contaminata selvaggia potrai imbatterti in Due-Orsi-Battono-Cinque mentre corre verso l'uscita agitando il pugno

Sottostazione Mercenari Peregrine

Come tutte le altre sottostazioni a Zion, è costituita da una singola stanza sopra una torretta, raggiungibile da una scaletta.



Panoramica

Oggetti

- Fucile da caccia**, nella custodia per armi

Campo Ramificazione del Virgin

Consiste in tre carcasse di automobili, tre camper e altrettanti sacchi a pelo. Al centro un piccolo fuoco d'accampamento. L'area è infestata da gecchi.



Panoramica

Ponte della ramificazione est

È l'unico ponte che porta al Canyon di Pine Creek. È un'area spesso infestata da gichi verdi, yao Guai e cazador.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Note

- Nella missione *Riconquista il ponte* è sorvegliato da tre Zampabianca e cosparsa di trappole.

Tunnel di Pine Creek

È un tunnel con un grande cancello, che copre tutto l'ingresso, rendendo impossibile l'accesso.



Panoramica

Oggetti

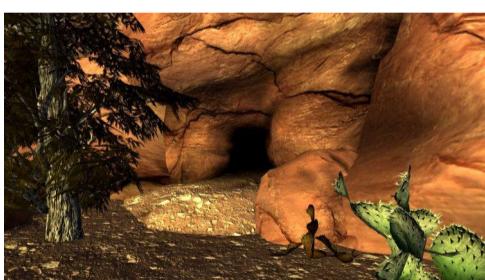
- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Note

- Il tunnel viene utilizzato nell'evacuazione di Zion nella missione *Fuga da Zion*

Caverna degli Yao Guai

È costituita da una serie di tunnel e da una camera centrale, usata come tana da tre Yao Guai.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Note

- Durante la missione *Mostri del fiume* dovrà occuparsi degli Yao Guai nella caverna
 - Puoi ucciderli oppure distruggere la caverna con degli esplosivi
- Una volta piazzati gli esplosivi, la caverna non sarà più visitabile

Tumuli

Consistono in molte strutture di legno disposte su vari livelli, con alcuni scheletri al loro interno.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Note

- Durante la missione **Santità dei morti** dovrà portarci Nuvola Nascente
 - Puoi supportare l'attacco dei Tormenti, convincerli che non possono farcela con una sfida **Eloquenza 75** oppure attaccare gli Zampabianca da solo
 - Questa missione viene data simultaneamente con **Fuga da Zion**, **Prigionieri di guerra** e **Riconquista il ponte**

Porto del muro del vento

È un piccolo porticciolo, con una barca ribaltata fra le acque. È infestata da numerosi cazador e altri animali mutati.



Panoramica

Oggetti

- **Bacelli freschi di mesquite dolce**, nell'area attorno

Capanno di pesca di Zion

L'edificio è a forma di "L" era una volta un punto di ristoro per tutti i pescatori del canyon. È infestato da numerosi gichi.



Panoramica



Interno



Chiave dell'armadietto

Oggetti

- **Libro di cucina del patriota**, su un tavolino
- **Vita da uomini**, dietro il divano
- **Walkie-Talkie**, in un armadietto (**Scasso 50**, necessario per la missione **Andato a pesca**)

Note

- La chiave dell'armadietto è su una scatola nel bagno

Sentinelle del sole

Questo luogo offre un ottimo punto di osservazione dell'intero canyon. È possibile trovarci alcuni frutti selvatici ed è spesso infestato da gruppi di cazador. A sud è presente una roccia cava con alcuni oggetti al suo interno.



Panoramica

Oggetti

- **Xander root e broc flower**, nell'area attorno

Area settentrionale

Porto delle acque limpide

È un piccolo porticciolo, a nordest del Porto del muro del vento, nei pressi del fiume. L'area è infestata da scorpioni radioattivi, formiche giganti e, talvolta, yao guai.



Panoramica

Oggetti

- Bacelli freschi di mesquite dolce e datura sacra, nell'area attorno

Accampamento di guardia degli abitanti del Vault 22

È un piccolo accampamento, infestato da portatori di spore, piante di spore e Yao Guai.



Panoramica

Oggetti

- NOTE ATTENZIONE - UNO SPIRITO VENDICATIVO DIMORA IN QUESTI CANYON[1], su un tavolo da picnic

Tana del fantasma

È un piccolo avvallamento che conduce verso una lieve sommità, sulla quale sono presenti diversi scheletri umani e animali.



Panoramica



Fantasma di Lei

Oggetti

- Zampa del Fantasma di Lei, sul cadavere del Fantasma di Lei (necessario per la missione *Rito di iniziazione*). Data a Uccello Bianco la trasformerà nell'arma unica Abbraccio di Lei

Note

- Durante la missione *Rito di iniziazione* dovrà affrontare lo Yao Guai unico Il Fantasma di Lei

Campo Ramificazione dei Tormenti

È un piccolo accampamento, con alcuni camper, delle valice e un sacco a pelo. È spesso infestato da gichi verdi, cazador, cani, Yao Guai o scorpioni centuroidi. Talvolta è meta di incursioni degli Zampabianca o di discepoli di Canaan dei Cavalli Morti.



Panoramica

Oggetti

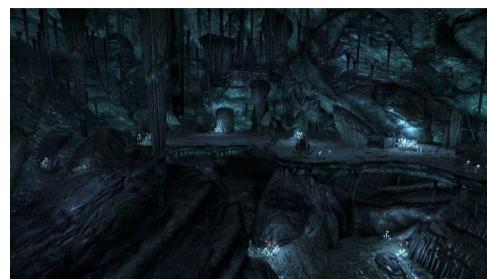
- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Cueva Guarache

L'area è interamente disseminata da trappole ed intestata da piante di spore e portatori di spore.



Panoramica



Interno



Scorta di sopravvivenza



Camera di Randall

Oggetti

- **Scorta di sopravvivenza**, dopo un cancello, superato uno stretto passaggio
- **Cassa del banco da lavoro**, nella camera di Randall

Note

- Dietro una porta sigillata (**Scasso 75**) si trova la camera con il cadavere di Randall Clark
- Puoi depositare gli oggetti nei contenitori senza timore che vengano persi

Emporio

È un piccolo edificio, infestato da alcune creature di basso livello, come ratti talpa e mosche mutanti. All'esterno è possibile trovare un cazador gigante.



Panoramica



Interno



Palla di neve



Giocattoli insolitamente grandi

Oggetti

- **Palla di neve**, dietro il bancone, sullo scaffale in basso
- **5 Cestino da pranzo Piccoli Scout**, necessari per la missione **Trappola per turisti**
 - due sono sul bancone
 - uno è in una scatola di cartone sul lato sinistro dell'edificio
 - uno in fondo alla credenza sul retro
 - uno in un tavolino, sbloccabile con Scasso 50 o utilizzando la chiave, contenuta nel registratore di cassa

Stazione Mercenari di Zion

È un semplice edificio in legno. L'interno è infestato da scorpioni centuroidi e gichi.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Militare moderno**, a sinistra dell'entrata
- **Kit di scorte mediche**, su un tavolo, necessari per la missione Trappola per turisti.
 - Puoi riparare il kit medico con una sfida di **Medicina 30**, con della trementina e del nastro adesivo o con dello scotch, della vodka o del whiskey è possibile sterilizzarlo

Sottostazione Mercenari Osprey

Come tutte le altre sottostazioni a Zion, è costituita da una singola stanza sopra una torretta, raggiungibile da una scaletta.



Panoramica

Note

- Libera i prigionieri durante la missione **Prigionieri di guerra**
 - Puoi scassinare la porta della cella (**Scasso 75**) oppure usare la chiave che trovi su una cassetta degli attrezzi nella torre
 - Questa missione viene data simultaneamente con Fuga da Zion, Riconquista il ponte e Santità dei morti
 - Dopo averli liberati, i Tormenti ti aiuteranno a sconfiggere gli Zampabianca rimasti, ma se uno di essi muore non potrai più completare la missione **Fuga da Zion**

Tumulo del caterpillar

È un'isoletta a sud dell'accampamento dei Tormenti. Il nome deriva dalla forma della roccia alla sua sommità, simile ad un bruco (in inglese caterpillar).



Panoramica

Oggetti

- **Xander root**, sparsi nell'area attorno

Caverna del fiore profumato

È costituita da una due camere collegate. La più grande è la tana di un gruppo di ratti talpa. La caverna è piena di funghi delle caverne.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Funghi delle caverne**, sparsi all'interno della caverna

Accampamento dei Tormenti

Fa parte delle Gole. Sono presenti un fuoco d'accampamento e alcuni letti, utilizzabili dal Corriere. La zona è infestata da alcuni gchi verdi amichevoli mentre sulla parete rocciosa è inciso un grande murales.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Personaggi

Joshua Graham



Daniel



Nuvola Nascente

Joshua Graham:

- In **Portatore dei Tormenti** Joshua Graham ti chiede di portare a Daniel la bussola, il kit di scorte mediche, i Walkie-Talkie, i cestini da pranzo Piccoli Scout, recuperati nelle missioni **Andato a pesca**, **Attrazioni al bordo della strada** e **Trappola per turisti**

Daniel:

- Daniel vuole che metti in sicurezza alcuni posti: il Promontorio dei bighorner in *Gli scout in avanscoperta*, la Caverna degli Yao Guai in *Mostri del fiume* e il Ponte di Old Rockville in *La strada perigiosa*
- Parla con Daniel per iniziare la missione *Nubi all'orizzonte*. Scegli se affrontare gli Zampabianca o evacuare Zion
 - Se scegli di evacuare Zion, dovrà ottenere una mappa in *Grand Staircase*

Nuvola Nascente:

- In *Un affare di famiglia* decidi se rivelare a Nuvola Nascente cosa sia successo al marito
- Se la recluti, Fuitagesso non sarà più disponibile a diventare un tuo seguace e gli oggetti nel suo inventario finiranno automaticamente nel tuo

Note

- Con una sfida **Baratto 50** puoi convincere Daniel a fornirti alcune scorte di medicinali
- Graham è in grado di riportare un'arma o di un indossabile a condizioni perfette

Caverna delle ossa di pietra

Fa parte delle Gole ed è disseminata da mine e trappole.



Panoramica



Interno



Scorta di sopravvivenza

Oggetti

- **Scorta di sopravvivenza**, in un'area sopraelevata
- **Armatura da combattimento da mercenario del deserto**, nel retro della caverna, vicino alla scorta di sopravvivenza

Caverna del sonaglio di vetro

L'entrata porta ad una camera con due pilastri centrali, utilizzata come accampamento dagli Zampabianca.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Funghi delle caverne**, sparsi nella caverna

Caverna dell'incrocio

Si trova nelle Gole ed è essenzialmente un passaggio fra un accampamento dei Tormenti ad un altro. È infestata da coyote.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Funghi delle caverne**, sparsi nella caverna

Note

- La prima volta che ci entri, sarai vittima di un'imboscata degli Zampabianca

Caverna di Uccello Bianco

È una piccola caverna costituita da una sola camera con un fuoco d'accampamento al centro e alcuni letti. È abitata da Uccello Bianco e alcuni Tormenti.



Panoramica



Interno

Oggetti

- **Abbraccio di Lei**, dato da Uccello Bianco dopo aver completato *Rito di iniziazione*

Caverna Mezzoratto

Presenta alcune camere circolari, con alcuni fuochi d'accampamento e vari cibi.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Big MT

Big MT è lo scenario del DLC Old World Blues. È una landa desolata, interamente circondato da dei campi di forza e abitata da lobotomi e micidiali roboscorpioni. Big MT è capeggiata da un'enorme struttura centrale, il Serbatoio del pensiero e in esso risiede il team degli scienziati capeggiati dal Dr. Klein. Le altre strutture e laboratori, sono collegate grazie a condutture e passerelle. A nord, invece, prende posto minacciosa la Cupola della Zona proibita, dove risiede il Dr. Mobius.

Area sud-orientale

Il Pozzo

Il Pozzo è costituito da cinque stanze attorno ad un hub centrale, che contiene l'Unità centrale. Al suo interno è disponibile un banco da lavoro, uno di ricarica e diversi contenitori in cui riporre gli oggetti, mentre l'atrio all'entrata ha due distributori automatici (della Nuka Cola e della Sunset Sarsapilla) oltre che l'ingresso per il Serbatoio del pensiero e l'uscita per Big MT.



Panoramica



Balcone



Camera da letto



Salotto

Oggetti

- **Arma Cybercane K9000**, data dal Serbatoio del pensiero

Personaggi



Unità centrale del Pozzo



Stazione di ricerca biologica



Diodo cieco Jefferson



Iconoclasta



Interruttore della luce 01



Interruttore della luce 01



Joe Cobb



Lavello



Auto-Doc



Tostapane

Unità centrale del Pozzo:

- L'olonastro per riattivare l'Unità centrale del Pozzo te lo consegna il Dr. Klein
- Una volta riattivata L'Unità centrale del Pozzo può ripararti armi e armature e venderti oggetti, incluse modifiche alle armi.
 - Il suo inventario si rinnova ogni tre giorni
- Parla con l'Unità centrale del Pozzo per iniziare **Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi** e recupera e installa tutti i moduli per riattivare le personalità del Pozzo.
- Dopo aver riattivato tutte le personalità del Pozzo, ti viene assegnata la missione **Influenzare la gente**, nella quale devi trovare e installare i moduli per potenziare l'Unità centrale, l'Auto-Doc e le altre personalità

Auto-Doc del Pozzo:

- L'Auto-Doc del Pozzo, oltre che a curarti la salute e le menomazioni, toglierà le dipendenze e le radiazioni, può installarti degli impianti aggiuntivi, cambiare il taglio dei capelli e il tuo aspetto fisico

Stazione di ricerca biologica:

- La Stazione di ricerca biologica può clonare i semi secchi e generare semi freschi. Inoltre può processare la polpa verde che si crea nei fuochi da accampamento
- Nella missione *Ricerca sul campo* trova e installa i potenziamenti per la Stazione di ricerca biologica

Diodo cieco Jefferson:

- Diodo cieco Jefferson ti permetterà di potenziare l'emettitore sonoro
- Nella missione *Ricerca sul campo* trova e installa i potenziamenti per Diodo cieco Jefferson

Iconoclasta:

- L'Iconoclasta distrugge tutti i libri prebellici (nuovi o rovinati), le matite e i fermablocchi e li trasforma rispettivamente in libri bianchi, piombo e metallo di scarto, nastro adesivo e metallo di scarto

Interruttore della 01:

- L'Interruttore della 01 ti offre un potenziamento temporaneo di 12 ore all'Intelligenza, la Scienza e la Riparazione

Interruttore della 02:

- L'Interruttore della luce 02 ti offre un potenziamento temporaneo di 12 ore al Carisma, il Baratto e l'Eloquenza

Muggy:

- Muggy distrugge tutte gli oggetti in ceramica, come le tazzine e i piatti e, una volta potenziato, ti offrirà quotidianamente alcune celle a energia e rottami elettronici

Lavello:

- Il Lavello riempie qualsiasi bottiglia vuota di acqua e la trasforma in acqua purificata

Tostapane:

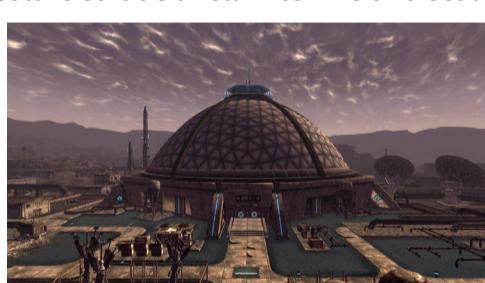
- Il Tostapane smonta le macchine fotografiche, i ferri da stirto e i tostapani in materie prime come rottami di ferro. È inoltre in grado di trasformare il Pugno di saturnite in Pugno di saturnite incandescente

Note

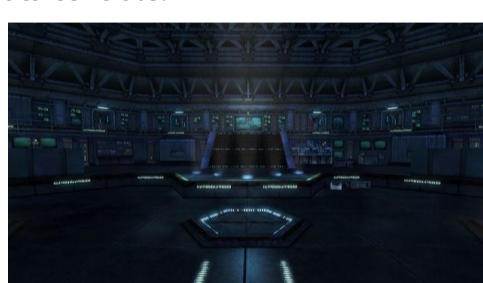
- Il Pozzo diventa la tua base a Big MT solo dopo aver parlato con il Dottor Klein
- Finito il DLC, potrai muoverti fra la Zona contaminata del Mojave e Big MT usando il Trasmettisportatore

Il Serbatoio del pensiero

L'intera struttura esterna consiste in un'iconica cupola, visibile a grande distanza, anche di notte, grazie al suo potente sistema d'illuminazione. Da essa partono una serie di tubi e passerelle che si diramano verso le altre strutture di ricerca Big MT. L'interno è invece costituito da una grande sala semicircolare su due livelli interni e una scalinata centrale.



Panoramica



Interno



Occhiali del Dr. Klein

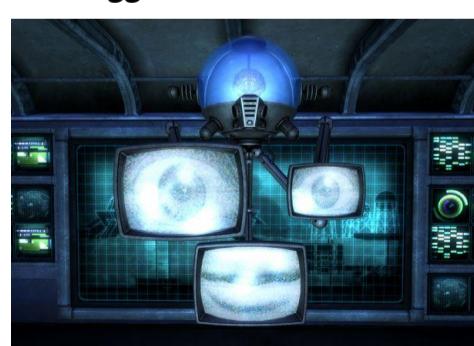


Occhiali del Dr. Mobius

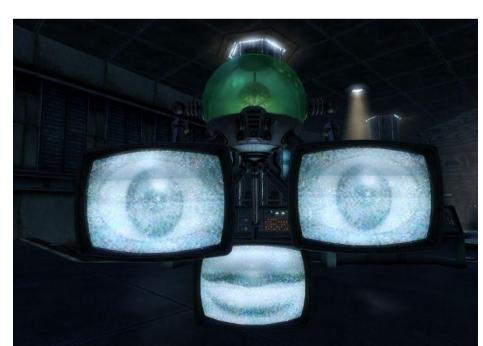
Oggetti

- **Occhiali del Dr. Klein**, vicino a un set di chimica Deluxe a sinistra
- **Occhiali del Dr. Mobius**, al secondo livello nella stanza più a est, dietro una porta chiusa ("Media"), vicino alcuni fogli su un tavolo

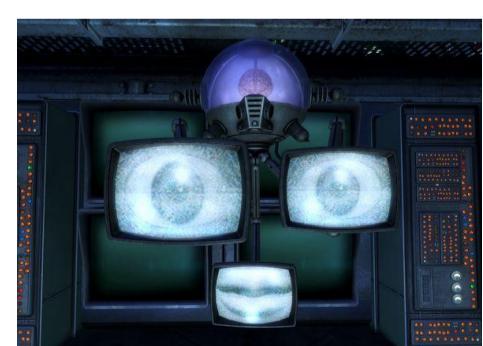
Personaggi



Dottor Klein



Dottor Borous



Dottore Dala



Dottor 8



Dottor O

Dottor Klein:

- Parla con il Dottor Klein e gli scienziati del Serbatoio del pensiero in **Benvenuti al Grande Vuoto** per capire che fine abbia fatto il tuo cervello, il tuo cuore e la tua spina dorsale
 - Le abilità extra Scervellato, Senza cuore e Invertebrato ti vengono aggiunte automaticamente
 - Per ottenere munizioni convenzionali e a energia, borse mediche, stimpak e riviste abilità extra supera delle sfide **Armi 75/Armi a energia 50 e Baratto 25, 50, 75, 90**
 - Per ottenere l'**Arma Cybercane K9000** devi vincere una sfida **Armi 50**
- Il Dottor Klein ti chiede di recuperare tre pezzi di tecnologia: l'Antenna X-2, nella missione **Strane trasmissioni X-2!**, i campioni audio del latrato di Gabriel per l'emettitore sonoro in **Orore da liceo X-8** e la tuta mimetica psico-analitica che rallenta il battito cardiaco in **Attacco dell'infiltrato X-13!**
- Recupera il potenziamento per l'emettitore sonoro durante la missione **Potenziamento dell'emettitore sonoro** ed esegui il test istituzionale avanzato al Centro di ricerca X-8
- In **Old World Blues**, dopo aver affrontato Mobius e il tuo cervello, dovrà tornare al Serbatoio del Pensiero e parlare con il Dr. Klein
 - Supera una sfida **Eloquenza 75** e una **Medicina 85/Scienza 100** nel caso non avessi completato almeno 3 delle missioni secondarie degli altri Dottori; in alternativa, uccidili tutti

Dottor Borous:

- Parla con il Dottor Borius per ottenere la missione **Il miglior amico di un cervello** e decidere il destino di Gabe
 - Devi recuperare anche la ciotola di Gabe dall'Higgs Village

Dottoressa Dala:

- Parla con la Dottoressa Dala per iniziare la missione **Fuori dal guscio** e scoprire più dettagli sulla sua osessione per gli orsacchiotti
 - È necessario superare una sfida Percezione 8, usare l'abilità extra Vedova nera o Cherchez La Femme o portarle il suo orsacchiotto, che si trova nell'abitazione #104 dell'Higgs Village
 - Questa è una delle missioni secondarie più influenti per un finale pacifico del DLC
- Parla con la Dottoressa Dala e con il Dottor Klein nella missione **Lui venne...e andò via** per scoprire di più sulla visita di Ulysses a Big MT

Dottor 8:

- Parla con il Dottor 8 per iniziare **Sulla stessa lunghezza d'onda** e, dopo una sfida **Scienza 75 o Percezione 7**, decidi se violarlo o meno
 - Questa è una delle missioni che se completata può aiutare a terminare il DLC in maniera pacifica

Dottor O:

- Parla con il Dottor O per iniziare la missione **In fondo è solo un nome** e discuti del problema del suo nome
 - È necessario superare una sfida **Eloquenza 65** e un paio di sfide **Intelligenza 7, 9**
- Parla con il Dottor O e il Dottor Klein nella missione **Quando attaccano i visitatori!** per scoprire di più sulla visita di Padre Elijah a Big MT
- Confrontati con gli scienziati del Serbatoio del pensiero durante la missione **Fare mente locale**
 - Non c'è un ordine preciso e i dialoghi possono essere iniziati in qualsiasi ordine

Note

- Per superare tutte le sfide è necessario avere **Percezione 8, Intelligenza 9, Baratto 90, Medicina 85, Scienza 100, Armi 75 e Eloquenza 75**; se completi almeno quattro missioni associate al Dottor O, il Dottor Borous, la Dottoressa Dala e il Dottor 8, non dovrà superare le sfide **Medicina 85 e Scienza 100**

Picco di Ulysses

L'entrata della caverna, segnata da una lanterna, è spesso meta di alcuni lobotomiti. L'interno è composto da una singola camera, con un banco di rica-rica.



Panoramica



Interno

Oggetti

- Cartella del paziente: Y-17.5 e Cartella del paziente: Y-17.9, disponibili all'interno della caverna

Impianto delle antenne di trasmissione X-2

È la località più a sud della mappa. L'edificio ha due ingressi, su due livelli differenti, mentre l'interno è infestato da protectron e talvolta da roboscorpioni.



Panoramica



Interno



Progetto del Pozzo: Int. della luce 01



Antenna X-2 Mobius

Oggetti

- Progetto del Pozzo: Interruttore della luce 01**, vicino a una macchina per il caffè al piano inferiore. Devi recuperarla durante la missione [Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi](#)
- Antenna X-2**, in cima all'edificio. Devi recuperarla durante la missione [Strane trasmissioni X-2!](#)

Higgs Village

È il luogo in cui risiedevano gli scienziati del Serbatoio del pensiero, quando erano ancora in forma umana. Oltre che una fontana centrale, ci sono sei casette all'interno dell'hangar, ciascuna assegnata ad uno specifico scienziato: la #00 al Dottor O, la #101 al Dottor Klein, la #102 al Dottor Mobius, la #103 al Dottor Borous, la #104 alla Dottoressa Dala mentre la #108 al Dottor 8.



Panoramica



Interno



Campione audio - Tarantola gigante



Ricette - Libro abilità Riparazione



Progetto del Pozzo: Iconoclasta



Guanto del Dr. Klein



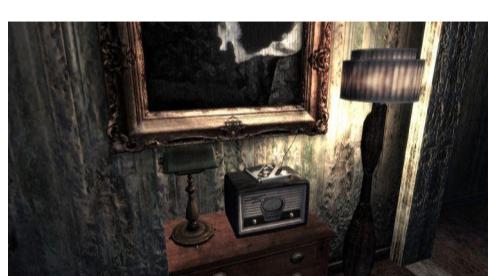
Ricette - Libro abilità Scienza



Ricette - Libro abilità Medicina



Ciotola di Gabe



Ricette - Libro abilità Eloquenza



Progetto del Pozzo: Jukebox



Campione audio - Cantante d'opera

Oggetti

Area all'esterno delle case:

- Nuka Cola Victory**, sotto un arbusto morto a sinistra della casa #101
- Nuka Cola Quartz**, nel razzo vicino alla cuccia di Gabe
- Libri rovinati e Tazze da caffè**, in tutte le case; utili per l'Iconoclasta e Muggy

#00:

- Campione audio - Tarantola gigante**, su un terminale al piano superiore (necessario per la missione [Ricerca sul campo](#))
- Ricette - Libro abilità Riparazione**, nel corridoio al piano superiore, nascosto nella parte inferiore di un macchinario

#101:

- Progetto del Pozzo: Iconoclasta**, sulla scrivania al piano superiore (necessario per la missione [Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi](#))
- Guanto del Dr. Klein**, nello scaffale in basso della stanza con il computer al piano superiore
- Camice del Dottor Klein**, sopra il guardaroba, sulla destra

#102:

- Ricette - Libro abilità Scienza**, nella stanza da letto sopra alcuni componenti elettrici, vicini ad una manichetta
- Nuka Cola ghiacciata**, in un secchione per terra nella cucina
- Una grande quantità di **Mentats**, al piano superiore

#103:

- Chiave dello scantinato di Borous**, nella gabbia per gli uccelli all'interno della stanza da letto, al piano superiore

- **Ricette - Libro abilità Medicina**, su un ripiano sopra la scrivania al piano superiore
- **Ciotola di Gabe**, sul retro vicino la cuccia

#104:

- **Ricette - Libro abilità Eloquenza**, sulla radio al piano superiore
- Diversi **orsacchiotti**, sparsi nella casa (necessari per la missione *Fuori dal guscio*)

#108

- **Progetto del Pozzo: Jukebox**, sopra alcune scartoffie al piano superiore (necessario per la missione *Tutti i miei amici hanno interrutori per spegnersi*)
- **Campione audio - Cantante d'opera**, sul comodino della stanza da letto (necessario per la missione *Ricerca sul campo*)
- **20 banconote di denaro prebellico**, in una valigia chiusa, sotto il letto (**Scasso 75**)

Note

- Se hai il tratto **Zona contaminata selvaggia**, puoi incontrare Striscia, una versione unica in miniatura di un deathclaw alpha. Nonostante le dimensioni minute (grande quanto un cagnolino), è molto aggressivo e pericoloso.
- La Stazione meteorologica X-17 contiene una piccola replica del villaggio

Edificio medico Y-17

La struttura consiste in due stanze, su due livelli. La camera centrale contiene, al piano inferiore un prototipo di Auto-Doc. L'edificio è infestato da alcuni Mister Orderly, inclusa la variante unica Dottor Orderly MD PHD DDS.



Panoramica



Interno



Progetto del Pozzo: Auto-Doc



Potenziamento Auto-Doc: Impianto C-13



Panoramica



Armatura COS Christine

Oggetti

- **Progetto del Pozzo: Auto-Doc**, vicino ad una scrivania all'angolo nordest nella stanza secondaria (necessario per la missione *Tutti i miei amici hanno interrutori per spegnersi*)
- **Potenziamento Auto-Doc: Impianto C-13**, su una scrivania a sud al livello inferiore (necessario per la missione *Influenzare la gente*)
- **Potenziamento - Modulo Chirurgia estetica dell'Auto-Doc**, in una mensola di un armadietto su una passerella al piano intermedio (necessario per la missione *Influenzare la gente*)
- **Armatura COS Christine**, vicino a dei rottami nella stanza principale
- **Stealth Boy**, nei pressi dell'armatura
- **Accentuatore radiale di valenza**, sul rottame del Dottor Orderly MD PHD DDS
- **Guanto sterilizzante**, sul bancone di una grande console elettronica, appena oltre il campo di forza
- **Cartella del paziente: Y-17.0**, in una delle celle di contenimento vicino a quella senza porta

Note

- Nell'edificio c'è abbastanza materiale per creare una borsa medica e 2 kit da riparazione

Zona bersaglio "Boom Town" X-7b

Situato a ovest del Centro di ricerca X-8, è costituito da un finto insediamento ed è stato costruito con il solo scopo di fungere da bersaglio all'obice del Lancio di artiglieria "Fuoricampo" X-7a. Di conseguenza ai molteplici test dell'artiglieria l'area è altamente irradiata.



Panoramica



Ricette - Libro abilità Armi da fuoco

Oggetti

- **Nuka Cola Quartz, Nuka Cola Victory**, nella casa a nord dell'area

- **Oscillatore triradiale a valenza atomica**, in una cassa all'interno di un cratere a nord della casa più a ovest; disponibile dopo aver attivato l'artiglieria al Lancio di artiglieria "Fuoricampo" X-7a
- **Ricette - Libro abilità Armi da fuoco**, nella stessa cassa dell'oscillatore

Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9

È situato a nordovest del Centro di ricerca X-8 e l'interno è costituito da una serie di stanze infestate da numerosi nightstalker, incluso la variante unica Shadis.



Panoramica



Interno



Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-3

Oggetti

- **Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-3**, su uno dei tavoli operatori nella stanza principale (necessario per la missione *Influenzare la gente*)
- **Vita da uomini**, nel cestino bianco di uno dei laboratori
- **Set di chimica Deluxe**, nella prima stanza a destra dell'entrata
- **Scatola di primo soccorso**, sul tetto dell'edificio

Centro di ricerca X-8

Situato nella parte più orientale della mappa, l'edificio era sede di importanti esperimenti sull'ibridazione del DNA, oltre che di una sorta di liceo.



Panoramica



Schemi - FIDO K9000

Oggetti

- **Olonastro dell'esperimento di ibridazione tra cane e Lobotomita**, su un tavolo vicino al terminale dell'osservatorio X-8, nella struttura di test
- **Olonastro dell'esperimento di ibridazione tra robot e Lobotomita**, su un tavolo al centro della stanza dopo la rampa a destra dell'entrata
- **Olonastro dell'esperimento di ibridazione tra robot e Nightstalker**, in cima a una delle gabbie di nightstalker
- **Schemi - FIDO K9000**, nella recinzione vicino al terminale
- **Campione audio - Latrato di Gabriel**, in un punto di scavo alla fine della struttura residenziale (necessario per la missione *Ricerca sul campo*)

Note

- Nella missione *Orore da liceo X-8* ottieni tutti e tre i registri degli studenti, attraverso il Test istituzionale di recupero dati. Fatto ciò dovrà uscire dalla struttura e avviare il Test di guardia Cybercani residenziali alla Struttura di test sui residenti
- Durante la missione *Il miglior amico di un cervello* decidi se uccidere o risparmiare Gabe
- Per ottenere il potenziamento per l'emettitore, durante la missione *Potenziamento dell'emettitore sonoro*, esegui il test istituzionale avanzato, dopo aver eseguito quello di base, e scarica il programma di aggiornamento dal terminale
- Molte sfide del DLC prendono luogo in questa struttura, incluse *Scienziato pazzo*, *Genio del male* e *Automa*
- È possibile ottenere Roxie come seguace temporaneo fintanto che il Corriere resterà nella struttura
- Dopo avere svolto tre test d'ibridazione in successione è necessario aspettare almeno 24 ore
- La chiave della recinzione si trova nella Struttura di ricerca X-13
- Ci sono due letti nell'edificio, nella struttura istituzionale

Area sud-occidentale

Centro di ricerca X-12

È un piccolo edificio che nasconde una serie di livelli sotterranei, raggiungibili solo dopo aver potenziato l'emettitore sonoro e rimosso il campo di forza all'ingresso. Il piano più in basso è infestato da Restrictori di annullamento di Trauma Y-17 e Restrictori di Trauma principale Y-17.



Panoramica



Interno



Pot. dell'Int. della luce 01 "Luci intelligenti"

Oggetti

- Potenziamento dell'Interruttore della luce 01: "Luci intelligenti"**, vicino a d un proiettore al piano più in basso (necessario per la missione *Influenzare la gente*)
- Arma Cybercane K9000**, in possesso al Restrictore di Trauma principale Y-17
- 8 Asce da lancio protoniche**, all'interno del podio nella parte sud del livello più basso
- 2 Set di chimica Deluxe**, nel piano più basso; con Scienza 25 è possibile creare cinque stimpak o 5 droghe a scelta

Impianto a tossine innovative Z-43

Situato a nordovest della Struttura di ricerca della lega del saturnite e a est dell'Arcipelago Hexcrete X-66, la struttura dell'impianto è interamente radioattiva e consiste in tre aree principali e una passerella centrale.



Panoramica



Interno



Guanto corrosivo



Codice di sicurezza del pod di Hazmat

Oggetti

- Guanto corrosivo**, a destra dell'entrata fra due scrivanie
- Codice di sicurezza del pod di Hazmat**, nelle piccola stanza sul retro accanto ad alcuni armadietti
- Una consistente quantità di **munizioni a energia** esaurite

Note

- Prendendo il guanto corrosivo compariranno alcuni restrittori di annullamento di Trauma Y-17

Struttura di ricerca della lega del saturnite

L'edificio è situato a sud-est dell'Impianto a tossine innovative Z-43 sopra una caverna ricolma di lava incandescente e l'interno è infestato da Mister Handy impazziti e la loro variante unica, Scintille. La caverna è protetta da un campo di forza.



Panoramica



Interno



Progetto del Pozzo: Auto-Doc



Potenziamento Auto-Doc: Impianto C-13

Oggetti

- Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci emozionali"**, all'interno della fabbrica in un armadietto sulla sinistra (necessario per la missione *Influenzare la gente*)

Nido del cuculo

Situato a est del Lancio di artiglieria "Fuoricampo" X-7a, è una caverna circolare e al suo interno sono disponibili alcuni letti. È infestata da lobotomiti, assieme alla variante unica del Soggetto di ricerca 1.



Panoramica



Interno



Progetto del Pozzo: Auto-Doc

Oggetti

- **Progetto del Pozzo: Tostapane**, a destra dell'entrata su uno scaffale (necessario per la missione *Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi*)
- **Asse protonico inverso**, sul cadavere del Soggetto di ricerca 1

Note

- Ogni volta che si userà il viaggio rapido, appariranno tre lobotomiti al suo interno, anche se la zona è stata ripulita precedentemente

Lancio di artiglieria "Fuoricampo" X-7a

L'area esterna è sorvegliata da restrittori di annullamento di Trauma Y-17, lobotomiti e dalla variante unica del robot sentinella, l'RY-589 Ultimo Bot. Fuori dal centro di comando è situata la postazione di lancio dell'artiglieria: una volta attivata, lancerà delle ogive alla Zona bersaglio "Boom Town" X-7b.



Panoramica



Ricette - Libro abilità Esplosivi

Oggetti

- **LAER**, sulla carcassa di RY-589 Ultimo Bot
- **Ricette - Libro abilità Esplosivi**, all'interno del centro di comando, vicino il grande macchinario sopra tre scatole di munizioni
- **Lanciarazzi**, sul camion all'esterno

Impianto Lightwave Dynamics Z-38

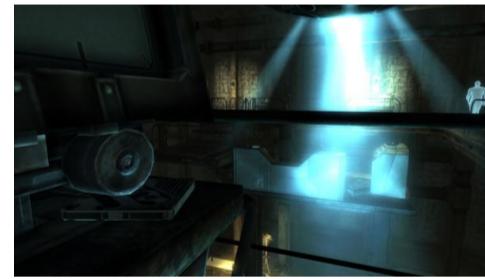
È localizzato nella parte più occidentale della mappa e consiste in un unico edificio in cemento e mattoni, spesso meta di gruppi di lobotomiti e nightstalker. L'interno è sorvegliato da alcuni ologrammi non ostili.



Panoramica



Interno



Ricette - Libro abilità Armi a energia

Oggetti

- **Accentuatore radiale di valenza**, in una colonna di luce al centro della primo livello; può essere difficile da notare
- **Ricette - Libro abilità Armi a energia**, nell'angolo a nordovest, sotto un monitor in cima alla prima rampa di scale a destra
- **5 Asce da lancio protoniche**, nell'angolo a sudovest della piattaforma sopra le scale e nel cassonetto dietro l'edificio
- **5 Granate al plasma**, nel cassonetto dietro l'edificio

Arcipelago Hexcrete X-66

Posizionato a nord dell'Impianto Lightwave Dynamics Z-38, a sud della Struttura di ricerca X-13 e a ovest dell'Impianto a tossine innovative Z-43, è composto da alcuni edifici di diversi piani di forma esagonale. È infestato da diversi branchi di Nightstalker e restrittori di annullamento di Trauma Y-17.



Panoramica

Note

- A sud ovest dell'indicatore del luogo, è presente un sacco a pelo e un borsone da campeggio
- Non ci sono ingressi per entrare negli edifici

Struttura di ricerca X-13

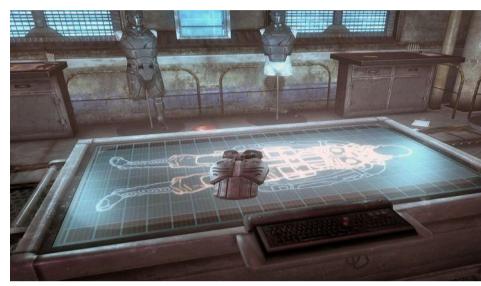
Situato nella parte più a ovest della mappa, il suo ingresso porta a tre laboratori. Nella parte terminale della struttura è presente un'area adibita alla simulazione di realtà virtuale, non più funzionante.



Panoramica



Stivali della tuta mimetica Mk II



Corazza della tuta mimetica Mk II



Guanti della tuta mimetica Mk II



Ufficio dell'amministratore



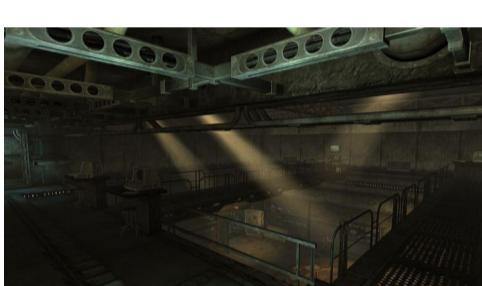
Pot. Mod K9000 "Roscchia Mentat"



Pot. Mod K9000 "Rorina ri Resla"



Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-7



Ricette - Libro abilità Scasso



Ricette - Libro abilità Furtivo



Esercito cinese: Corpi speciali...



Chiave della recinzione X-8

Oggetti

- Tuta mimetica Mk II**, divisa in tre pezzi (stivali, guanti e corazza); sono sui tavoli dei laboratori #1, #2 e #3 raggiungibili dal corridoio a sinistra dell'ingresso (necessari per la missione [Attacco dell'infiltrato X-13!](#))
- Potenziamento del Computer principale: Mod K9000 "Roscchia Mentat"**, nel terminale nell'ufficio #2 dell'area di osservazione (necessario per la missione [Influenzare la gente](#))
- Potenziamento del Computer principale: Mod K9000 "Rorina ri Resla"**, nel terminale nell'area di osservazione (necessario per la missione [Influenzare la gente](#))
- Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-7**, nel terminale dell'ufficio osservazione area #1 (necessario per la missione [Influenzare la gente](#))
- Nota Simulazione VR**, nella stanza della simulazione vicino ad uno scheletro
- Ricette - Libro abilità Scasso**, in una delle ventole, sopra la doppia porta all'entrata del laboratorio di test furtività
- Ricette - Libro abilità Furtivo**, nel laboratorio di test furtività, fra due frigoriferi
- 2 Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, nella cassaforte del laboratorio come premio per test furtività; per terra, nella stessa stanza dove è possibile ottenere la corazza della tuta mimetica Mk II
- Chiave della recinzione X-8**, a destra dell'ingresso in un'area oltre un campo di forza
- Asse protonico inverso**, in una zona bloccata (Scasso 100) dell'area test #2 (stanza simulazione VR)
- 2 Nuka Cola Victory**: al primo livello, prima del laboratorio test, assieme ad una **Nuka Cola Quartz**; vicino ad un piatto caldo nell'ufficio #2 dell'area osservazione
- 3 Infusi da battaglia**, in uno strano barile nel seminterrato dei nightstalker
- 5 rare crocchette per cani**, in una ciotola del seminterrato
- 3 Stealth Boy**: uno nella stanza con gli infusi di battaglia sopra un campo di forza; a destra di un terminale con una bottiglia di vino, all'ufficio direzione REPCONN; sulla scrivania con un terminale a una Sunset Sarsaparilla irr.
- LAER**, sul tetto dell'edificio
- Carne conservata**, seguendo i tunnel nella zona sotto il campo di forza
- Xander root e broc flower**, attorno alla struttura

Note

- Una volta ottenuti i pezzi della tuta mimetica Mk II, avvia e porta a termine il test di infiltrazione di base per completare l'[Attacco dell'infiltrato X-13!](#)
- Supera tutti e quattro i test di infiltrazione (base, avanzato, esperto e conformità robotica) per completare [Progetto X-13](#)
 - I bonus ottenuti dai test sono cumulativi
- La Tuta mimetica Mk II una volta assemblata pesa 25 libbre

Area nord-occidentale

Tunnel occidentale di Big MT

Il tunnel porta ad una rete di cunicoli in cui è possibile trovare alcuni protettori, fra cui la variante unica Il Custode.



Panoramica



Interno



Progetto del Pozzo: Auto-Doc



Potenziamento Auto-Doc: Impianto C-13

Oggetti

- Ricette - Libro abilità Disarmato**, attraverso una porta chiusa ("Facile"), a destra dell'entrata
- Potenziamento del Computer principale: Mod LAER "Chip di ricarica ausiliario"**, dall'entrata verso destra, al primo livello; è su un ripiano in una stanza (necessario per la missione *Influenzare la gente*)
- Pugno di saturnite**, vicino a uno scheletro

Piccolo Yangtze

È un ex campo d'internamento. Il perimetro esterno è quadrato ed è composto da una cortina di ferro. Sul lato nord c'è un edificio in rovina. Il crinale a sud ospita gli evasi Numero 27 e Numero 34. All'esterno una torre di osservazione.



Panoramica



Ricette - Libro abilità Sopravvivenza



Potenziamento Iconoclasta: Pacciame



Silenziatore fucile COS di Christine

Oggetti

- Silenziatore fucile COS di Christine**, al primo piano dell'edificio rovinato a nord
- LAER avanzato di Elijah**, al primo piano della torre d'osservazione
- Ricette - Libro abilità Sopravvivenza**, sotto dei letti a castello a destra partendo dall'ingresso est
- Potenziamento Iconoclasta: Pacciame**, all'interno della torre d'osservazione vicino ad una macchinetta per il caffè (necessario per la missione *Influenzare la gente*)
- Asse protonico inverso**, sugli evasi Numero 27 e Numero 34

Sito di costruzione

Il sito è costituito da una serie di camion e bulldozer attorno ad un'enorme gru rossa. È infestata da droni di costruzione, assieme alla variante unica, il Direttore Droni di costruzione.



Panoramica



Potenziamento del Lavello: Prod. acqua

Oggetti

- Accentuatore radiale di valenza**, in cima alla gru, su una scatola di legno
- Potenziamento del Lavello: Produzione di acqua**, nella parte occidentale del sito (necessario per la missione *Influenzare la gente*)

Note

- Talvolta potranno comparire dei robot sentinella o dei Mister Handy impazziti
- Da questa postazione è possibile atterrare sul sito della Stazione meteorologica X-17

Trasmettitore Signal Hills

Situato a nordest del Piccolo Yangtze, è un piccolo edificio di una sola camera. Sul suo tetto c'è un piccolo accampamento. La fontana a nord è spesso infestata da piante di spore, inclusa la variante unica Dionaea Muscipula.



Panoramica



Interno



Progetto del Pozzo: Auto-Doc: Accconc.



Ricette - Libro abilità Baratto



LAER avanzato di Elijah



Pacchetto di semi



Pacchetto di semi

Oggetti

- Potenziamento Auto-Doc: Miglioramenti di acconciature**, su una scrivania vicino all'ingresso (necessario per la missione **Influenzare la gente**)
- Ricette - Libro abilità Baratto**, su un ripiano vicino all'entrata
- LAER avanzato di Elijah, Mod LAER - Lenti prismatiche, pagina di diario strappata**, sul tetto dell'edificio
- Pacchetto di semi**, vicino la fontana a nordest; un altro lo trovi a nord della fontana stessa, in una piccola radura oltre il tubo gigante; un altro è vicino a una pianta di spore (necessari per la missione **Ricerca sul campo**)
- Accentuatore radiale di valenza**, su uno scheletro nei pressi della fontana
- Guanto corrosivo**, sul corpo della Dionaea Muscipula

Stazione meteorologica X-17

Situata a nordovest della mappa, la sua entrata conduce ad un piccolo ufficio e ad un enorme magazzino, il cui perimetro è sorvegliato da numerosi Mister Gutsy e la variante unica Pancia di ferro. Al centro dell'area c'è un modello del Higgs Village su cui è possibile eseguire dei test meteorologici. Sul tetto sono presenti alcuni Restrictori di annullamento di Trauma Y-17.



Panoramica



Interno



Palla di neve

Oggetti

- Palla di neve e camice scienziato pazzo**, nel laboratorio vicino al modellino
- Diverse **asce da lancio protoniche**, sul rottame di Pancia di ferro

Centro di ricerca Y-0

Situato a nord della mappa, la sua entrata è bloccata da alcuni rottami di camion militari.



Panoramica



Il grande libro della scienza



Ricette - Libro abilità Armi da mischia

Oggetti

- Il grande libro della scienza**, vicino uno scheletro e un borsone da campeggio a sud dei due camion
- Ricette - Libro abilità Armi da mischia**, sul tetto dell'edificio

Giardino botanico X-22

È situato nella parte nordovest della mappa e a nord di Trasmettitore Signal Hills. Il giardino è infestato da piante di spore e portatori di spore. Fra questi ultimi è presente il Paziente Zero.



Panoramica



Progetto del Pozzo: Staz. ric. biologica



Pacchetto di semi

Oggetti

- **Progetto del Pozzo: Stazione di ricerca biologica**, nella parte superiore del giardino, vicino a un piatto caldo (necessario per la missione *Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi*)
- **Pacchetto di semi**, al secondo livello della zona sopraelevata

Area nord-orientale

Campo di ricerca di Hazmat

Posto a est del Serbatoio del pensiero, consiste in un edificio diroccato. L'intera area è contaminata dalle radiazioni.



Panoramica



Tuta di Hazmat

Oggetti

- **Tuta di Hazmat**, in una camera di stasi nel piano interiore

Note

- Il codice per sbloccare la camera di stasi è disponibile all'Impianto a tossine innovative Z-43. In alternativa puoi usare l'emettitore sonoro potenziato

Tunnel orientale di Big MT

Consiste in un tunnel bloccato da alcuni vagoni rossi



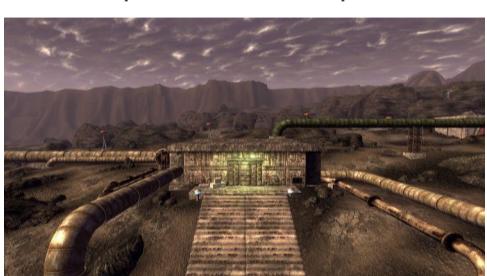
Panoramica

Oggetti

- Alcune **droghe**, nella scatola degli attrezzi sulla sommità

Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14

È una struttura situata a sud dell'Impianto di decostruzione Securitron e a nordest del Campo di ricerca di Hazmat. È infestata da numerosi cazador, tra cui l'esemplare unico Campione 73.



Panoramica



Potenziamento Auto-Doc: Impianto M-5

Oggetti

- **Oscillatore triradiale a valenza atomica**, su cadavere del Campione 73
- **Potenziamento Auto-Doc: Impianto M-5**, sul tavolo chirurgico nella stessa stanza in cui si trova il Campione 73 (necessario per la missione *Influenzare la gente*)

Impianto di decostruzione Securitron

L'edificio è posizionato nella parte nordest della mappa ed è infestato da Securitron impazziti, inclusa la variante gigante unica 010011110110111001100101



Panoramica



Progetto del Pozzo: Muggy



Progetto del Pozzo: Auto-Doc

Oggetti

- **Progetto del Pozzo: Muggy**, nel retro del camion a sud dell'edificio
- **Potenziamento "Muggy": Produzione parti**, sul corpo di 010011110110111001100101

- **Tiratore scelto carabina**, sopra i tubi a est dell'edificio
- **Oggetti vari**, per creare i kit di riparazione

Piattaforma di disintegrazione degli scarti

Situato a nordest della mappa, consiste in alcune passerelle che portano ad una grande piattaforma centrale, sulla quale è posto quel che resta di quattro pannelli fotovoltaici. L'area è popolata da lobotomiti. Una scala di metallo porta alla Stazione di carico.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Stazione di carico

Situata a nordest della mappa, l'area all'esterno ha un camion, diversi container e alcune testate. Una lunga scalinata di metallo porta alla Piattaforma di disintegrazione degli scarti. Il luogo è infestato da lobotomiti, roboscorpioni.



Panoramica

Oggetti

- Non ci sono oggetti utili in quest'area

Caverna misteriosa

È localizzata a sud-sudest del Tunnel settentrionale di Big MT e a sudest dell'Entrata per la Cupola della Zona proibita. La sua pianta interna è simile alla Caverna di Broc Flower e al centro della camera principale vive la mosca mutante leggendaria



Panoramica

Oggetti

- **50 carne di mosca mutante, 20 psycho e 20 buffout**, sul cadavere della mosca mutante leggendaria

Posto di guardia di Elijah

È una piccola baracca in lamiera, posta a nordovest dell'Impianto di decostruzione Securitron e a sudest della Caverna misteriosa, nascosta da alcune rocce.



Panoramica



Cannone di Tesla riparato di Elijah



Diario del posto di guardia

Oggetti

- **Cannone di Tesla riparato di Elijah**, a ovest, vicino una torretta
- **Diario del posto di guardia di Elijah**, vicino l'antenna trasmittente

Note

- Prendendo il Cannone di Tesla riparato di Elijah, compariranno nella zona alcuni Securitron ostili

Tunnel settentrionale di Big MT

Il tunnel metropolitano ha una porta laterale e una breccia sul pavimento, sorvegliata da una torretta migliorata e protetta da un campo di forza.



Panoramica



Interno

Oggetti

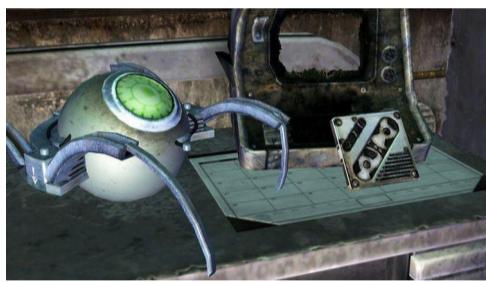
- Progetto del Pozzo: Interruttore della luce 02**, su uno scaffale dietro la porta a destra dell'entrata (necessario per la missione [Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi](#))
- LAER**, all'interno della breccia

Complesso magnetoidraulico

È un vecchio edificio abbandonato e allagato, posizionato a nord del Serbatoio del pensiero e a est del Trasmettitore Signal Hills.



Panoramica



Progetto del Pozzo: Lavello

Oggetti

- Progetto del Pozzo: Lavello**, sulla scrivania all'angolo a sinistra dell'entrata (necessario per la missione [Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi](#))
- Molte **munizioni per armi a energia** (200 celle di energia, 260 celle a microfusione), galleggianti sull'acqua o su fondo della zona allagata
- 4 Asce da lancio protoniche**, all'angolo più a destra, dietro un generatore

Entrata per la Cupola della Zona proibita

È costituita da un'unica enorme camera esagonale, al centro della quale comparirà il Roboscorpione gigante X-42. Attorno all'arena sono presenti alcune passerelle e scale che portano a dei terminali dai quali è possibile ottenere informazioni preziose sul roboscorpione gigante.

La cupola è simile strutturalmente al Serbatoio del pensiero, ma è in condizioni decisamente più fatiscenti e l'illuminazione è tendente al verde. In cima alla scalinata centrale è custodito il cervello del Corriere.



Panoramica



Entrata



Interno



Nascondiglio di Mobius



Campione audio - Roboscorp. di Mobius



Psswrld del terminale di arresto di emerg.



Camice del Dottor Mobius



Guanto del Dr. Mobius

Oggetti

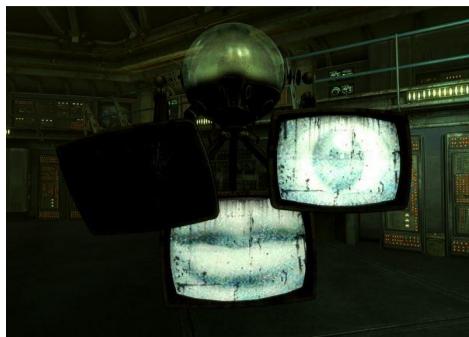
Officina:

- Campione audio - Roboscorpione di Mobius**, sulla scrivania alla destra dell'entrata settentrionale, al secondo livello (necessario per la missione [Ricerca sul campo](#))
- Password del terminale di arresto di emergenza**, sul lato est dell'edificio

Cupola:

- Camice del Dottor Mobius**, in un baule vicino alla scalinata centrale
- Guanto del Dr. Mobius**, su un tavolo a sinistra della scalinata centrale
- 44 Mentats**, in una stanza a destra
- LAER**, in una stanza sinistra

Personaggi



Unità centrale del Pozzo

Dottor Mobius:

- Nella missione **Old World Blues** e raggiungi la Cupola
 - Sconfiggi il Roboscorpione gigante X-42
 - Attiva il generatore d'emergenza dal terminale nella stanza più a destra dell'entrata, per danneggiarlo
 - Schiera i Protectron bersaglio, attivando l'interruttore nella stanza più vicina dall'entrata
 - Con una sfida Scienza 50 attiva le torrette automatiche dal terminale nella stanza a sinistra
 - Dal terminale sul balcone a sinistra puoi invece disattivare il Roboscorpione gigante X-42: la password è contenuta in un olonastro a sinistra della piattaforma dei protectron
 - Raggiungi il nascondiglio del Dr. Mobius e affrontalo
 - Parlaci e vicini alcune sfide abilità (Riparazione 75, Scienza 50, Eloquenza 65, Intelligenza 7, Percezione 7, Medicina 65, Armi 75) oppure uccidilo e sconfiggi i roboscorpioni MK4B
 - Confrontati con il tuo cervello
 - Convincilo a tornare nel tuo corpo con alcune sfide Scienza, Eloquenza e Medicina oppure usando le abilità extra Uno scapolo incallito, Cherchez La Femme, Donnaiolo o Vedova nera
 - A seconda delle tue scelte, puoi decidere se reimpiantare i tuoi organi originali o lasciare quelli sintetici, guadagnando le rispettive abilità extra
 - La parte finale della missione si svolge al Serbatoio del Pensiero

Il Divide

Il Divide è lo scenario del DLC Lonesome Road. È un'enorme landa desolata, sferzata da venti potentissimi e tossici e colpita da terremoti incessanti. In essa risiedono creature abominevoli, come gli sfregiati e scavatori. L'unico punto di riferimento resta la Long 15, che si snoda fra le macerie dei siti missilistici.

Area del silo di Hopeville

Sentiero per Rottami del canyon

Consiste in uno stretto passaggio fra due creste di un canyon, disseminato da rottami e macerie. Porta all'Ingresso del bunker del silo di Hopeville ed è infestato dai coyote.



Panoramica

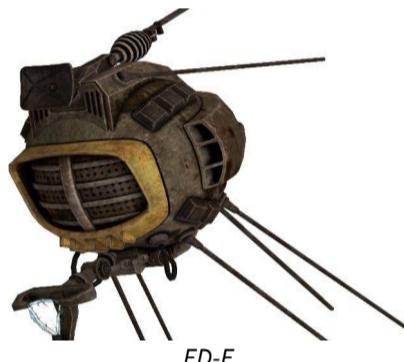


Entrata dal Mojave

Oggetti

- Jet, in una scatola degli attrezzi oltre alcune assi di legno

Personaggi



ED-E:

- Durante la missione *Il Silo* dovrai liberarlo dalla sua camera di stasi e utilizzarlo per sbloccare i terminali di spaccio
- Nella missione *Il Corriere* puoi decidere se salvarlo dalla stanza di manutenzione robot
- In *La Fine* puoi chiedergli di fermare il lancio dei missili, sacrificandolo

Note

- In *La Riunione* devi attraversare i Rottami del canyon, nei pressi di Primm, attraversare il sentiero e raggiungere il bunker del silo missilistico di Hopeville

Ingresso del bunker del silo di Hopeville

Porta al Silo missilistico di Hopeville, dopo aver attraversato i Sentiero per Rottami del canyon.



Panoramica

Note

- È in stato di allarme, forse a causa dei terremoti del Divide

Silo missilistico di Hopeville

L'entrata occidentale consiste nella Caserma di Hopeville - Divisione Donne, accessibile dopo aver detonato una delle testate limitrofe e una stazione di rifornimento in rovina. All'interno di quest'ultima è presente un banco da lavoro, una cassaforte e alcune scatole di metallo. L'entrata orientale è in prossimità dell'Accampamento degli sfregiati mentre la Caserma di Hopeville - Divisione Uomini è proprio dall'altra parte della strada.



Panoramica



Entrata orientale



Entrata orientale

Oggetti

- Nuka Cola Quantum**, in una scatola all'interno della Stazione di rifornimento (10% di possibilità)

Note

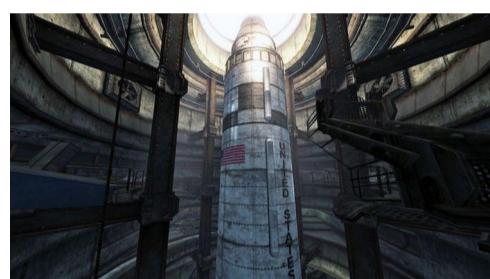
- Uscendo dal bunker, Ulysses inizierà un dialogo attraverso ED-E, utile per il completamento della sfida *Come se...*
- Scegliendo l'opzione di dialogo **Percezione** si attiverà il segnale di completamento

Bunker del silo missilistico di Hopeville

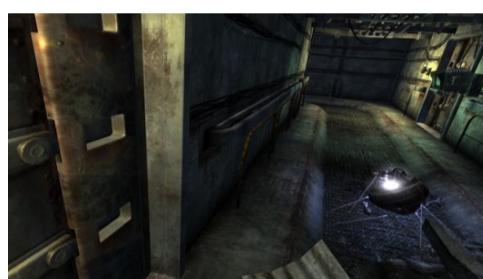
È un'enorme struttura che si estende fino all'altro lato della mappa. Al suo interno è custodito un enorme missile nucleare, sorvegliato da alcuni robot sentinella e torrette automatiche.



Panoramica



Interno



Scheda di circuito di potenziamento Eyebot



Elettronica di Dean



Codice per rimuovere il blocco



Poster di RALPHIE



Cadavere del generale Martin Retslaf

Oggetti

- Scheda di circuito di potenziamento Eyebot**, al centro del corridoio dietro la porta a sinistra dell'entrata
- Elettronica di Dean**, al piano inferiore, fa alcune lamiere
- Silo di Hopeville - Codice di sicurezza livello 1 e 2**, all'interno di due scrivanie: uno al livello interiore, l'altro nella sala operazioni al secondo livello; il secondo olonastro sblocca il terminale dell'ufficio di Martin Retslaf al piano superiore
- Divisa da generale dell'esercito americano**, sul corpo di Retslaf al piano superiore
- Codici di sicurezza della rete del silo**, nella scrivania di Retslaf
- Sparachiodi H&H Tools**, in una scatola degli arnesi sullo scaffale inferiore all'interno della stanza di stoccaggio, al terzo livello
- 2 Nuka Cola Quartz**: una nel ripostiglio sulla piattaforma rialzata; l'altra nella stanza del reattore al secondo livello, sotto una scrivania
- 3 Saldatori ad arco**: di fronte al terminale che libera ED-E; due nella stanza del pannello di controllo, vicino al cadavere di uno sfregiato
- Bollettino programmatore**, in cima al controllo per la porta tagliafuoco

Personaggi

ED-E (Lonesome Road):

- Nella missione **Il Silo** devi liberare ED-E dalla sua camera di stasi e usarlo per sbloccare le porte esterne del bunker
- Uscito dal bunker ti verrà assegnata la missione **Il Lavoro**, nella quale dovrai procurarti un **detonatore laser**, fare esplodere le testate e garantirti l'accesso alla Strada principale
 - Sono previste alcune sfide abilità (**Percezione 6, Intelligenza 7, Eloquenza 55 e 75, Scienza 50, Medicina 35, Sopravvivenza 35 e 75, Esplosivi 50**) e sfide fazione
 - Superando la sfida **Percezione** prosegui nella sfida *Come se...*

Note

- Per disattivare le torrette automatiche usa il terminale vicino al missile con una sfida **Riparazione 50**
- L'edificio verrà abitato da sfregiati una volta completato il DLC
- C'è un poster RALPHIE, vicino la piattaforma rialzata, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Strada per Miglio del corriere

Situata subito sotto il Bunker del silo missilistico di Hopeville funge da ingresso al Miglio del corriere.



Panoramica

Note

- L'area è accessibile solo dopo aver completato la missione [Il LANCIO](#)

Il Miglio del corriere

È il "ground zero" di un'esplosione nucleare e vi si accede dall'angolo sudovest di Hopeville. Consiste in un'area fortemente irradiata, ricolma di macerie di alti grattacieli e infestata da sfregiati e deathclaw radioattivi.



Panoramica



Sesso nel sangue



Poster di RALPHIE

Oggetti

- Modifiche per **Luce rossa** e per **mitragliatrice da spalla**, in alcune casse militari nella parte sudest
- Stealth Boy**, su una scatola a destra dell'ingresso
- Sesso nel sangue**, sporgente su un lampioncino all'ingresso
- Nuka Cola Quartz**, fra alcune macerie nella parte centrale-settentrionale
- Armatura pesante casuale**, in una delle scatole metalliche all'interno di un edificio di due piani, nei pressi di una testata
- Molte **munizioni nucleari**, in alcuni contenitori dell'edificio al centro

Note

- L'area è accessibile solo dopo aver completato la missione [Il LANCIO](#)

Base del missile di Hopeville - Stazione di carico

Questa zona recintata era utilizzata per il carico delle testate e dei rifornimenti all'interno del bunker. Sono rimasti alcuni camion ribaltati, enormi massi e numerose casse militari.



Panoramica



Diario di Ulysses: Y-17.15

Oggetti

- Diario di Ulysses: Y-17.15**, dietro alcune macerie che sorreggono una bandiera del Vecchio Mondo, all'interno di una cassetta degli attrezzi, sotto un camion rovesciato

Quartier generale della base del missile di Hopeville

Questo edificio serviva come centro di controllo per le operazioni al Silo missilistico di Hopeville, prima della Grande Guerra. Due sfregiati abitano al suo interno e altrettanti sfregiati sono posizionati sul suo tetto. Nonostante si snodi su due livelli, solo il pianterreno è percorribile.



Panoramica



Interno



Scheda di circuito di potenziamento Eyebot



Tu e Nikola Tesla



Panoramica



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Tu e Nikola Tesla**, a destra dell'entrata su uno scaffale
- **Scheda di circuito di potenziamento Eyebot**, sotto la scrivania in una stanza a nord dell'edificio
- **Terminale dello spaccio**, nella stanza più a destra assieme ad un Auto-Doc
- **Base di Hopeville - Codici di accesso dell'armeria**, in una cassaforte (**Scasso 75**) all'interno di una stanza a sinistra del corridoio

Note

- All'esterno dell'edificio sul lato nord, c'è un poster RALPHIE per la sfida Mi sento un ragazzino

Armeria di Hopeville

È un edificio situato vicino al Quartier generale della base del missile di Hopeville.



Panoramica



Interno



Pistole e proiettili

Oggetti

- **Razzo ad alta esplosività**, su un tavolo a sinistra
- **Razzi incendiari**, sugli scaffali del muro a est
- **Pistole e proiettili**, sotto la scrivania all'angolo a nordest
- **2 set di attrezzature antisommossa**, in un armadietto aperto e in uno chiuso (**Scasso 100**)
- **Chiave del cancello di servizio della base**, all'esterno in una scatola metallica; apre la Caserma di Hopeville - Divisione Uomini

Note

- È possibile entrarci con uno specifico olonastro, che si trova in una cassaforte (**Scasso 75**) al Quartier generale, hackerando il terminale (**Scienza 75**) o sbloccando la porta (**Scasso 100**).
- Può essere usata come base temporanea per il Corriere, poiché all'interno è presente anche un letto

Caserma di Hopeville - Divisione Uomini

Una volta questo edificio era destinato per i soldati della base di Hopeville, mentre ora è abitato dagli sfregiati.



Panoramica



Interno



Lo scassinatore moderno

Oggetti

- **Lo scassinatore moderno**, sotto una scatola di legno sul pavimento vicino ad una toilet

Caserma di Hopeville - Divisione Donne

È situata vicino l'entrata occidentale del Silo missilistico di Hopeville. Può essere raggiunta solo dopo aver fatto saltare la testata nucleare sul camion all'esterno. La zona è abitata da alcuni sfregiati.



Panoramica



Interno



Grognak il barbaro



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Grognak il barbaro**, sotto un libro su un piccolo tavolo, sul retro della caserma

Note

- È presente un poster di RALPHIE sul lato meridionale della caserma, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Accampamento degli sfregiati

Consiste in una parte di autostrada collassata e cinque edifici in rovina.



Panoramica



Luce rossa e detonatore laser



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Luce rossa**, sul tetto di uno degli edifici principali
- **Detonatore laser**, su una scatola, vicino alla Luce rossa

Note

- Per poter continuare nell'area successiva, il Corriere deve far esplodere la testata che blocca il passaggio, attraverso il detonatore laser
- Al piano inferiore è presente un letto
- Dietro un edificio è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Base degli sfregiati

È costituita da un edificio distrutto e un'ingente quantità di rovine. Il rottame di un camion dei pompieri serve agli sfregiati come punto di osservazione.



Panoramica

Oggetti

- **Elmo della bestia sfregiata**, indossato da Blister

Note

- Blister apparirà dopo che il Corriere avrà fatto detonare la testata, assieme a 7-8 sfregiati

Avamposto di guardia degli sfregiati

Consiste in un edificio in rovina, con un banco da lavoro e uno di ricarica al suo interno. È infestato da sfregiati.



Panoramica



Seminterrato



Racconti di un venditore di carne...



Poster di RALPHIE



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, all'interno del seminterrato, su un bancone
- **Torta di carne strana**, dietro un tavolo ribaltato nei pressi dell'entrata

Note

- Sono presenti due poster di RALPHIE, utili per la sfida *Mi sento un ragazzino*. Uno all'esterno dell'edificio, uno nel seminterrato

Avamposto di rifornimento degli Sfregiati

Una testata è posizionata vicino ad un veicolo ribaltato. Una volta fatta saltare, sarà possibile accedere ad uno dei camion, con molte scorte militari al suo interno. L'area è infestata dagli sfregiati.



Panoramica



Diario di Ulysses: Y-17,21



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Chiave per la scorta segreta del magazzino**, dietro al camion vicino alla testata; sblocca il cancello a nordest
- **Diario di Ulysses: Y-17,21**, su una scatola di metallo a sinistra dell'area dietro un cancello chiuso

Note

- Dietro un cancello chiuso è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Area del silo di Ashton

Entrata del tunnel del cavalcavia crollato

È ciò che resta di un sottopassaggio autostradale, collassato dopo la detonazione delle testate nucleari nel Divide. Porta all'Ingresso della Strada principale.



Panoramica



Interno



Al riparo!



Ordini della missione



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Al riparo!**, poco prima dell'Ingresso della Strada principale, in un piccolo accampamento di fortuna, sotto un orsacchiotto in una scatola
- **Ordini della missione della squadra Bravo**, sul corpo di un soldato RNC, sopra un container con un deathclaw

Note

- Un singolo deathclaw, con solo 35 TP, può essere trovato all'interno; raramente attacca, poiché è programmato per essere ucciso dagli scavatori

Ingresso della Strada principale

È composta quasi totalmente da un'autostrada sopraelevata, la Strada principale, che una volta attraversava il centro di Hopeville. Ora è completamente in rovina e circondata da palazzi collassati. L'area è infestata da deathclaw e da alcuni sfregiati, capeggiati da Bestia.



Panoramica

Oggetti

- **Terminale dello spaccio**, sul retro di un camion
- **Elmo del muso della bestia sfregiata**, indossato da Bestia

Note

- Parlando con ED-E è possibile sbloccare un dialogo utile per la sfida *Come se...*

Il Nido del corvo

In passato era un presidio dell'RNC per la Strada principale. Gli edifici contenevano degli uffici amministrativi. All'esterno di uno dei palazzi crollati c'è una testata.



Panoramica



Diario di Ulysses: Y-17,16



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Attrezzatura antisomossa avanzata**, sul cadavere in un ufficiale RNC
- **Diario di Ulysses: Y-17,16**, all'interno dell'edificio più alto, vicino ad un sacco a pelo
- **2 Riviste delle abilità**, in una scatola vicino al sacco a pelo

Note

- Sul muro dietro l'edificio è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*
- Bisogna prestare la massima attenzione, poiché l'area è disseminata di cariche Satchel

Svincolo dell'autostrada in rovina

Consiste in due carreggiate autostradali che si intersecano. Sotto il cavalcavia è presente un camion con alcune munizioni al suo interno. L'area è infestata da sfregiati e deathclaw.



Panoramica

Area di sosta Junction 7

È situato alla fine della Strada principale e consiste in alcuni edifici in rovina, parzialmente sepolti nel terreno. L'area è infestata da scavatori e deathclaw.



Panoramica



Palla di neve



Diario di Ulysses: Y-17,22



Salotto

Oggetti

- **Palla di neve**, al piano superiore dell'edificio, in una libreria ribaltata
- **Denaro prebellico**, in una valigia alla fine di una sporgenza, dietro un'insegna
- **Diario di Ulysses: Y-17,22**, nel campo a destra del rimorchio

Note

- È presente un poster di RALPHIE all'angolo sud-est, fuori dall'edificio, per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Stazione di controllo del silo di Ashton

È un piccolo edificio rovinato che protende verso l'entrata del silo e la console dei comandi di lancio, attivabile da ED-E.



Panoramica



Poster di RALPHIE



Missile lanciato

Oggetti

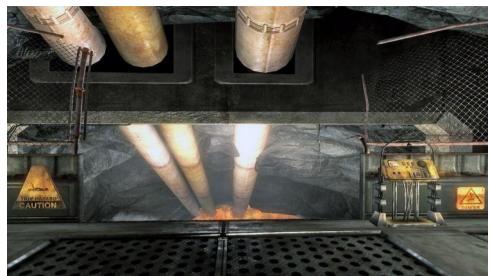
- **Sacco a pelo Arrangiati!**, nell'accampamento degli sfregiati, oltre la strada

Note

- Anche se Ulysses schernisce il Corriere affermando che non è necessario lanciare il missile, è necessario farlo per completare **Il Lancio** e continuare il DLC
- Lanciare il missile sbloccherà il Miglio del corriere
- Vicino alla stazione di controllo è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Silo missilistico di Ashton

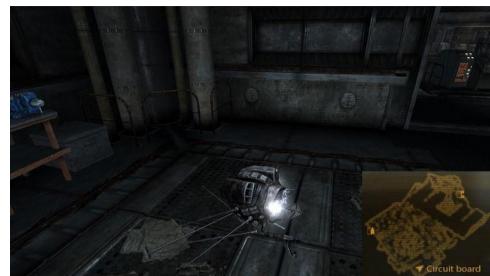
È la struttura sotterranea principale, in cui sono ancora conservati la maggior parte dei missili nucleari intercontinentali prebellici. Sebbene la cittadina vicina sia stata rasa al suolo dall'impatto di numerose testate nucleari, questo sito è rimasto pressoché intatto. L'area interna, infestata da numerosi scavatori, si snoda su diversi piani ed è presente un ascensore.



Panoramica



Esterno



Scheda di circuito di potenziamento Eyebot



Il grande libro della scienza

Oggetti

- **Scheda di circuito di potenziamento Eyebot**, su un eyebot distrutto, all'interno di una stanza raggiungibile da una passerella al primo livello, dietro una porta di metallo (**Scienza 75**)
- **Il grande libro della scienza**, all'angolo nord del terzo livello, oltre una cassaforte chiusa (**Scasso 75**)

Note

- Nella missione **Il Divide** dovrai farti strada nel silo, prendere l'ascensore e raggiungere la caverna di Abaddon
- I dialoghi con Ulysses servono per la sfida *Come se...*

Area del Tempio di Ulysses

Caverna di Abaddon

Questa caverna è stata creata dagli edifici collassati ed è l'unica via d'accesso al Tempio di Ulysses. È collegata al Tetto dell'Hotel Boxwood ed è infestata da numerosi scavatori, inclusa la loro regina.



Panoramica



Edifici sepolti



Scheda di circuito di potenziamento Eyebot



Giornale di medicina interna del D.C.



Poster di RALPHIE

Oggetti

- Giornale di medicina interna del D.C.**, nella seconda stanza, dopo essere entrati negli Edifici sepolti, nei pressi di un letto e un poster di Ralphie
- Scheda di circuito di potenziamento Eyebot**, fra alcune rocce oltre una trave, dopo aver detonato la testata a est
- Diario di Sunflower Summers**, in una valigia vicino ai resti di Summer, nella parte settentrionale della caverna; è utile per la sfida *Nostalgia*

Note

- Un Auto-Doc è presente subito prima dell'ingresso agli Edifici sepolti
- Nella missione **Il Divide** dovrà cercare l'uscita alla caverna e raggiungere il tetto della torre Sunstone

Tetto della torre Sunstone

È quello che resta di un edificio multipiano, accessibile dal Silo missilistico di Ashton. La maggior parte delle stanze al suo interno sono inagibili.



Panoramica



Esercito cinese: Corpi speciali



Diario di Ulysses: Y-17,23



Diario di Ulysses: Y-17,17



Poster di RALPHIE



Poster di RALPHIE

Oggetti

- Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, all'interno dell'edificio, in una libreria
- Diario personale del soldato semplice Foster**, in un borsone a sud della torre
- Diario di Ulysses: Y-17,23**, su una scrivania scendendo dal tetto dell'edificio vicino ad una bandiera del Vecchio Mondo
- Diario di Ulysses: Y-17,17**, sul tetto di un edificio a est, vicino ad un'insegna al neon "Saturnite" dove è dipinta una bandiera del Vecchio Mondo

Personaggi

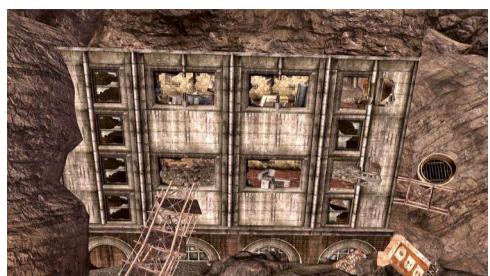
- Al terzo piano dell'edificio è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*; un altro poster è presente all'esterno di un edificio in rovina, oltre il secondo piano dell'Edificio comunale della terza strada

Note

- Nella missione **Il Divide** dovrà raggiungere l'Edificio comunale della terza strada

Edificio comunale della terza strada

È situato a sudovest del Tetto della torre Sunstone e solo il suo primo piano è accessibile, da un'impalcatura di metallo. L'area è infestata da scavatori.



Panoramica



Scheda di circuito di potenziamento Eyebot



Stile da congresso, menzognero



Attrezzatura antisommossa d'élite

Oggetti

- **Stile da congresso, menzognero**, sotto una scrivania
- **Scheda di circuito di potenziamento Eyebot**, nelle fogne municipali
- **Attrezzatura antisommossa d'élite**, sul cadavere di un ufficiale RNC al piano superiore

Note

- A sinistra della scrivania è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*
- La seconda parte della sfida *Nostalgia* è presente nel terminale dell'ufficio del Tesoriere

Tetto dell'Hotel Boxwood

È situato, assieme ad altri edifici in rovina, all'esterno della Caverna di Abaddon ed è infestata da numerosi deathclaw, inclusa la variante unica Rawr.



Panoramica



Scheda di circuito di potenziamento Eyebot

Oggetti

- **Artiglio di Rawr**, sul cadavere del deathclaw unico Rawr
- **Scheda di circuito di potenziamento Eyebot**, fra alcune rocce verso il Tetto della torre Sunstone
- **Computer di Jackie**, a nord dell'Impianto di trattamento effluenti, utile per la sfida *Nostalgia*
- **Rapporto della missione**, in un borsone con alcuni scheletri dietro un camion parzialmente sepolto
-

Personaggi

- Gli sfregiati che stazionano in quest'area, ricompaiono dopo qualche giorno, incluso quello che indossa uno **Stealth Boy** e porta una **Lama dell'Ovest**

Note

- L'**Artiglio di Rawr** può essere trasformato in qualsiasi banco di lavoro nel **Pugno di Raw**
 - Se hai il tratto **Zona contaminata selvaggia**, l'arma creata sarà il **Pugno di Rawr dell'Orsa Maggiore**

Impianto di trattamento effluenti

Situato a est del Tempio di Ulysses, è raggiungibile dopo aver fatto detonare la testata piazzata nell'area limitrofa. L'interno è infestato da scavatori e sfregiati



Panoramica



Interno dell'ufficio



Pugilato illustrato



Poster di RALPHIE

Oggetti

- **Pugilato illustrato**, dietro gli armadietti
- **Rapporto di azione del mercenario RNC** e **Rapporto di azione del mercenario RNC - Appendice**, a nord est dell'entrata sotto una sporgenza; utili per la sfida *Nostalgia*

Note

- Vicino al terminale dell'ufficio è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*
- Nel terminale è presente una nota per la sfida *Nostalgia*

Smaltimento rifiuti

L'entrata è subito a est del Tempio di Ulysses e consiste in un'apertura nel muro, non facile da individuare. L'interno consiste di una specie di bunker in rovina, ricolmo di barili di materiale nucleare. La zona è moderatamente radioattiva.



Panoramica



Interno della grotta



Guida sopravv. Zona contaminata



Per chiunque lo trovi



Poster di RALPHIE

Oggetti

- Guida sopravv. Zona contaminata**, nell'area centrale all'interno del bunker collassato, vicino ad uno scheletro
- Tiratore scelto carabina**, vicino a uno scheletro sul retro
- Per chiunque lo trovi...**, in mano allo scheletro sul retro

Note

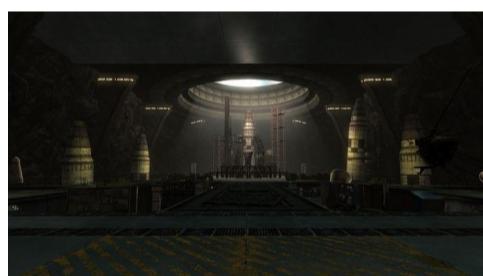
- Vicino all'entrata è presente un poster di RALPHIE, utile per la sfida *Mi sento un ragazzino*

Tempio di Ulysses

È la dimora di Ulysses, una sorta di santuario per il Vecchio Mondo. È anche il più grande silo di missili nucleari, ancora capace di lanciare diverse testate intercontinentali su qualsiasi bersaglio sia stato scelto. È difeso da numerose torrette automatiche ed eyebot.



Panoramica



Interno



Poster di RALPHIE

Oggetti

- Saldatori ad arco, cariche satchel**, sparsi all'interno dell'edificio

Personaggi



Ulysses

Ulysses:

- Affronta Ulysses nella missione **Il Corriere**
 - Scegli la via diplomatica, superando una sfida Eloquenza 100, una sfida Eloquenza 90 e un'alta reputazione per una delle fazioni principali (RNC, Legione di Caesar o la Strip), avendo collezionato tutte le schede di circuito di potenziamento Eyebot o tutti gli olonestri di Ulysses
 - Uccidilo in combattimento, ricordando che utilizzerà uno Stelth Boy, si curerà velocemente e ripristinerà ogni arto menomato, facendosi aiutare dai numerosi eyebot
 - Come Gaius Magnus e il Colonnello Royez non può essere atterrato, ogni suo attributo S.P.E.C.I.A.L. ha valore 10. Possiede oltre 1000 TP e la sua velocità di spostamento è leggermente maggiore di quella del Corriere
 - Dopo che ti sei occupato di Ulysses, respingi l'attacco degli sfregiati (con o senza di lui)
- Decidi se usare i missili su uno o entrambi i bersagli in **L'Apocalisse** o di fermare la sequenza di lancio in **La Fine**, sacrificando ED-E

Note

- Per disattivare gli eyebot, accedi ai terminali indicati dal Pip-Boy durante la missione **Il Corriere**. Dovrai avere **Scienza 100** e **Riparazione 100** per poterli disattivare completamente. Attivando le trappole laser verranno sganciati alcuni missili

Aree nel Mojave

Queste aree diventano disponibili solo se decidi, durante la missione *L'Apocalisse*, di lanciare le testate nucleari contro uno o entrambi i bersagli.

Barca per Dry Wells

Situato a ovest del molo di Cottonwood Cove che porta al Forte, permette l'accesso a Dry Wells. Consiste in una semplice barca di colore rosso, messa in secca sulla spiaggia.



Panoramica

Oggetti

- Nessun oggetto interessante

Note

- L'area è disponibile solo se, durante la missione *L'Apocalisse*, hai deciso di lanciare le testate nucleari contro la Legione di Caesar
- È possibile viaggiare fino a questo luogo con i propri seguaci, poiché è una zona del Mojave e non del DLC

Dry Wells

Era un accampamento di Capelli intrecciati, poi occupato dai legionari di Vulpes Inulta. Di questo luogo restano solo una landa desolata con molte tende bruciate. È altamente radioattiva e infestata dagli sfregiati, capeggiati da Gaius Magnus.



Panoramica



Lanciagranate Vittoria rossa

Oggetti

- Armatura della Tribù 87**, indossata da Gaius Magnus
- Lanciagranate Vittoria rossa**, in un armadietto all'interno di una tenda bruciata
- Spedizione "mancante"**, vicino al Lanciagranate Vittoria rossa
- Armatura da combattimento o Armatura atomica T-45d**, su una sporgenza a est
- Molte **munizioni e armi a energia**, nelle varie custodie hi-tech

Personaggi



Gaius Magnus

Gaius Magnus:

- Come Ulysses e il Colonnello Royez non può essere atterrato, ogni suo attributo S.P.E.C.I.A.L. ha valore 10 e un alto numero di TP, che può rigenerare durante il combattimento
- Nonostante sia in possesso di una mitragliatrice a canne rotanti, preferisce il combattimento corpo a corpo

Note

- L'area è disponibile solo se, durante la missione *L'Apocalisse*, hai deciso di lanciare le testate nucleari contro la Legione di Caesar
- Poiché l'area è altamente irradiata (20 RAD/sec), gli sfregiati rigenereranno la loro vita molto velocemente
- Uccidere tutti i legionari irradiati dell'area, farà guadagnare l'infamia per la Legione e risulterà difficile ottenere l'Armatura della Tribù 87 senza diventare ostili a Caesar
- La radiazione all'interno del cratere è di 35 RAD/sec, mentre al suo centro raggiunge un picco di 250 RAD/sec
- Se è ancora vivo, parlare con Ulysses in questo luogo sbloccherà una serie di dialoghi unici
- È possibile viaggiare fino a questo luogo con i propri seguaci, poiché è una zona del Mojave e non del DLC

Cancello per la Long 15

È costituito da due cancelli e l'ingresso porta alla Long 15.



Panoramica

Oggetti

- Nessun oggetto interessante

Note

- L'area è disponibile solo se, durante la missione *L'Apocalisse*, hai deciso di lanciare le testate nucleari contro l'RNC
- È possibile viaggiare fino a questo luogo con i propri seguaci, poiché è una zona del Mojave e non del DLC

Long 15

È una parte dell'Interstatale 15 trasformata in una landa altamente radioattiva. Le truppe che vi stazionavano sono state uccise o ghoulificate, come lo stesso Colonnello Royez, rifugiato nei resti di quello che era un edificio medico, nella parte terminale dell'area.



Panoramica

Oggetti

- Armatura atomica Sierra bruciaccia**, indossata dal Colonnello Royez
- Lanciagranate del Grande Orso**, in una cassa vicino al Colonnello
- 3 Armature da combattimento mercenario RNC**, sui cadaveri delle truppe RNC: davanti a un camion distrutto, davanti l'entrata, sotto un cavalcavia crollato e di fronte al secondo camion sulla strada
- 7 Armature atomiche recuperate RNC**, tre indossati da truppe pesanti RNC, 4 su altrettanti cadaveri
- Alcune armi a energia**, in una custodia fucile high-tech, vicino a un pilone dell'autostrada

Personaggi



Colonnello Royez

Colonnello Royez:

- Come Ulysses e Gaius Magnus non può essere atterrato, ogni suo attributo S.P.E.C.I.A.L. ha valore 10 e un alto numero di TP, che può rigenerare durante il combattimento
- Utilizza delle sovraccariche per celle a microfusione, perciò i suoi attacchi con il Lanciatore al plasma risultano molto più efficaci

Note

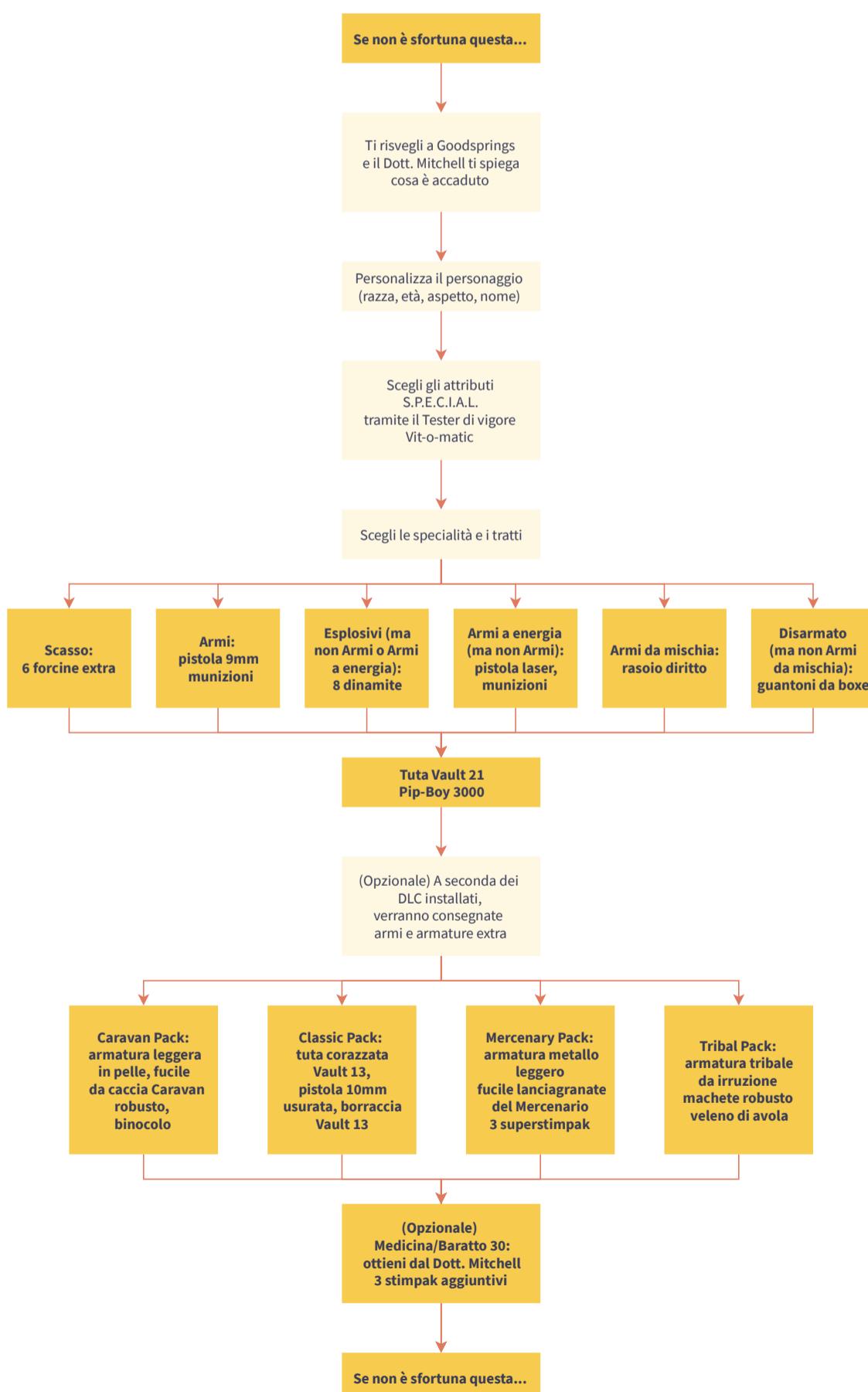
- L'area è disponibile solo se, durante la missione *L'Apocalisse*, hai deciso di lanciare le testate nucleari contro l'RNC
- Poiché l'area è altamente irradiata (20 RAD/sec), i soldati irradiati rigenereranno la loro vita molto velocemente
- Il cratere dell'esplosione principale emette una radiazione costante di 20 RAD/sec
- È possibile viaggiare fino a questo luogo con i propri seguaci, poiché è una zona del Mojave e non del DLC

Missioni

Missioni tutorial

Se non è sfortuna questa...

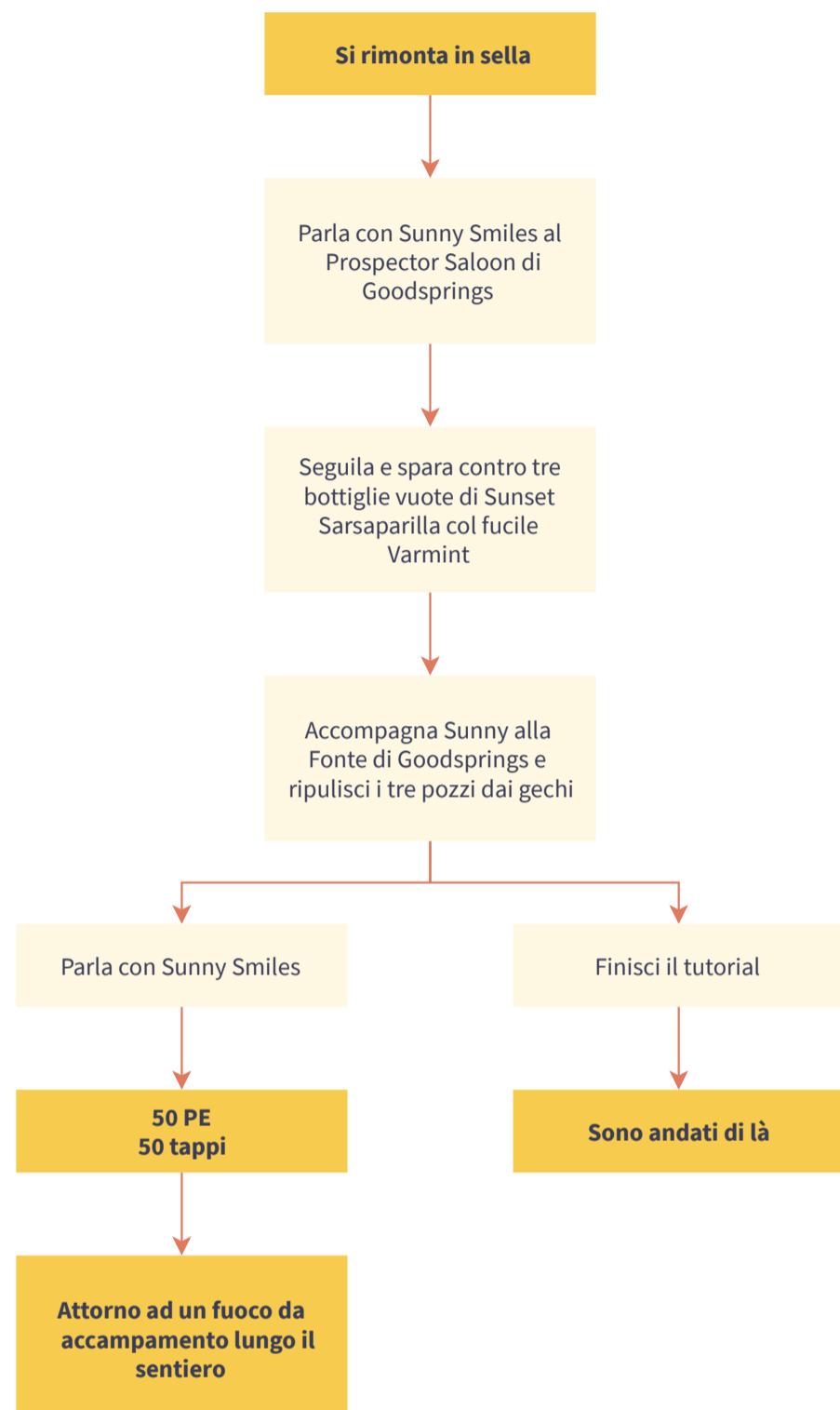
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Goodsprings	Dott. Mitchell	Pip-Boy 3000 18 tappi Tuta Vault 21, 6 forcine, oggetti extra in base alle specialità scelte	Medicina/Baratto 30: dopo il dialogo finale con il Dott. Mitchell è possibile ottenere 3 stimpak aggiuntivi	<p>Le ricompense cambiano in base alle Specialità scelte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 forcine (per un totale di 12) se si sceglie Scasso - Pistola 9mm e 43 colpi se si sceglie Armi - 8 candelotti di Dinamite se si sceglie Esplosivi (ma non si sceglie né Armi né Armi a energia) - Pistola laser e 20 celle a energia se si sceglie Armi a energia (ma non si sceglie Armi) - Rasoio dritto se si sceglie Armi da mischia - Guantoni da boxe se si sceglie Disarmato (ma non si sceglie Armi da mischia) <p>Si può anche scegliere di non selezionarne alcun tratto</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai al tester della forza Vit-o-matic.
30		Usa il tester della forza Vit-o-matic.
40		Accomodati sul divano del soggiorno del Dott. Mitchell.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Segui il Dott. Mitchell fino all'uscita.

Si rimonta in sella

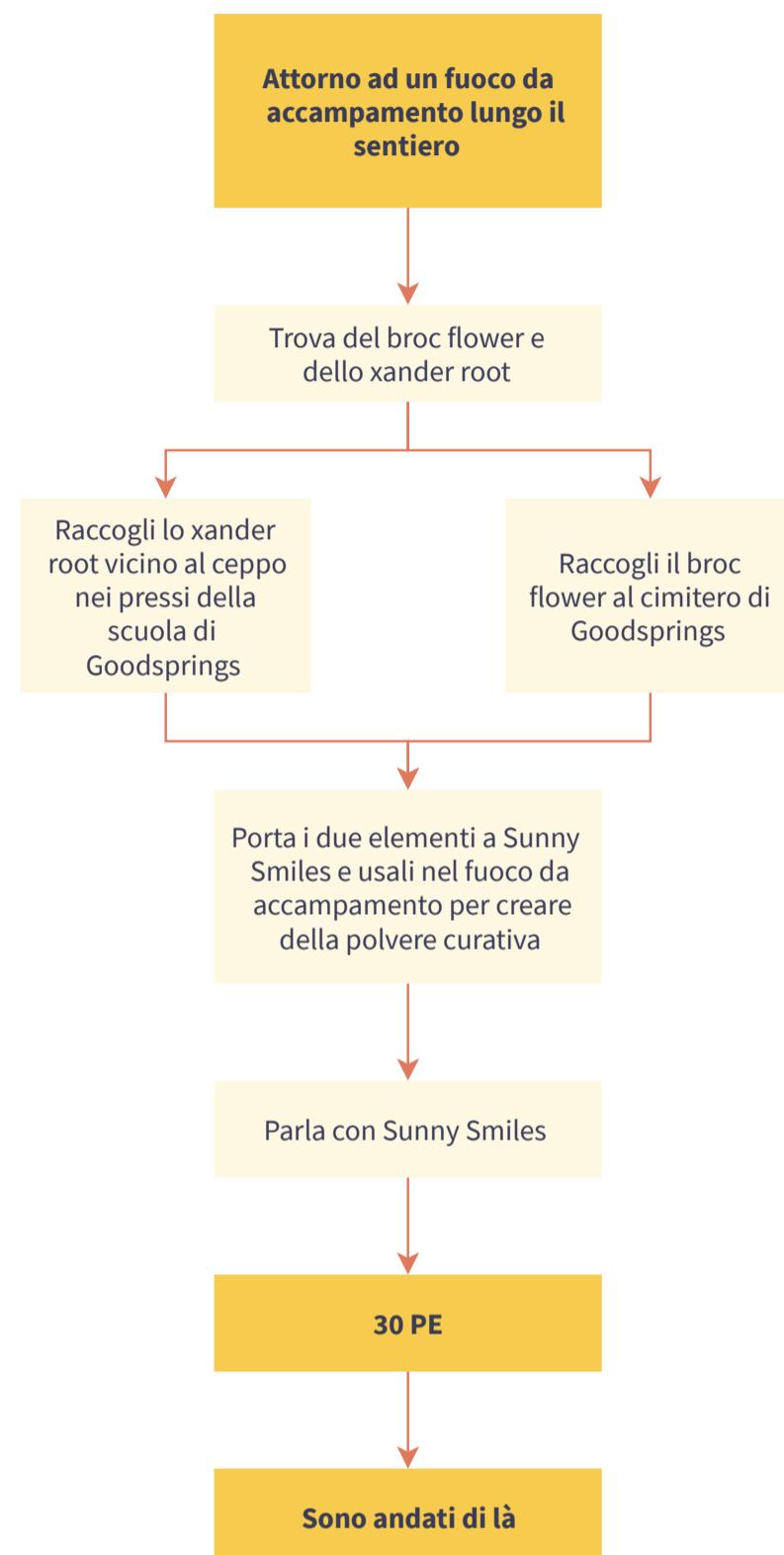
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Goodsprings	Sunny Smiles	50 PE 50 tappi Fucile Varmint, 30 munizioni 5.56mm, 60 munizioni 5.56mm (opzionale)	Fama per Good-springs (opzionale)		La fama per Goodsprings si guadagna se si riesce a salvare il colono prima che i gichi lo uccidano



Tappe	Stato	Descrizione
3		Parla con Sunny Smiles al Prospector Saloon.
4		Incontra Sunny Smiles sul retro del Prospector Saloon.
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Spara a 3 bottiglie Sarsaparilla fuori dal Prospector Saloon.
20		Segui Sunny.
30		Uccidi i gichi al pozzo.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Sunny Smiles.
50		Uccidi i gichi in altri pozzi.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla a Sunny della tua ricompensa.
70		Vai a trovare Trudy al Prospector Saloon.

Attorno ad un fuoco da accampamento lungo il sentiero

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Goodsprings	Sunny Smiles	Polvere curativa		Consumare uno dei due elementi prima di finire la missione farà sparire il segnalino di Sunny sulla mappa

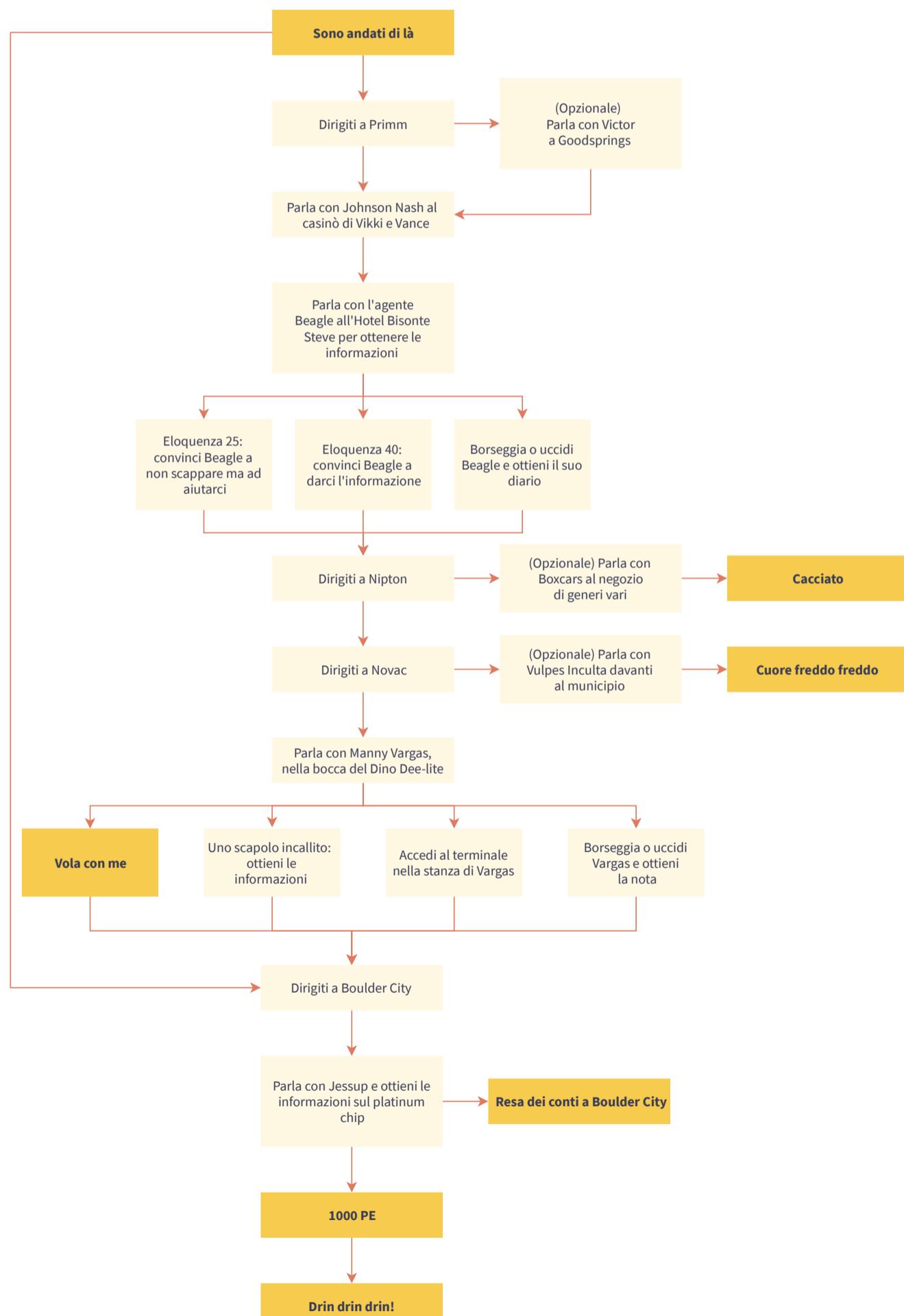


Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova un Broc Flower e una Xander Root.
20		Porta il Broc Flower e la Xander Root a Sunny al fuoco da accampamento.
30		Usa il fuoco da accampamento per creare della polvere curativa.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Vai a trovare Trudy al Prospector Saloon.

Missioni principali

Sono andati di là

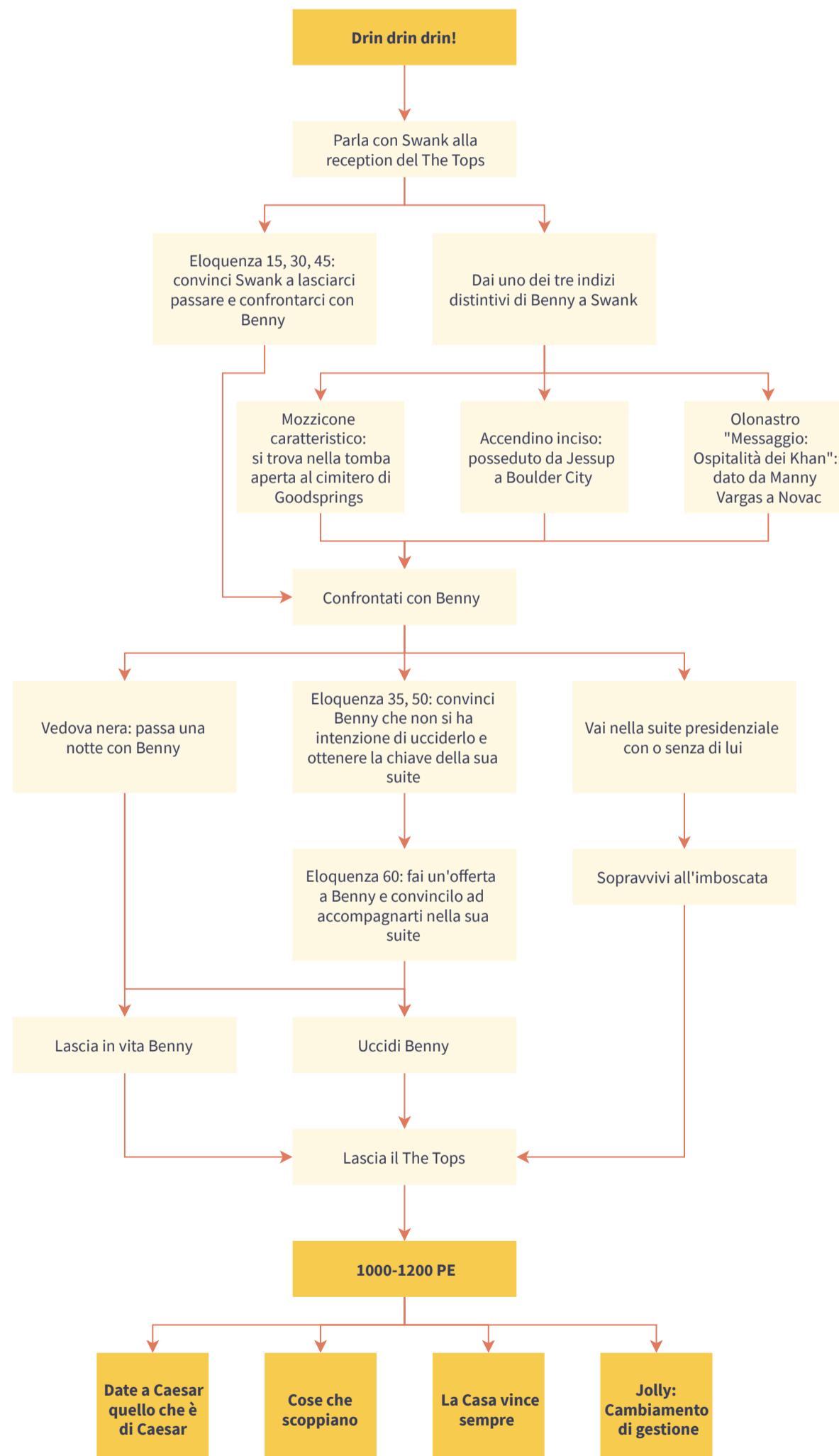
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Primm, Nipton, Novac, Boulder City	Dott. Mitchell	1000 PE	Eloquenza 25: per convincere Beagle a non scappare ma ad aiutarci Eloquenza 40: per convincere Beagle a darci l'informazione Uno scapolo incallito: per convincere Manny Vargas a darci l'informazione	La missione si può concludere in qualsiasi momento, entrando semplicemente nel casinò The Tops e trovando Benny Completando questa missione, non apparirà più il dialogo di Trudy per riparare la radio al Prospector's Saloon di Goodsprings Se vuoi gestire pacificamente il confronto con i Great Khan, non entrare a Boulder City con Boone Un modo alternativo per finire la missione, senza occuparti dei Great Khan, è borseggiare Jessup della nota Offerta di lavoro presidente nel suo inventario Uccidendo Jessup puoi ottenere anche l'accendino inciso, utile per la missione Drin drin drin!



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova gli uomini che hanno cercato di ucciderti.
20		(Opzionale) Chiedi in giro nel saloon di Goodsprings per raccogliere informazioni sui tuoi assalitori.
25		(Opzionale) Parla con Victor a Goodsprings del tuo salvataggio.
30		Chiedi informazioni sul tuo incarico di spedizione all'amministratore di Mojave Express a Primm.
34		Trova il rappresentante della legge di Primm per sapere dove sono andati i tuoi assalitori.
36		Recupera il diario di Beagle dal suo cadavere per raccogliere informazioni sui tuoi assalitori.
38		Ascolta il diario di Beagle per raccogliere informazioni sul luogo in cui si trovano i tuoi assalitori.
40		Dirigi a Novac passando per Nipton. Giunto a Novac, cerca di raccogliere informazioni sui tuoi assalitori.
45		Scopri da Manny Vargas dove erano diretti i Khan.
46		Perquisisci il corpo di Manny alla ricerca di indizi sul luogo in cui potrebbero trovarsi i tuoi assalitori.
50		Intercetta i Great Khan a Boulder City.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Scopri dove si trova attualmente il Platinum Chip.

Drin drin drin!

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
The Tops	Jessup	1000 PE- 1200 PE Platinum Chip (consegnato da Benny o nel suo inventario) Maria (nell'inventario di Benny)	Eloquenza 15, 30, 45: per convicere Swank al The Tops a distrarre Benny mentre si perquisisce la suite presidenziale Eloquenza 35, 50, 60: per persuadere Benny che non si ha intenzione di ucciderlo Vedova Nera: per portare a letto Benny Scasso 50: per aprire la cassaforte a sinistra dell'entrata alla suite di Benny	Se non si uccide Benny al The Tops, verrà catturato dalla Legione e mandato al Forte: è possibile eseguire personalmente la sua condanna a morte, lottare con l'arena contro di lui in una sfida all'ultimo sangue o farlo evadere passandogli uno Stealth Boy (e con un buono livello di Furtivo) Puoi borseggiare Benny della sua pistola, Maria e ucciderlo con essa, per superare la sfida <i>A proposito di possesso...</i>

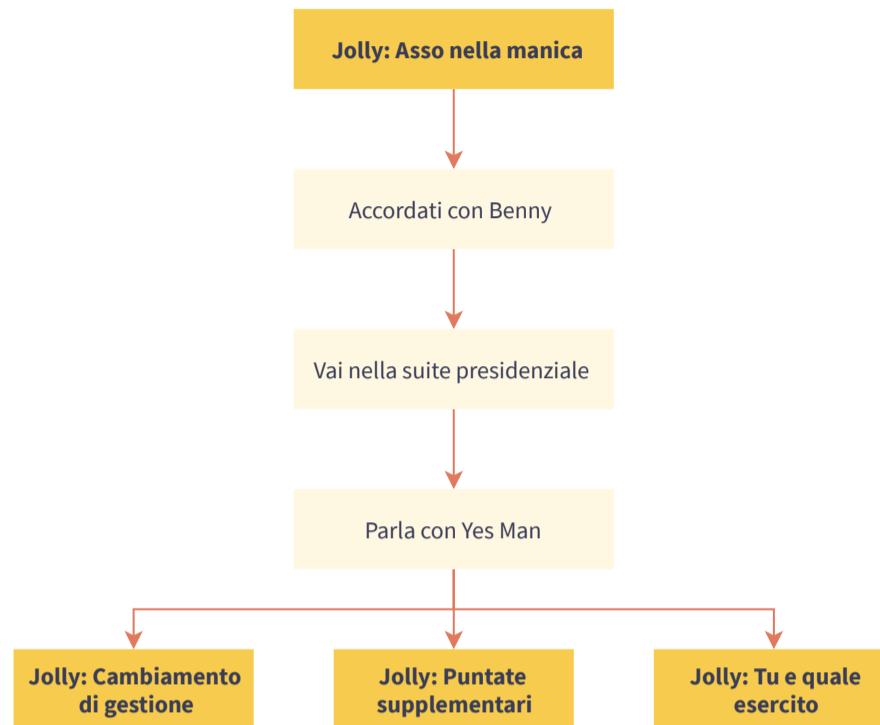


Tappe	Stato	Descrizione
5		Perlustra la Strip alla ricerca dell'uomo che ti ha sparato.
10		Parla con Benny al casinò di The Tops.
18		Uccidi Benny.
20		Vai nella suite presidenziale.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Sopravvivi all'imboscata.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Perquisisci la suite di Benny.
41		Cerca Benny e il Platinum Chip all'accampamento di Caesar a Fortification Hill.
42		Uccidi Benny.
43	<input checked="" type="checkbox"/>	Recupera il Platinum Chip.
44		Trova Benny a Fortification Hill.
55		[Opzionale] Consegna il chip a Yes-Man.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Perquisisci la stanza di Benny.
65	<input checked="" type="checkbox"/>	Segui Benny nella sua suite e parla con lui.

Missioni principali – Yes Man

Jolly: Asso nella manica

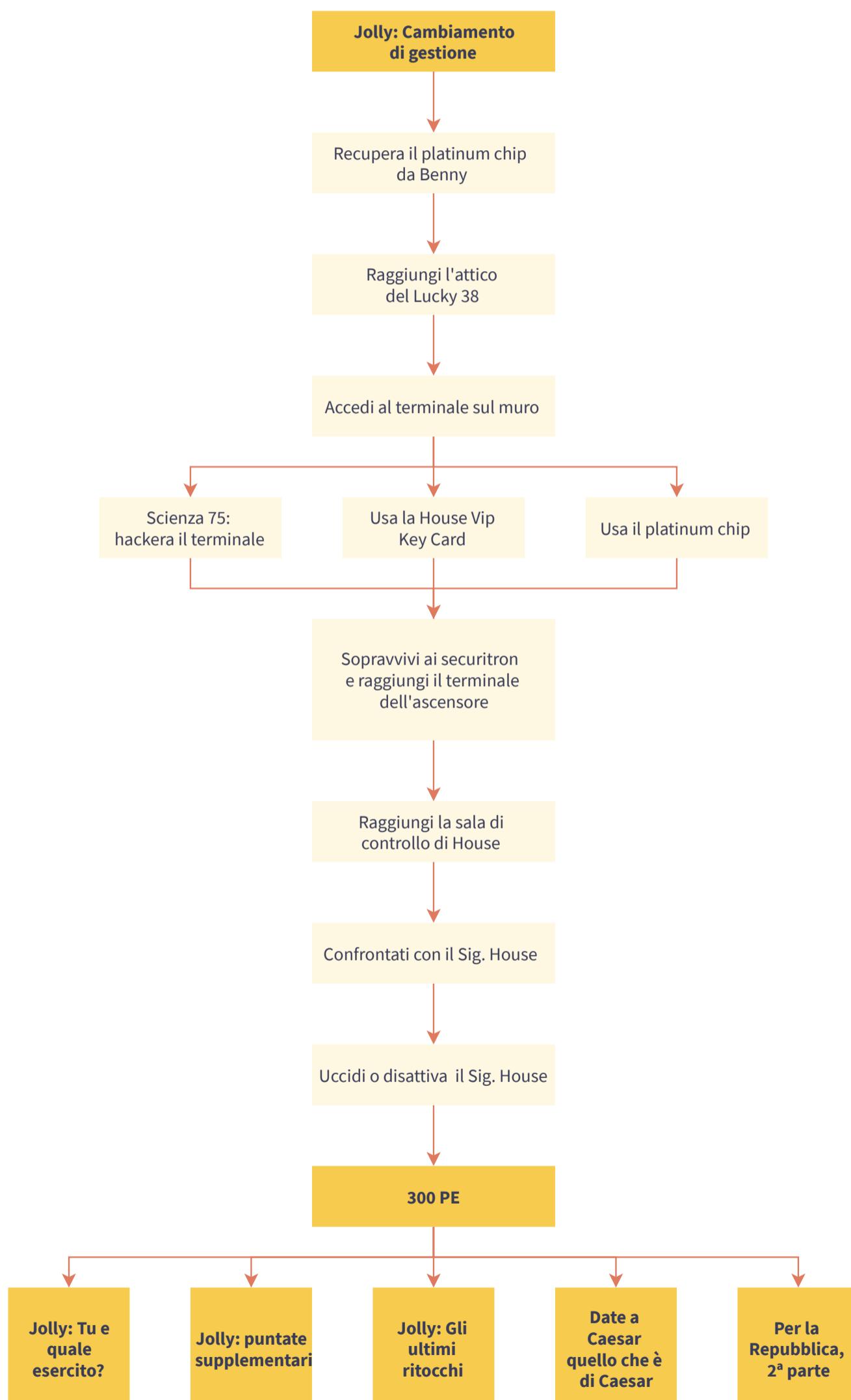
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
The Tops	Yes Man	Nessuna	Eloquenza 60: per convincere Benny a darcì le informazioni necessarie	



Tappe	Stato	Descrizione
1		Perquisisci la stanza di Benny al The Tops alla ricerca di indizi.
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Yes Man su come prendere il controllo di Vegas.

Jolly: Cambiamento di gestione

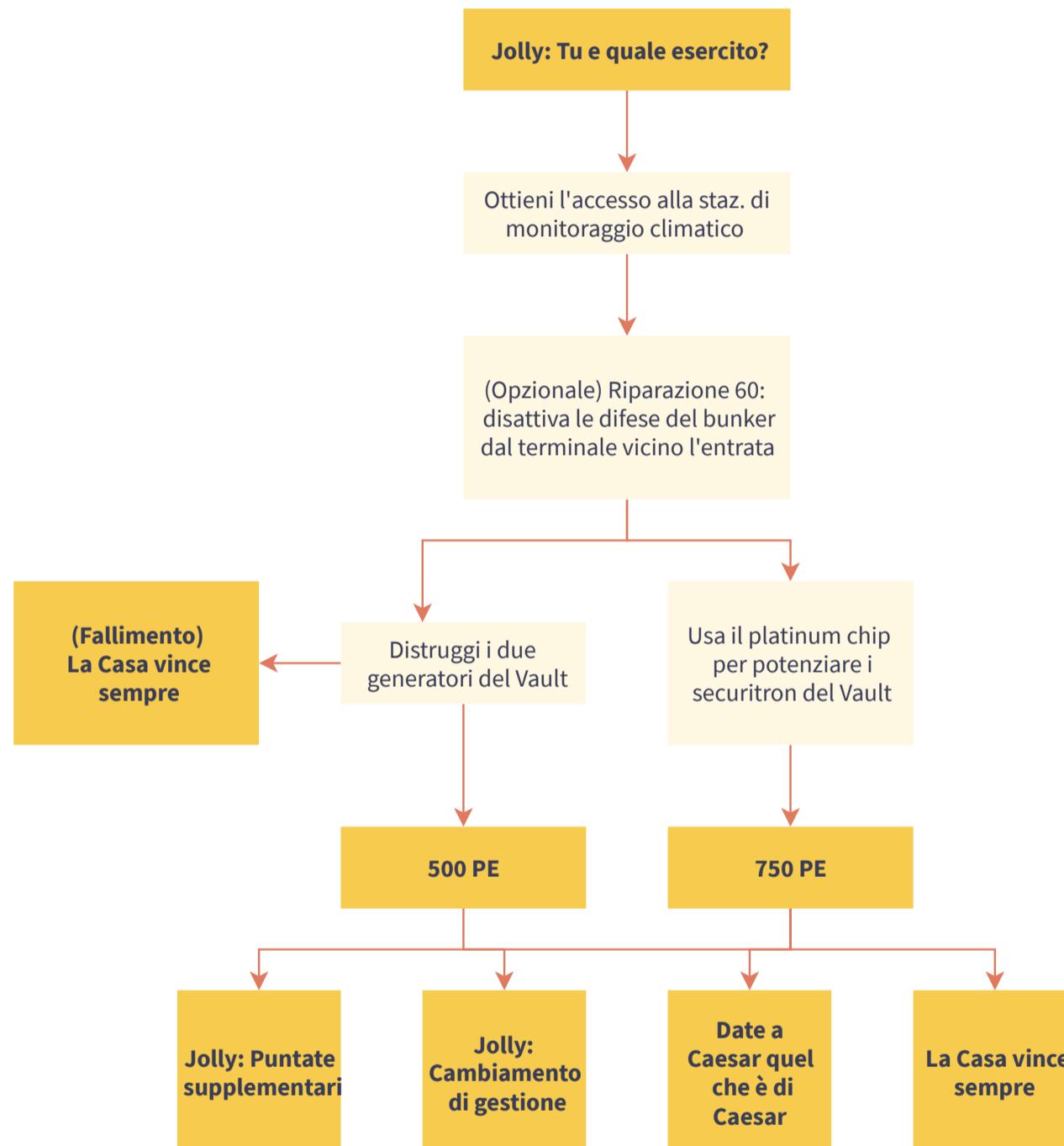
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Yes Man	300 PE Causerà il fallimento di <i>La Casa vince sempre</i> .	Infamia per l'RNC e della Legione di Caesar	Scienza 75: per sbloccare il terminale, senza usare la House VIP Key Card o il Platinum Chip	Nel gioco sono presenti due House VIP Key Card: una si trova alla Fabbrica Strumenti H&H, l'altra nell'Abitazione di House a Camp Golf) È possibile completare questa missione assieme a <i>Per la Repubblica, 2ª parte</i> e <i>Date a Caesar quello che è di Caesar</i> , senza però completare <i>Jolly: puntate supplementari</i> , altrimenti l'RNC e la Legione diventeranno ostili



Tappe	Stato	Descrizione
10		Recupera il Platinum Chip da Benny.
15		Recupera il Platinum Chip da Benny al Forte.
25		Consegna il Platinum Chip al Sig. House per permettergli di potenziare i suoi sistemi difensivi.
30		Vai nello scantinato del Lucky 38.
34	<input checked="" type="checkbox"/>	Osserva il potenziamento dei Securitron.
36		Torna da Yes Man.
50		Uccidi o metti fuori combattimento il Sig. House.
55		Ottieni la Lucky 38 VIP Keycard.
60		Incontra Yes Man al Lucky 38.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Installa l'intelligenza artificiale di Yes Man nel computer centrale del Lucky 38.

Jolly: Tu e quale esercito?

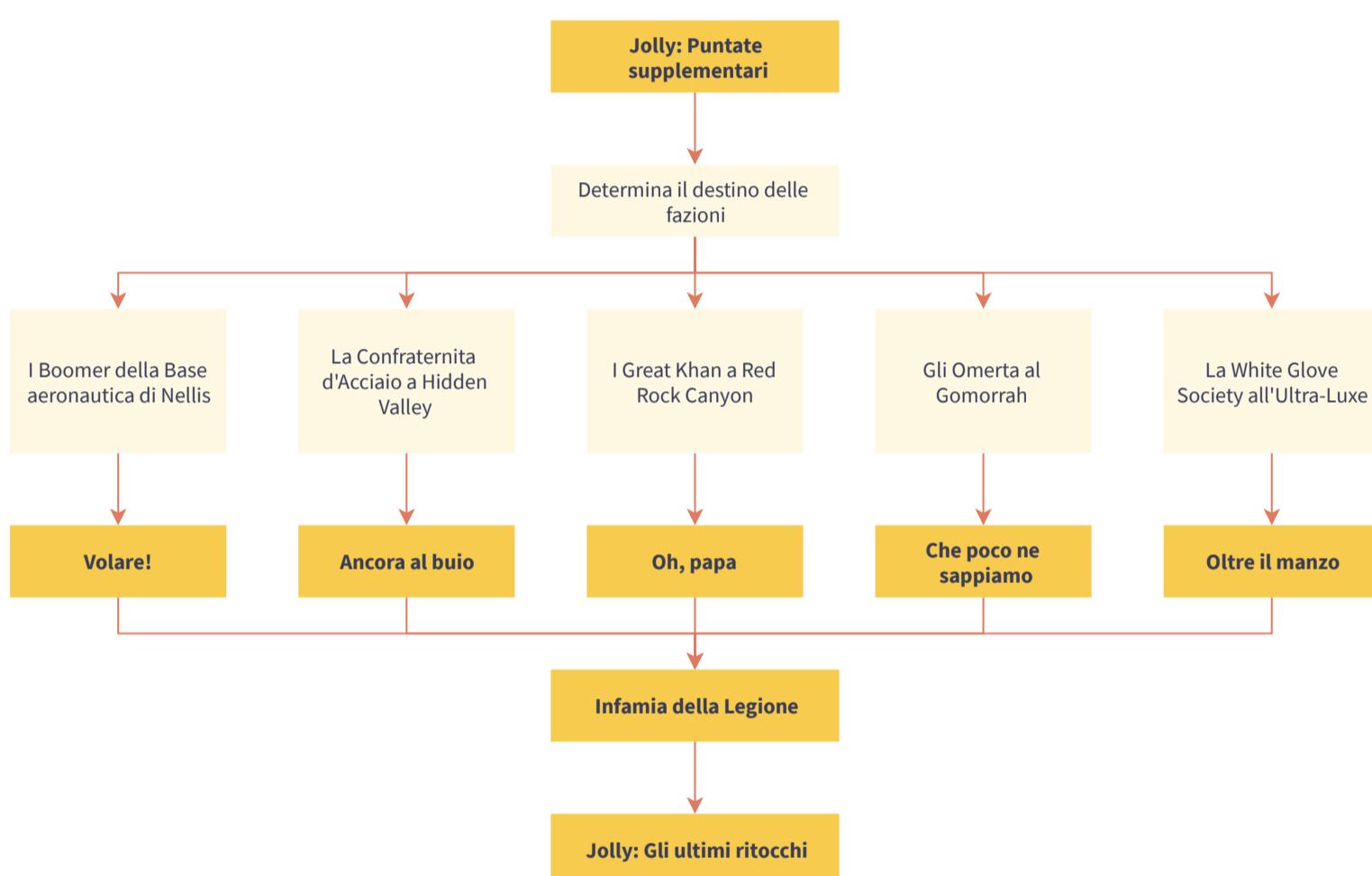
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Forte	Yes Man	750-500 PE		<p>All'interno del Vault c'è una costante radiazione di +1 d. RAD</p> <p>Disattivare i reattori farà fallire la missione <i>La Casa vince sempre</i></p> <p>Se il Corriere vuole allearsi con l'RNC ma lavora già per Yes Man, la missione <i>Per la Repubblica</i> si attiverà in ogni caso; se si fanno ulteriori missioni per Yes Man o il Sig. House, tutte le missioni per l'RNC falliranno e tutti i soldati RNC diventeranno ostili</p> <p>Se si distrugge il bunker, non si avrà l'enorme aiuto dell'esercito dei Securitron nella missione finale</p> <p><i>Niente dei, niente padroni</i>, quindi se si ha intenzione di aiutare Yes Man, non è consigliabile distruggerlo</p>



Tappe	Stato	Descrizione
40		(Opzionale) Vai al Forte e penetra nel bunker nascosto del Sig. House.
43		Esplora il bunker.
45	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Potenzia l'esercito dei Securitron, per usarlo successivamente per i tuoi scopi.
48	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Distruggi l'esercito di Securitron.

Jolly: Puntate supplementari

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
La Strip	Yes Man	Causerà il fallimento di <i>Date a Caesar quello che è di Caesar e Per la Repubblica se si ha già completato Jolly: Cambiamiento di gestione</i>	Infamia per la Legione		<p>Il Corriere ha l'opzione di dire a Yes Man di ignorare alcune o tutte le fazioni. Il minimo indispensabile da fare è:</p> <ul style="list-style-type: none"> - parlare con la receptionist degli Omerta nel Gomorra - parlare con Mortimer a proposito della White Gloves Society - Boomer: parlare con Pearl, a Nellis, per i Boomer - scoprire Red Rock Canyon, dove si sono accampati i Great Khan - attaccare i Paladini all'entrata del Bunker della Confraternita d'Acciaio (e sottrarre velocemente la chiave d'ingresso) o entrare grazie a Veronica e parlare con Ramos <p>È possibile far stringere un'alleanza fra la Confraternita e l'RNC solo se McNamara è rimasto l'anziano capo della Confraternita</p>



Tappe	Stato	Descrizione
20		"Indaga" sui Boomer alla base aeronautica di Nellis.
22	<input checked="" type="checkbox"/>	Di' a Yes Man che i Boomer hanno giurato di aiutarti.
24		(Opzionale) Uccidi l'altro capo dei Boomer per far sì che non siano più una minaccia.
26		Di' a Yes Man che hai ucciso i capi dei Boomer.
28		(Opzionale) Di' a Yes Man che i Boomer possono essere ignorati.
40		"Indaga" sui Great Khan nel Red Rock Canyon.
42		(Opzionale) Ritorna da Yes Man e digli che ignorerai i Great Khan.
44		Informa Yes Man che hai convinto i Great Khan a supportare l'RNC.
46		Informa Yes Man che i Great Khan sono stati spazzati via.
48	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa Yes Man che hai convinto i Great Khan a lasciare il Mojave.
50		Informa Yes Man che i Great Khan metteranno in atto un attacco suicida a Hoover Dam.
60		"Indaga" sugli Omerta al Gomorrah.
62		(Opzionale) Di' a Yes Man che hai visitato il Gomorra e vuoi ignorare gli Omerta.
68		Informa Yes Man che gli Omerta ti sono ostili.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa Yes Man che gli Omerta non sono più una minaccia.
75		Informa Yes Man che approvi il piano degli Omerta di attaccare The Strip.
80		"Indaga" sulla White Glove Society.
81		Informati sulla White Glove Society parlando con uno dei suoi leader.

Tappe	Stato	Descrizione
82		(Opzionale) Scopri di più sulla White Glove Society parlando con Marjorie.
83		(Opzionale) Scopri di più sulla White Glove Society parlando con Mortimer.
84		(Opzionale) Dì a Yes Man che hai deciso di ignorare la White Glove Society.
86		Informa Yes Man che hai ucciso il capo della White Glove Society.
88		Informa Yes Man che hai sistemato il problema di cannibalismo della White Glove Society.
90		Informa Yes Man che tutto va bene con la White Glove Society.
92	<input checked="" type="checkbox"/>	Dì a Yes Man che hai convinto la White Glove Society a supportare la Legione di Caesar.
100		"Indaga" sulla Confraternita d'Acciaio.
101		(Opzionale) Ritorna al bunker della Confraternita d'Acciaio alla Hidden Valley.
102		(Opzionale) Dì a Yes Man che conosci la Confraternita d'Acciaio e che desideri ignorarli.
103		Distruggi il bunker della Confraternita d'Acciaio.
104	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa Yes Man che hai convinto la Confraternita d'Acciaio ad aiutare l'RNC.
106		Informa Yes Man che hai distrutto il bunker della Confraternita d'Acciaio.

Jolly: Gli ultimi ritocchi

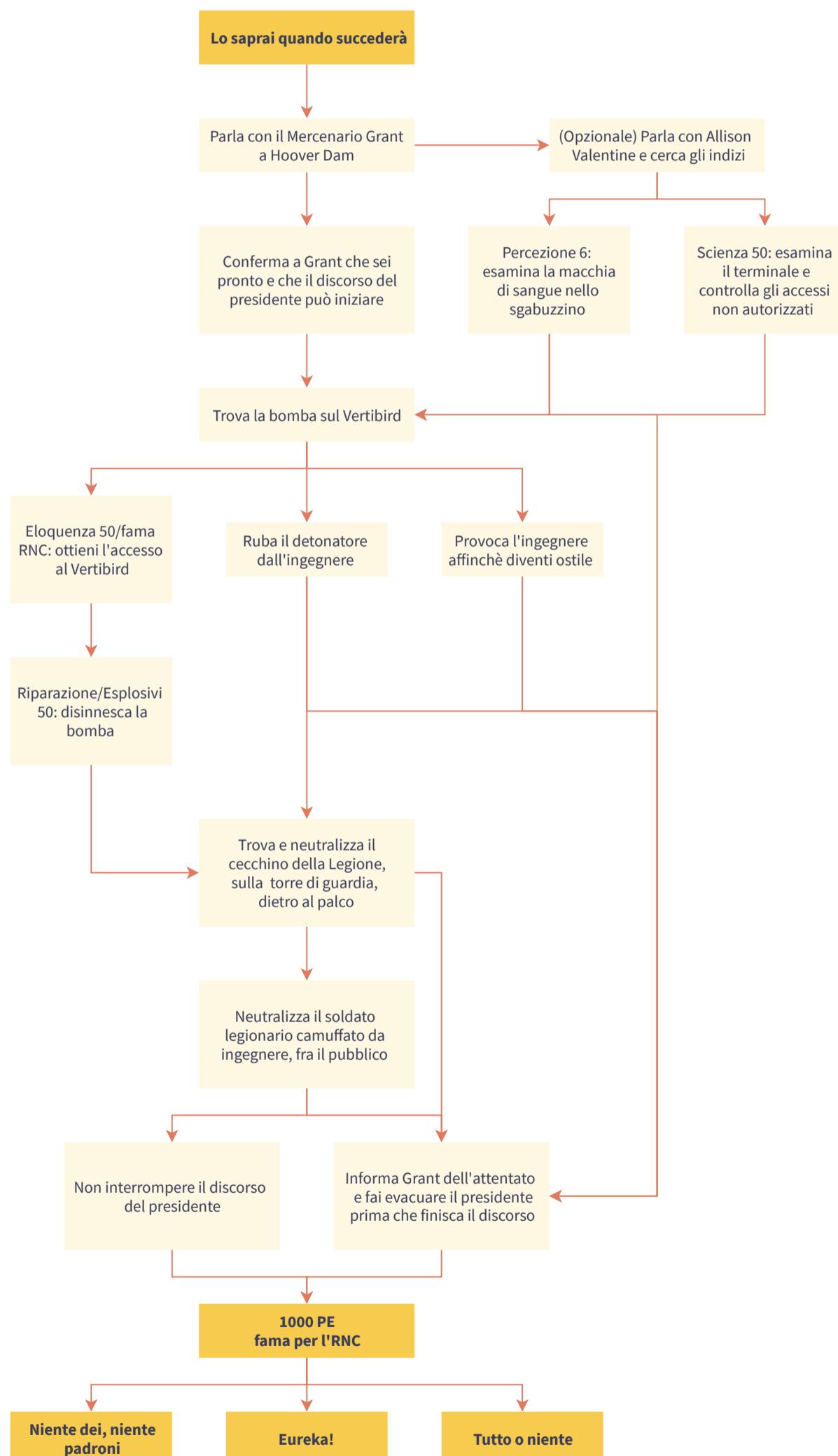
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lucky 38, Sottostazione di El Dorado	Yes Man	500 PE	Infamia per l'RNC		<p>È possibile assistere al discorso di Kimball soltanto se il Corriere ha una buona reputazione con l'RNC. Per ottenere l'appoggio dei Seguaci dell'Apocalisse è necessario essere idolatrati da questa fazione (donando molti medicinali ed divendendo membro della fazione).</p> <p>A meno che non si indossi un'armatura RNC, Boone abbandonerà il Corriere (se è un suo seguace), non appena installerà il chip; se invece si ha già terminato la sua missione personale, Boone non abbandonerà il Corriere.</p> <p>Anche se il giocatore è idolatrato dall'RNC, fallirà la missione Lo saprai quando succederà se andrà prima alla sottostazione. Completare prima Lo saprai quando succederà e poi alla sottostazione, garantirà al Corriere una fama neutrale o alta per l'RNC.</p> <p>Completare la parte opzionale per i Seguaci dell'Apocalisse non influirà sul filmato finale dedicato a loro.</p>



Tappe	Stato	Descrizione
75		(Opzionale) Proteggi il Presidente Kimball durante la sua visita ufficiale a Hoover Dam prima di alimentare la Sottostazione El Dorado.
77		La visita del Presidente Kimball è stata cancellata. Vai alla sottostazione di El Dorado e installa il chip a comandi manuali.
80		Vai alla centrale elettrica di El Dorado e installa il chip comandi manuali.
85		Incontra il Securitron all'esterno della Sottostazione El Dorado e seguilo.
86		(Opzionale) Convinci i Seguaci dell'Apocalisse a sostenere una New Vegas indipendente.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Fai rapporto a Yes Man al Lucky 38.
100		Vai a Hoover Dam.

Lo saprai quando succederà

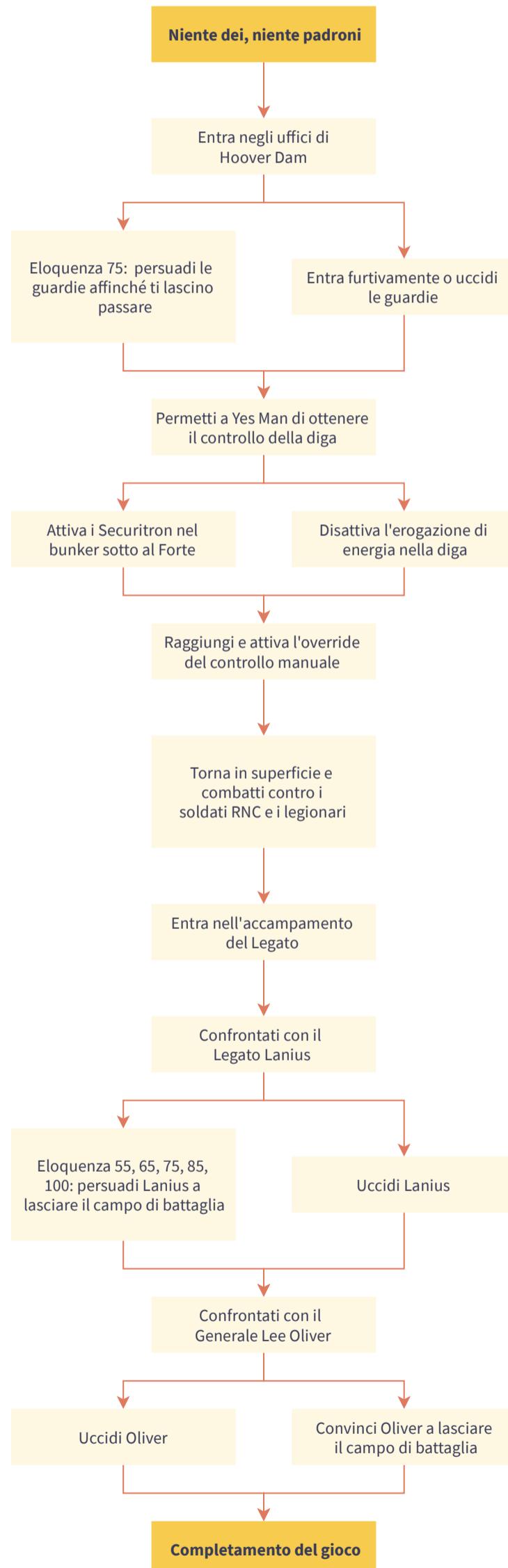
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Hoover Dam	Mercenario Grant, Yes Man, Sig. House	1000 PE	Fama per l'RNC	Percezione 6: per analizzare la macchia di sangue Scienza 50: per hackerare il terminale all'Ufficio turistico e scoprire l'accesso non autorizzato Eloquenza 50: per persuadere il Soldato semplice Jensen Esplosivi/Riparazione 50: per disinnescare la bomba	Rex è in grado di smascherare il finto ingegnere, mentre Boone risulterà utile nel trovare il cecchino È necessario avere una reputazione positiva ("Accettato") con l'RNC per poter effettuare questa missione Non puoi in nessun caso avvicinarti al Presidente o entrare nel backstage senza rendere ostili tutti i soldati presenti



Tappe	Stato	Descrizione
10		Fai rapporto al Mercenario Grant.
15		Incontra il Mercenario Grant sul ponte di osservazione
16		[Opzionale] Perquisisci l'area alla ricerca di indizi
17		Tieni d'occhio le posizioni dei cecchini
20		Proteggi il Presidente Kimball
60		Riferisci le tue scoperte al Mercenario Grant
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Kimball è sano e salvo, riferiscilo al Mercenario Grant
110	<input type="checkbox"/>	Kimball è stato ucciso, riferiscilo al Mercenario Grant

Niente dei, niente padroni

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Attico del Lucky 38	Yes Man	Finale del gioco	Eloquenza 75: per persuadere i due soldati armati di inceneritori Eloquenza 55, 65, 75, 85, 100: parlando con Lanius nel dialogo finale Baratto 100: parlando con Lanius (lo renderà ostile)	Attivare i Securitron nel bunker o disattivare l'erogazione di energia nella diga non cambierà il risultato finale

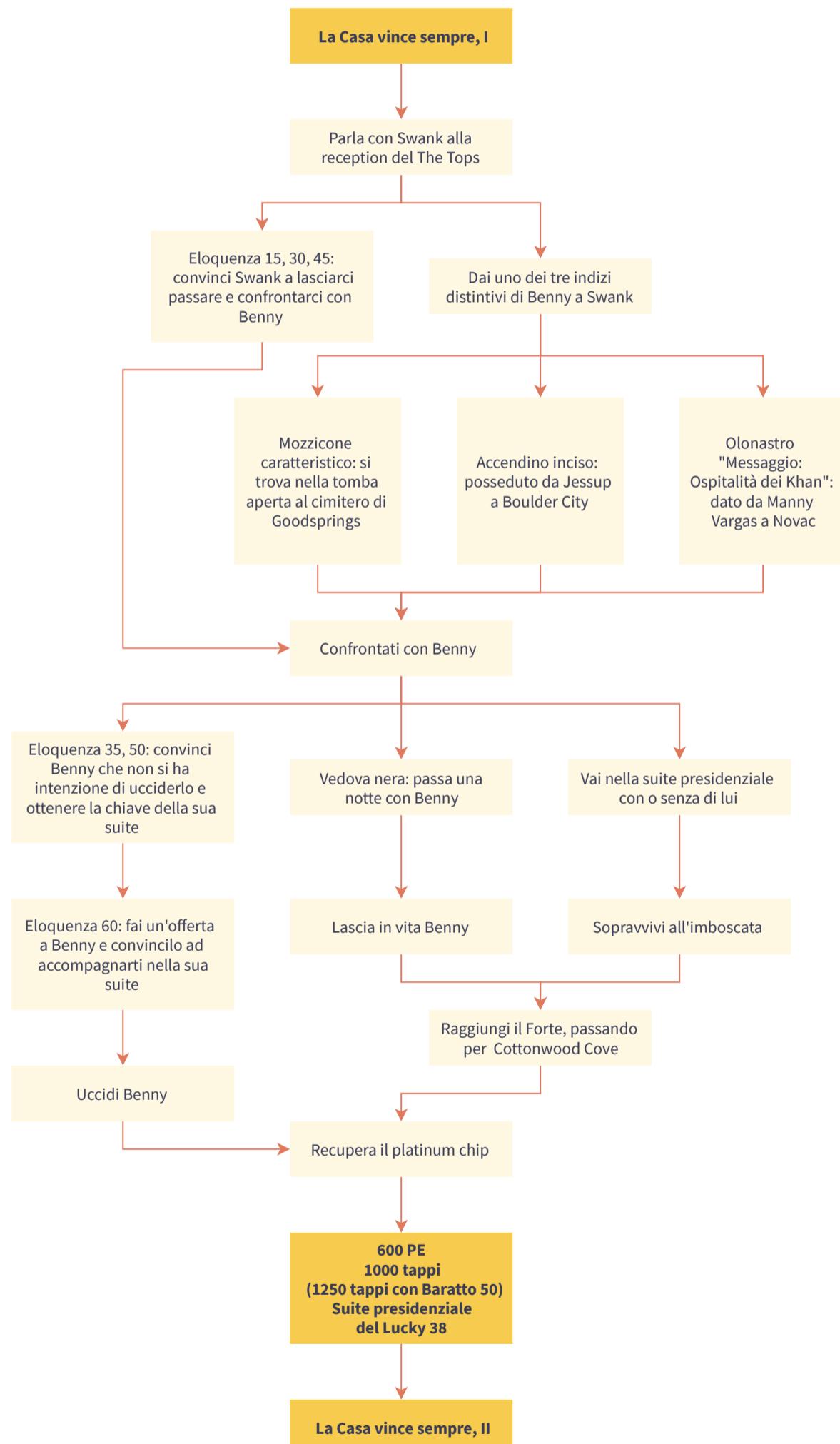


Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai nella sala di controllo di Hoover Dam e installa il chip comandi manuali.
20		Attiva la centrale elettrica orientale per alimentare l'esercito di Securitron.
25		Distruggi i generatori della diga.
30		Esci dal lato orientale della diga.
40		Dirigiti all'accampamento del Legato e occupati del Legato e della Legione di Caesar.
50		Occupati del Generale Oliver e dell'RNC.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Yes Man con le notizie della tua vittoria.

Missioni principali - Sig. House

La Casa vince sempre, I

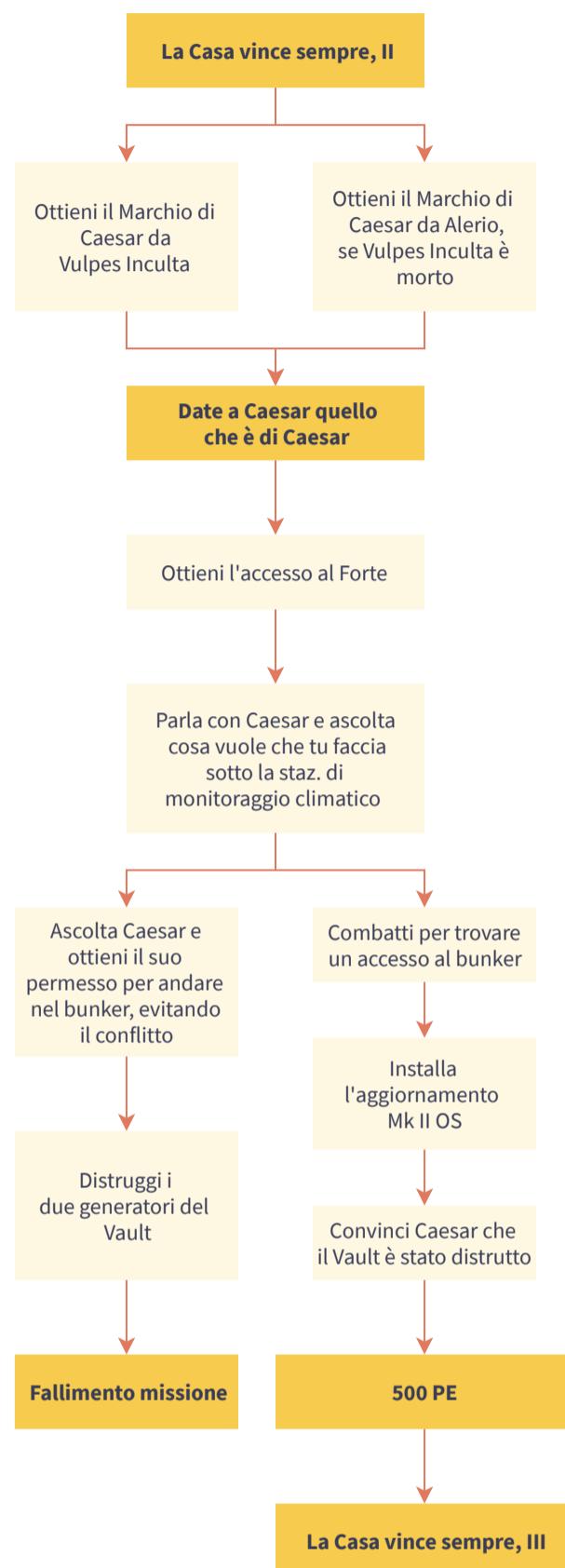
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	600 PE 1000 tappi Suite presidenziale del Lucky 38	Eloquenza 15, 30, 45: parlando con Swank al The Tops Eloquenza 35, 50, 60: parlando con Benny Vedova Nera: parlando con Benny Scasso 50: per aprire la cassaforte a sinistra dell'entrata alla suite di Benny	I tre oggetti distintivi di Benny sono: il <i>mozzicone di sigaretta caratteristico</i> , che si trova nel cimitero di Goodsprings; l' <i>accendino inciso</i> , dato dai Great Khan a Boulder City; l' <i>olonastro Messaggio: Ospitalità dei Khan</i> , scaricabile dal terminale di Manny Vargas a Novac Se si va al Forte dopo aver recuperato il chip, esso verrà confiscato da Caesar e il Sig. House si rifiuterà di parlare con il Corriere, senza prima aver completato le missioni per la Legione



Tappe	Stato	Descrizione
5		Parla con il Sig. House al Lucky 38.
7		(Opzionale) Parla di nuovo col Sig. House se vuoi lavorare per lui.
10		Porta il Platinum Chip al Sig. House.
12		Recupera il Platinum Chip al Forte.
20		Consegna il Platinum Chip al Sig. House.
25		Vai nello scantinato del Lucky 38.
26		Osserva come il Sig. House potenzia i Securitron.
27	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Sig. House.

La Casa vince sempre, II

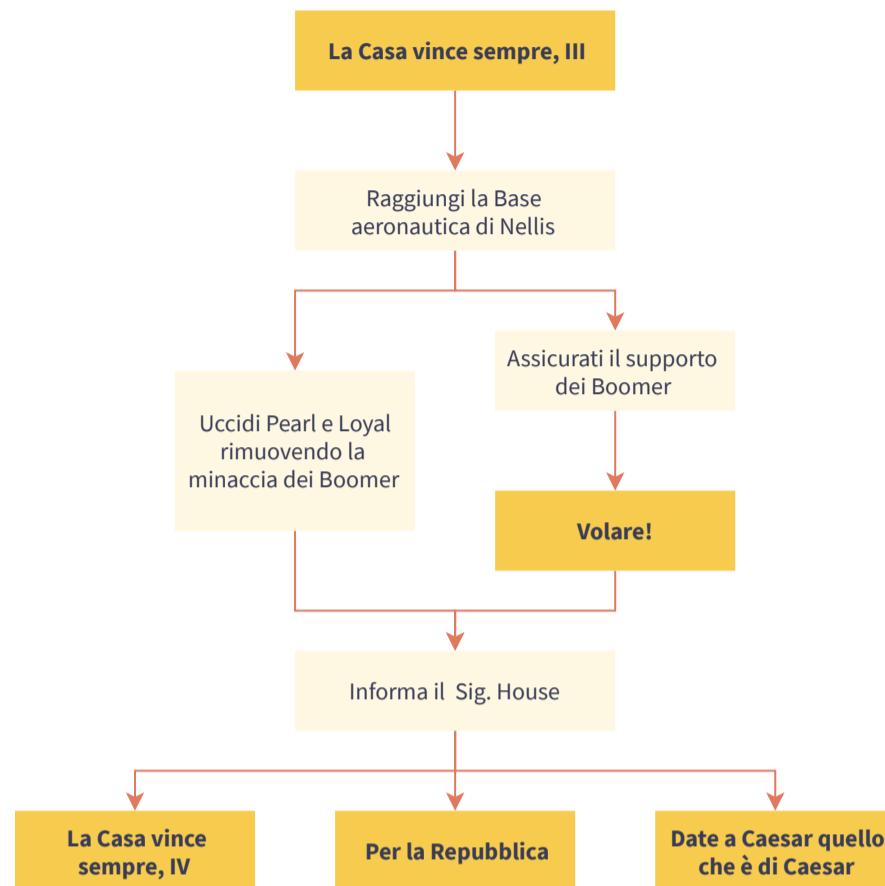
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	500 PE	Scienza 50, 75: per disattivare le torrette	È possibile iniziare questa missione senza parlare prima con il Sig. House e completare comunque il suo obiettivo, se il Corriere riesce a raggiungere il Forte e poi il bunker segreto



Tappe	Stato	Descrizione
30		Usa il Platinum Chip per aprire il bunker segreto a Fortification Hill.
31		Entra nel bunker segreto.
32		Potenzia l'esercito segreto di Securitron del Sig. House.
33		(Opzionale) Cambia idea e aggiorna l'armata segreta di Securitron del sig. House.
36	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Sig. House per ricevere ulteriori istruzioni.

La Casa vince sempre, III

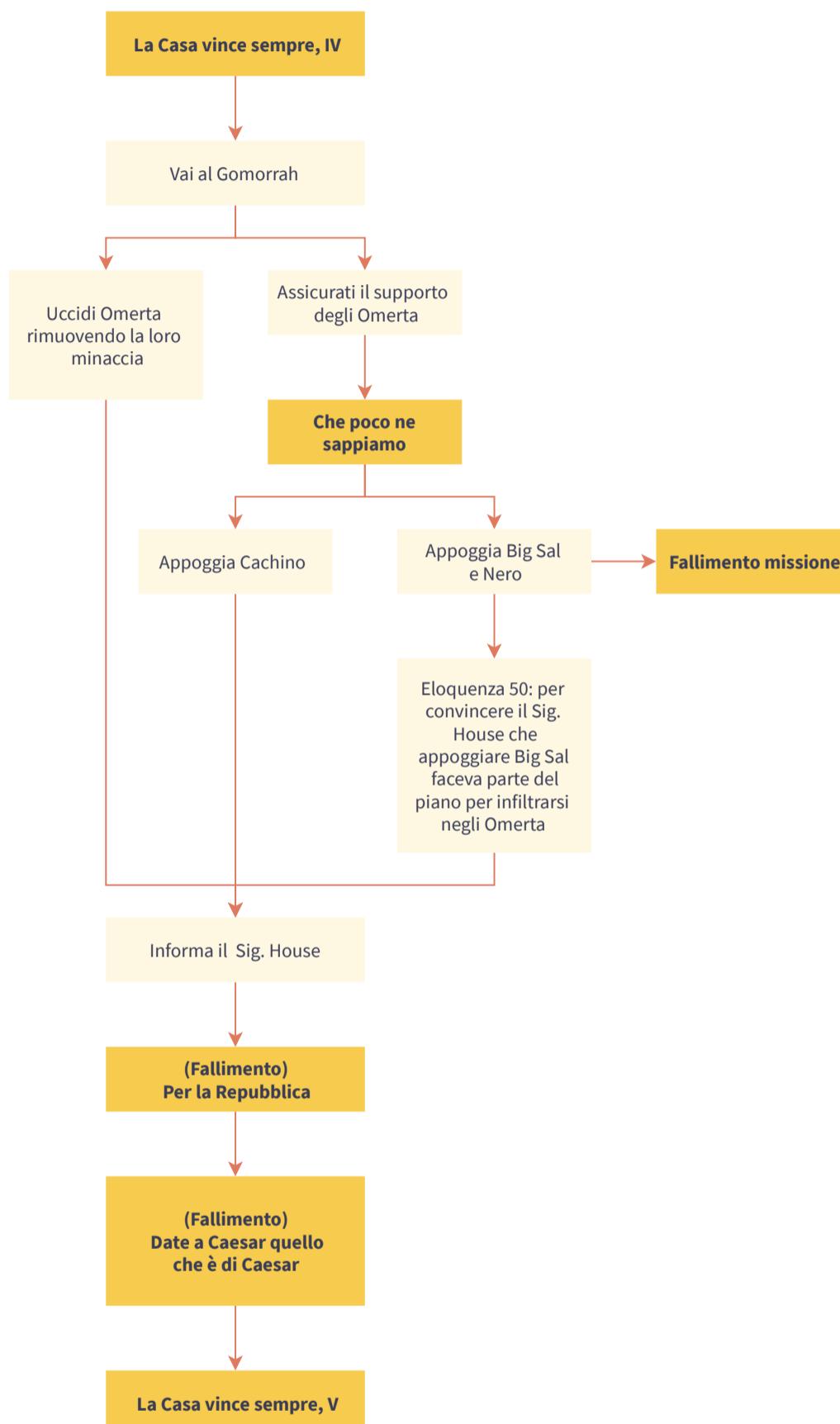
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	Nessuna	Infamia per l'RNC e la Legione		Completando questa missione, si attiveranno anche <i>Per la Repubblica</i> e <i>Date a Caesar quello che è di Caesar</i>



Tappe	Stato	Descrizione
40		Convinci i Boomer ad appoggiare il Sig. House.
42		(Opzionale) Neutralizza i Boomer uccidendo i capi tribù.
45	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa il Sig. House che hai ottenuto il sostegno dei Boomer.
47	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa il Sig. House che i Boomer sono stati neutralizzati.

La Casa vince sempre, IV

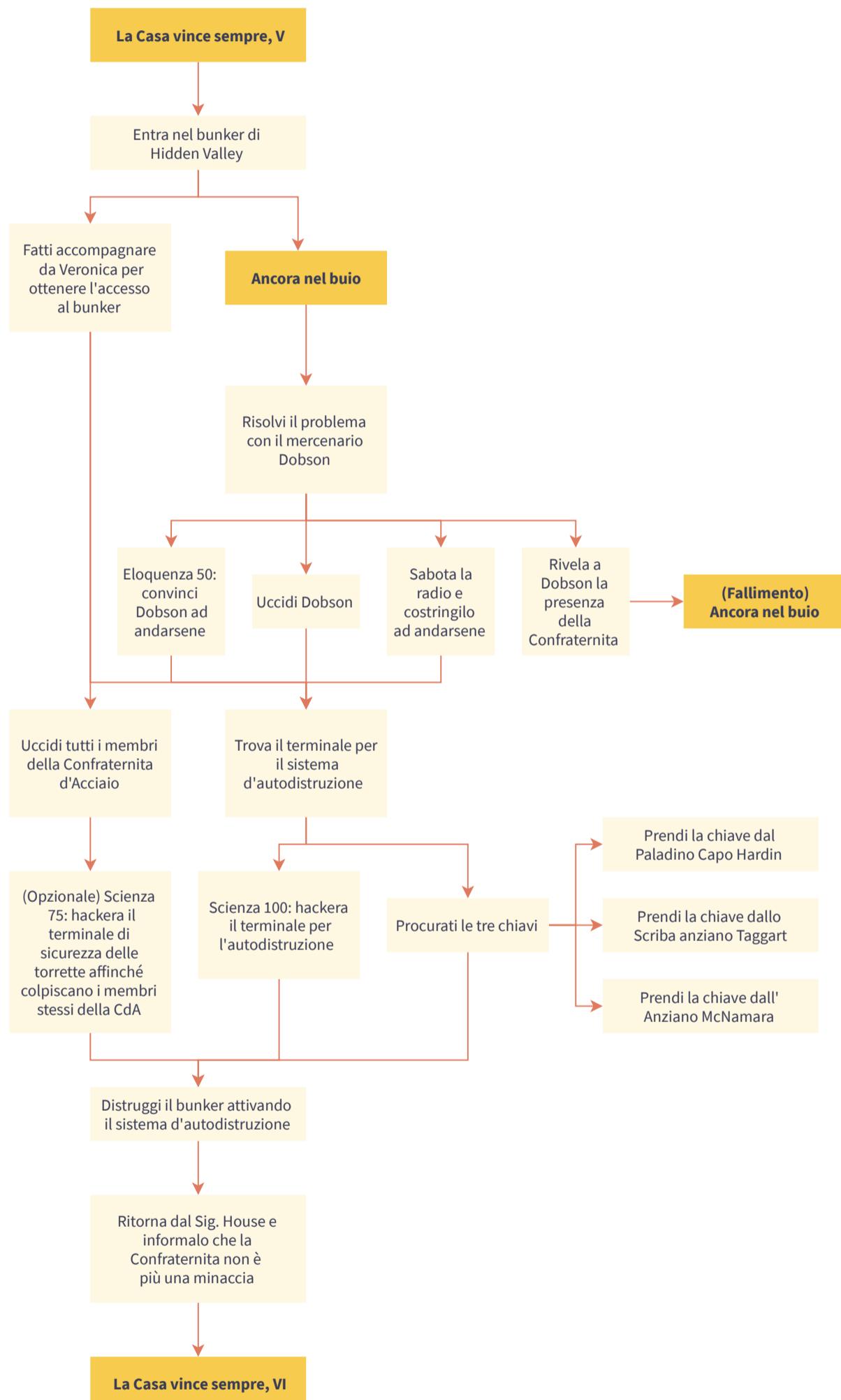
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	Causerà il fallimento di <i>Date a Caesar quello che è di Caesar</i> e <i>Per la Repubblica</i>	Infamia per l'RNC e la Legione	Eloquenza 50: convincere House (nel caso avessimo appoggiato Big Sal e Nero in <i>Che poco ne sappiamo</i>)	Completando questa missione, si fallirà <i>Date a Caesar quello che è di Caesar</i> . Questa missione è un punto di non ritorno, poiché completandola non sarà più possibile lavorare né per l'RNC né per la Legione di Caesar, poiché entrambe le fazioni diventeranno ostili nei confronti del Corriere.



Tappe	Stato	Descrizione
50		Indaga sugli Omerta e fermali se i loro piani vanno a scapito degli interessi del Sig. House.
51		(Opzionale) Informa il Sig. House del tradimento degli Omerta.
52		Informa il Sig. House che gli Omerta sono stati neutralizzati.
53	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa il sig. House che gli Omerta ti sono ostili.

La Casa vince sempre, V

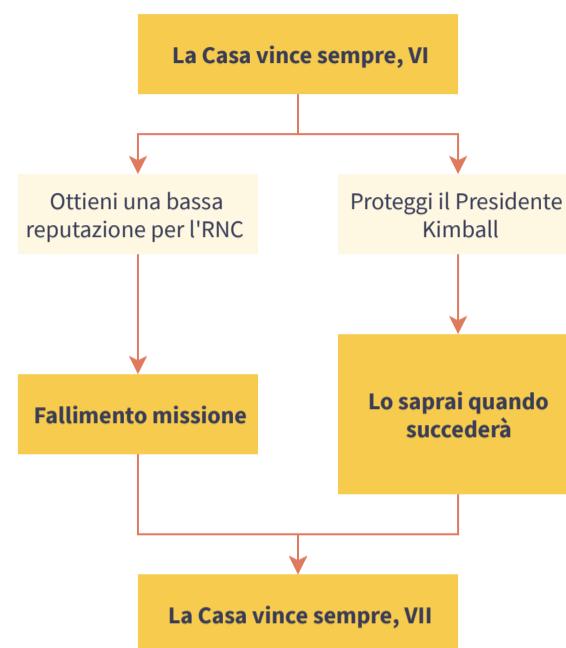
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	Nessuna	Infamia per la Confraternita d'Acciaio	Scienza 100: per attivare l'autodistruzione del bunker, senza la password	Per creare la password d'autodistruzione è necessario borseggiare i codici in possesso dell'Anziano McNamara, del Paladino Capo Hardin e dello Scribe anziano Taggart (nel caso Hardin fosse diventato l'Anziano, bisognerà borseggiare il Paladino Ramos)



Tappe	Stato	Descrizione
60		Trova la Confraternita d'Acciaio e distruggila.
62		(Opzionale) Informa il Sig. House che hai negoziato una soluzione pacifica con la Confraternita.
64	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa il Sig. House che il bunker della Confraternita è stato distrutto.

La Casa vince sempre, VI

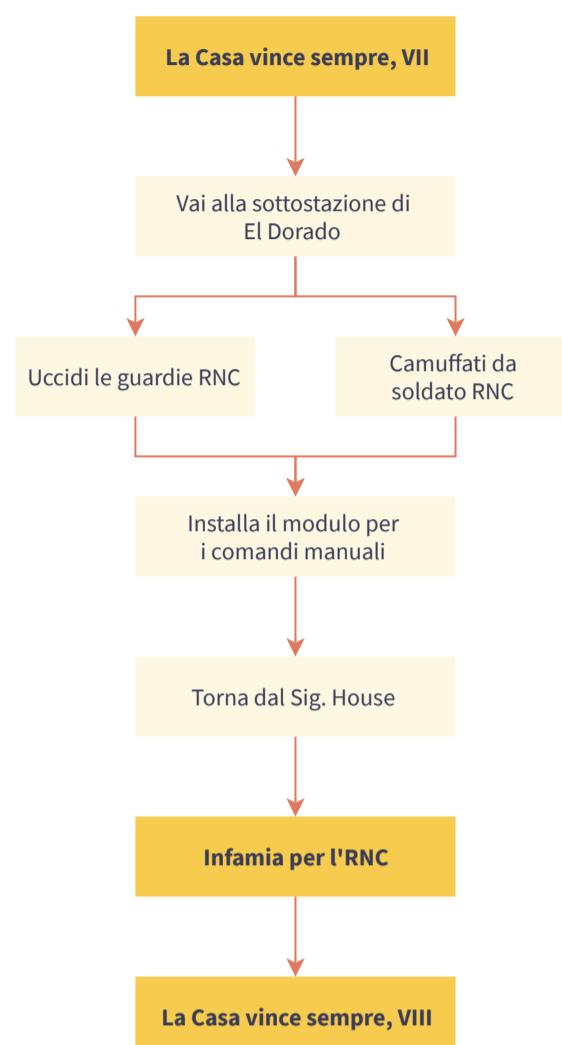
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	Nessuna		



Tappe	Stato	Descrizione
70		Vai a Hoover Dam e proteggi il Presidente Kimball durante la sua visita.
71		Informa il sig. House che la visita del Presidente Kimball è stata cancellata.
72		Informa il Sig. House che il Presidente Kimball è sopravvissuto all'attentato.
74	<input checked="" type="checkbox"/>	Informa il Sig. House che il Presidente Kimball è morto.

La Casa vince sempre, VII

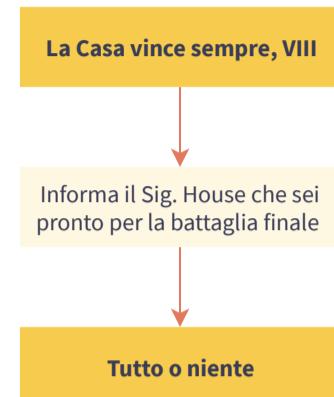
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	Nessuna	Infamia per l'RNC		



Tappe	Stato	Descrizione
76		Vai alla Sottostazione El Dorado e installa il modulo comandi manuali.
77		Incontra il Securitron all'esterno della Sottostazione El Dorado e seguilo.
78	<input checked="" type="checkbox"/>	Fai rapporto al Sig. House.

La Casa vince sempre, VIII

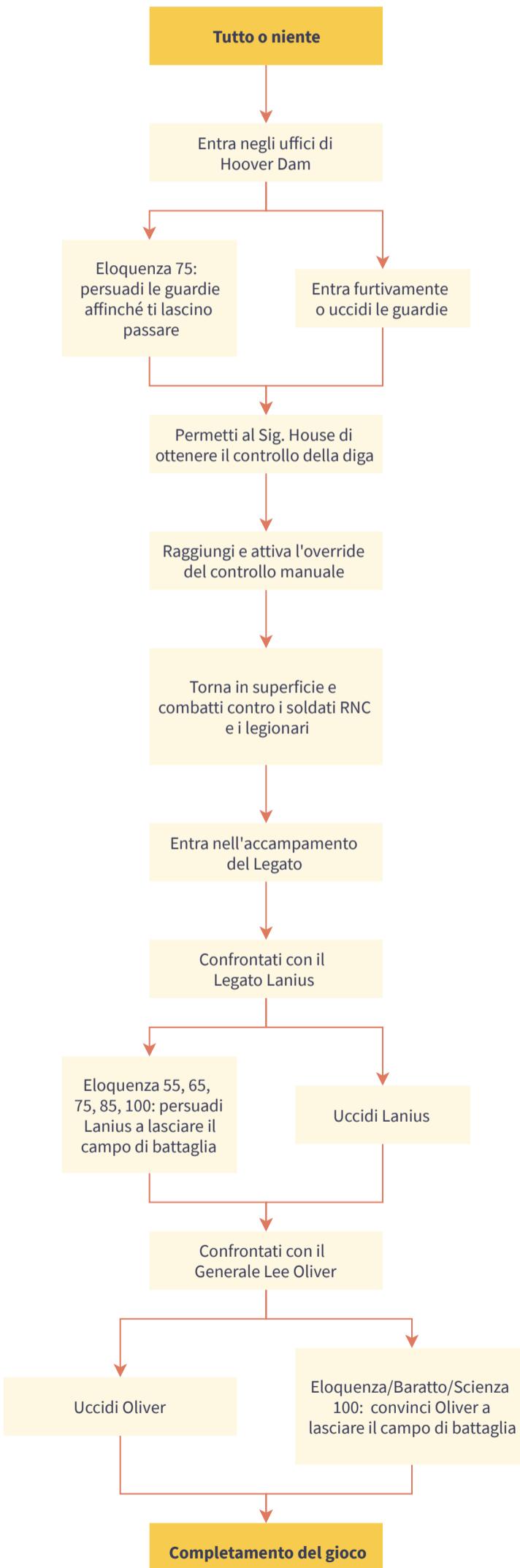
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Lucky 38	Sig. House	Nessuna		



Tappe	Stato	Descrizione
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Il Sig. House ha ordinato al giocatore di aiutare l'RNC a sconfiggere la Legione a Hoover Dam.

Tutto o niente

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Hoover Dam	Sig. House	Finale del gioco	Eloquenza 75: per persuadere i due soldati armati di inceneritori Eloquenza 55, 65, 75, 85, 100: per convincere Lanius a lasciare il campo di battaglia Baratto 100: parlando con Lanius (lo renderà ostile) Eloquenza/Baratto/Scienza 100: per convincere il Generale Lee Oliver a lasciare il campo di battaglia	

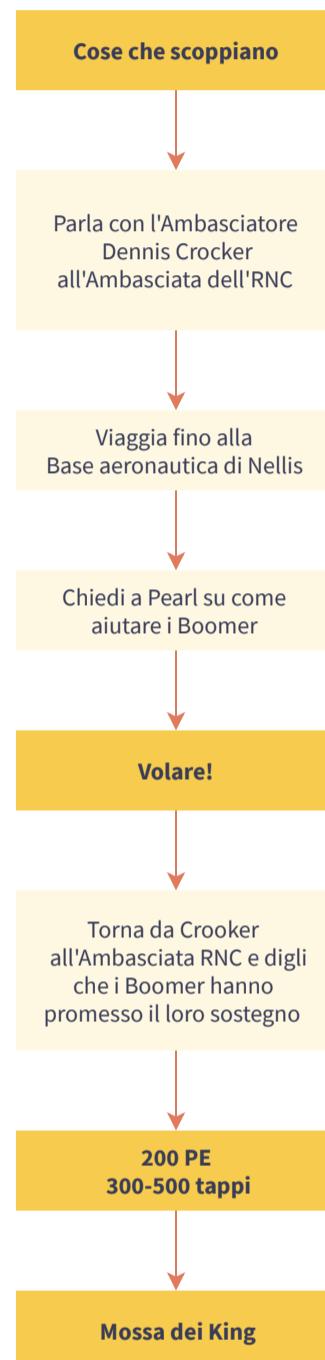


Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai nella sala di controllo di Hoover Dam e installa il chip comandi manuali.
20		Attiva la centrale elettrica orientale per alimentare l'esercito di Securitron.
30		Esci dal lato orientale della diga.
40		Dirigi all'accampamento del Legato e occupati del Legato e della Legione di Caesar.
50		Occupati del Generale Oliver e dell'RNC.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Sig. House con le notizie della tua vittoria.

Missioni principali – Repubblica della Nuova California

Cose che scoppiano

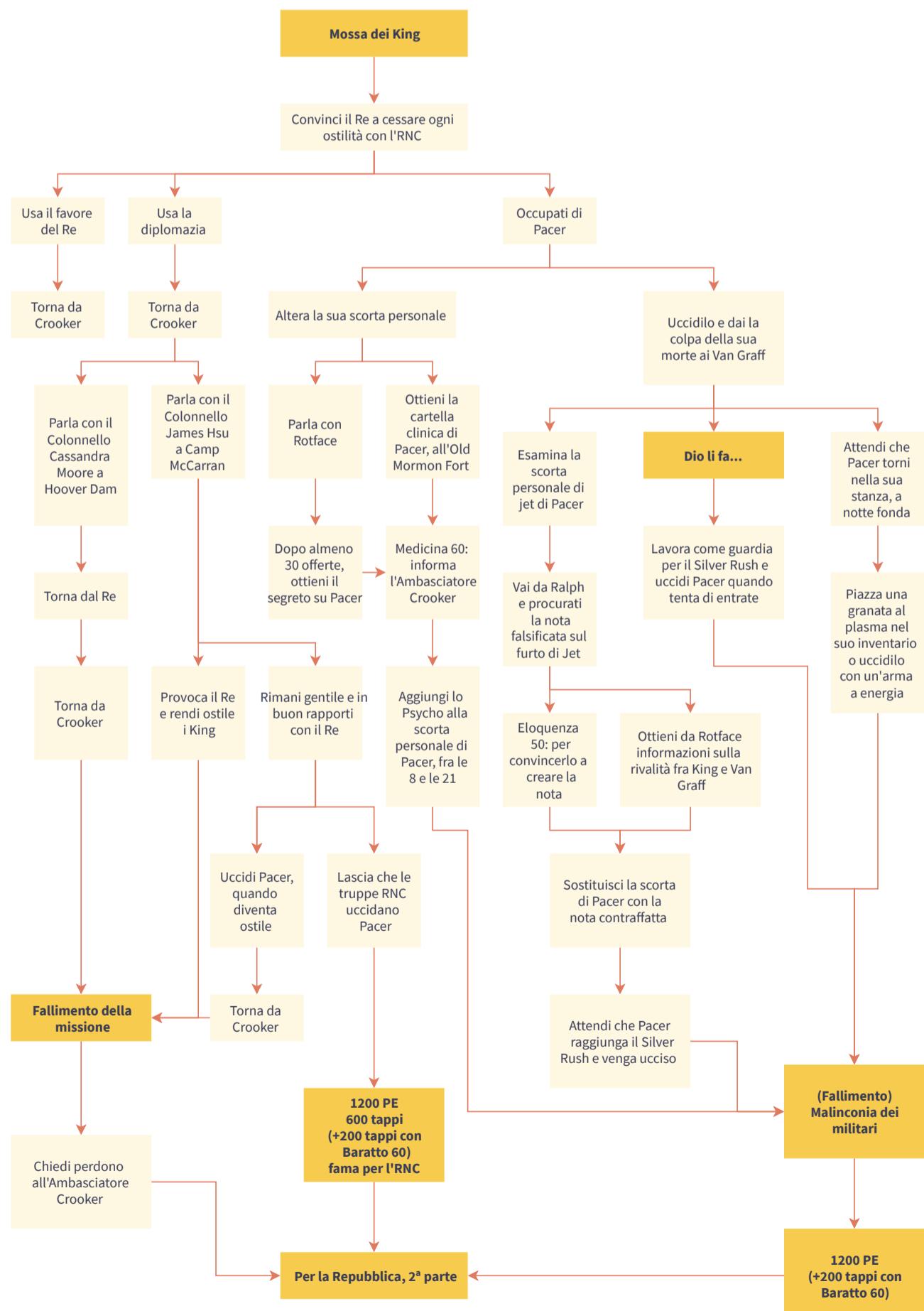
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Base aeronautica di Nellis/ Ambasciata dell'RNC	Ambasciatore Dennis Crocker	200 PE 300-400-500 tappi	Fama per l'RNC		<p>È possibile completare questa missione anche se si ha una reputazione bassa con l'RNC ed è possibile entrare nell'Ambasciata senza essere attaccati</p> <p>Se si è già idolatrati dai Boomer, questa missione viene saltata</p> <p>Accentando questa missione verrà rimossa ogni infamia per l'RNC, anche se si hanno già incontrato i Boomer e ottenuto il loro supporto</p>



Tappe	Stato	Descrizione
5		L'Ambasciatore Crocker mi ha parlato della missione dei Boomer. Non ho ancora accettato.
10		Convinci i Boomer ad aiutarti nella prossima battaglia.
40		Torna dall'Ambasciatore Crocker e riferiscigli i risultati dell'incontro con i Boomer.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Ho detto all'Ambasciatore Crocker che i Boomer ci aiuteranno.
102	<input type="checkbox"/>	Ho detto all'Ambasciatore Crocker che i Boomer non ci aiuteranno.
104	<input type="checkbox"/>	L'Ambasciatore Crocker ha scoperto che ho promesso di sostenere i Boomer ed è rimasto deluso.

Mossa dei King

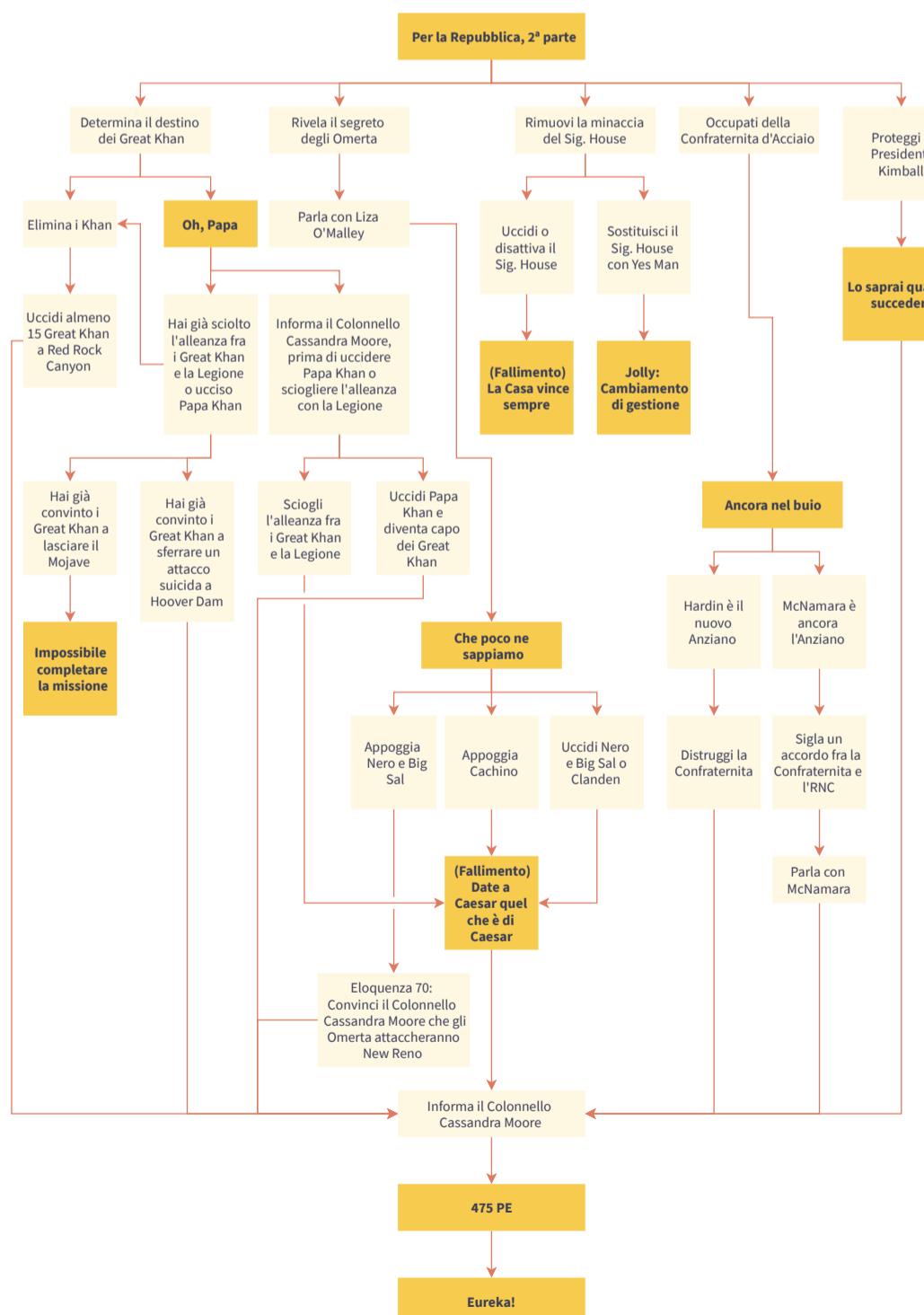
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Ambasciata dell'RNC	Ambasciatore Dennis Crocker	1300 PE 600 tappi	Fama per l'RNC o infamia per l'RNC se si uccidono i King	Medicina 60: parlando con l'Ambasciatore Dennis Crocker Eloquenza 50: per convincere Ralph a contraffare la nota Baratto 60: per ottenere altri 200 tappi di ricompensa da Crocker	[Alterare la partita di droga] Uccidere Pacer in qualsiasi modo farà fallire la missione <i>Malinconia dei militari</i> , se non è stata già completata e si vuole ottenere il favore dal Re [Incolpare i Van Graff, attraverso la nota di Jean-Baptiste Cutting] Questo metodo funziona anche se si ha già eliminato tutti i membri del Silver Rush: basta seguirlo e, arrivato nell'edificio, ucciderlo con un'arma a energia (o laser), così che la colpa ricada comunque ai Van Graff. È importante parlare con il Re prima di tornare da Crocker. [Incolpare i Van Graff, piazzando una granata al plasma nell'inventario di Pacer] Il Corriere deve prima tornare dall'Ambasciatore, dopo aver parlato con Rotface, altrimenti Pacer non tornerà mai nella sua stanza [Incolpare i Van Graff, iniziando <i>Dio li fa...</i> e uccidendo Pacer mentre si è di guardia al Silver Rush] i King non diventeranno ostili e rimane possibile finire con successo anche <i>Dio li fa...</i> , ma renderà problematico il completamento della missione Malinconia dei militari, che va quindi finita prima di completare questa missione. [Informare l'RNC] Scegliendo di informare il Colonnello Cassandra Moore, non potrai risolvere la missione pacificamente [Informare l'RNC] Scegliendo di informare il Colonnello James Hsu, è consigliato lasciare che siano le truppe RNC ad uccidere Pacer, per evitare che i King diventino ostili.



Tappe	Stato	Descrizione
10		Uccidi Pacer facendolo sembrare un omicidio in cui sia coinvolto qualcuno estraneo all'RNC o convinci il Re a far cessare le ostilità con l'RNC.
11		(Opzionale) Uccidi Pacer in modo tale da coinvolgere la famiglia Van Graff
12		(Opzionale) Uccidi Pacer aggiungendo della Psycho alla sua Jet
13		(Opzionale) Porta a termine dei compiti per il Re per ingraziarti i suoi favori
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Ambasciatore Crocker con la notizia della morte di Pacer
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Ambasciatore Crocker per riferirgli che il Re ha accettato di cessare le ostilità
41		Torna dall'Ambasciatore Crocker per riferirgli che il Re non porrà freno alla violenza a Freeside
50		Parla con il Colonnello Moore a Hoover Dam per ottenere ulteriori istruzioni riguardo alla situazione a Freeside
51		(Opzionale) Parla con il Colonnello Hsu a Camp McCarran per ottenere ulteriori istruzioni riguardo alla situazione a Freeside
60		Vai alla Kings' School of Impersonation e consegna un ultimatum al Re, spalleggiato da una squadra di soldati dell'RNC
65		Aiuta i soldati dell'RNC a uccidere i King
70		Vai alla Kings' School of Impersonation e offri al Re il sostegno ufficiale dell'RNC se decide di cessare le ostilità
75		Impedisci a Pacer di rovinare il trattato tra i King e l'RNC.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Ambasciatore Crocker e riferiscigli che il Re ha accettato l'ultimatum e che cesserà le ostilità.
81	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Ambasciatore Crocker e comunicagli che i King sono stati eliminati
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Ambasciatore Crocker e riferiscigli che il Re ha accettato l'impegno del Colonnello Hsu a fornire il sostegno dell'RNC
91	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Ambasciatore Crocker e comunicagli che i King sono stati eliminati

Per la Repubblica, 2^a parte

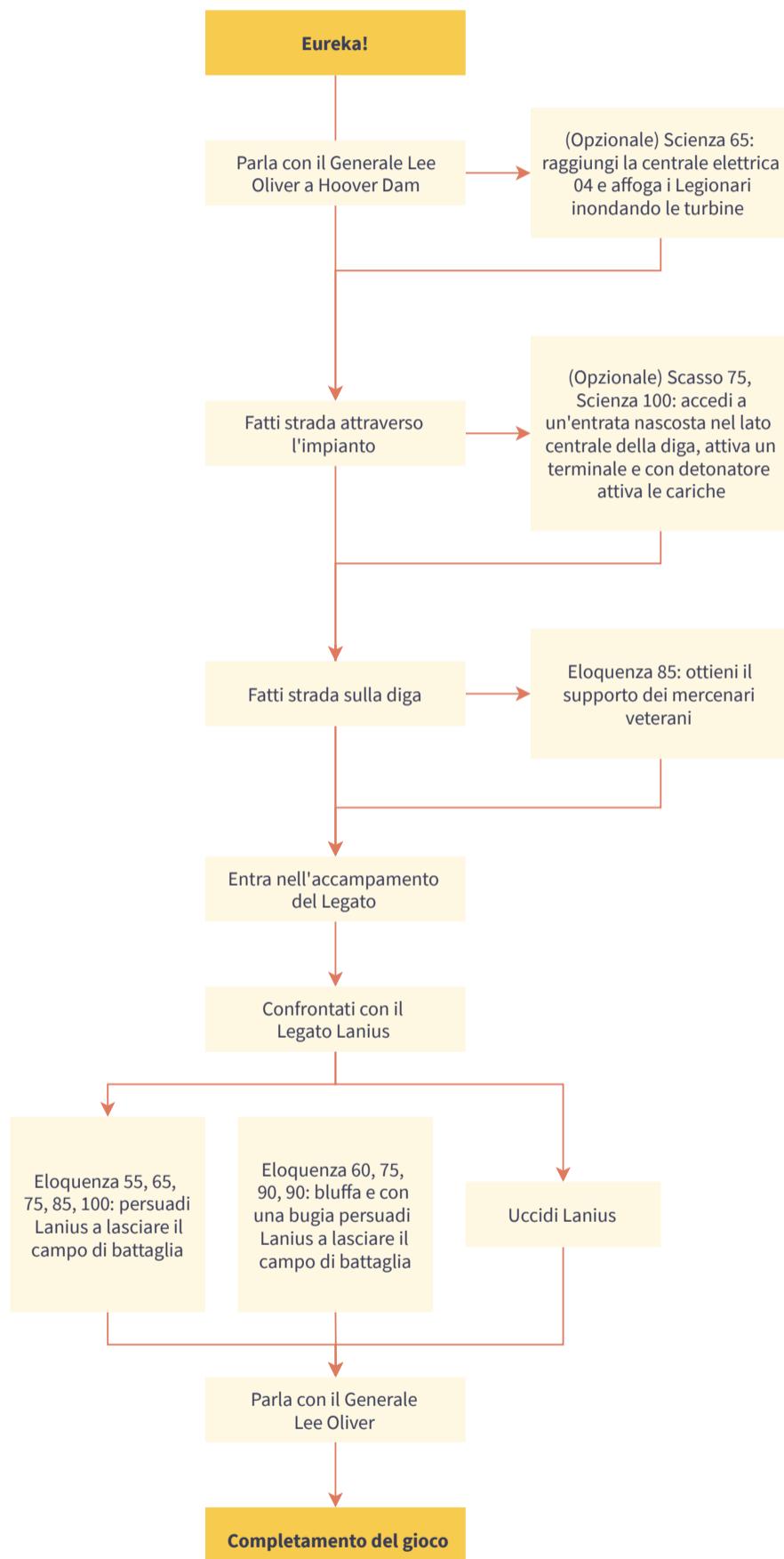
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Hoover Dam	Colonello Cassandra Moore	475 PE Causerà il fallimento di <i>Date a Caesar quello che è di Caesar</i> se si completa la seconda parte (per gli Omerta). Causerà il fallimento della missione per il Sig. House se si completa la terza parte.	Fama per RNC/infamia per la Legione dopo aver detto al Colonello Cassandra Moore che i Khan sono stati distrutti Infamia dell'RNC se si convince la Confraternita d'Acciaio ad allearsi con l'RNC	Baratto 45/Eloquenza 53: per convincere Big Sal a saldare il debito di Troike Baratto 55: per ottenere la chiave della stanza di Cachino per soli 200 tappi Baratto 60: per estorcere 200 tappi a Cachino Eloquenza 70: per convincere Troike a piazzare personalmente la termite Eloquenza 70: per convincere Moore, dopo aver appoggiato Big Sal e Nero, che gli Omerta attaccheranno New Reno e on Hoover Dam Eloquenza 75: per rivelare davanti ai Khan le vere intenzioni di Karl Eloquenza 80: per convincere Troike a sabotare gli Omerta (perdendo karma) Eloquenza 80: per convincere Cachino a vedersela da solo con i boss Scienza 75: per entrare nell'anticamera di House, senza una House Vip Key Card o il Platinum Chip	Se si ha deciso d'intraprendere la linea di missioni di Yes Man, ad un certo punto risulterà impossibile salvare il Presidente Kimball, o perché la reputazione con l'RNC sarà diventata troppo bassa o perché egli stesso lo vorrà morto, facendo fallire la missione Lo saprai quando succederà. Il gioco tuttavia sembra che continui a considerare Kimball vivo e le truppe RNC lo aspetteranno a Hoover Dam per il discorso; lasciando Hoover Dam e tornando da Moore, ci darà la ricompensa come se lo avessimo salvato. Se si ottiene questa missione prima da Yes Man che dal Colonello Moore, il Corriere deve completarla per lui; Moore gli chiederà di proteggere il Presidente, ma il Mercenario Grant non avrà nessuna opzione di dialogo, rendendo impossibile il completamento di tale missione: per evitare questo bug è consigliabile non parlare a Yes Man completamente ed evitare che assegni al giocatore la missione Completando <i>La Casa vince sempre, IV</i> , questa missione fallirà; va notato che se il giocatore ha già iniziato <i>Che poco ne sappiamo</i> , quando finirà <i>La Casa vince sempre, III</i> completerà in automatico anche <i>La Casa vince sempre, IV</i> , fallendo però quest'ultima Non sarà possibile scendere a patti con i Gret Khan se si ha già ultimato in precedenza <i>Oh, Papa</i> Se si ha già completato <i>Oh, Papa</i> , non sarà possibile parlare a Moore di Regis e di una possibile alleanza con i Khan; l'unico modo per proseguire è resettare la missione con il comando resetquest 00140c3a Se i Great Khan sono stati convinti a lasciare il Mojave, è possibile informare Moore che non daranno più problemi



Tappe	Stato	Descrizione
10		Incontra il Colonnello Moore a Hoover Dam per ricevere i prossimi incarichi.
20		Vai dai Great Khan nel Red Rock Canyon e assicurati il loro aiuto o distruggili.
25		Torna dal Colonnello Moore per riferirle che i Great Khan aiuteranno a combattere la Legione.
26		Torna dal Colonnello Moore per riferirle che i Great Khan sono stati distrutti.
27		Parla con Liza O'Malley all'Ambasciata dell'RNC sulla Strip per ricevere indizi sugli Omerta.
30		Indaga sugli Omerta e fermali se i loro piani vanno a scapito dell'RNC.
35		Torna dal Colonnello Moore e riferiscile che i piani degli Omerta sono stati sventati.
36		Torna dal Colonnello Moore e menti riguardo ai piani degli Omerta.
40		Elimina la minaccia del Sig. House per l'RNC.
42		Ottieni la Lucky 38 VIP Keycard.
45		Torna dal Colonnello Moore e riferiscile che il Sig. House non è più una minaccia.
50		Trova il capitolo della Confraternita d'Acciaio in questa area e occupati di loro.
55		Torna dal Colonnello Moore e riferiscile che il capitolo della Confraternita d'Acciaio è stato distrutto.
56		Torna dal Colonnello Moore e riferiscile che la Confraternita appoggerà l'RNC contro la Legione di Caesar.
60		Parla al Mercenario Grant della protezione del Presidente Kimball durante la sua visita.
65	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Colonnello Moore e riferiscile che il Presidente Kimball è ripartito sano e salvo.
66	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Colonnello Moore e riferiscile che il Presidente Kimball è morto.
70		Vai dal Generale Oliver.

Eureka!

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Hoover Dam	Generale Lee Oliver	Finale del gioco		Scasso 75: per aprire l'entrata nascosta sulla diga Scienza 100: attivare il detonatore per far saltare la carica esplosiva Eloquenza 85: conversando con i soldati mercenari veterani Eloquenza 85: per convincere Lanius a lottare uno contro uno Eloquenza/Baratto 100: per evitare di combattere contro Lanius	

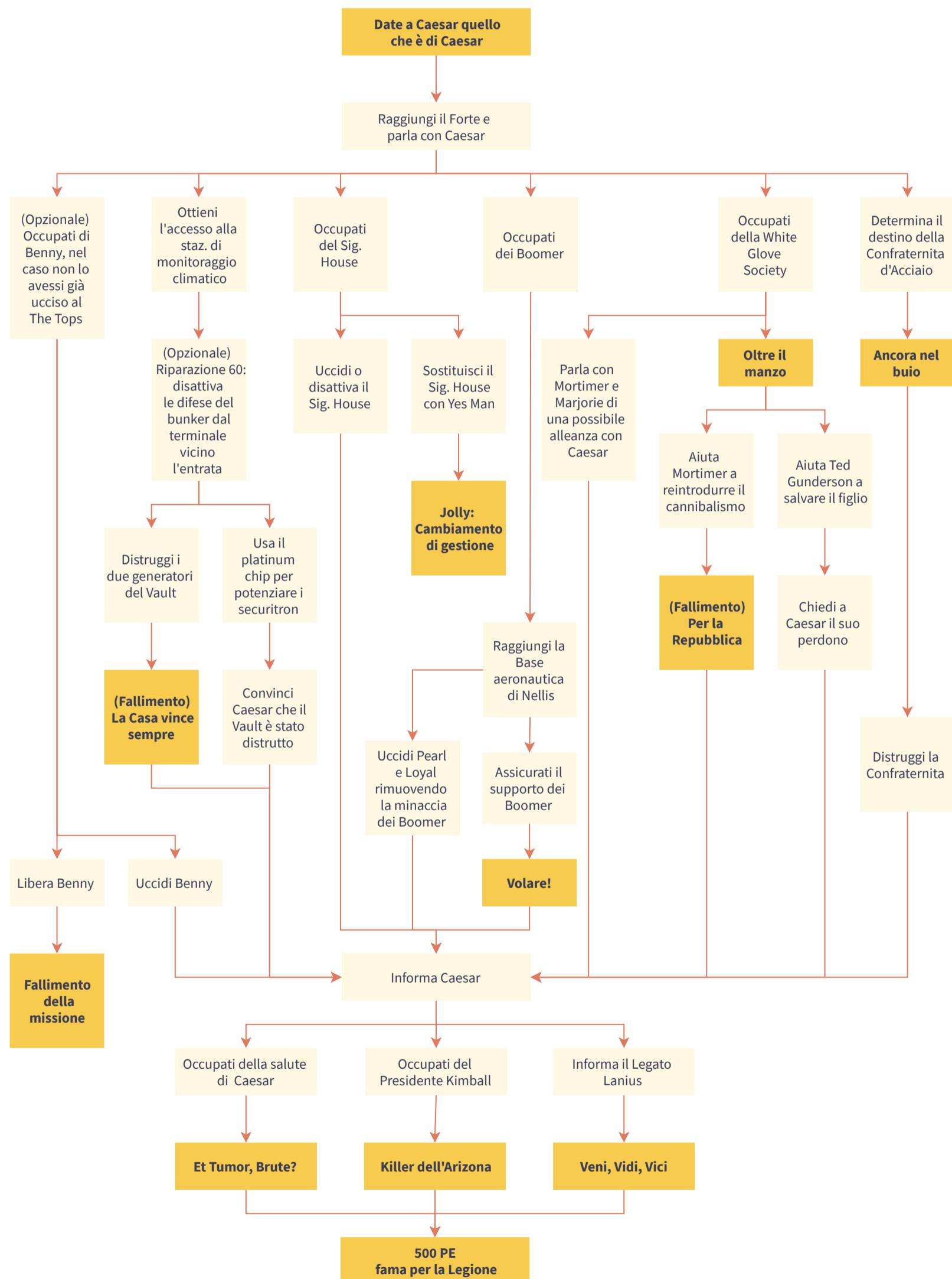


Tappe	Stato	Descrizione
10		La Legione sta attaccando Hoover Dam, l'accampamento del Legato deve essere distrutto per proteggere la diga.
20		(Opzionale) Mike Lawson ha proposto di affogare i Legionari inondando le turbine per arrestare la loro invasione della stazione.
25		(Opzionale) Attiva la valvola di scarico della pressione per affogare i Legionari inondando le turbine.
30		Il flusso idrico della diga è stato deviato verso le turbine, la Legione non può più servirsene per accedere alla centrale elettrica.
45	✓	La battaglia è stata vinta. Torna dal Generale Oliver

Missioni principali - Legione di Caesar

Date a Caesar quello che è di Caesar

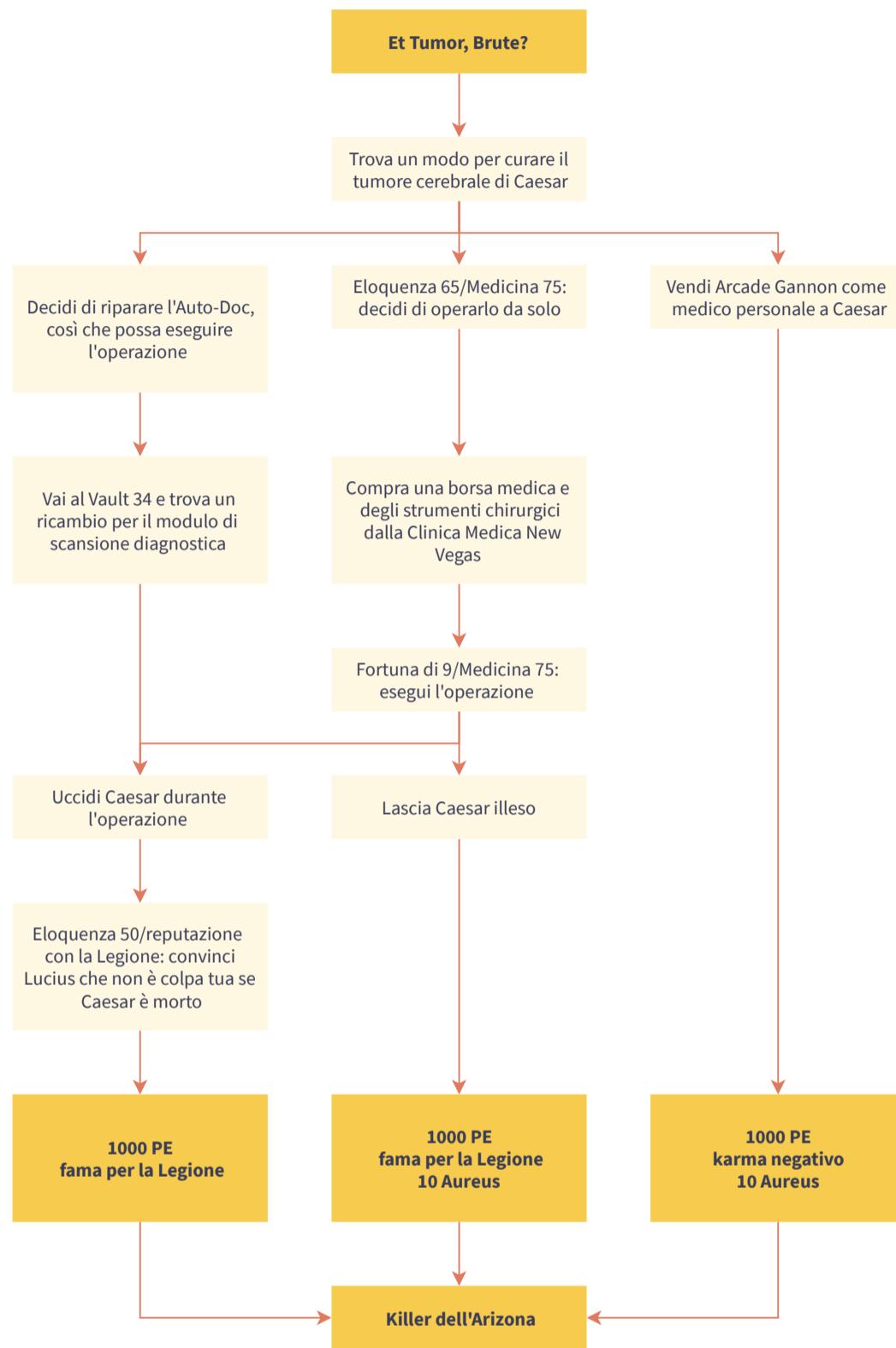
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Il Forte	Caesar	500 PE	Fama per la Legione di Caesar, infamia per l'RNC	Riparazione 60: per disattivare le difese del bunker	Questa missione verrà assegnata da Vulpes Inculta (o se questi è morto da Alerio) non appena il Corriere uscirà dal The Tops, completato Drin drin drin!. Gli verrà assegnato anche il Marchio di Caesar, grazie al quale gli è possibile muoversi nel territorio della Legione senza essere attaccato



Tappe	Stato	Descrizione
1		Dirigiti a Cottonwood Cove e risali il fiume con la chiatte fino al Forte.
2		Parla con Caesar.
3		Accetta il primo incarico di Caesar.
5		Demolisci il bunker del sig. House sotto la stazione climatica.
6		(Opzionale) Inganna Caesar innescando un'esplosione nel Vault senza distruggere la tecnologia del Sig. House.
7		Comunica a Caesar che l'esercito di Securitron non è più una minaccia.
8		Occupati di Benny.
9		Parla con Caesar del prossimo incarico.
10		Uccidi il Sig. House.
12		Ottieni la Lucky 38 VIP Keycard.
15		Torna da Caesar e comunicagli che il Sig. House è stato neutralizzato.
20		Guadagnati la fiducia dei Boomer e stringi un'alleanza tra loro e la Legione.
22		(Opzionale) Uccidi i capi dei Boomer per farsi che non siano più una minaccia per la Legione.
25		Informa Caesar che i Boomer appoggeranno la Legione contro l'RNC.
30		Informa Caesar che la minaccia dei Boomer è stata neutralizzata.
40		Porta l'offerta di alleanza della Legione a Marjorie della White Glove Society.
41		Porta l'offerta di alleanza della Legione a Mortimer della White Glove Society.
50		Aiuta Mortimer a convertire la White Glove Society al cannibalismo.
53		Persuadi Marjorie a cambiare idea e a unirsi a Caesar.
55		Informa Caesar che la White Glove Society è ora un'alleata della Legione.
60		Informa Caesar che la White Glove Society non appoggerà la Legione.
70		Distruggi il bunker della Confraternita d'Acciaio.
75		Riferisci a Caesar che la minaccia della Confraternita d'Acciaio è stata neutralizzata.
80		Riferisci a Caesar che sei riuscito a ottenere il sostegno della Confraternità d'Acciaio contro l'RNC.
85		Incontra Caesar per una conversazione privata.
90		Parla con Caesar dopo che sarà stato curato per scoprire il tuo prossimo incarico.
100		Torna da Caesar dopo l'assassinio del Presidente Kimball.
101		Torna da Lucius dopo l'assassinio del Presidente Kimball.
110		Torna da Caesar per ricevere un riconoscimento per il tuo servizio.
111		Torna da Lucius per ricevere un riconoscimento per il tuo servizio.
112		Torna da Caesar per rispondere del tuo fallimento.
113		Torna da Lucius per giustificare il tuo fallimento.
114		Ritorna da Caesar e informalo che la visita del Presidente Kimball è stata cancellata.
115		Ritorna da Lucius e informalo che la visita del Presidente Kimball è stata cancellata.
120	<input checked="" type="checkbox"/>	Rivolgitisi a Legatus Lanius per cominciare la battaglia per Hoover Dam.

Et Tumor, Brute?

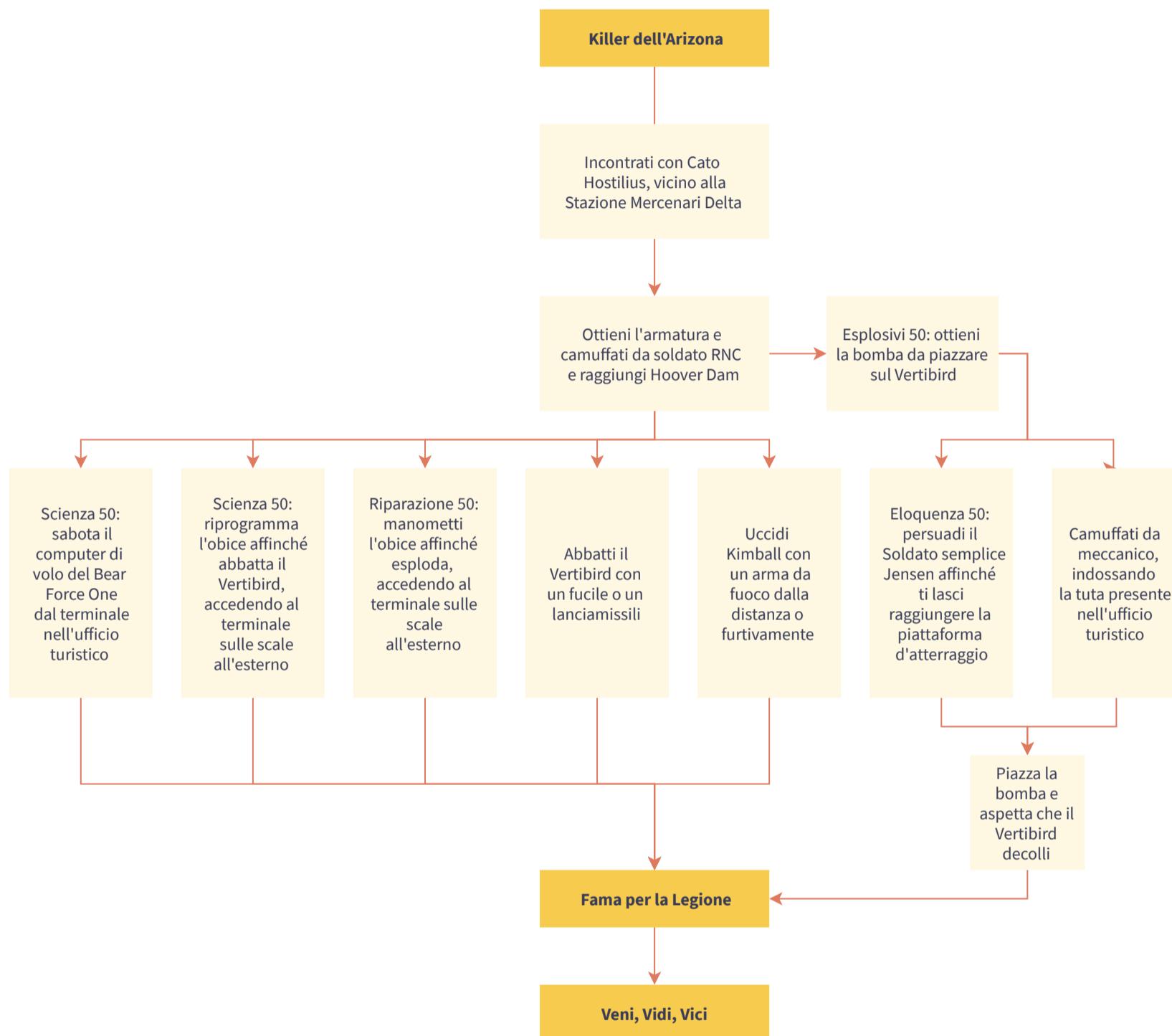
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Forte	Caesar	1000 PE 10 Aureus	Eloquenza 65/Medicina 75/Fortuna 9: per curare Caesar Eloquenza 50/Medicina 50: per convincere Lucius che non è stata colpa del Corriere se Caesar è morto	Non sarà possibile vendere Arcade Gannon a Caesar se viene reclutato dopo il colloquio privato con esso; è possibile venderlo invece a Lucius o subito dopo aver ucciso Caesar



Tappe	Stato	Descrizione
10		Recupera un set di strumenti chirurgici.
11		Per eseguire l'intervento è necessaria anche una borsa del dottore.
15		Recupera un modulo di scansione diagnostica funzionale per l'Auto-Doc di Caesar.
20		Opera il cervello di Caesar per rimuovere il tumore che lo sta uccidendo.
25		(Opzionale) Uccidi Caesar durante l'operazione in modo che sembri una morte naturale...
30		Installa il modulo di scansione diagnostica di ricambio nell'Auto-Doc di Caesar.
35	<input checked="" type="checkbox"/>	Utilizza l'Auto-Doc per curare Caesar.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Utilizza l'Auto-Doc per uccidere Caesar.
45		(Opzionale) Schiavizza Arcade Gannon come medico personale di Caesar.

Killer dell'Arizona

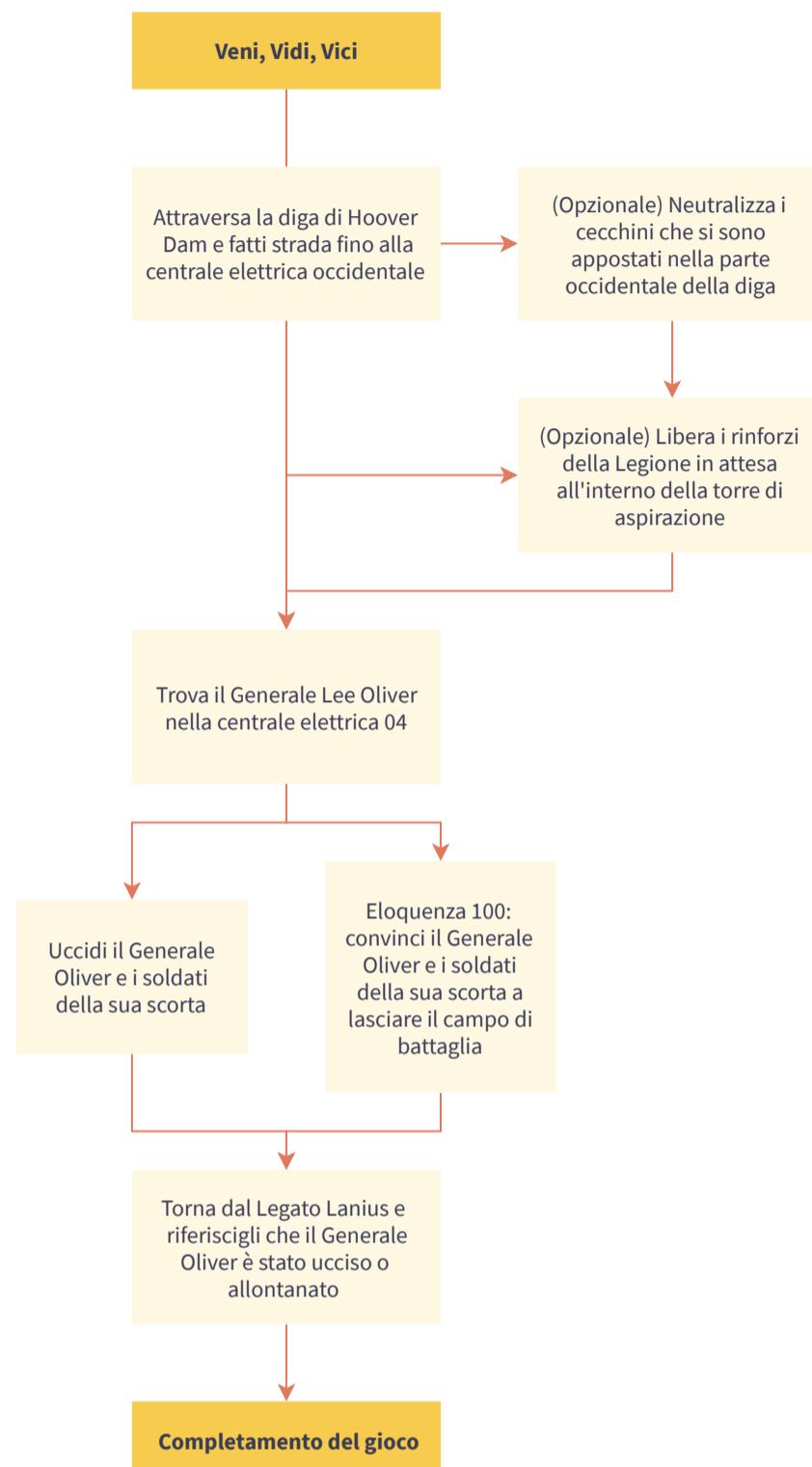
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Il Forte	Caesar, Lucius	Nessuna	Fama per la Legione	Scienza 50: per sabotare il computer di volo del Bear Force One Scienza 50: per riprogrammare il cannone antiaereo Riparazione 50: per manipolare l'obice affinché esploda Esplosivi 50: per piazzare una bomba sul Vertibird Eloquenza 50: per persuadere il Soldato semplice Jensen	Se il Colonnello Cassandra Moore muore in qualsiasi momento prima di questa missione, essa inizierà e fallirà immediatamente È possibile che Cato Hostilius venga venerato nel bel mezzo di un nido di cazador; per ovviare a questo inconveniente è consigliabile dirigersi nella zona, ripulirla, e poi iniziare la missione Se il Corriere visita Hoover Dam prima di parlare con Cato, la missione fallirà



Tappe	Stato	Descrizione
10		Incontri con Cato Hostilius
15		Riferisci a Cato quando sei pronto
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Uccidi il Presidente Kimball

Veni, Vidi, Vici

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento del Legato	Legato Lanius	Finale del gioco	Eloquenza 100: per convincere il Generale Oliver a lasciare il campo di battaglia	

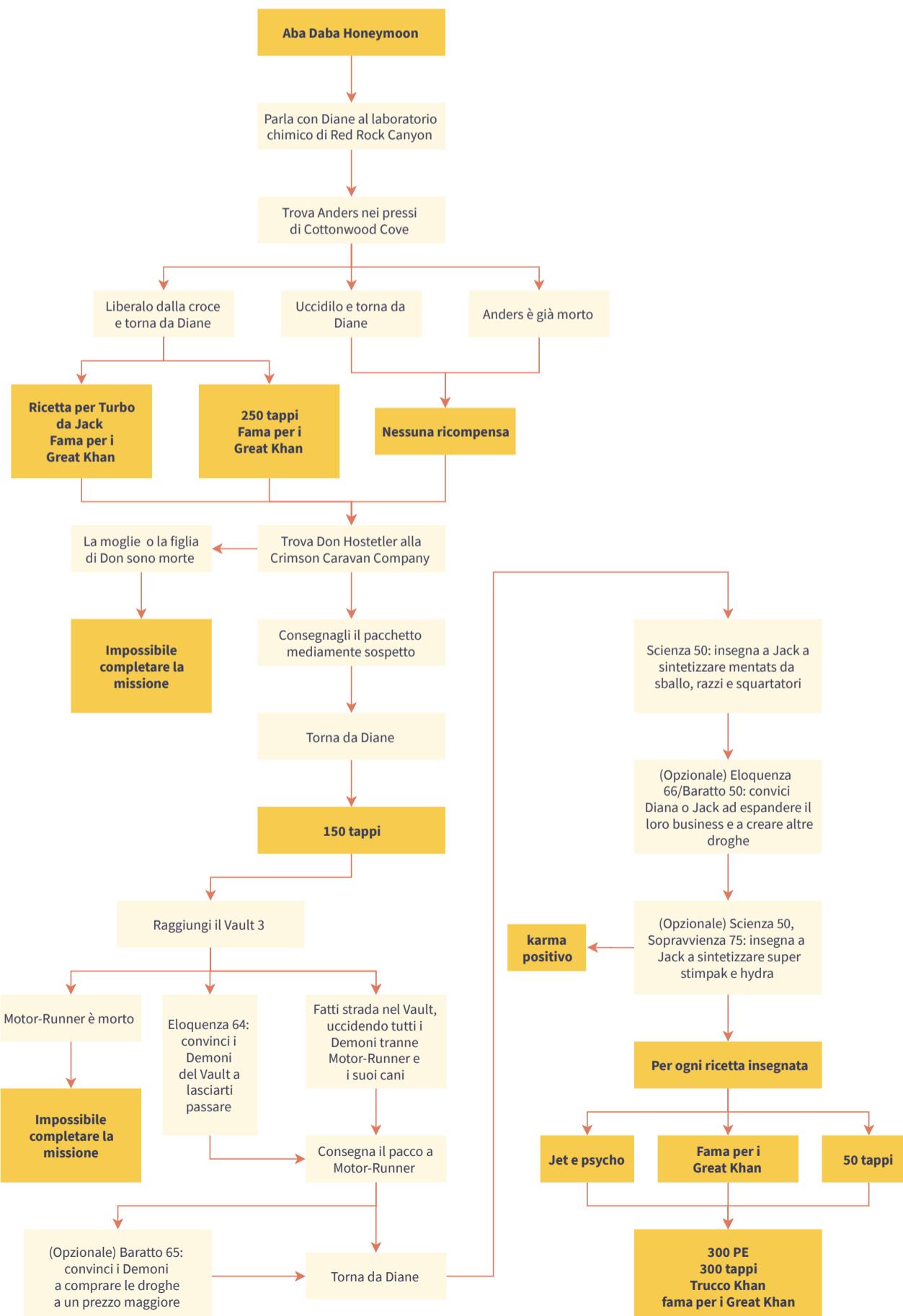


Tappe	Stato	Descrizione
10		Attraversa la diga e fatti strada fino alla centrale elettrica occidentale.
11		(Opzionale) Neutralizza i cecchini che si sono appostati nella parte occidentale della diga.
12		(Opzionale) Libera i rinforzi della Legione in attesa all'interno della torre di aspirazione.
20		Trova il comandante nemico, il Generale Oliver.
30		Uccidi il Generale Oliver e i soldati della sua scorta.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Legato e riferiscigli che il Generale Oliver è stato allontanato.
41	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Legato e riferiscigli che il Generale Oliver è stato ucciso.

Missioni secondarie

Aba Daba Honeymoon

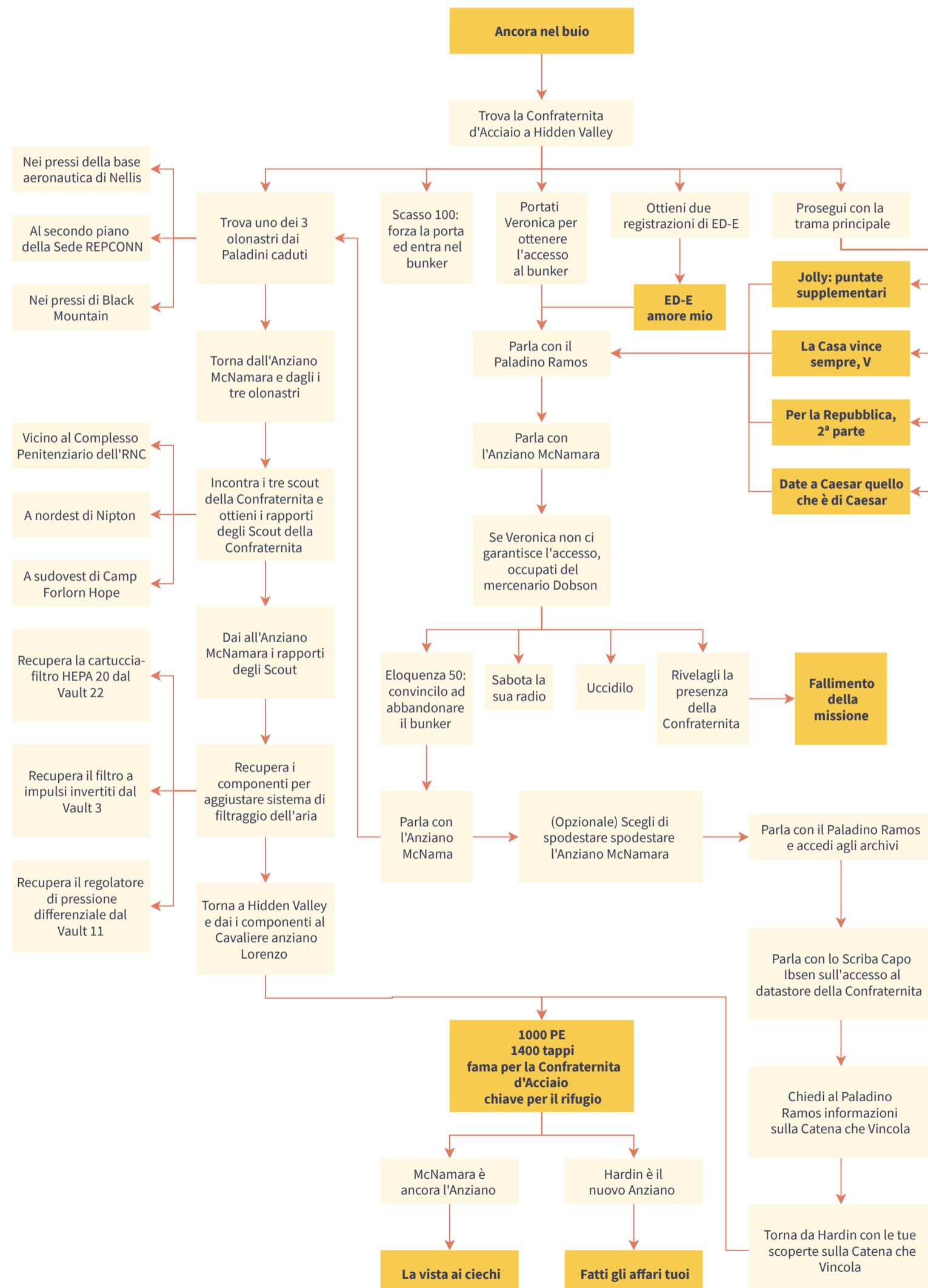
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Laboratorio chimico di Red Rock	Diane	300 PE Ricette - Turbo o 250 tappi 450 tappi, Trucco Khan	Fama per i Great Khan	Baratto 65: per aumentare a 22 tappi il prezzo delle droghe vendute ai Demoni Eloquenza 64: per scoprire dove si trova Motor-Runner, non appena entrati nel Vault 3 Eloquenza 66/Baratto 50: per convincere Jack o Diane ad espandere il proprio traffico di droga Scienza 50: per insegnare a Jack a creare Mentats da sballo, Razzi, Squartatori e Super Stimpak Sopravvivenza 75: per insegnare a Jack a creare Idra	Questa missione apparirà nel Pip-Boy solo dopo aver interagito con Anders Visti i molti bug di questa missione, soprattutto se si sovrappone a <i>Taglia tre carte</i> e ad altre missioni del Vault 3, è consigliato non interagire con Motor-Runner prima di iniziare questa missione, poiché il primo dialogo che si ha con lui è l'unico possibile senza rendere ostili tutti gli abitanti del Vault, lui incluso Se Motor-Runner è già morto questa missione non può essere completata Indossando un'armatura Great Khan è possibile entrare nel Vault e non rendere ostili i Demoni al suo interno È possibile uccidere Motor-Runner dopo avergli consegnato il pacchetto e prima di ritornare da Jack e Diane, senza fallire la missione; passando le sfide Eloquenza all'entrata o uccidendolo furtivamente, è possibile evitare di rendere ostili gli altri Demoni Se si ha già iniziato la missione <i>Taglia tre carte</i> e parlato con Bryce Anders all'interno del Vault, Motor-Runner inizierà subito il combattimento, anche se il Corriere indossa un'armatura Great Khan



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova il corriere della droga scomparso di Jack e Diane.
15		Torna da Diane e raccontale di Anders.
20		Consegna la droga a Motor Runner.
30		Consegna la droga a Don Hostetler alla Crimson Caravan.
40		Torna da Diane per il tuo pagamento.
50		Parla con Jack del rifornimento dell'operazione stupefacenti dei Great Khan.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Insegna a Jack nuove ricette di preparazione delle droghe.

Ancora nel buio

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Bunker di Hidden Valley	Anziano McNamara	1000 PE 1400 tappi Chiave del rifugio della Confraternita	Fama per la Confraternita d'Acciaio	Scasso 100: per forzare l'entrata al bunker della Confraternita Eloquenza 50: per convincere Dobson a lasciare il bunker abbandonato	È necessario completare questa missione per poter entrare a far parte della Confraternita o per chiedere alla stessa di allearsi con l'RNC per la battaglia a Hoover Dam Completando questa missione, il Corriere non verrà idolatrato dalla Confraternita a meno che non completi <i>Lonesome Road</i> e fermare i missili dal loro lancio Sostituendo McNamara con Hardin, il Corriere non sarà più in grado di riparare il sistema di filtraggio, se non l'aveva già fatto prima

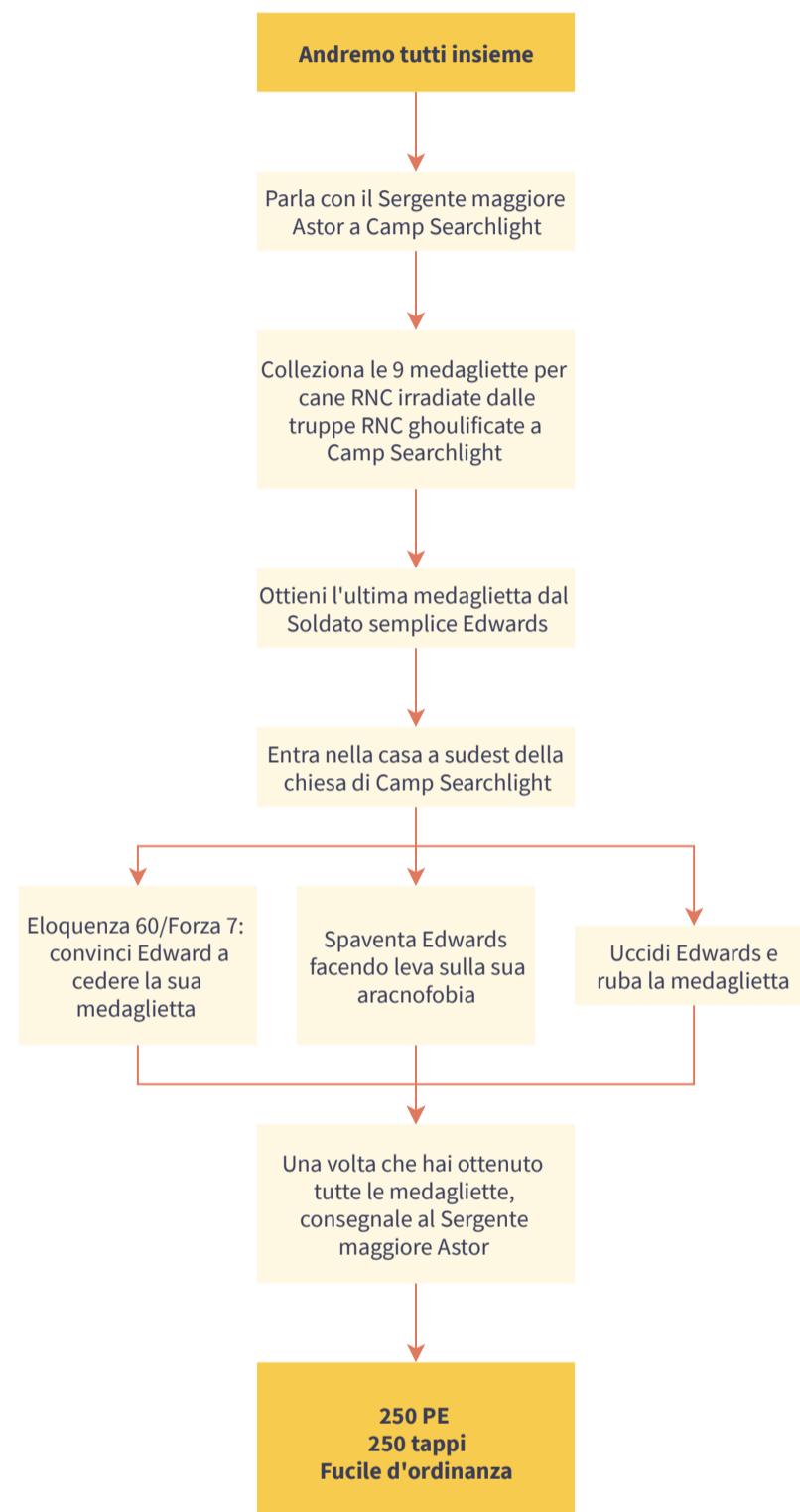


Tappe	Stato	Descrizione
-------	-------	-------------

- 1** Parla con l'Anziano McNamara.
- 5** Occupati di un mercenario dell'RNC accampato in uno dei bunker di Hidden Valley.
- 9** Torna dall'Anziano McNamara e riferiscigli che ti sei occupato del mercenario.
- 15** Parla con l'Anziano McNamara nella sala di comando.
- 20** Trova la pattuglia scomparsa della Confraternita nella sede della REPCONN e recupera l'olonastro della loro missione.
- 21** Trova la pattuglia scomparsa della Confraternita nella base aeronautica di Nellis e recupera l'olonastro della loro missione.
- 22** Trova la pattuglia scomparsa della Confraternita a Black Mountain e recupera l'olonastro della loro missione.
- 29** Torna dall'Anziano McNamara con i tre olonastri delle missioni di pattugliamento.
- 30** Incontra uno scout della Confraternita nei pressi del Complesso Penitenziario dell'RNC e raccogli il suo rapporto.
- 31** Incontra uno scout della Confraternita nei pressi della città di Nipton e raccogli il suo rapporto.
- 32** Incontra uno scout della Confraternita nei pressi di Camp Forlorn Hope e raccogli il suo rapporto.
- 39** Torna dall'Anziano McNamara con i rapporti dei tre scout.
- 40** Parla al Cavaliere anziano Lorenzo in merito al guasto al sistema di filtraggio dell'aria.
- 41** Esamina i Vault della regione alla ricerca di un regolatore di pressione differenziale.
- 42** Esamina i Vault della regione alla ricerca di un filtro a impulsi invertiti.
- 43** Esamina i Vault della regione alla ricerca di varie cartucce-filtro HEPA.
- 48** Torna dal Cavaliere anziano Lorenzo con i componenti.
- 49** Torna dall'Anziano McNamara per riferirgli che il sistema di filtraggio dell'aria è stato sistemato.
- 50** (Opzionale) Aiuta il Paladino Capo Hardin a trovare un modo di destituire l'Anziano McNamara dal suo incarico.
- 51** (Opzionale) Parla con il Paladino di primo grado Ramos per conto di Hardin.
- 52** (Opzionale) Esamina i documenti dell'archivio della Confraternita relativi agli anziani allontanati dalla loro posizione.
- 53** (Opzionale) Chiedi al Paladino Ramos informazioni sulla Catena che Vincola.
- 54** (Opzionale) Analizza il datastore alla ricerca di informazioni sulla Catena che Vincola.
- 55** (Opzionale) Parla con lo Scriba Capo Ibsen sull'accesso al datastore della Confraternita.
- 60** (Opzionale) Torna da Hardin con i dischi di missione delle pattuglie scomparse.
- 61** (Opzionale) Torna da Hardin con le tue scoperte sulla Catena che Vincola.

Andremo tutti insieme

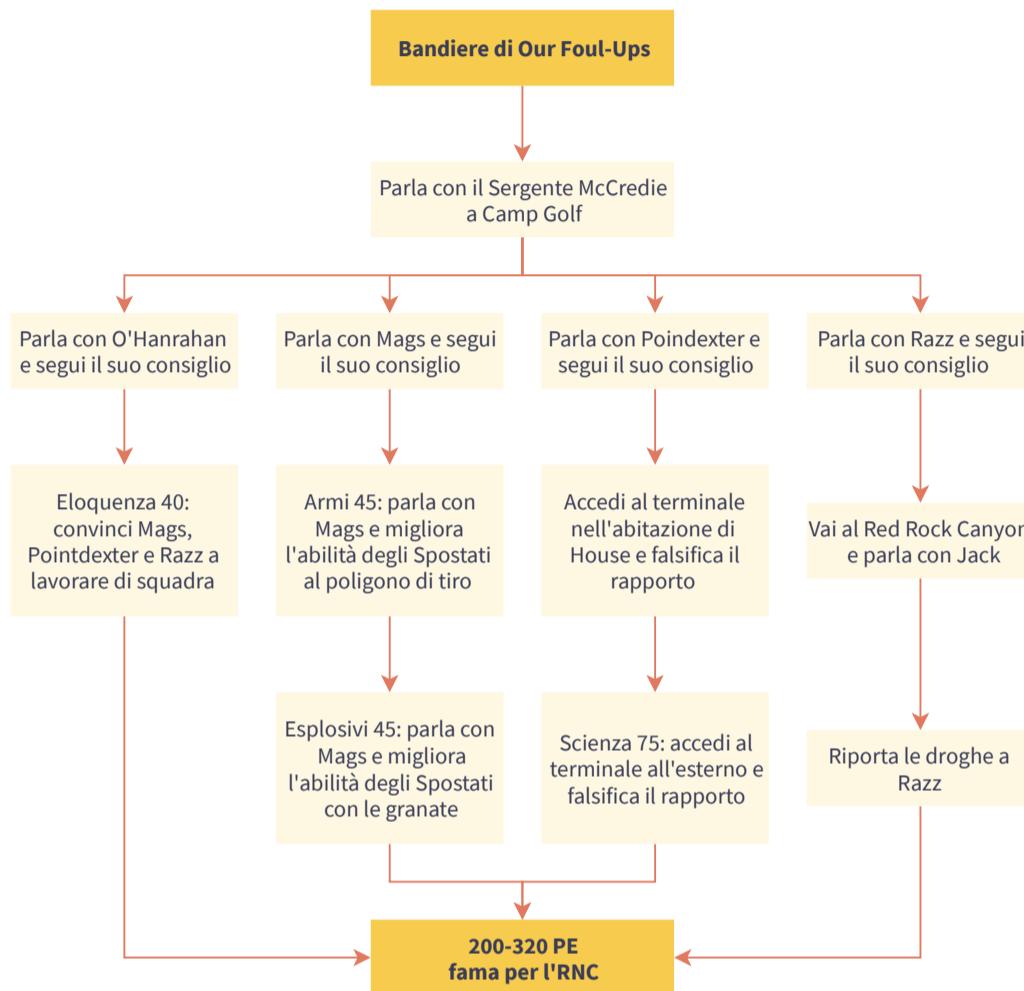
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp Searchlight	Sergente maggiore Astor	25 PE per piastrina 25 tappi per piastrina Fucile di ordinanza	Nessuna	Eloquenza 60/Forza 7: per ottenere le medagliette dal Soldato semplice Edwards	<p>Se il giocatore non ha ancora convinto Edwards a dargli la medaglietta, prima di avergli suggerito il posto dove scappare, egli abbandonerà la medaglietta sul pavimento della casa in cui si era rifugiato; sebbene l'oggetto sembri di proprietà, prenderlo non farà guadagnare karma negativo</p> <p>Non è possibile informare Astor se non dopo che il Corriere avrà detto ad Edwards che gli scorpioni radioattivi sono stati uccisi</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Raccogli le medagliette di riconoscimento dai soldati ghoul dell'RNC all'interno di Camp Searchlight e portale al Primo Sergente Astor.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Hai trovato tutte le medagliette di riconoscimento, torna dal Primo Sergente Astor.

Bandiere di Our Foul-Ups

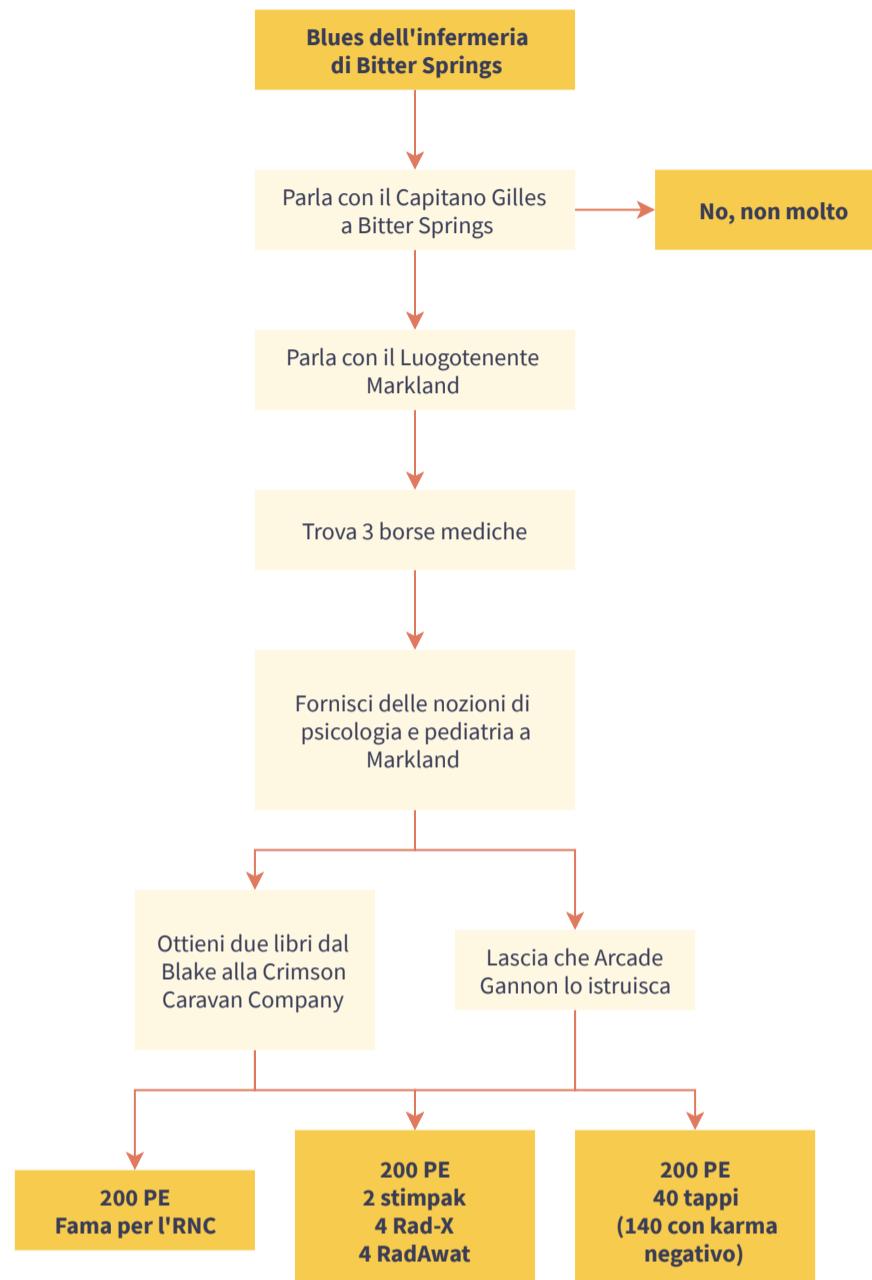
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp Golf	Sergente McCredie	200 PE	Fama per l'RNC	Eloquenza 40: per convincere gli Spostati a lavorare in squadra [O'Hanrahan] Armi 45 e Esplosivi 45: per migliorare le abilità degli spostati [Mags] Scienza 75: per falsificare i rapporti [Pointdexter]	Le opzioni di dialogo che sbloccano le varie parti della missione sono spesso presenti nelle scelte già fatte in precedenza; il giocatore è molto probabile che dovrà ripetere i medesimi dialoghi più volte per andare avanti con la missione Quando si sceglie un percorso di dialoghi, non si può tornare indietro e sceglierne un altro; tuttavia è sempre presente l'opzione di convincere tutti a collaborare, con relative sfide di Eloquenza È impossibile finire questa missione se, quando è stata già iniziata, si finisce <i>No, non molto</i> , poiché gli Spostati non saranno più disponibili a Camp Golf



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con gli Spostati del miglioramento della loro squadra.
15		Convinci gli Spostati a lavorare insieme.
16		Torna da O'Hanrahan.
17		Procurati droghe da Jack al Red Rock Canyon.
18		Riporta le droghe a Razz.
20		Aiuta gli Spostati a migliorare le loro abilità di sparo.
25		Parla con Mags degli ulteriori miglioramenti.
30		Falsifica i rapporti sulla preparazione degli Spostati.
40		Aiuta gli Spostati a migliorare le loro abilità di lancio granate.
45		Parla con Mags della preparazione della squadra.
55		Torna da Poindexter e riferiscigli dei registri modificati.
65	✓	Parla con il Sergente McCredie del miglioramento degli Spostati.
66		Convinci Mags a rispettare la squadra e a collaborare con loro.
67		Convinci Razz a rispettare la squadra e a collaborare con loro.
68		Convinci Poindexter a rispettare la squadra e a collaborare con loro.

Blues dell'infermeria di Bitter Springs

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Bitter Springs	Luogotenente Markland	2 Stimpak, 4 Rad-X, 4 Rad-Away	Fama per l'RNC		È possibile fallire istantaneamente questa missione se si ha già svolto <i>Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare</i> per Boone, poiché durante questa è probabile che Markland finisca ucciso



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con il Luogotenente Markland di come migliorare la situazione medica a Bitter Springs.
20		Procura al Luogotenente Markland un libro di cure psicologiche.
30		Riporta il libro di psicologia al Luogotenente Markland.
40		Trova un libro di medicina pediatrica per il Luogotenente Markland.
50		Riporta il libro di medicina pediatrica al Luogotenente Markland.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Porta al Luogotenente Markland tre borse da dottore.

Cacciato

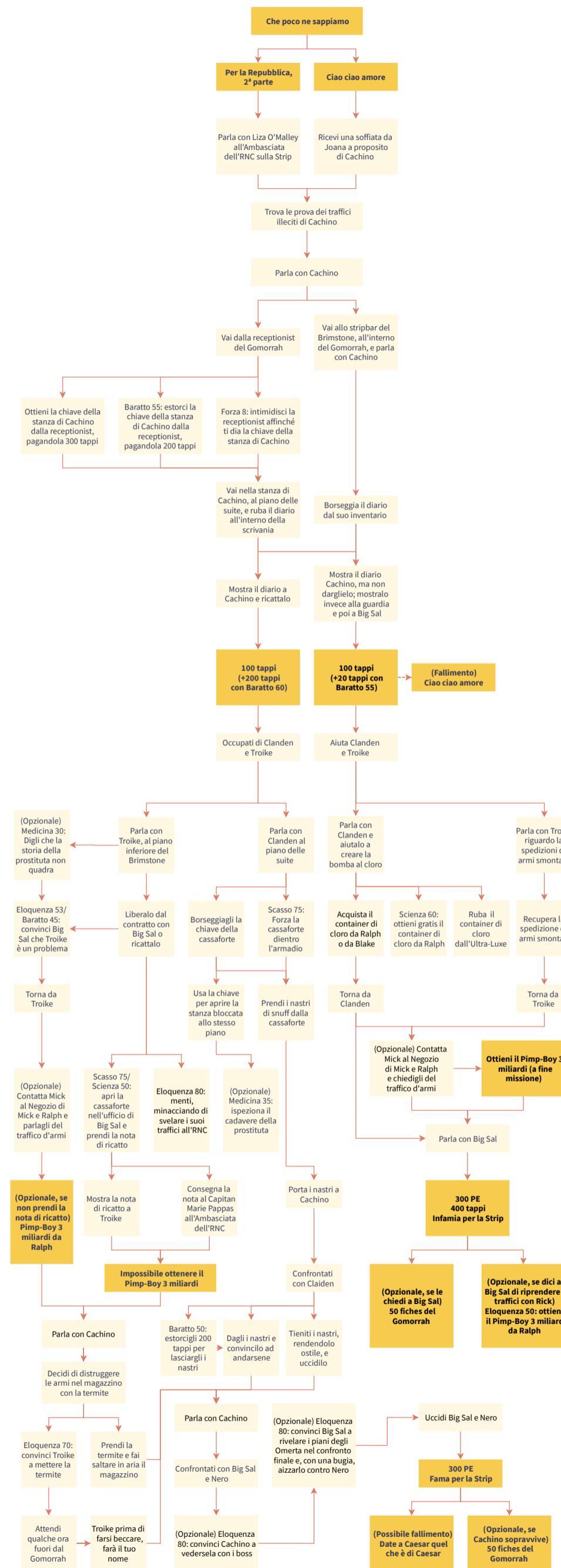
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Nipton, Accampamento attacco Legione	Boxcars	100 PE	Fama per i Powder Ganger		<p>Se il Corriere aspetta troppo nelle vicinanze dell'Accampamento, è possibile che i Legionari cadano vittime di un branco di nightstalker e che i prigionieri fuggano, senza poter completare la missione</p> <p>Questa missione fa parte delle attività che il giocatore deve compiere per guadagnare la fiducia di Boone e sbloccare <i>Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare</i></p>



Tappe	Stato	Descrizione
25	<input checked="" type="checkbox"/>	Salva i prigionieri.

Che poco ne sappiamo

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Gomorrah	Cachino, Joana	300 PE Pimp-Boy 3 miliardi 400 tappi o 50 fiches del Gomorrah	Fama per la Strip (appoggiando Cachino) Infamia per la Strip (appoggiando Big Sal e Nero)	Forza 8/Baratto 55: per estorcere la chiave della stanza di Cachino alla receptionist del Gomorrah (a soli 200 tappi) Baratto 50: per convincere Clanden ad andarsene Baratto 55: per ottenere 120 tappi consegnando il diario di Cachino a Big Sal Baratto 60: per estorcere 200 tappi a Cachino Scasso 75: per scassinare la cassaforte e prendere i nastri senza usare la chiave di Clanden Scasso 100: per accedere alla stanza nella quale è nascosto il cadavere della prostituta, senza usare la chiave di Clanden Eloquenza 53/Baratto 45: per slegare Troike dal suo contratto con Big Sal Eloquenza 70: per convincere Troike a usare lui stesso la termite (facendosi però scoprire) Eloquenza 80: per mentire a Troike, minacciando di rivelare i suoi traffici con gli Omerta all'RNC Eloquenza 80: per convincere Cachino a vedersela con i boss Eloquenza 80: per convincere Big Sal a rivelare i piani degli Omerta nel confronto finale e, con una bugia, aizzarlo contro Nero Scienza 60: per suggerire a Clanden di costruire una bomba al cloro Scienza 60: per ottenere gratuitamente il contenitore al cloro da Ralph al Negozio di Mick e Ralph Medicina 35: per ispezionare il cadavere della prostituta, nella stanza bloccata (Scasso 75) dello stesso piano delle suites (la chiave di Clanden apre anche questa porta)	Se si inizia questa missione prima di aver parlato con Liza O'Malley, è probabile che <i>Per la Repubblica, 2^a parte</i> non sia ottenibile dal Colonnello Cassandra Moore Se si ha intenzione di appoggiare la Legione di Caesar, è consigliato supportare i due boss del Gomorrah e far fuori Cachino, altrimenti i piani degli Omerta (in realtà della Legione) verrebbero compromessi; se si completa la missione favorendo Cachino, Caesar si arrabbierà molto ma è ancora possibile ottenere il suo perdono, solo se si confessa il proprio errore Se si completa questa missione prima di <i>Ciao ciao amore</i> , questa fallirà o diventerà inottenibile, poiché Joana e Carlitos spariranno dal gioco È possibile liberare Troike usando la nota di ricatto nella cassaforte nell'ufficio di Big Sal e mostrarla a quest'ultimo: in questo caso non sarà possibile ottenere il Pimp-Boy 3 miliardi in maniera legittima Se si vuole ottenere il Pimp-Boy 3 miliardi, bisogna liberare Troike dal contratto con Big Sal, convincendo quest'ultimo senza usare la nota di ricatto - Anche se ci si impossessa della nota e poi si decide di non usarla, non sarà comunque possibile ottenere il Pimp-Boy 3 miliardi. È necessario convincere Big Sal senza ricattarlo e senza avere mai preso la nota - Per riceverlo bisognerà andare da Mick al Negozio di Mick e Ralph prima di affrontare i due boss, e chiedergli del traffico d'armi Confrontarsi con Clanden spesso risulterà in un suo attacco; ucciderlo troppo presto può far fallire la missione È possibile completare questa missione in modo "positivo" e ottenere comunque il Pimp-Boy 3 miliardi: bisogna liberare Troike dal suo contratto e parlare a Big Sal delle armi acquistate da Mick e Ralph prima di ucciderlo a fine missione

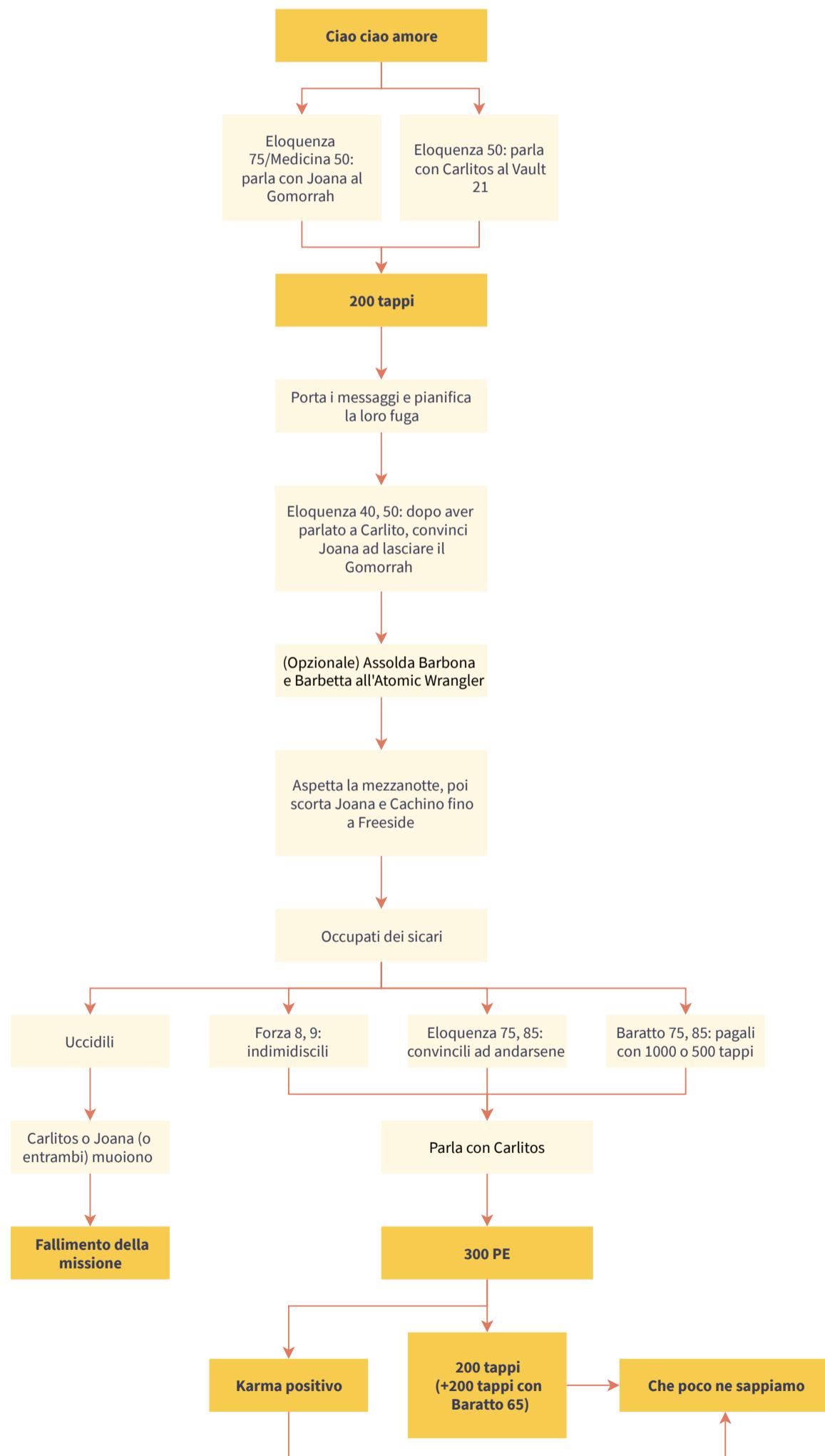


Tappe	Stato	Descrizione
-------	-------	-------------

1	Parla al receptionist di Gomorrah delle attività degli Omerta.
5	Parla con Cachino a Gomorrah per Mick. Qualcuno al casinò dovrebbe sapere come contattarlo.
10	Parla con Cachino delle attività sospette di Omerta, forse qualcuno a Gomorrah saprà come trovarlo.
20	Perquisisci Cachino o la sua stanza alla ricerca di prove del suo comportamento. Forse qualcuno ha una chiave della sua stanza.
30	Nel diario di Cachino dovrebbero esserci abbastanza prove per farlo parlare.
31	Nel diario di Cachino ci sono prove del suo tradimento verso la Famiglia. Rivendi il diario a lui o ai suoi capi.
32	Parla con Troike dei misteriosi rifornimenti di armi.
33	Scopri il tipo di lavoro svolto da Clanden per la Famiglia.
35	(Opzionale) Comunica a Mick e a Ralp perché gli Omerta hanno smesso di comprare le loro armi.
40	(Opzionale) Aiuta Mick e Ralph a rimettersi in affari con gli Omerta.
45	Riferisci a Mick e a Ralph che gli Omerta hanno di nuovo fondi sufficienti per acquistare armi da loro.
50	Qualcosa nella storia di Troike non quadra. Parla con Big Sal o cerca in giro delle prove per scagionarlo.
51	Troike vorrebbe aiuto per convincere Big Sal a rescindere il contratto.
53	Mostra la prova del ricatto di Big Sal a Troike.
55	Big Sal ha accettato di rescindere il contratto con Troike. Torna da Troike e comunicagli la buona notizia.
57	Usa la termite di Troike per distruggere le armi nel magazzino.
58	Troike intende distruggere le armi per me. Dovrei uscire dal casinò per dargli il tempo che gli serve.
60	Troike a quest'ora avrà avuto tutto il tempo di distruggere le armi. Torna da Cachino e comunicagli la notizia.
62	Torna da Cachino e comunicagli che le armi sono state distrutte.
64	Vai da Cachino e dai capi degli Omerta per incontrarli e farli fuori.
66	Cachino ha accettato di uccidere i capi degli Omerta durante il nostro incontro. Vai da Cachino quando sei pronto.
67	Mostra a Cachino i nastri della cassaforte di Clanden o parlane a Clanden.
68	(Opzionale) Uccidi Clanden
69	(Opzionale) Usa i nastri per convincere Clanden a tradire la Famiglia
70	Clanden è stato sistemato, non potrà più aiutare gli Omerta. Cachino dovrebbe essere informato.
71	(Opzionale) Manipola i nastri di Clanden per l'RNC per far accusare Clanden di omicidio.
75	La guardia alla porta mi ha suggerito di parlare con Big Sal o Nero del diario di Cachino.
78	Partecipa all'incontro di affari di Cachino con Big Sal.
80	Partecipa all'incontro di affari di Cachino con Nero.
81	Cachino è morto, parla con il capo delle prossime mosse.
85	Parla con Troike per capire in che modo puoi aiutarlo.
88	Parla con Clanden per capire di che tipo di aiuto ha bisogno.
90	Porta il cloro a Clanden. Controlla vicino alla piscina all'Ultra-Luxe o scopri da chi provengono i rifornimenti.
95	Recupera un carico rubato di parti per armi dai Demoni.
100	Comunica ai capi che sia Clanden che Troike hanno tutto ciò di cui hanno bisogno.
110	<input checked="" type="checkbox"/> Gli Omerta sono nemici e non accetteranno più il tuo aiuto. I capi sopravvissuti si sono nascosti.

Ciao ciao amore

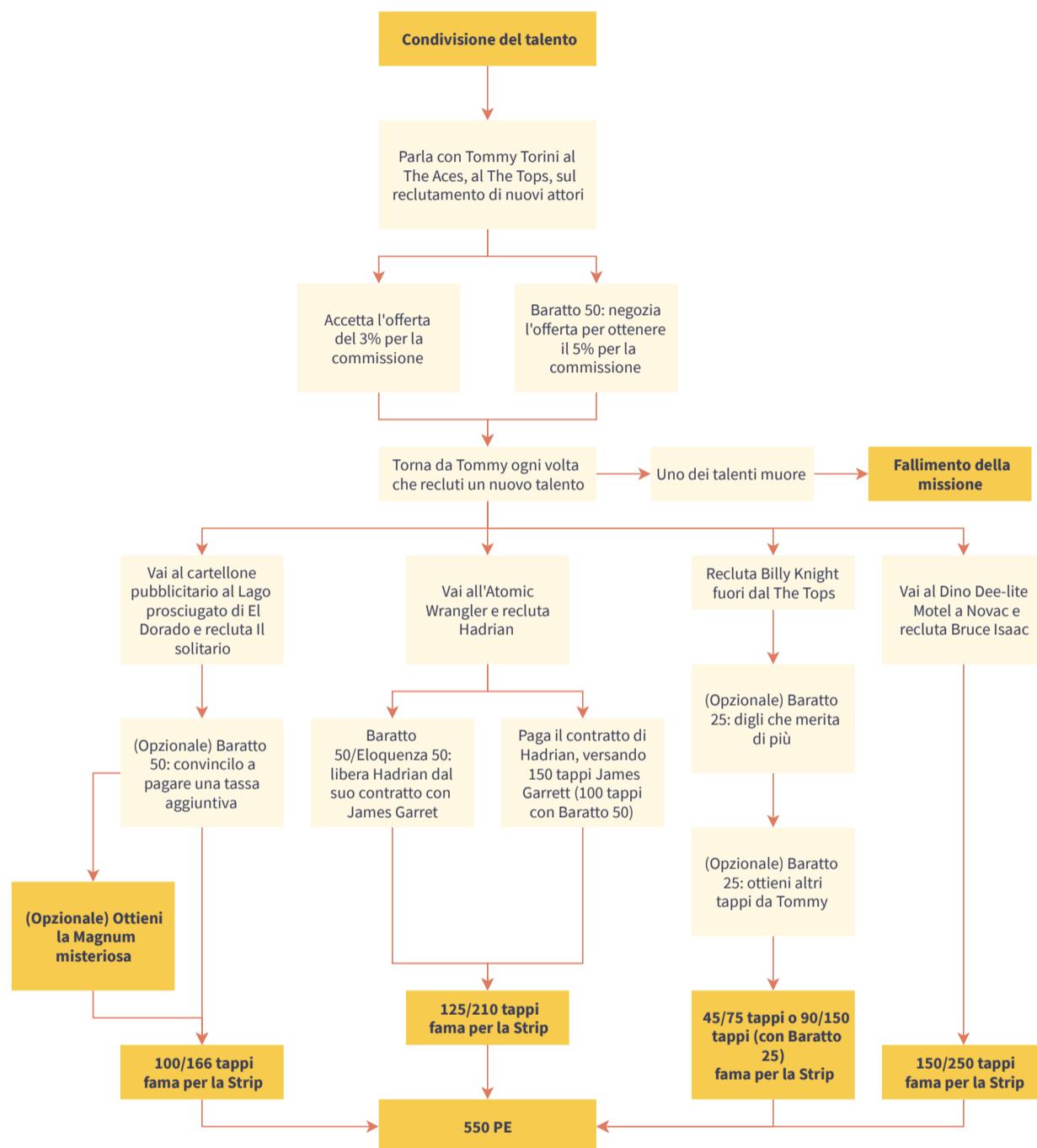
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Gomorrah	Joana	300 PE 400 tappi (600 con una sfida Baratto) da Carlitos, 200 da Joana	Eloquenza 50: per parlare con Carlitos di Joana Eloquenza 40, 50: per convincere Joana ad andarsene dal Gomorrah e che il Corriere si occuperà degli Omerta Eloquenza 75/Medicina 50/Cherchez La Femme: per convincere Joana a parlare di Carlitos e Cachino Eloquenza 75/85, Baratto 75/85, Forza 8/9: per evitare lo scontro a fuoco (per la sfida Baratto 75 sono necessari 1000 tappi, per quella Baratto 85 solo 500) Baratto 65: per ottenere 200 tappi aggiuntivi da Carlitos a fine missione	Non è possibile completare questa missione senza superare almeno una sfida Eloquenza/Medicina 50 Carlitos e Joana devono sopravvivere entrambi per completare la missione Completando Che poco ne sappiamo farà fallire istantaneamente questa missione Uccidere un qualsiasi membro degli Omerta potrebbe non rendere completabile la missione, poiché Joana potrebbe diventare ostile



Tappe	Stato	Descrizione
5		Trova Carlitos per aiutare Joana a fuggire dal Gomorrah.
10		Parla con Joana al Gomorrah per conto di Carlitos.
20		Joana ha deciso di restare al Gomorrah per il momento. Riferiscilo a Carlitos.
30		Joana ha deciso di fuggire dal Gomorrah. Informa Carlitos della sua decisione.
40		Carlitos vuole incontrare Joana a Freeside tra mezzanotte e l'alba. Spiega il piano a Joana.
50		(Opzionale) Carlitos consiglia di ottenere rinforzi prima di tentare la fuga. Trova i due killer che gli devono un favore.
60		Joana ha accettato il piano di Carlitos. Parla con lei quando sarai pronto a scortarla durante la fuga.
65		Joana aspetterà camuffata all'ingresso del Gomorrah. Vai lì e conduci le ragazze a Freeside.
66		Aiuta Joana, e le ragazze, nella loro fuga da Freeside.
70		L'aiuto di due tiratori professionisti è assicurato. Questo garantirà una maggiore sicurezza durante la fuga.
80		Ho deciso di riferire a Cachino che Joana intende scappare. Vuole che impieghi i killer contro Carlitos durante l'incontro.
90		Joana è stata consegnata a Carlitos sana e salva. Gli Omerta che ci avevano teso un'imboscata sono storia vecchia.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Joana è libera e si è ricongiunta a Carlitos. Ha parlato di una losca operazione degli Omerta.
110	<input type="checkbox"/>	Joana è morta. Non potrai più aiutare Carlitos a riabbracciarla.
120	<input type="checkbox"/>	Carlitos è morto e non si ricongiungerà mai più con Joana.
130	<input type="checkbox"/>	Joana è stata lasciata da sola nel suo tentativo di fuga dal Gomorrah.
150	<input type="checkbox"/>	Joana è morta. Non potrai più aiutarla.
170	<input type="checkbox"/>	Carlitos è morto. Non potrai più aiutarlo.

Condivisione del talento

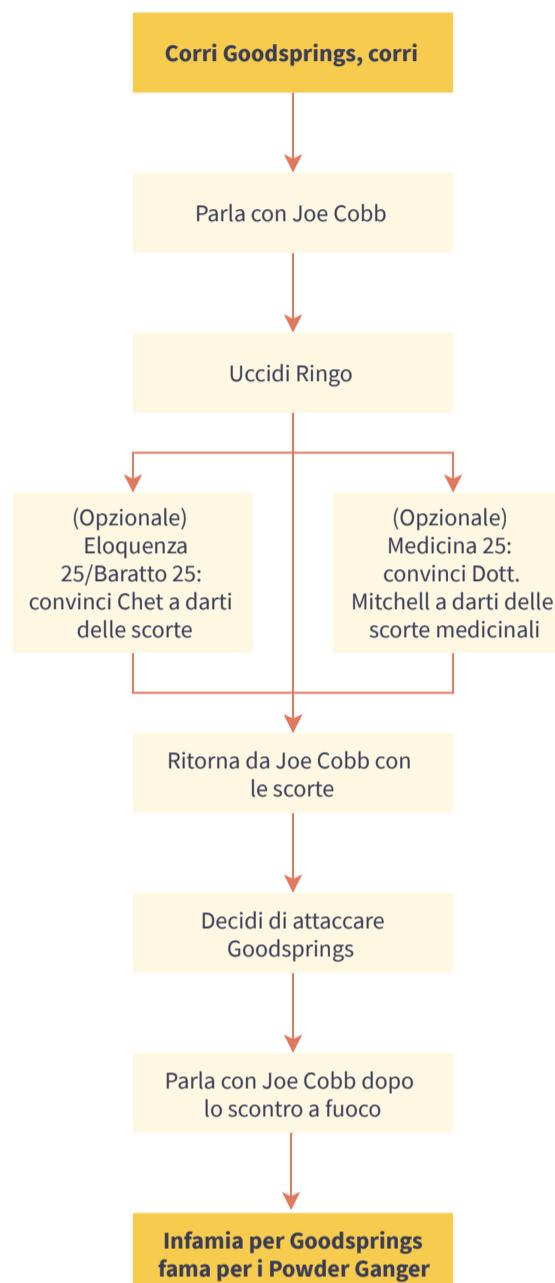
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
The Tops	Tommy Torini	550 PE 150 tappi	Fama per la Strip	Baratto 25: per ottenere fino a 150 tappi da Billy Knight e Tommy Torini Eloquenza 50/Baratto 50: per liberare Hadrian dal suo contratto con James Garret Baratto 50: per ottenere la Magnum misteriosa dal Solitario Baratto 50: per ottenere fino al 5% per commissione da Tommy Torini	Se qualsiasi personaggio da reclutare muore prima di far partire la missione, essa non sarà più ottenibile



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova animatori per il Tops (ancora 4).
20		Parla con Tommy Torini al Tops.
25		Trova animatori per il Tops (ancora 3).
30		Parla con Tommy Torini al Tops.
35		Trova animatori per il Tops (ancora 2).
40		Parla con Tommy Torini al Tops.
45		Trova animatori per il Tops (ancora 1).
60		Missione completata
65		Convinci James Garret a rescindere il contratto con Hadrian.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci ad Hadrian che hai rescisso il suo contratto.

Corri Goodsprings, corri

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Goodsprings	Joe Cobb	Nessuna	Fama per i Powder Ganger	Eloquenza 25/Baratto 25: per convincere Chet a consegnare le armature di cuoio Medicina 25: per convincere il Dott. Mitchell a mettere a disposizione alcune scorte di medicinali	La ricompensa verrà data anche se Cobb muore, ma non verrà fornito alcun bonus alla reputazione per i Powder Ganger



Tappe	Stato	Descrizione
10		Uccidi Ringo.
15		Di' a Joe Cobb che Ringo è morto.
20		Programma il tuo attacco a Goodsprings con Joe Cobb.
30		(Opzionale) Mungi Chet per ottenere delle scorte.
40		(Opzionale) Ottieni le scorte supplementari di medicinali del Dott. Mitchell per i Powder Ganger.
45		Consegna le scorte supplementari di medicinali a Joe Cobb.
60		Comunica a Joe Cobb non appena sei pronto a conquistare Goodsprings.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Sconfiggi la milizia di Goodsprings.

Cry Me a River

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Red Rock Canyon	Jerry the Punk	350 PE	Nessuna	Eloquenza 35: per convincere Jerry the Punk a unirsi ai Seguaci dell'Apocalisse	È consigliato usare il viaggio rapido e attendere un giorno all'Old Mormon Fort per evitare che Jerry rimanga ucciso durante il viaggio, fallendo la missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Procura a Jerry the Punk degli antidoloriferi per aiutarlo a superare la sua iniziazione.
20		Torna da Jerry the Punk.
30		Parla con i Seguaci dell'Apocalisse della possibile ammissione di Jerry the Punk al loro ordine.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Di' a Jerry che i Seguaci lo accoglieranno come novizio.

Cuore freddo freddo

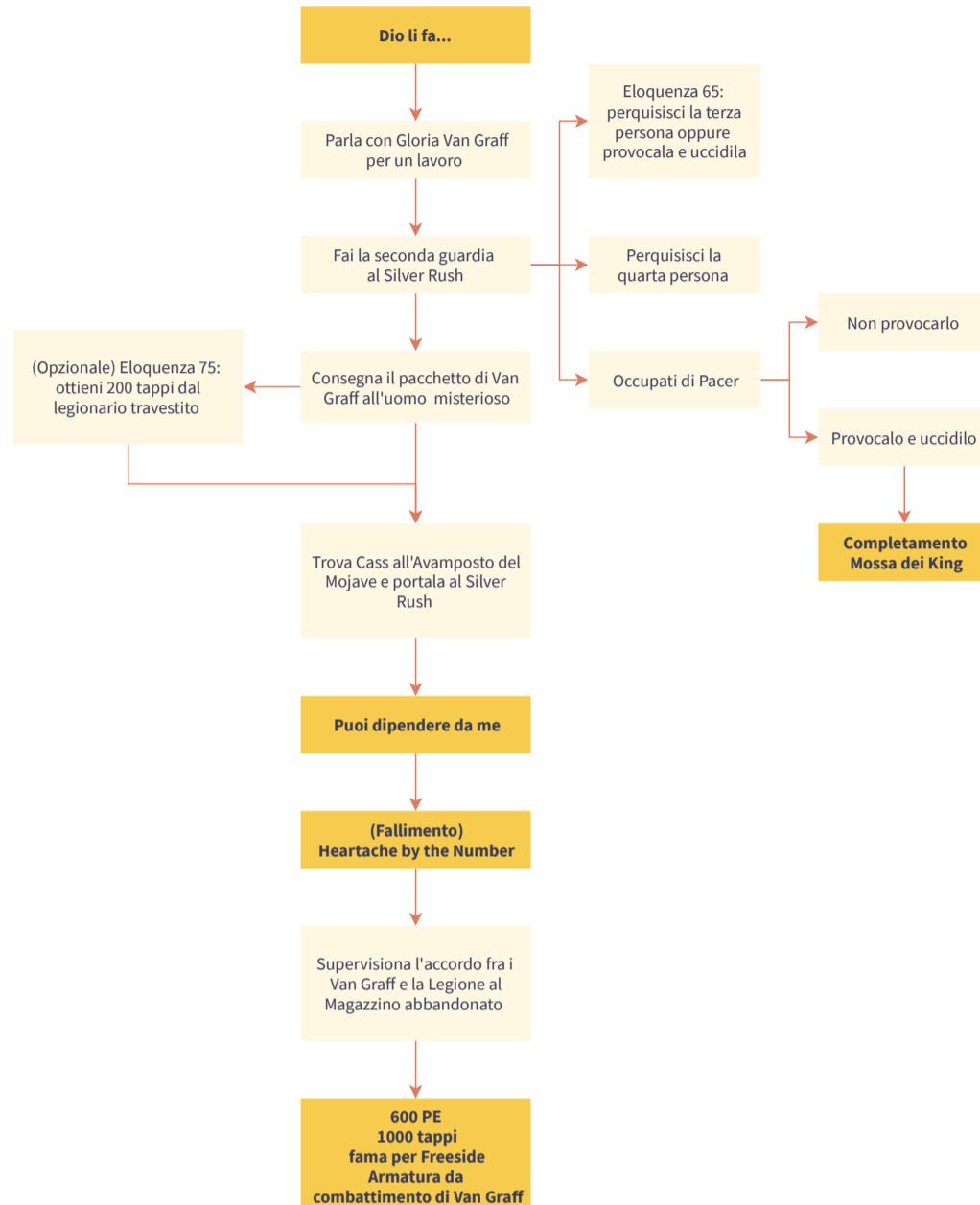
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Nipton	Vulpes Inculta	150 PE	Fama per la Legione di Caesar (opzionale)		<p>Se il Corriere seleziona l'opzione di dialogo "Sembra che abbiano avuto ciò che meritavano." con Vulpes, guadagnerà fama per la Legione</p> <p>La missione fallisce se Vulpes muore: è quindi sconsigliato avere come seguace Boone, mentre si esplora per la prima volta Nipton, poiché egli attaccherà a vista ogni membro della Legione</p> <p>Andare avanti in <i>Il dito del sospetto</i> renderà questa missione non più ottenibile</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Spargi la voce delle atrocità della Legione.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Hai riferito all'RNC dell'attacco di Vulpes a Nipton.

Dio li fa...

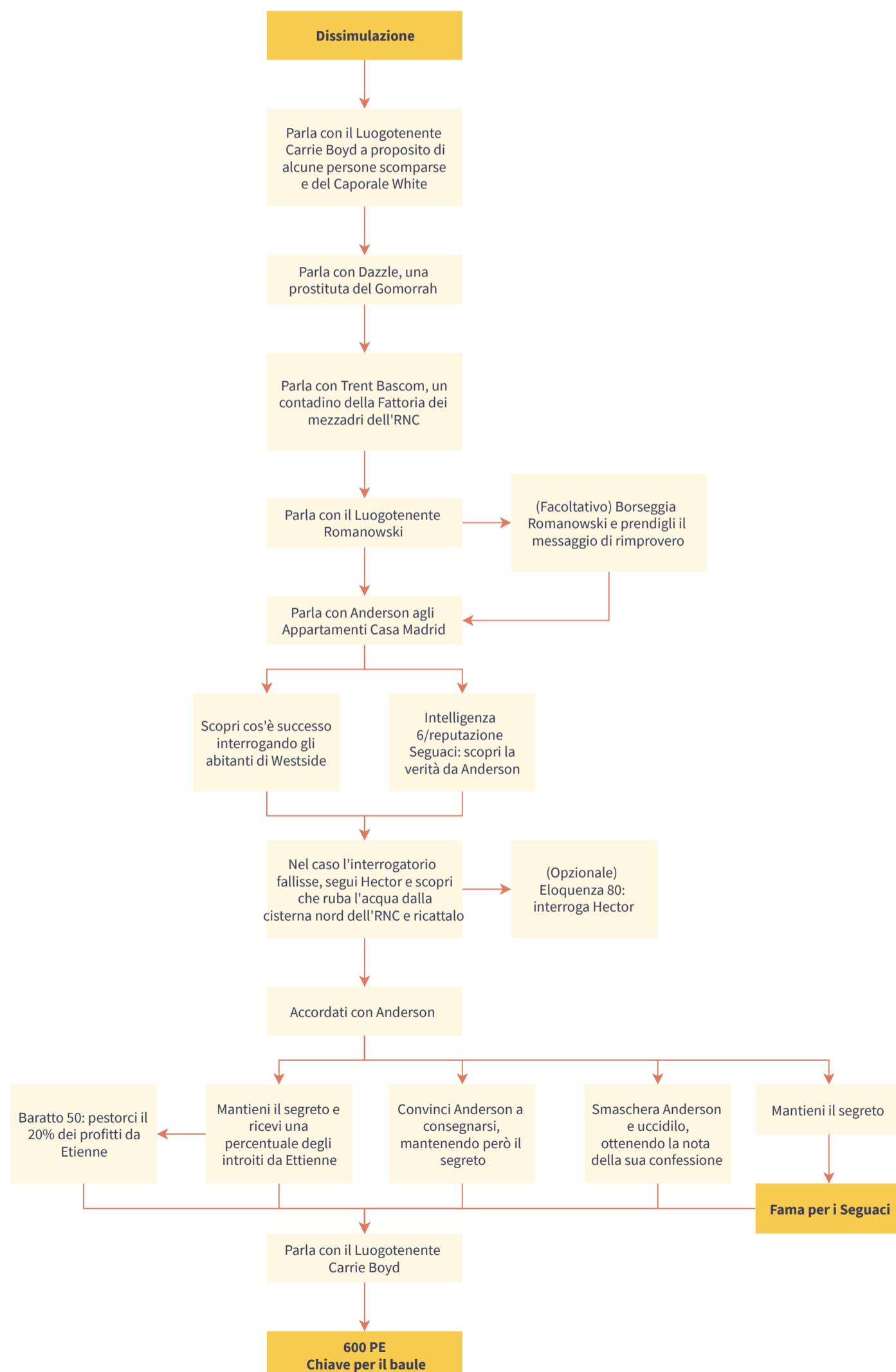
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Silver Rush	Gloria Van Graff, Jean-Baptiste Cutting	600 PE 1000 tappi Armatura da combattimento di Van Graff	Eloquenza 65: per perquisire la terza persona Eloquenza 75: per ottenere 200 tappi dal legionario	Con le ultime patch, completare pacificamente Heartache by the Number renderà ostili i Van Graff, rendendo impossibile completarle entrambi nella stessa sessione di gioco Se Pacer è già morto prima di iniziare la missione, il Corriere guadagnerà da Gloria solo 200 tappi, anche se ha trattato bene tutti gli altri clienti



Tappe	Stato	Descrizione
10		Esci a parlare con Simon.
15		Prendi posizione sul lato opposto dell'ingresso del Silver Rush.
20		Fai la guardia all'ingresso del Silver Rush.
25		Fai rapporto a Gloria.
30		Consegna il pacchetto a un uomo nel luogo prestabilito.
35		Comunica a Gloria che il pacchetto è stato consegnato.
36		Parla con Jean-Baptiste per ricevere il tuo prossimo incarico.
40		Trova Rose of Sharon Cassidy e fai in modo che ti segua.
41		(Opzionale) Vai a trovare Alice McLafferty: potrebbe sapere dove si trova attualmente Rose of Sharon Cassidy.
45		Porta la giovane Cassidy a Jean-Baptiste.
46		Ritorna al Silver Rush a Freeside e racconta a Jeane-Baptiste che Cassidy è morta.
49		Rivolgiti a Gloria Van Graff per il tuo prossimo incarico.
50		Uccidi le truppe della Legione rimaste.
55	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci a Gloria Van Graff che tutte le truppe della Legione sono morte.

Dissimulazione

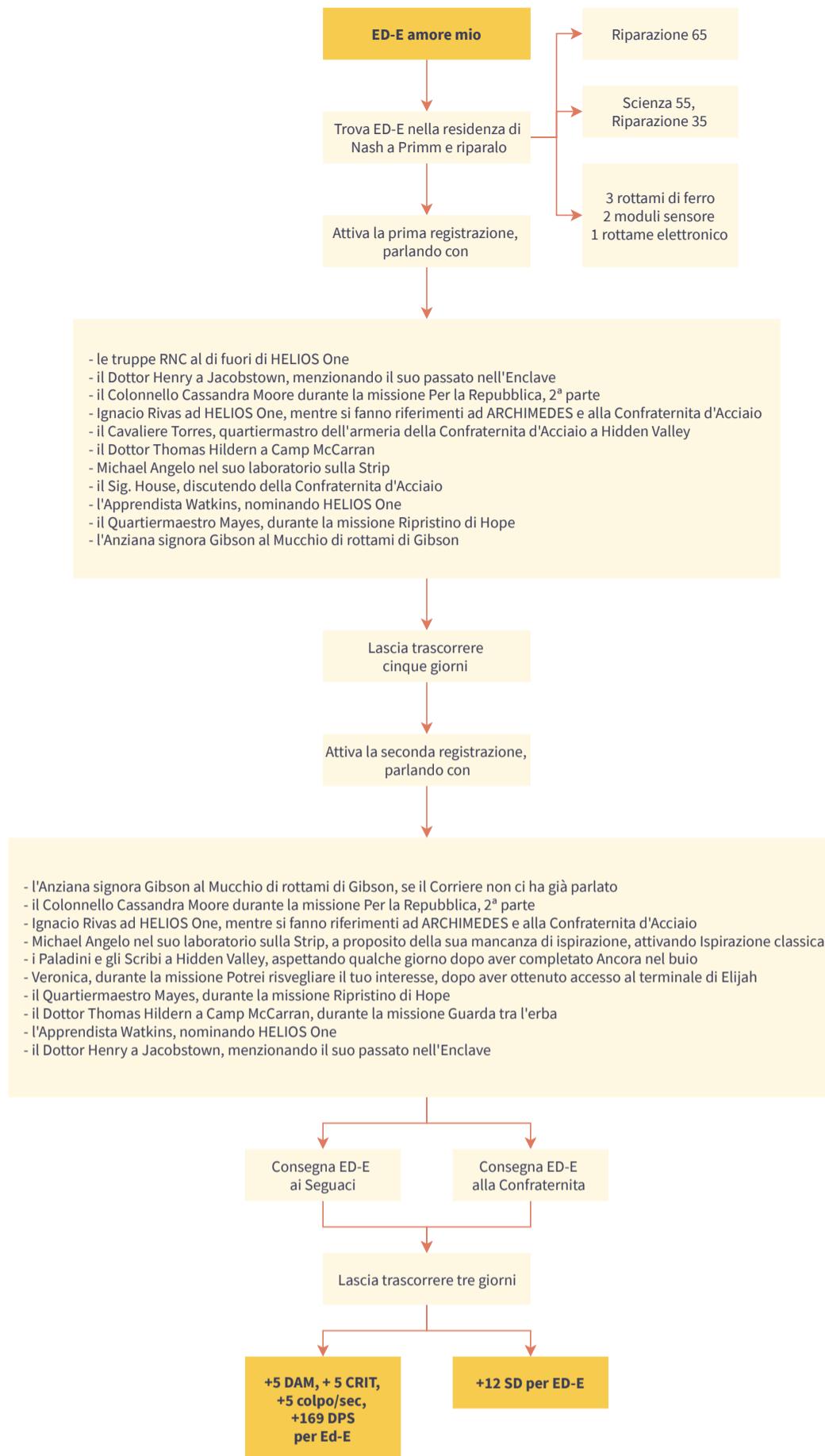
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp McCarran	Luogotenente Carrie Boyd	Chiave per il baule merci confiscato dalla polizia militare	Nessuna	Intelligenza 6: per convincere Anderson a dire la verità Eloquenza 80: per confrontarsi con il bambino Hector Baratto 50: per estorcere il 20% dei profitti da Etienne	È probabile che il Corriere debba parlare prima con il Colonnello James Hsu a proposito della scomparsa del mercenario Bryce Anders, altrimenti l'opzione di dialogo con Boyd non apparirà. Hsu, durante la missione <i>Ti ho stregato</i> , dirà al Corriere di rivolgersi a Boyd, sbloccando il dialogo per far iniziare la missione Questa missione può fornire 3 dei 5 punti necessari per sbloccare la missione <i>Valzer delle candele</i> di Arcade Gannon Boyd non renderà disponibile questa missione attraverso i suoi dialoghi se la missione nascosta che riguarda Silus è già stata completata



Tappe	Stato	Descrizione
5		(Opzionale) Indaga tra gli effetti personali del Caporale White nel suo armadietto nei pressi del Viale di McCarran.
10		Parla con Dazzle della scomparsa del Caporale White.
20		Scopri cosa sa Trent Bascom del Caporale White.
30		Parla con il Luogotenente Romanowski del Caporale White.
40		Chiedi a Tom Anderson informazioni sul nascondiglio del Caporale White.
50		Cerca qualcuno a Westside che potrebbe aver visto il Caporale White.
60		Segui Hector durante il giorno e scopri dove si procura l'acqua.
70		Parla con Anderson della scomparsa del Caporale White.
75		Uccidi Anderson.
80		Parla con Etienne per completare il tuo accordo di "affari" con Anderson.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci al Luogotenente Boyd cosa è successo al Caporale White.

ED-E amore mio

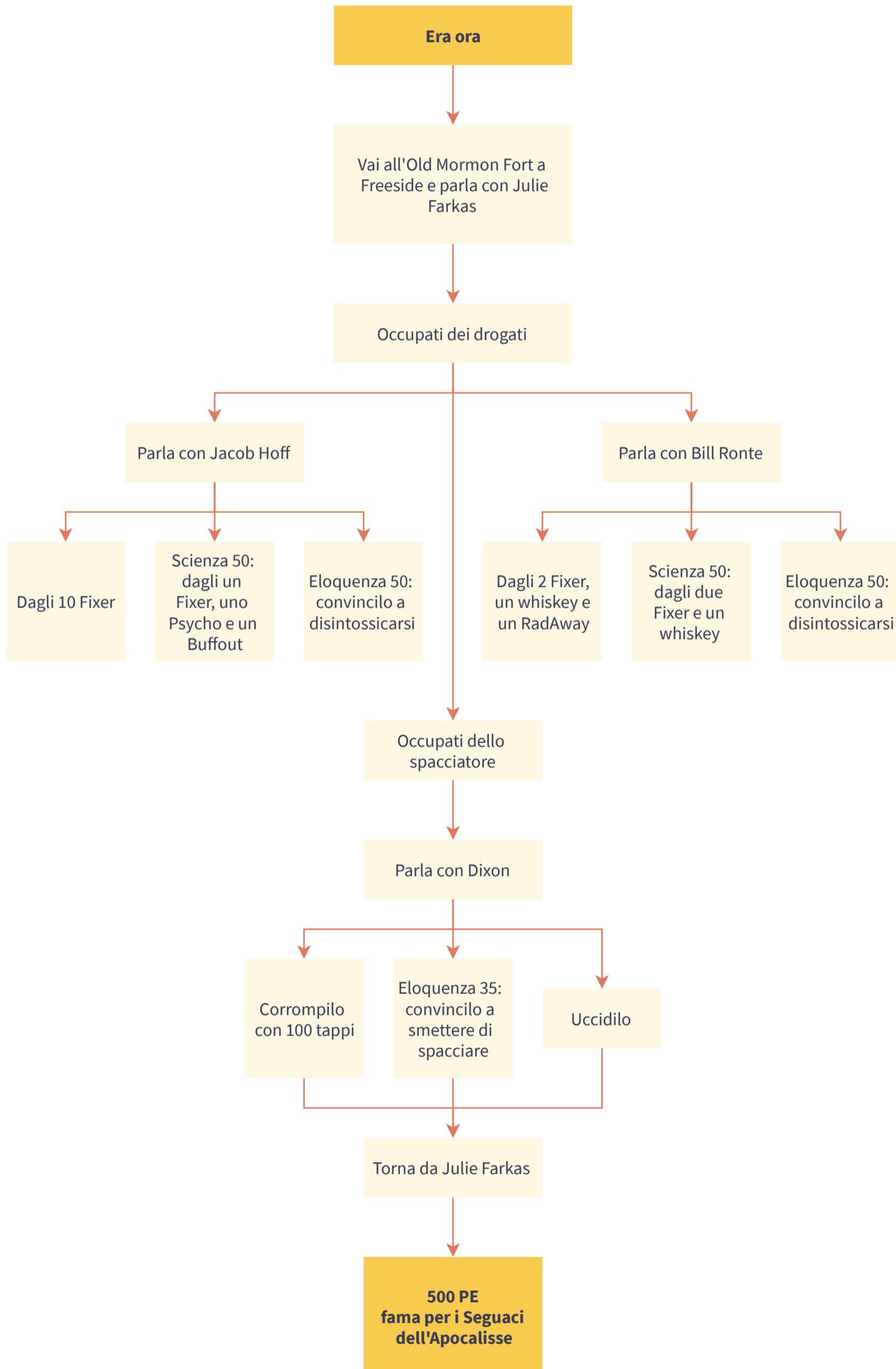
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Primm	ED-E	Aggiornamento di ED-E	<p>Riparazione 65 oppure Scienza 55 e Riparazione 35: per riparare ED-E a Primm senza i materiali di ricambio</p>	<p>È possibile riparare ED-E con un rottame elettronico, tre rottami di ferro e due moduli sensore (questi materiali sono tutti disponibili presso Radio Lupo Solitario, a sud di Goodsprings)</p> <p>Per poter attivare la prima registrazione di ED-E è possibile parlare con un certo numero di persone all'interno del gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le truppe RNC al di fuori di HELIOS One - Dottor Henry a Jacobstown, menzionando il suo passato nell'Enclave - Colonnello Cassandra Moore durante la missione <i>Per la Repubblica, 2^a parte</i> - Ignacio Rivas ad HELIOS One, mentre si fanno riferimenti ad ARCHIMEDES e alla Confraternita d'Acciaio - il Cavaliere Torres, quartiermastro dell'armeria della Confraternita d'Acciaio a Hidden Valley - il Dottor Thomas Hildern a Camp McCarran - Michael Angelo nel suo laboratorio sulla Strip - Sig. House, discutendo della Confraternita d'Acciaio - l'Apprendista Watkins, nominando HELIOS One - il Quartiermaestro Mayes, durante la missione <i>Ripristino di Hope</i> - l'Anziana signora Gibson al Mucchio di rottami di Gibson <p>Dopo aver aspettato almeno cinque giorni, è possibile cercare l'attivatore della seconda registrazione, parlando con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'Anziana signora Gibson al Mucchio di rottami di Gibson (se il Corriere non ci ha già parlato) - Colonnello Cassandra Moore durante la missione <i>Per la Repubblica, 2^a parte</i> - Ignacio Rivas ad HELIOS One, mentre si fanno riferimenti ad ARCHIMEDES e alla Confraternita d'Acciaio - Michael Angelo nel suo laboratorio sulla Strip, a proposito della sua mancanza di ispirazione (attivando <i>Ispirazione classica</i>) - i Paladini e gli Scribi a Hidden Valley, aspettando nel bunker qualche giorno dopo aver completato <i>Ancora nel buio</i> o dopo aver sistemato Dobson - Veronica, durante la missione <i>Potrei risvegliare il tuo interesse</i>, dopo aver ottenuto accesso al terminale di Elijah - il Quartiermaestro Mayes, durante la missione <i>Ripristino di Hope</i> - il Dottor Thomas Hildern a Camp McCarran, durante la missione <i>Guarda tra l'erba</i> - l'Apprendista Watkins, nominando HELIOS One - Dottor Henry a Jacobstown, menzionando il suo passato nell'Enclave <p>Consegnando infine ED-E alla Confraternita gli verrà potenziata l'armatura (da 8 SD a 20 SD), mentre consegnandolo ai Seguaci dell'Apocalisse verrà potenziato il suo laser (+5 d. balistico, +5 colpo/sec, +169DPS); dovranno trascorrere almeno 3 giorni per poterlo riprendere a Primm</p>



Tappe	Stato	Descrizione
1		(Opzionale) Porta ED-E al deposito di Gibson a Novac.
5		Sembrerebbe che ED-E abbia immagazzinato dei dati di registro dell'enclave che vengono attivati mediante parole chiave.
7		I Seguaci dell'Apocalisse vorrebbe vedere ED-E per poter accedere ai dati di registro che ha immagazzinato.
10		Trova la pattuglia di cui ha parlato il cavaliere Lorenzo per far esaminare ED-E alla Confraternità d'Acciaio.
12		I membri della pattuglia menzionata da Lorenzo sono morti, forse c'è qualcosa di utile addosso a uno dei cadaveri.
13		Uno dei cadaveri della Confraternita aveva una password. Forse potrebbe essere usata per portare ED-E a Lorenzo.
15		Parla col cavaliere Lorenzo a Hidden Valley di ED-E.
20		Lorenzo vorrebbe esaminare i dati su ED-E. Si è offerto di potenziare l'armatura di ED-E mentre lavora su di lui.
25		Lorenzo sta esaminando ED-E e ne sta migliorando l'armatura. Dovrebbe essere pronto tra qualche giorno.
30		April Martimer e i Seguaci vorrebbero accedere ai dati di ED-E. Ha promesso di potenziare le sue armi mentre ci lavora su.
35		April ha ED-E e ci lavorerà su per qualche giorno per accedere ai suoi dati e potenziarne le armi.
60	✓	I potenziamenti di ED-E sono stati completati.

Era ora

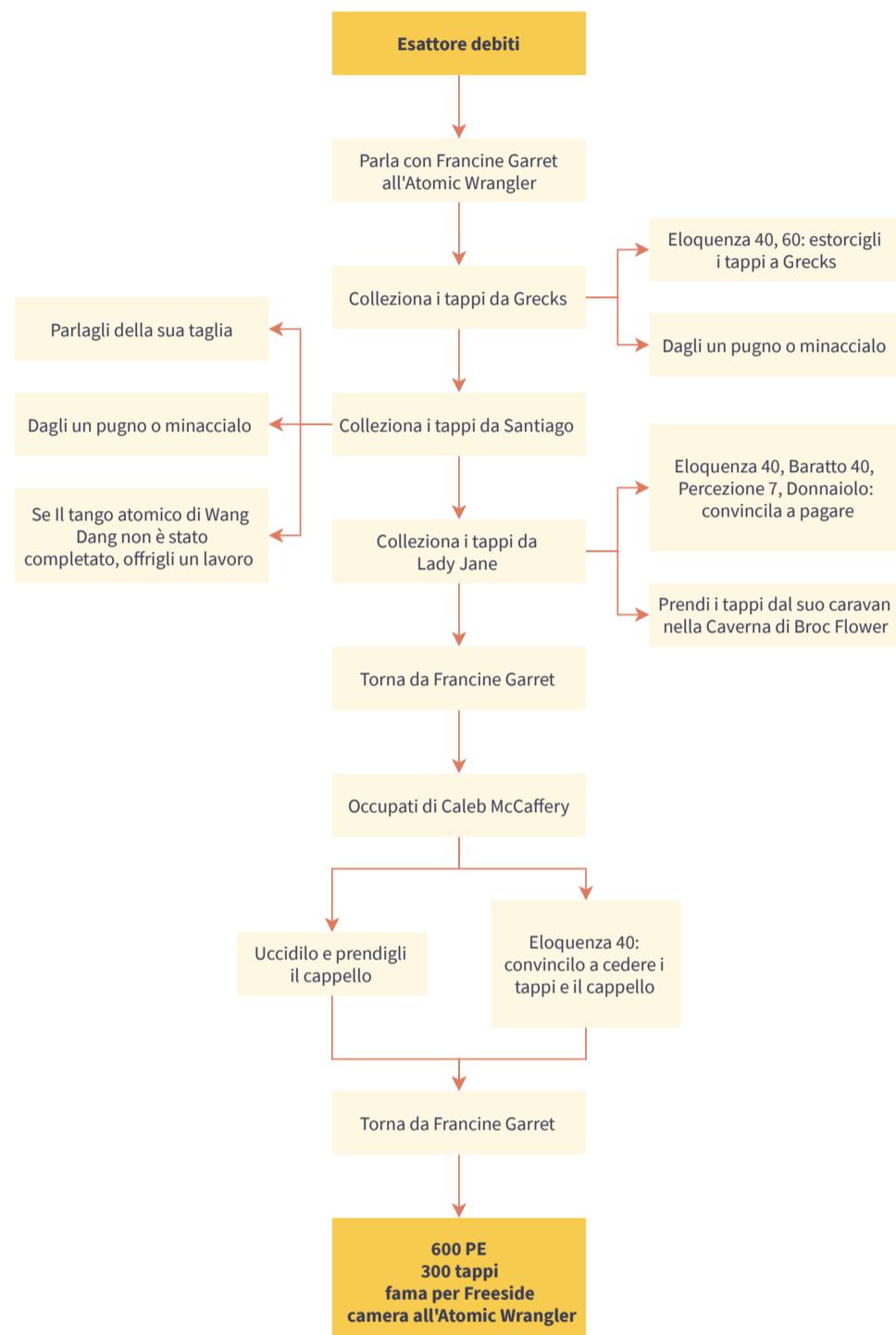
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Old Mormon Fort	Julie Farkas	500 PE	Fama Seguaci dell'Apocalisse	Scienza 50: per poter dare a Jacob solo un fixer, uno psycho e un buffout Scienza 50: per poter dare a Bill solo due fixer e del whisky Eloquenza 35/Vedova nera: per convincere Dixon a smettere di spacciare Eloquenza 50: per convincere Jacob e Bill a disintossicarsi	



Tappe	Stato	Descrizione
5		Trova Bill Ronte.
10		Aiuta Bill Ronte con il suo problema di alcolismo.
15		Trova Jacob Hoff.
20		Aiuta Jacob Hoff a disintossicarsi.
60		Occupati dello spacciato.
70		Procurati due dosi di Fixer, del Rad-Away e una bottiglia di whiskey per Bill.
75		(Opzionale) Procurati due dosi di Fixer e una bottiglia di Whiskey per Bill.
80		Procurati dieci dosi di Fixer per Jacob.
85		(Opzionale) Procurati una dose di Fixer, una di Psycho e una di Buffout per Jacob.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Julie Farkas.

Esattore debiti

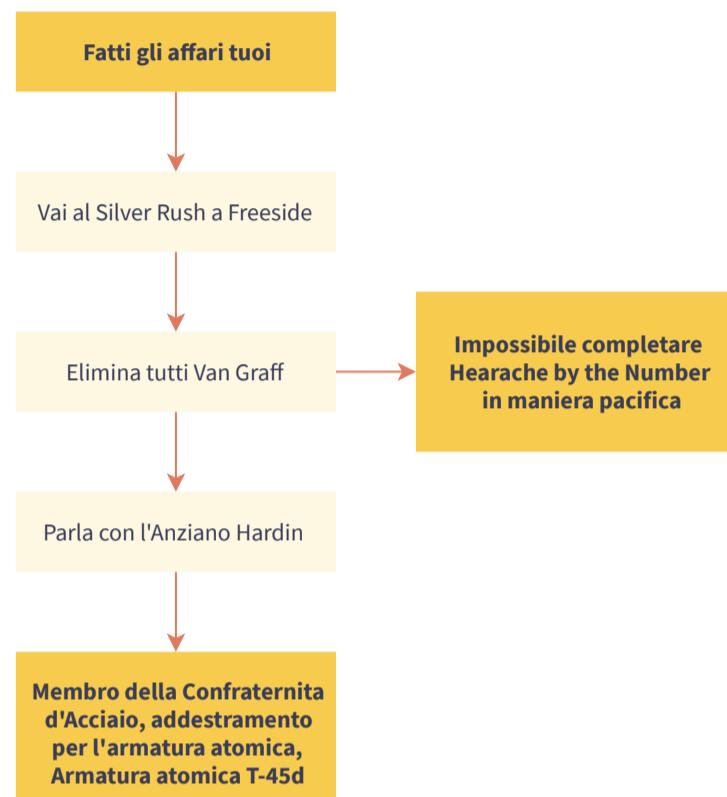
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Atomic Wrangler	Francine Garret	600 PE 300 tappi Appartamento all'Atomic Wrangler	Fama Freeside	Eloquenza 40, 60: per estorcere i tappi a Grecks Eloquenza 50: per estorcere i tappi a Santiago Eloquenza 40/Baratto 40/Vedova nera/Percezione 7: per estorcere i tappi a Lady Jane Eloquenza 40: per estorcere i tappi da Caleb	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Raccogli 138 tappi da Grecks a Freeside.
20		Raccogli 212 tappi da Santiago a Freeside.
30		Trova e raccogli 250 tappi da Lady Jane.
40		Trova la carovana di Lady Jane e raccogli i tappi da ciò che resta.
50		Torna da Francine con 600 tappi.
55		Torna da Francine con 388 tappi.
60		Uccidi Caleb McCaffery.
80		Torna da Francine con il cappello di McCaffery.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Ho consegnato il cappello di McCaffery a Francine e ho ricevuto la mia ricompensa.

Fatti gli affari tuoi

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Freeside	Anziano Hardin	Membro della Confraternita d'Acciaio Armatura atomica T-45d	Nessuna		<p>Questa missione è l'alternativa a <i>La vista ai ciechi</i>, che è data dall'Anziano McNamara se resta ancora in carica; quale delle due venga resa disponibile dipende dalle azioni del Corriere nella missione <i>Ancora nel buio</i></p> <p>Se il Corriere ha già completato <i>La vista ai ciechi</i>, questa missione non verrà segnata come fallita fintanto che non verrà distrutta l'intera Confraternita</p> <p>È possibile completare questa missione assieme a <i>Heartache by the Number</i> di Cass se si ha scelto l'opzione "violenta"</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Uccidi i Van Graff e i loro uomini.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dall'Anziano Hardin e riferiscigli che i Van Graff sono stati eliminati.

Favore di Caesar

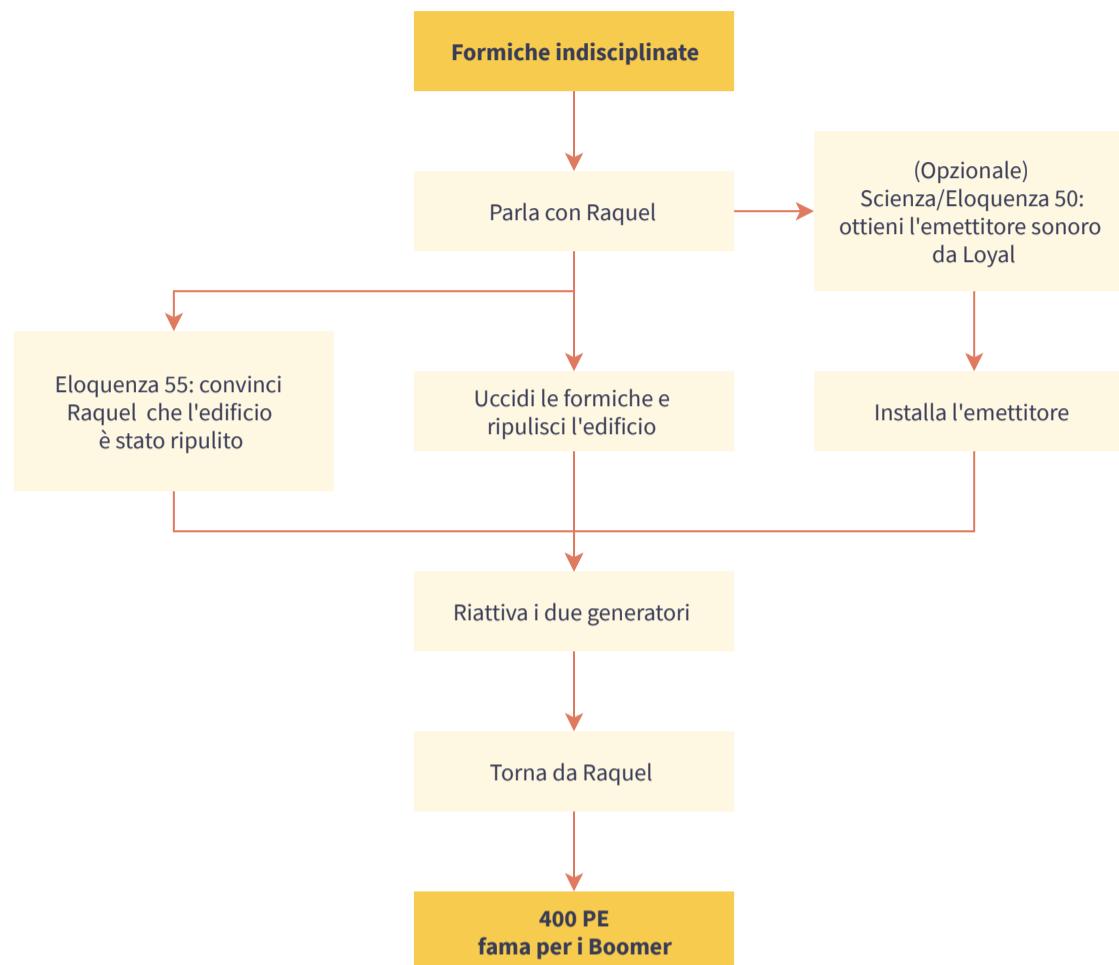
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Cottonwood Cove	Pip-Boy	Legione Denarius, oggetti vari	Nessuna		Fra gli strumenti ottenibili ci sono: borse mediche, armature da combattimento, armature da riconoscizione, lanciafiamme, munizioni e Stealth Boy Maggiore è la fama per la Legione, migliore saranno gli strumenti



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova la cassetta di consegna della Legione.

Formiche indisciplinate

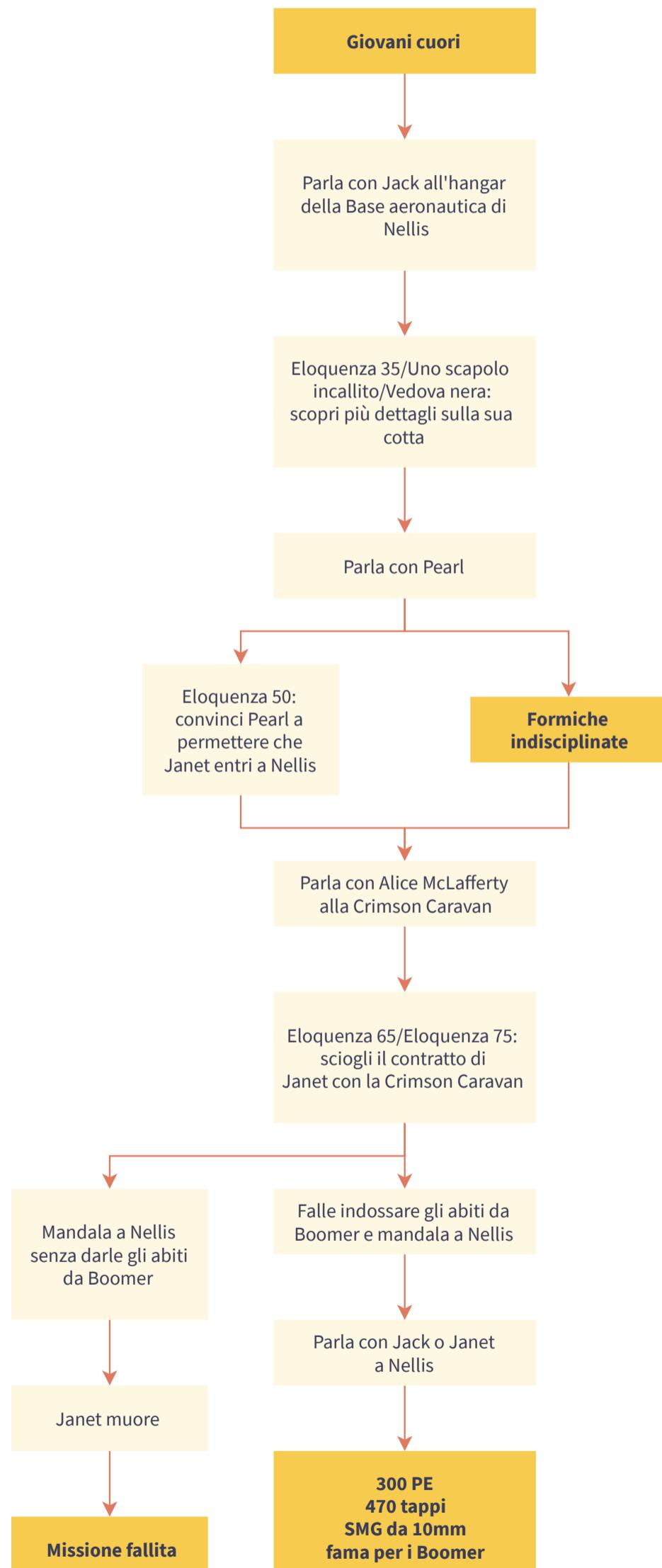
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Impianto di Nellis	Raquel	300 PE	Fama per i Boomer	Scienza/Eloquenza 50: per ottenere l'emettitore sonoro da Loyal	Il lanciagranate unico Thumper si può trovare vicino ad uno scheletro a est, nella parte inferiore dell'edificio



Tappe	Stato	Descrizione
15		Riavvia i 2 generatori degli impianti, quindi ripristina il breaker di alimentazione principale.
20		Uccidi le formiche nella sala generatori.
35		(Opzionale) Loyal potrebbe avere qualcosa di utile contro le formiche.
40		(Opzionale) Metti il generatore sonoro di Loyal sul cumulo di formiche.
42		(Opzionale) Attiva l'emettitore sonoro.
45	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Raquel e comunicale che i generatori funzionano di nuovo.

Giovani cuori

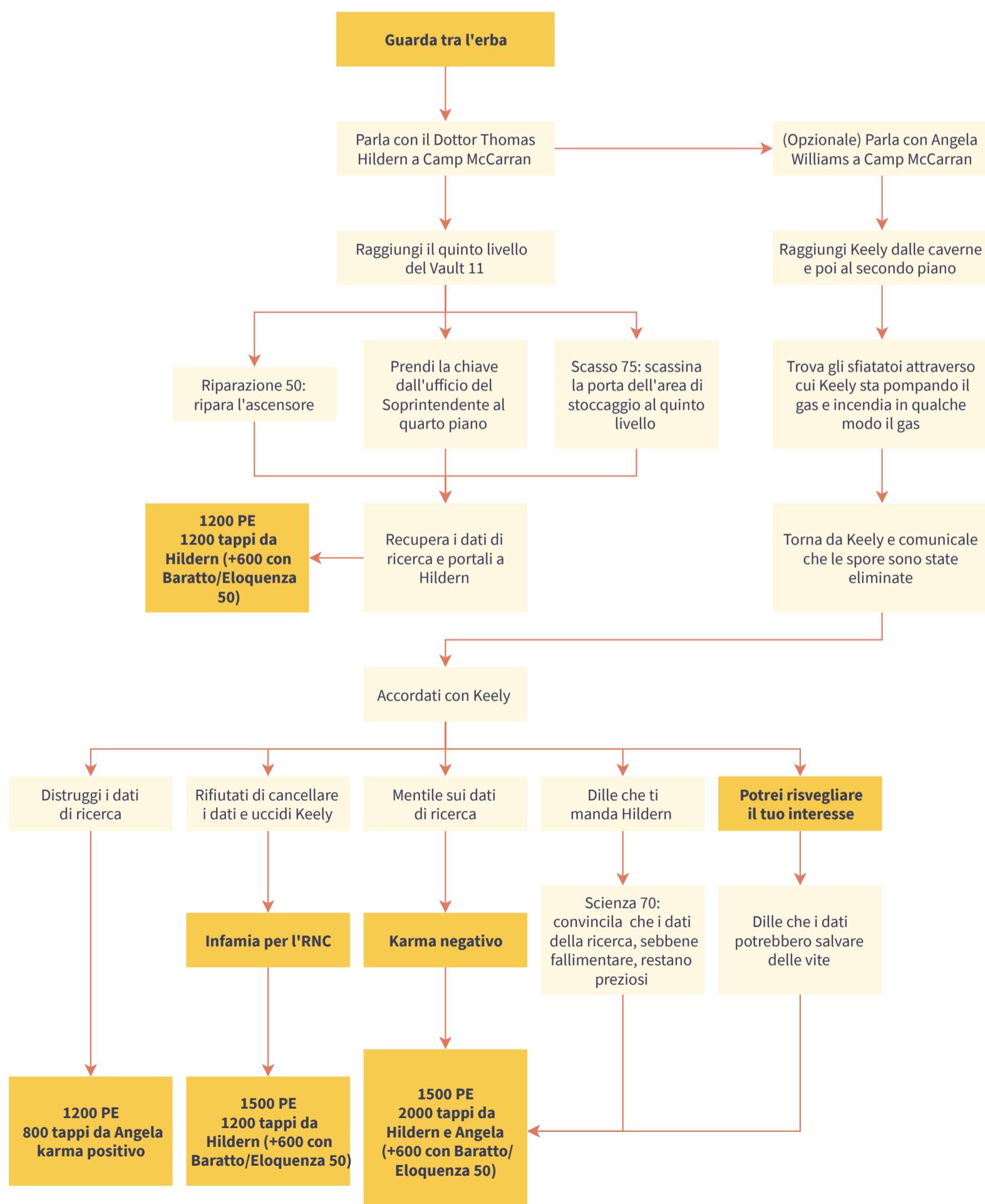
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Base aeronautica di Nellis	Jack	300 PE 470 tappi	Fama per i Boomer	Eloquenza 35/Uno scapolo incallito/Vedova nera: per scoprire da Jack più dettagli sulla sua relazione Eloquenza 50: per convincere Pearl Eloquenza 75/Baratto 65: per convincere Alice McLafferty	Se si finisce Volare! prima di completare Giovani Cuori, Jack sparirà dalla mappa e sarà impossibile completare la missione



Tappe	Stato	Descrizione
5		Trova la destinataria dell'amore di Jack.
10		Chiedi a Pearl di autorizzare Janet ad entrare a Nellis.
20		Di' a Jack che Janet è interessata a lui.
30		Porta i vestiti da Boomer a Janet.
40		Parla con Alice McLafferty per conto di Janet.
50		Comunica a Janet che McLafferty ha accettato di pagarla.
55		Comunica a Janet che McLafferty non la pagherà.
70		Incontra Janet a Nellis.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Jack.

Guarda tra l'erba

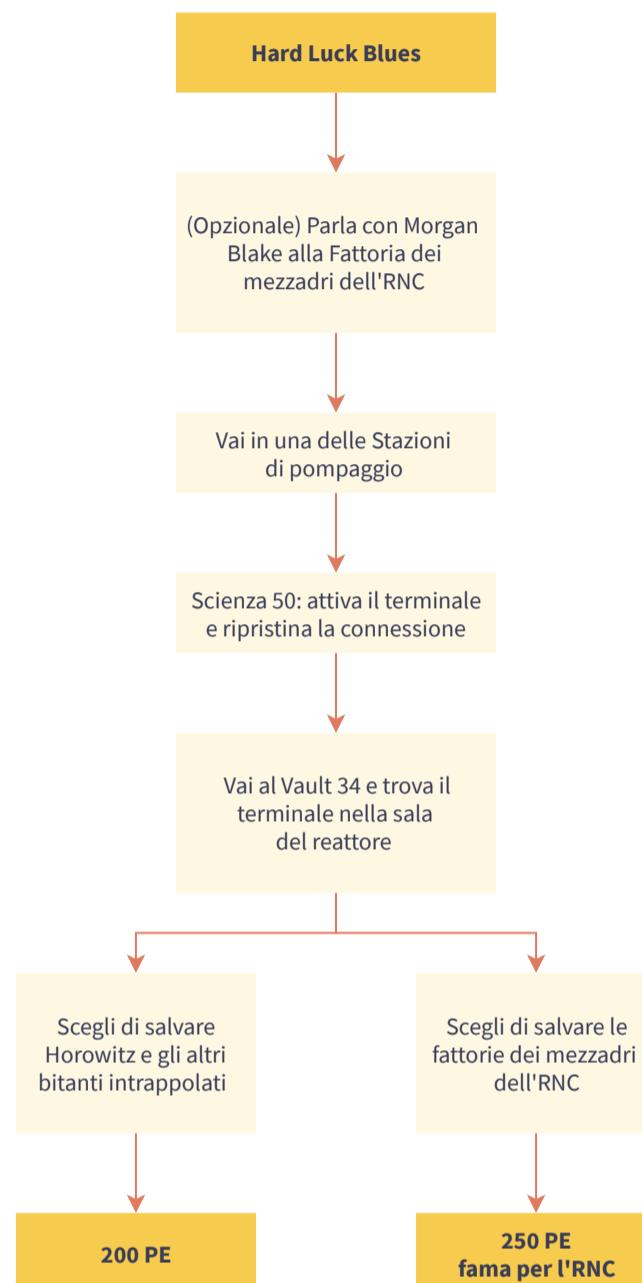
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Camp McCarran	Thomas Hildern	1200-1500 PE 1200-2000 tappi	Riparazione 50: per riparare l'ascensore nel Vault 22 Scasso 75: per scassinare la porta dell'area di stoccaggio al quinto livello Scienza 70: per convincere Keely a non eliminare i dati di ricerca (questa opzione è disponibile solo dopo averle detto che è stato Hildern a mandare il Corriere a cercarla) Eloquenza/Baratto 50: per ottenere fino a 1800 tappi di ricompensa, a fine missione	Se <i>Potrei risvegliare il tuo interesse</i> è già stata completata, l'opzione di dialogo per recuperare i dati dal Vault 22 senza conseguenze verrà persa Se i dati sono già stati scaricati prima di iniziare la missione, il Corriere potrà dare i dati immediatamente a Hildern Uccidere Keely non fa guadagnare karma negativo, ma mentire a Williams sulla sua morte invece sì Se i dati vengono cancellati, non ci sarà nessuna ricompensa e i PE guadagnati saranno solo di 1200 (invece di 1500) Dicendo alla Dott.ssa Williams che Keely è ancora viva farà guadagnare al Corriere altri 800 tappi Se si finisce questa missione prima di aver completato <i>Puoi dipendere da me</i> , sarà impossibile consegnare la fattura a Hildern, a causa di un glitch; è dunque consigliabile avanzare prima in <i>Puoi dipendere da me</i> e poi concludere <i>Guarda tra l'erba</i> Il gioco potrebbe crashare spesso, raggiunto il quinto livello; un rimedio temporaneo è quello di lasciare i seguaci al secondo livello



Tappe	Stato	Descrizione
10		Entra nel Vault 22 e scarica i dati di ricerca che vi troverai.
20		Torna dal Dott. Hildern a Camp McCarran con i dati di ricerca.
30		(Opzionale) Trova Keely, una ricercatrice scomparsa al Vault 22.
40		Incontra Keely nella sua base operativa al secondo livello.
50		Trova gli sfiatatoi attraverso cui Keely sta pompando il gas e incendia in qualche modo il gas.
60		Torna da Keely e comunicale che le spore sono state eliminate.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna a Camp McCarran e riferisci al Dott. Williams che Keely è sana e salva.

Hard Luck Blues

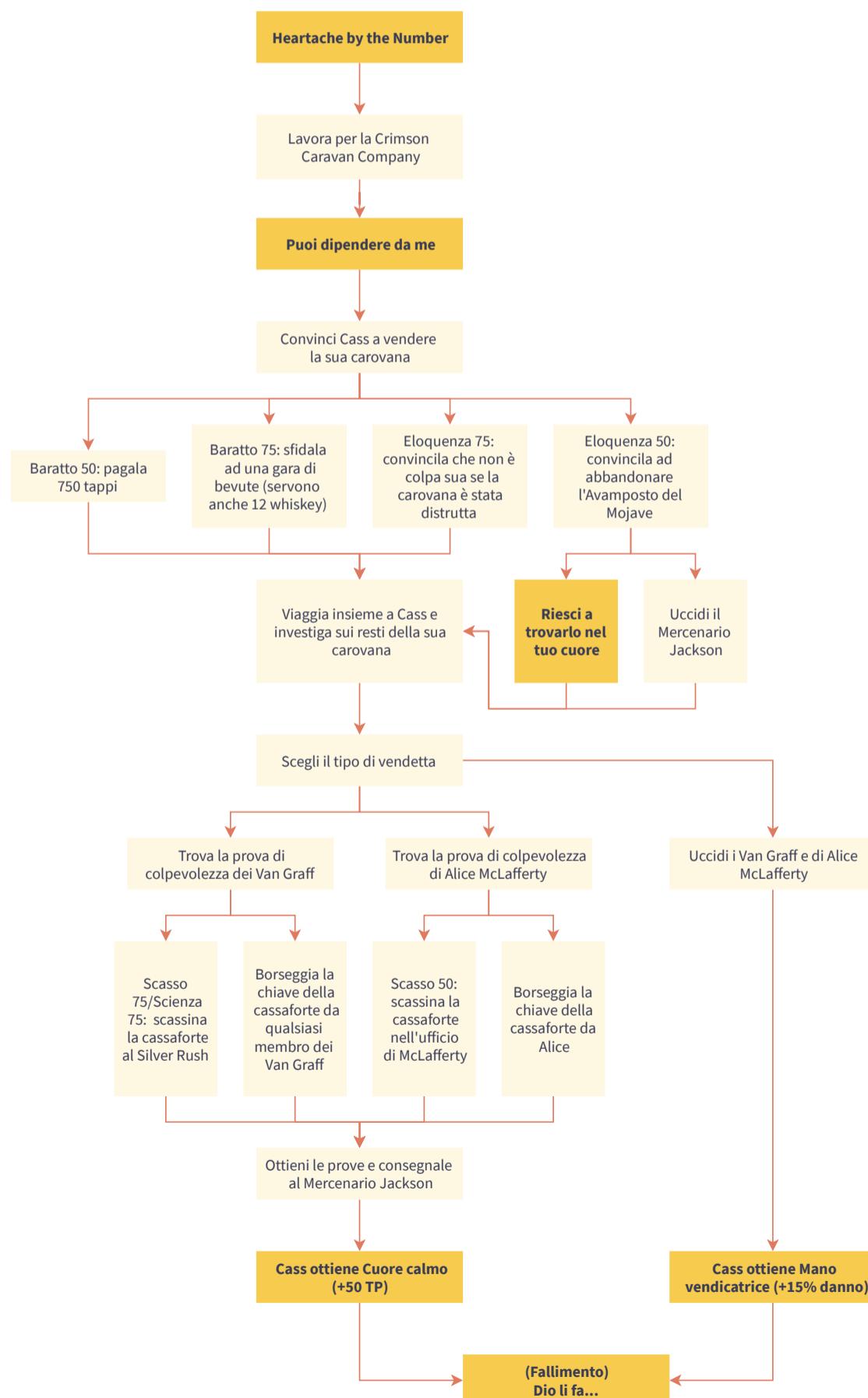
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Stazione di pompaggio est, Stazione di pompaggio ovest	Morgan Blake	200-250 PE	Fama per l'RNC	Scasso 100: per aprire l'armeria senza la chiave (situata nella baracca di Pearl a Nellis) Scienza 50: per attivare il terminale e ripristinare la connessione	Nell'esplorazione del Vault 34 è molto utile munirsi di rebreather, poiché molte aree sono allagate e sommerse



Tappe	Stato	Descrizione
10		Indaga sulla Stazione di pompaggio est.
20		Trova l'origine della radiazione.
30		Disattiva il reattore del Vault 34 per aiutare le fattorie dei mezzadri.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Salva gli abitanti intrappolati del Vault 34 senza danneggiare il reattore, condannando a una fine sicura le fattorie dei mezzadri.

Heartache by the Number

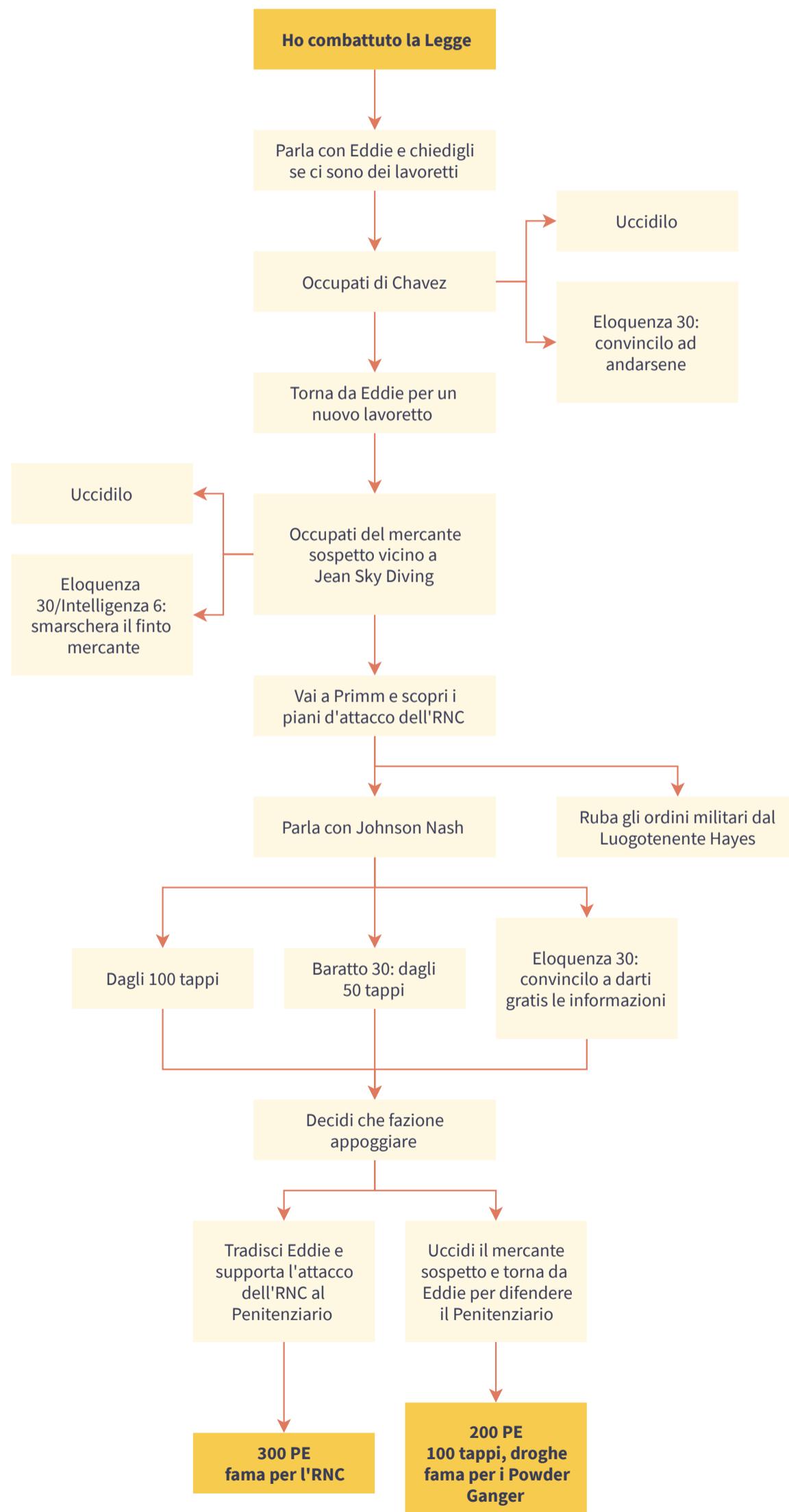
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Avamposto del Mojave	Cass	500 PE Mano vendicatrice o Cuore calmo per Cass	<p>Baratto 50: per convincere Cass a vendere la sua carovana per 750 tappi</p> <p>Baratto 75: per sfidare Cass a una gara di bevute (sono necessarie 12 bottiglie di whiskey)</p> <p>Eloquenza 50: per convincere Cassa ad abbandonare l'Avamposto del Mojave, dopo aver completato <i>Riesci a trovarlo nel tuo cuore?</i> o dopo aver ucciso il Mercenario Jackson</p> <p>Eloquenza 75: per dare la colpa a Cass di tutti i fallimenti</p> <p>Scasso 50: per scassinare la cassaforte di Alice McLafferty alla Crimson Caravan Company (la chiave è posseduta da Alice)</p> <p>Scasso 75/Scienza 75: per scassinare la cassaforte dei Van Graff al Silver Rush (la chiave è posseduta da ogni membro del Silver Rush)</p>	<p>Per poter iniziare questa missione è necessario continuare i progressi in <i>Puoi dipendere da me</i> finché non viene assegnato al Corriere il compito di convincere Cass a separarsi la Cassidy Caravans</p> <p>Anche dopo aver concluso pacificamente la missione, i Van Graff diventeranno ostili al Corriere</p> <p>Sebbene Jackson intimi il Corriere a non uccidere né Alice né Gloria dopo avergli consegnato le prove della loro colpevolezza, uccidendole il Corriere non riceverà alcuna punizione</p> <p>È possibile uccidere per primi i Van Graff, presentando loro Cass ma poi decidendo di risparmiarla, e rendendoli quindi ostili; in questo modo sarà ancora disponibile la prova di colpevolezza per Alice, da consegnare a Jackson, e il finale pacifico sarà ancora attuabile</p> <p>Completando <i>Dio li fa...</i> questa missione fallirà, poiché sarà necessario uccidere Cass</p> <p>Non è possibile completare questa missione con violenza senza fallire <i>Dio li fa...</i>; è invece più facile completarla se, durante la nostra guardia al Silver Rush lasceremo passare il dinamitardo, che farà esplodere il locale e ucciderà tutti i presenti, Gloria Van Graff inclusa</p>



Tappe	Stato	Descrizione
5		Cass sta annegando il suo rimpianto all'Avamposto del Mojave. Il suo consiglio? Va a lavorare per la Crimson Caravan.
6		Aiuta la compagnia Crimson Caravan se sei in cerca di un lavoro da loro.
7		Ritorna da Cass a vedi se puoi prendere la sua parte di azioni della Cassidy Caravans.
8		Ripulisci la strada per Jackson al quartier generale dell'avamposto del Mojave per permettere a Cass di partire.
9		(Optional) "Rimuovi" Jackson come se fosse un ostacolo senza che Cass o altri lo sappiano.
10		Rendi omaggio a Cass alla tomba della sua carovana.
20		Indaga ad Asphalt 17 con Cass alla ricerca di indizi sugli assalitori.
30		Rintraccia l'ultima carovana mancante a Dry Gulch.
40		Indaga alla Crimson Caravan sui motivi alla base dell'attacco.
50		Cerca al Silver Rush di Freeside indizi sulla colpevolezza dei Van Graff.
60		Porta le prove degli attacchi alla carovana a Jackson all'avamposto del Mojave.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Prove passate all'RNC.
80		Trova quella stronza di Alice McLafferty al campo della Crimson Caravan e "regola i conti."
90		Trova Gloria Van Graff al Silver Rush di Freeside e sistema quella stronza come si deve.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Conti regolati.

Ho combattuto la Legge

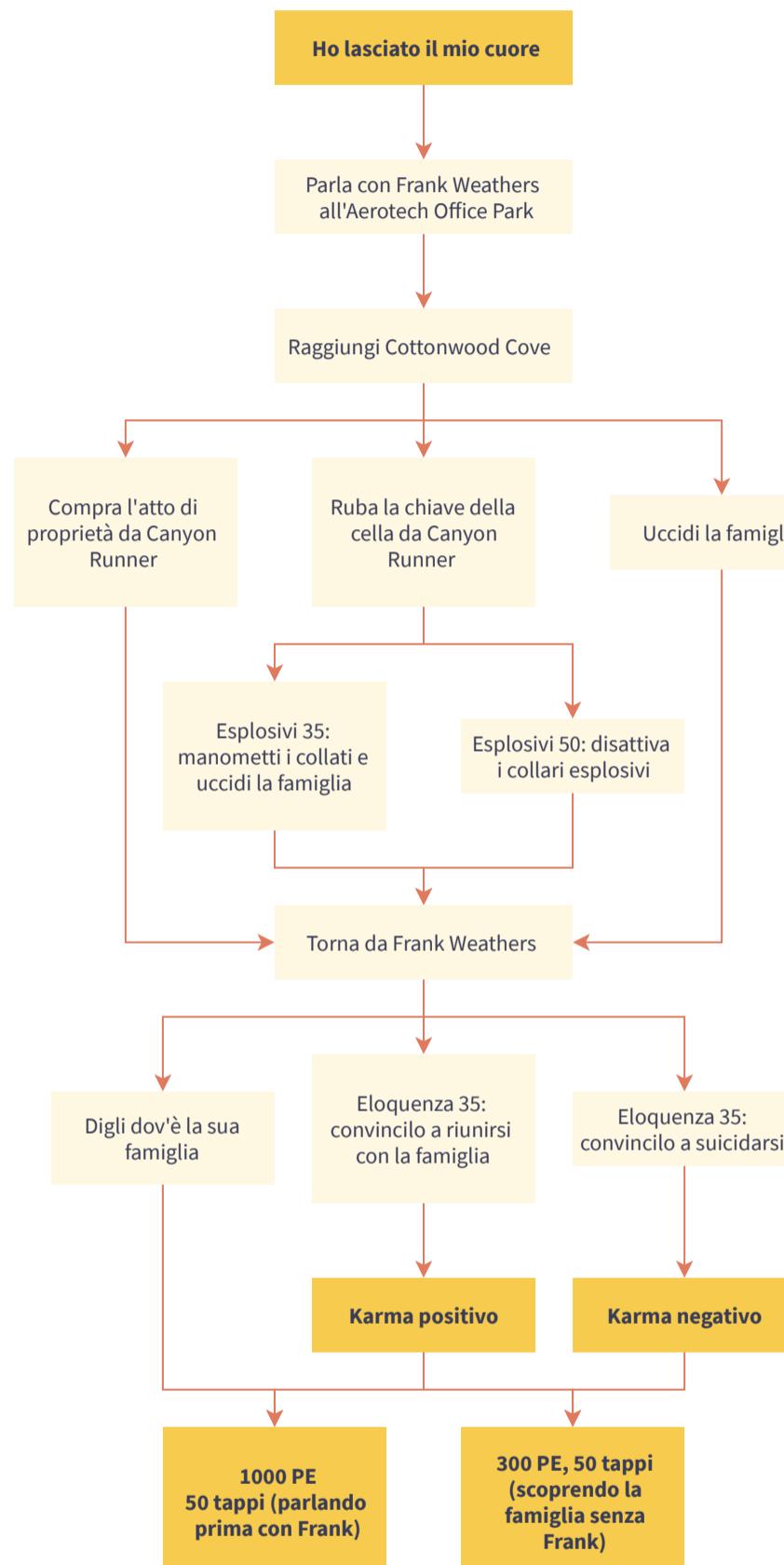
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Complesso Penitenziario dell'RNC	Eddie	300-200 PE 100 tappi 1 Buffout, 1 Psycho, 1 Mentats	Fama per l'RNC o Powder Ganger	Eloquenza 30: per convincere Chavez ad andarsene Eloquenza 30/Intelligenza 6: per smascherare il mercante a Jean Sky Diving Eloquenza 30/Baratto 30: per ottenere gratuitamente (o con un forte sconto) le informazioni da Johnson Nash	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Occupati di Chavez.
15		Di' ad Eddie che ti sei occupato di Chavez.
20		Rintraccia il mercante sospetto e sbarazzati di lui.
25		Torna da Eddie.
30		Parla con gli abitanti locali di Primm e scopri, ammesso che ci sia qualcosa da scoprire, cosa sta programmando l'RNC per il complesso penitenziario.
35	<input checked="" type="checkbox"/>	Riporta a Eddie con informazioni sull'attacco programmato dall'RNC.
36		(Opzionale) Tradisci Eddie offrendo il tuo aiuto al Luogotenente Hayes per rimpossessarsi della prigione.
40		Vai dal Sergente Lee.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Uccidi Eddie.
55	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Eddie.

Ho lasciato il mio cuore

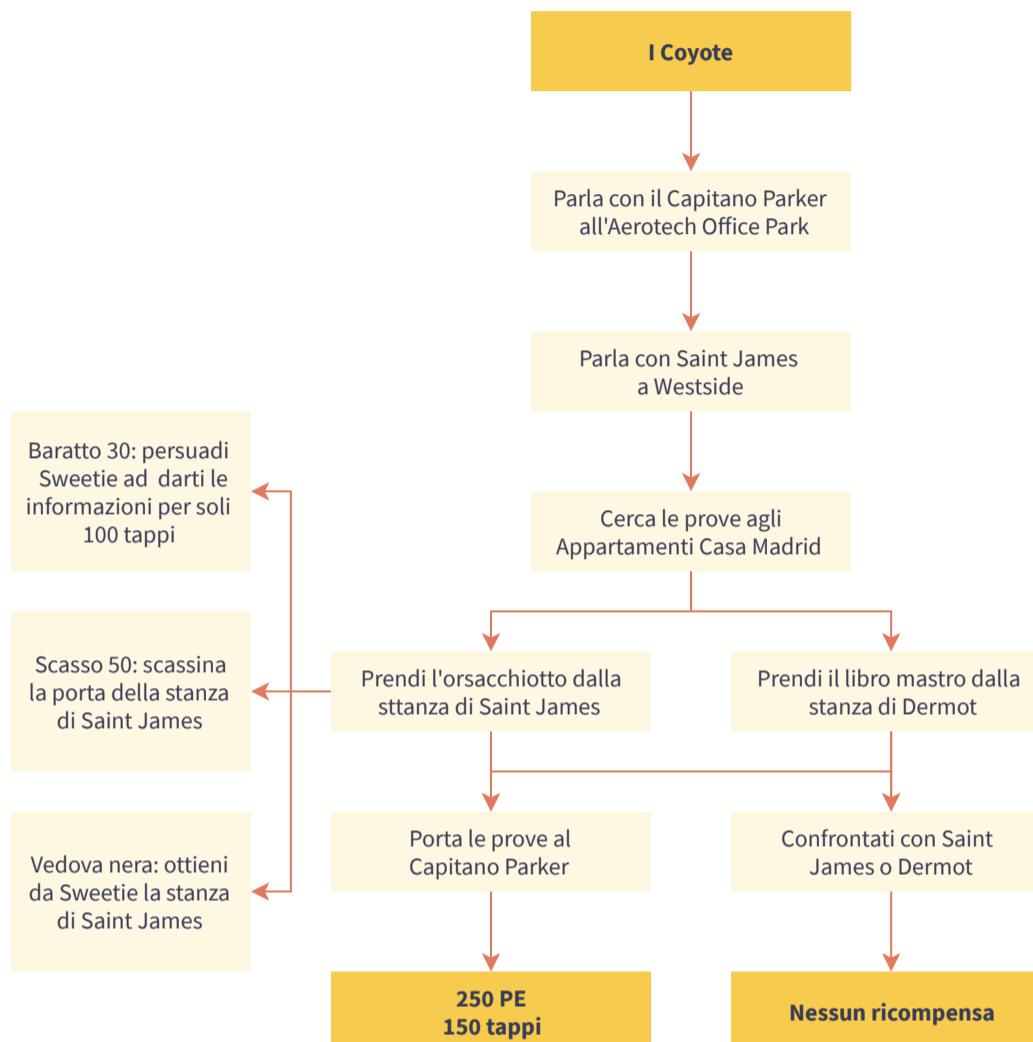
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Cottonwood Cove	Frank Weathers o Sig.ra Weathers	1000 PE, 50 tappi o 300 PE, 50 tappi	Nessuna	Eloquenza 50: per pagare solo 150 tappi (invece di 300) per l'atto di proprietà della famiglia Weathers Esplosivi 35: per manomettere i collari e uccidere tutti Esplosivi 50: per disarmare i collari	Se si vuole completare la missione dopo aver già terminato <i>Drin drin drin!</i> , sarà necessario aver iniziato <i>Date a Caesar quello che è di Caesar</i> , altrimenti l'opzione di dialogo con Canyon Runner non sarà disponibile Se il giocatore ha una reputazione mista o negativa con l'RNC, Frank sarà ostile e non sarà possibile ottenere la missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova la famiglia di Frank Weathers.
50		Libera i Weathers dalla schiavitù.
55		[Opzionale] Libera i Weathers dalla schiavitù.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Frank Weathers.

I Coyote

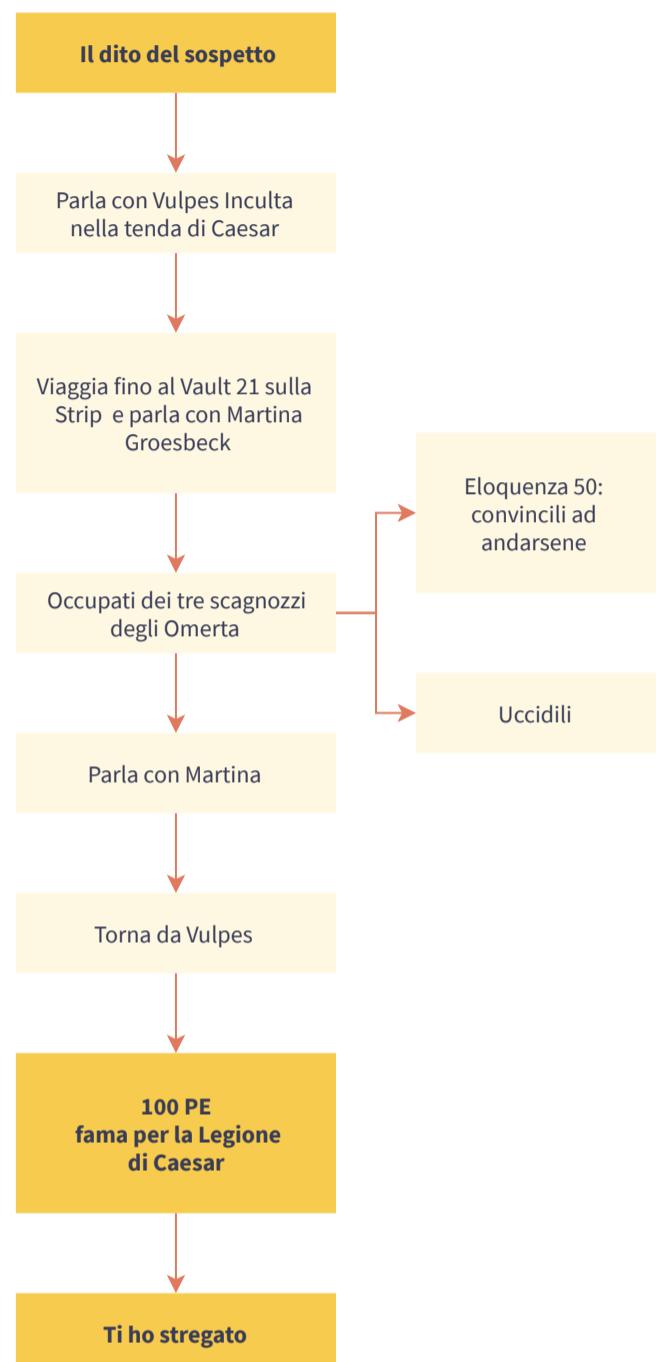
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Aerotech Office Park	Capitano Parker	250 PE 150 tappi	Nessuna	Scasso 50: per scassinare la porta della stanza di Saint James Vedova nera: per ottenere la chiave della stanza di Saint James da Sweetie Baratto 30: per persuadere Sweetie con soli 100 tappi	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova la famiglia di Frank Weathers.
50		Libera i Weathers dalla schiavitù.
55		[Opzionale] Libera i Weathers dalla schiavitù.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Frank Weathers.

Il dito del sospetto

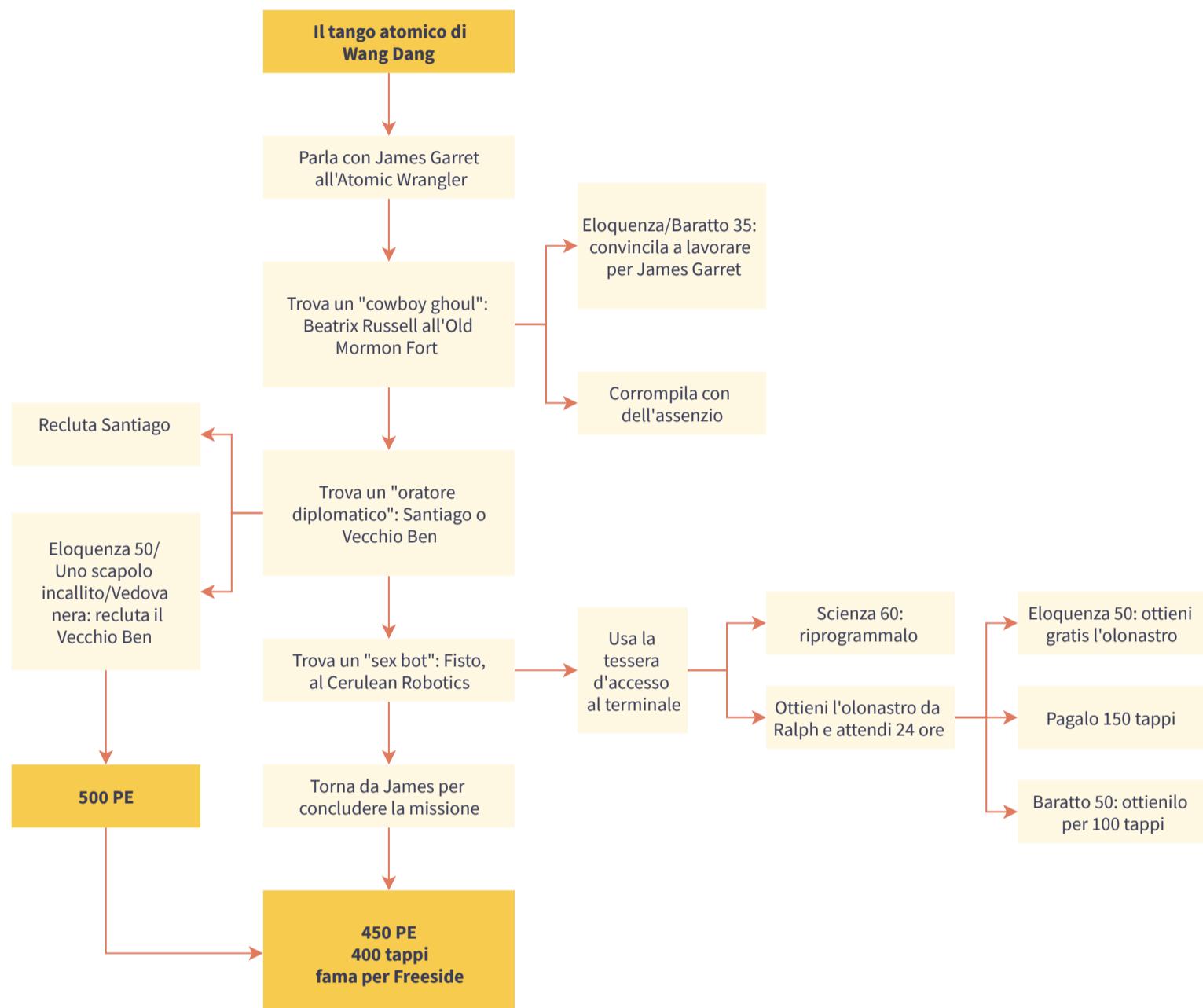
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Il Forte, Vault 21	Vulpes Inculta	100 PE	Fama per la Legione	Eloquenza 50: per convincere i sicari ad andarsene	È necessario dire a Martina che è stata la Legione a mandare il Corriere per proteggerla, così da poter iniziare la missione <i>Ti ho stregato</i> parlando con Vulpes



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova Martina Groesbeck.
20		Elimina i delinquenti di Omerta inviati a uccidere Martina.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Vulpes e digli che Martina è sana e salva.
40	<input type="checkbox"/>	Torna da Vulpes e digli che Martina è morta.

Il tango atomico di Wang Dang

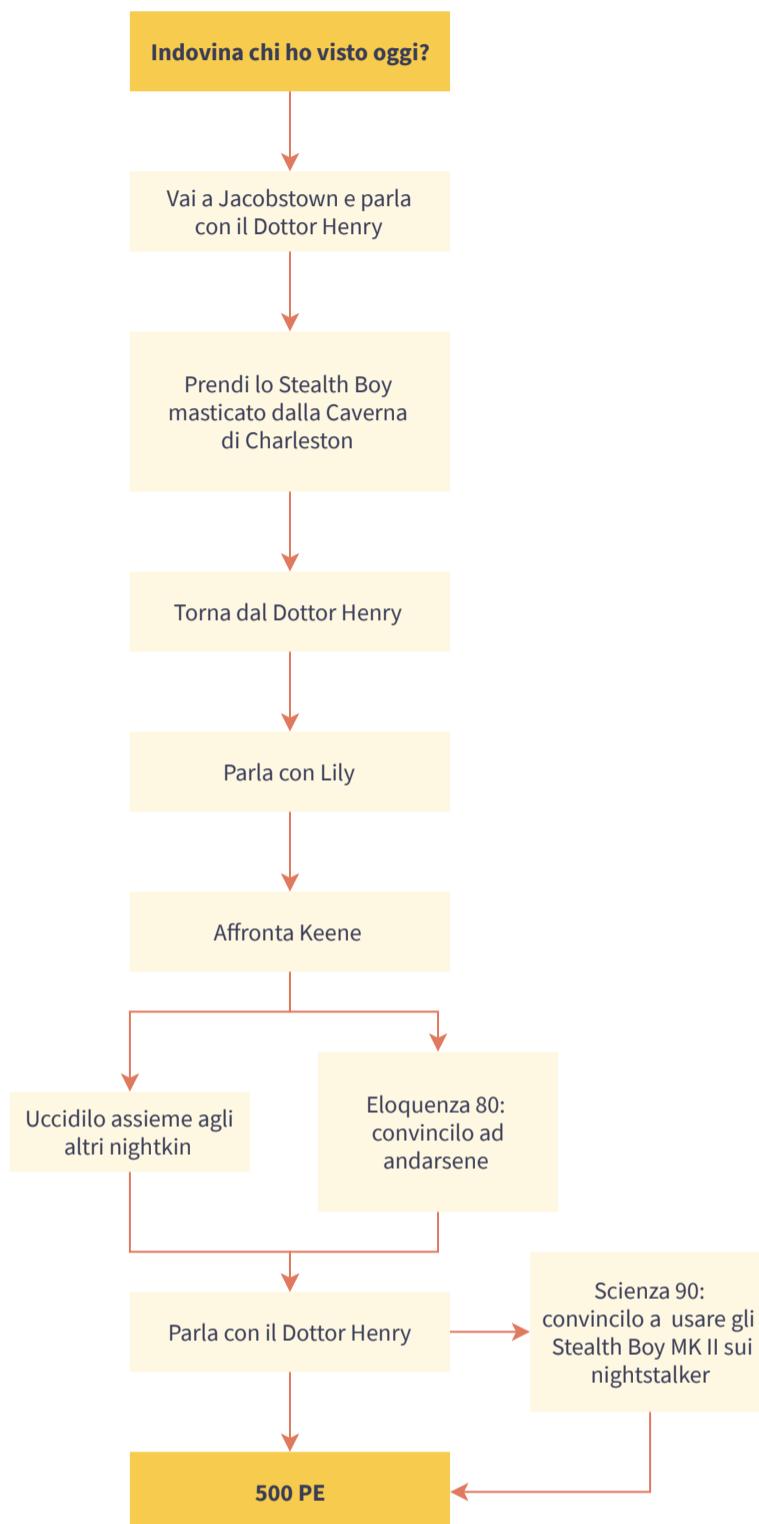
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Atomic Wrangler	James Garret	450 PE 150-400 tappi	Fama per Freeside	Eloquenza 35/Baratto 35: per convincere Beatrix a lavorare all'Atomic Wrangler Eloquenza 50/Uno scapolo incallito/Vedova nera: per convincere il Vecchio Ben a lavorare all'Atomic Wrangler Scienza 50, 60: per riattivare e riprogrammare Fisto	Se il Corriere ha una cattiva reputazione con Freeside, è impossibile completare la missione attraverso l'uso dell'olodisco su Fisto



Tappe	Stato	Descrizione
10		Recluta un sexbot.
14		Il sexbot è stato distrutto.
15		Riferisci a James Garret che Fisto entrerà a far parte del Wrangler.
20		Recluta un oratore diplomatico.
24		Gli oratori diplomatici adatti sono morti.
25		Riferisci a James Garret che Santiago entrerà a far parte del Wrangler.
27		Riferisci a James Garret che Old Ben entrerà a far parte del Wrangler.
30		Recluta un vero cowboy ghoul.
34		Il cowboy ghoul è morto.
35		Riferisci a James Garret che Beatrix entrerà a far parte del Wrangler.
50	✓	Torna da James Garret.

Indovina chi ho visto oggi?

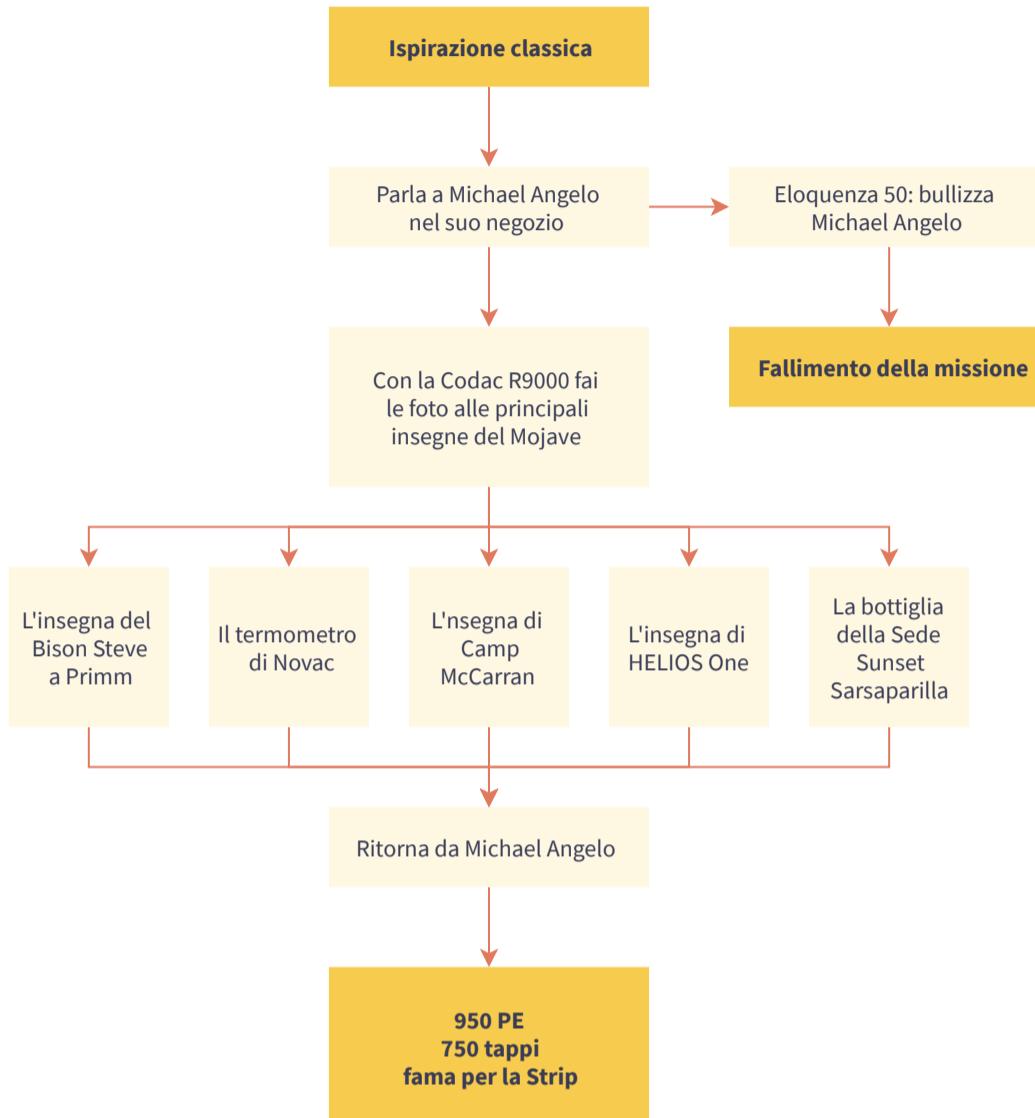
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Jacobstown	Dottor Henry	500 PE Oh, baby	Eloquenza 80: per convincere Keene ad andarsene senza spargimenti di sangue Scienza 90: per convincere il Dottor Henry a testare gli Stealth Boy Mk II sui nightstalker	Questa missione non può essere terminata se si è già completata <i>Valzer delle candele</i> , poiché il Dott. Henry non sarà più disponibile



Tappe	Stato	Descrizione
10		Cerca l'origine della mutazione del campo furtivo dei Nightstalker.
15		(Opzionale) Chiedi a Lily di aiutarti a indagare sulle mutazioni dei Nightstalker.
16		Mantieni Lily in vita.
20		Di' al Dottor Henry che hai scoperto una possibile causa delle mutazioni dei Nightstalker.
30		Parla con Lily della partecipazione all'esperimento del Dottor Henry.
40		Di' al Dottor Henry di procedere con l'esperimento quando è presente Lily.
50		Aspetta il Dottor Henry per completare l'esperimento.
60		Parla con Keene e cerca di tranquillizzare la situazione.
65		Uccidi il Nightkin ostile.
70		Parla con il Dottor Henry.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Decidi se è bene che Lily continui a indossare il prototipo di Mark II e informa il Dottor Henry.

Ispirazione classica

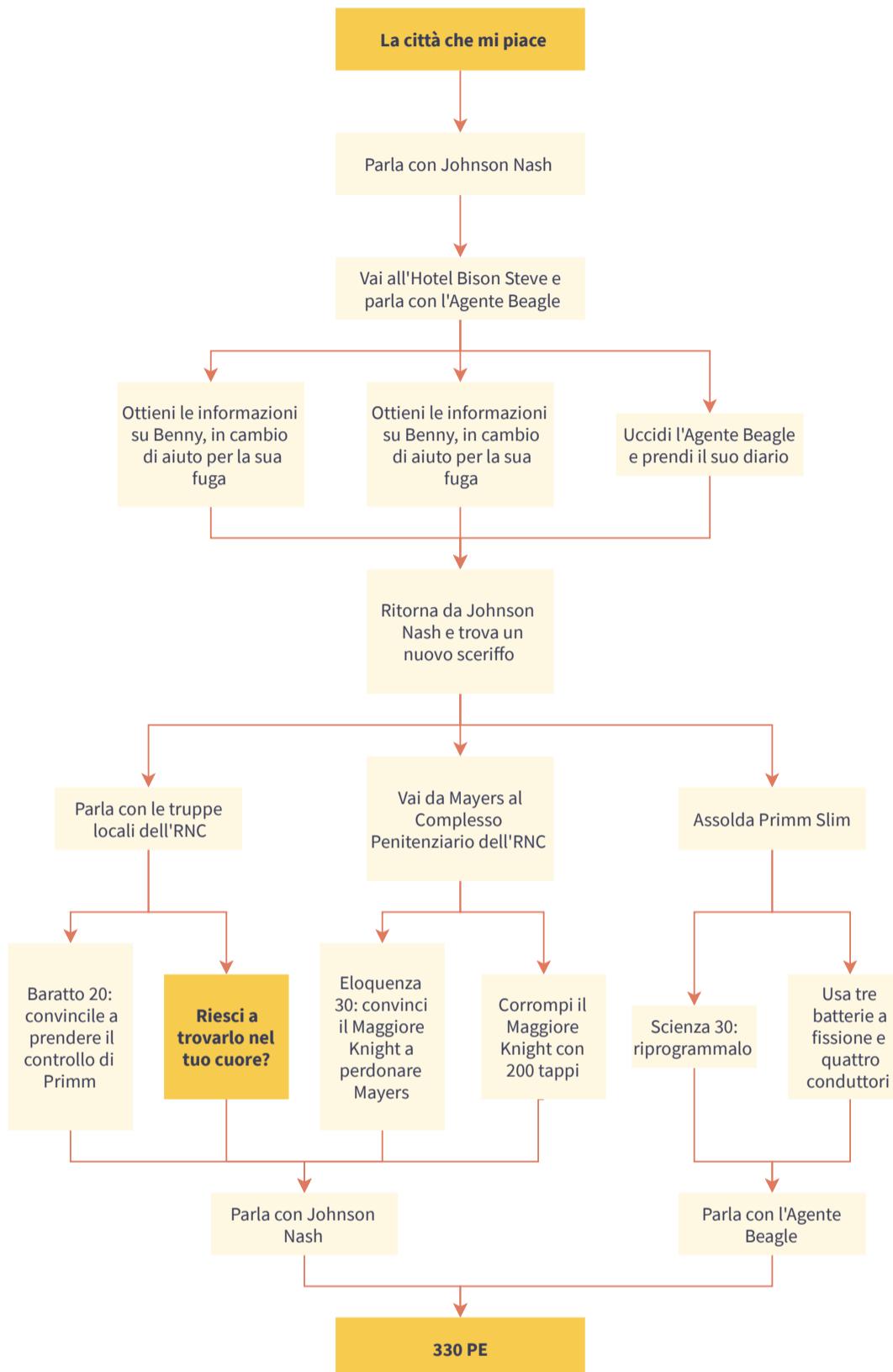
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Laboratorio di Michael Angelo	Michael Angelo	950 PE 1250 tappi	Fama per la Strip	Eloquenza 50: per tormentare Angelo ed estorcergli altri tappi (rendendo irrealizzabile la missione)	Se Sarah muore prima o durante lo svolgimento della missione, questa fallirà e Michael si rifiuterà di dialogare con il Corriere



Tappe	Stato	Descrizione
10		Michael Angelo vuole delle fotografie di insegne famose di New Vegas.
20		Fai una foto al Termometro Dinosaurio di Novac.
30		Fai una foto al cartello del Bison Steve.
40		Fai una foto al cartello dell'Aeroporto di McCarran.
50		Fai una foto al cartello di Helios One.
60		Fai una foto al cartello della bottiglia della sede della Sunset Sarsaparilla.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Michael Angelo per la tua ricompensa.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Michael Angelo è morto. Non potrai più aiutarlo.

La città che mi piace

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Primm	Agente Beagle o Johnson Nash	300 PE	Eloquenza 30: per ottenere il perdono del Maggiore Knight Scienza 30: per riprogrammare Primm Slim Baratto 20: per assoldare la squadra di supporto all'Avamposto del Mojave	Scegliendo Meyers, Johnson Nash applicherà il 75% di sconto alla sua merce, se invece si sceglie l'RNC, i prezzi aumenteranno del 25%, ma aumenterà l'ammontare di munizioni da lui vendute



Tappe	Stato	Descrizione
10		L'agente Primm è stato catturato dai Powder Ganger al Bison Steve e deve essere salvato.
15		Beagle è stato salvato dal Bison Steve. Parlagli di come proteggere la città.
20		Beagle vuole un nuovo sceriffo per Primm. Ha proposto un ex sceriffo dell'NCRCF e l'RNC come possibili candidati.
21		Beagle è morto. Trova qualcuno a cui parlare per chiedere aiuto per Primm.
22		Ora che Beagle è morto, Johnson Nash ha chiesto di aiutarlo a trovare un nuovo sceriffo. Ha proposto l'RNC o un ex sceriffo dell'NCRCF.
25	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Riprogramma Primm Slim perché diventi sceriffo di Primm.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Meyers, un ex sceriffo dell'NCRCF, è disposto ad assumere l'incarico di sceriffo di Primm se otterrà le scuse dell'RNC.
34		Hayes e l'RNC proteggeranno Primm se otterranno personale militare di rinforzo.
36		Torna da Meyers e comunicagli che l'RNC l'ha perdonato e che può assumere l'incarico di sceriffo.
37	<input checked="" type="checkbox"/>	Il Maggiore Knight ha promesso truppe aggiuntive per Primm. Parla con Hayes della protezione dell'RNC per Primm.

La leggenda della stella

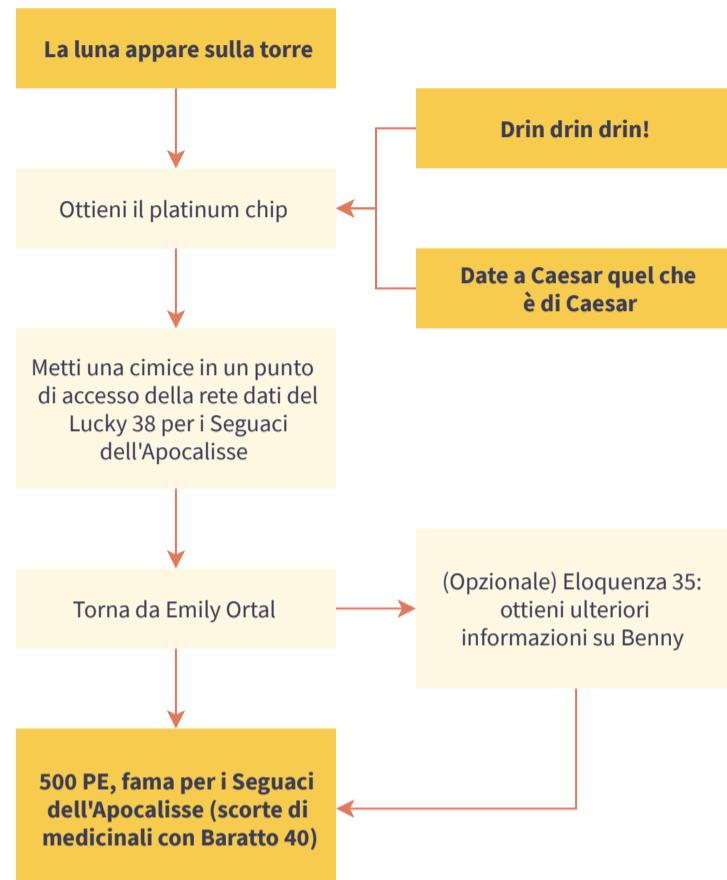
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Sede Sunset Sarsaparilla	Festus	Sblocca la missione successiva <i>Una preziosa lezione</i>		Dopo il completamento di questa missione, tutti i tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla in eccesso ai 50 richiesti verranno convertiti in tappi normali Disattivando Festus con Esperto di robotica la missione sarà impossibile da completare



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova la sede della Sunset Sarsaparilla e parla con Festus.
20		Torna da Festus con abbastanza Tappi Stella Sunset Sarsaparilla per ricevere un premio!
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Dirigiti al punto di ritiro premi Sunset Sarsaparilla per ricevere il tuo vero premio.

La luna appare sulla torre

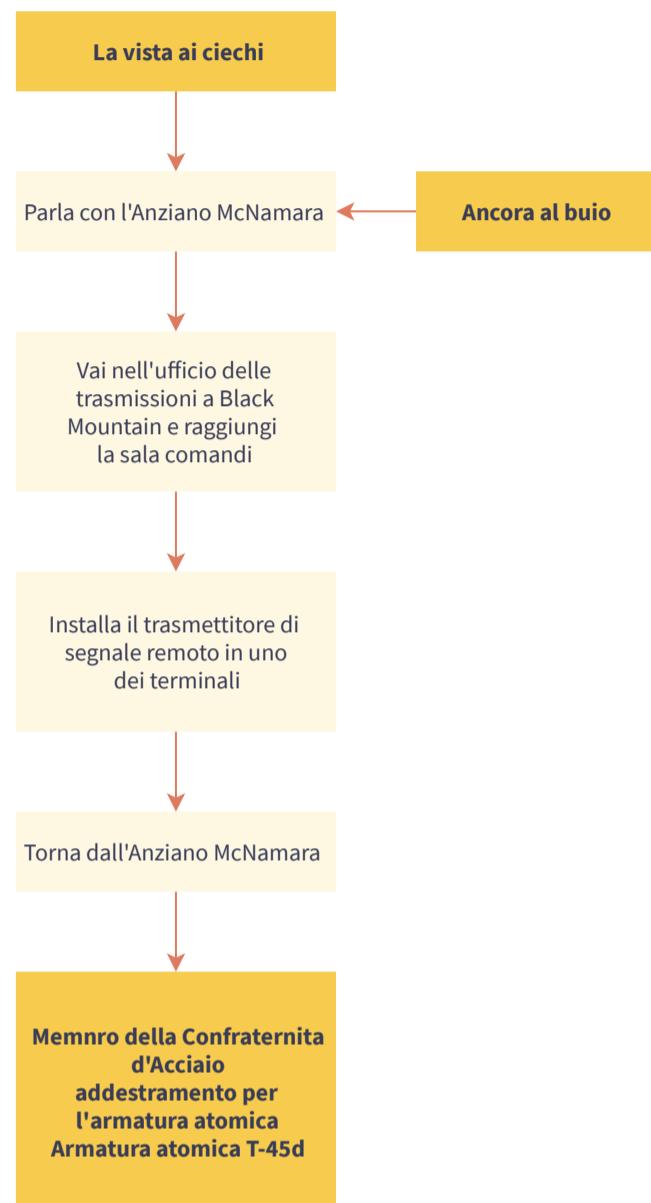
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
La Strip	Emily Ortal	500 PE	Fama Seguaci dell'Apocalisse	Eloquenza 35: per ottenere alcune informazioni su Benny da Emily Baratto 40: per ottenere da Emily alcune scorte medicinali	Emily non apparirà finché il Corriere non avrà sistematato Benny e preso possesso del Platinum Chip È possibile dire a House di essere in possesso di una cimice, ma lui, non appena questa verrà installata, sarà in grado sia di rilevarla sia di disattivarla



Tappe	Stato	Descrizione
10		Metti una cimice in un punto di accesso della rete dati del Lucky 38 per i Seguaci dell'Apocalisse.
15		Disattiva la codificazione della rete del Lucky 38 da tre console di comando.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Emily Ortal sulla Strip di New Vegas riferendole che è stata piazzata una cimice sulla torre.

La vista ai ciechi

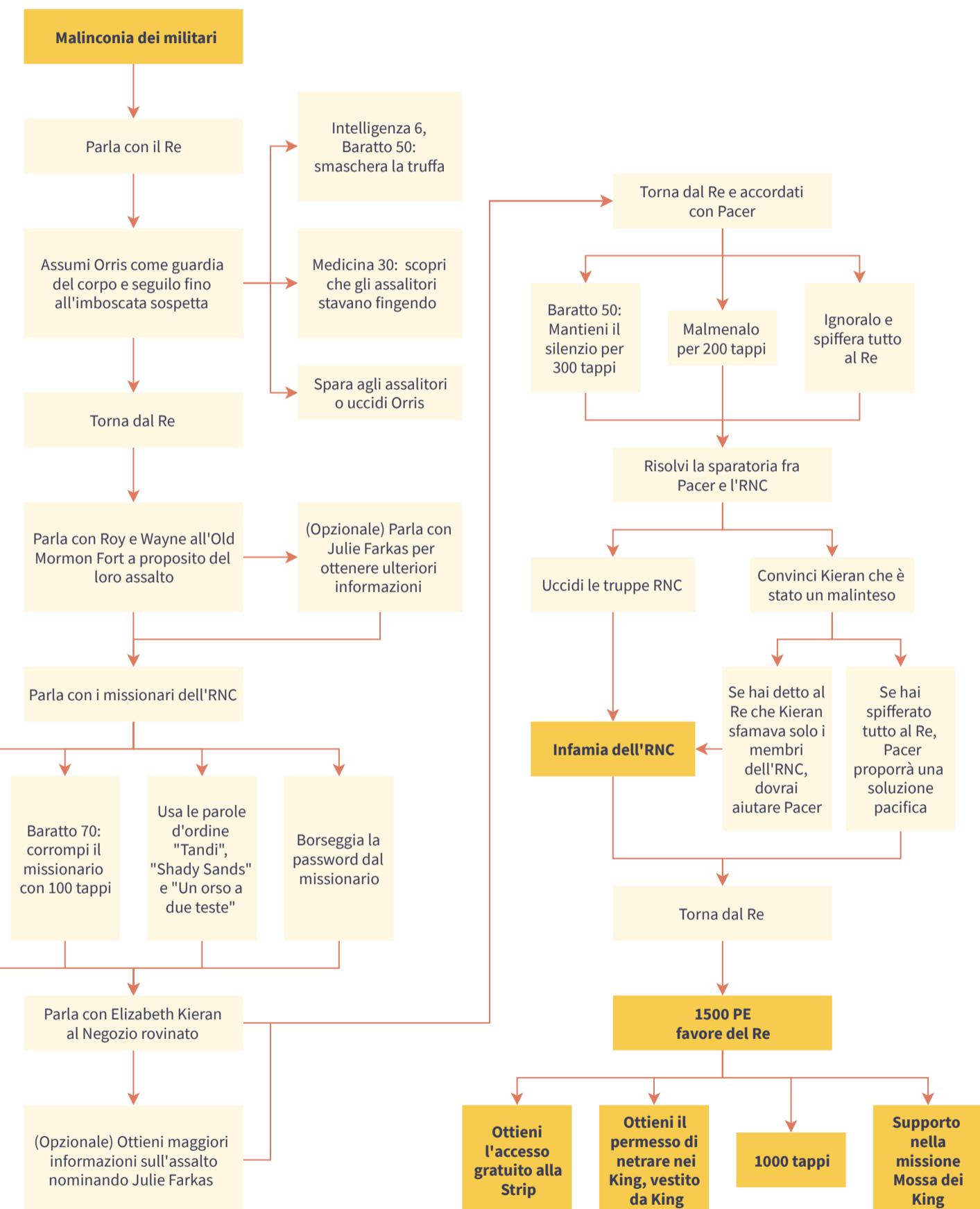
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Bunker di Hidden Valley, Black Mountain	Anziano McNamara	Adesione alla Confraternita d'Acciaio, allenamento per l'armatura atomica, accesso completo all'armeria Armatura atomica T-45d		Se il Corriere ha sostituito McNamara con Hardin, questa missione sarà inaccessibile e sostituita da <i>Fatti gli affari tuoi</i> . Se si ha già completato la missione Valzer delle candele , è possibile dire a McNamara di aver già avuto l'addestramento per l'armatura atomica.



Tappe	Stato	Descrizione
10		Dirigi a Black Mountain e installa il trasmettitore di segnale remoto in una delle console.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci a McNamara che il dispositivo è stato installato.

Malinconia dei militari

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
King's School of Impersonation	Il Re	500-1600 PE	Fama per Freeside	Intelligenza 6 e Baratto 60 oppure Medicina 30: per smascherare la truffa di Orris Eloquenza 50/Baratto 70: per mentire ai missionari RNC o corromperli (con 100 tappi) Baratto 50: per aumentare a 300 tappi il prezzo del proprio silenzio con Pacer	Le risposte al test dei due missionari RNC sono "Tandi", "Shady Sands" e "Un orso a due teste" Il favore del Re può essere adoperato per: - ottenere l'accesso alla Strip gratuitamente; Ralph stamperà un passaporto falso per il Corriere senza alcuna spesa - il permesso di entrare nei King, ottenendo il Vestito da King e un taglio gratuito da Sergio - ottenere 1000 tappi - risolvere qualche altra questione spinosa con l'RNC, come in <i>Mossa dei King</i>

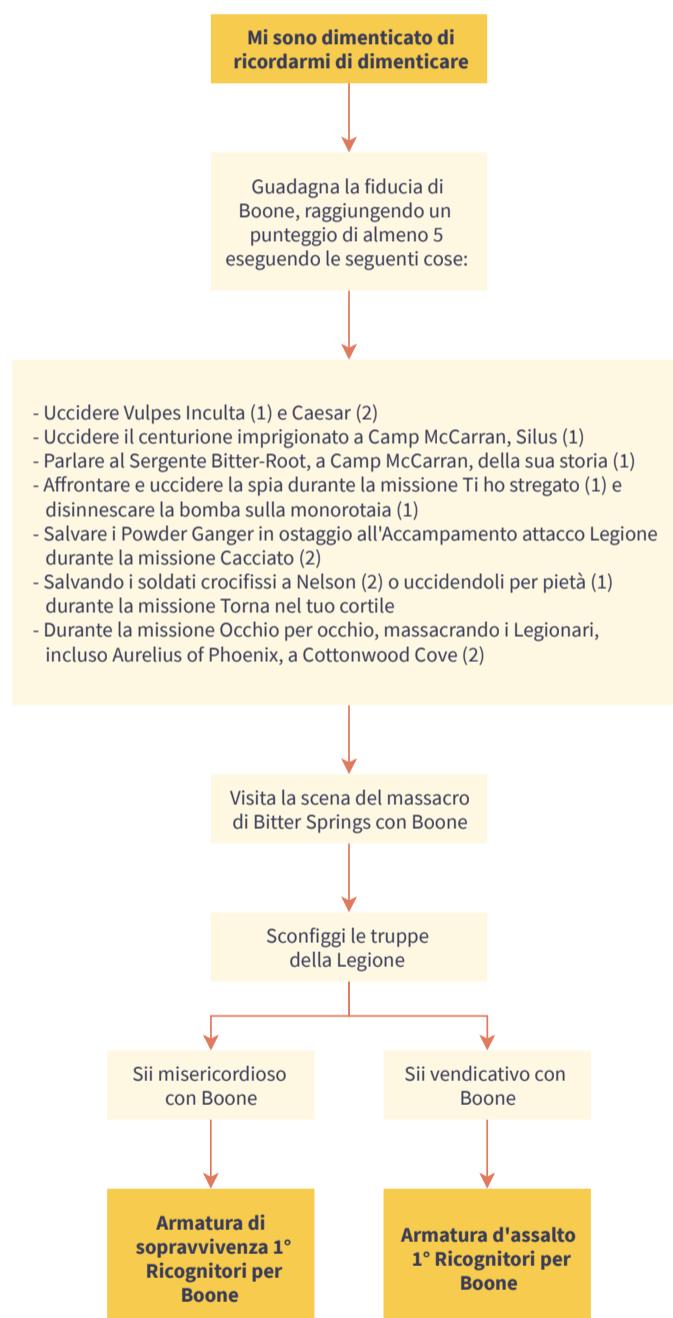


Tappe	Stato	Descrizione
10		Assumi una guardia di nome Orris vicino al cancello settentrionale di Freeside.
20		Segui Orris fino al cancello meridionale e fai attenzione a qualsiasi comportamento sospetto.
25		Torna dal Re e riferisci che non hai scoperto niente su Orris.
26		Assumi di nuovo Orris e controlla eventuali atteggiamenti sospetti.
30		Torna dal Re e riferiscigli cosa hai scoperto su Orris.
31		Torna dal Re e riferiscigli che Orris è morto.
32		Torna dal Re e riferiscigli che Orris se n'è andato.

- 60 Vai all'Old Mormon Fort e interroga alcuni abitanti del luogo feriti sui loro assalitori.
- 65 Torna dal Re con le tue scoperte.
- 70 Dirigi a uno dei campi squatter a Freeside e scopri perché i soldati dell'RNC sono entrati nell'area.
- 71 (Opzionale) Parla con Julie Farkas e scopri se i Seguaci sanno qualcosa riguardo alla situazione.
- 72 ((Opzionale) Parla con il Maggiore Elizabeth Kieran e fai il nome di Julie Farkas se è restia a collaborare.
- 73 (Opzionale) Informa il Re che l'RNC aveva precedentemente mandato un inviato a discutere della distribuzione dei rifornimenti a Freeside.
- 75 Chiedi in giro al campo squatter per trovare un indizio sul motivo per cui i soldati dell'RNC sono a Freeside.
- 80 Indaga sulle voci di una distribuzione notturna gratuita di cibo e acqua nella parte nordoccidentale di Freeside.
- 90 Torna dal Re e informalo delle riduzioni dei rifornimenti dell'RNC.
- 95 Dirigi all'edificio riduzione rifornimenti e vedi se Pacer ha bisogno di aiuto.
- 96 Uccidi tutte le truppe dell'RNC nascoste nella stazione ferroviaria a nordovest di Freeside.
- 98 Dirigi alla stazione ferroviaria nella parte nordoccidentale di Freeside e cerca di negoziare con l'RNC.
- 100 Torna dal Re e comunicagli che le truppe dell'RNC a Freeside sono state sistamate.
- 101 Torna dal Re e comunicagli che la situazione con l'RNC si è tranquillizzata.

Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare

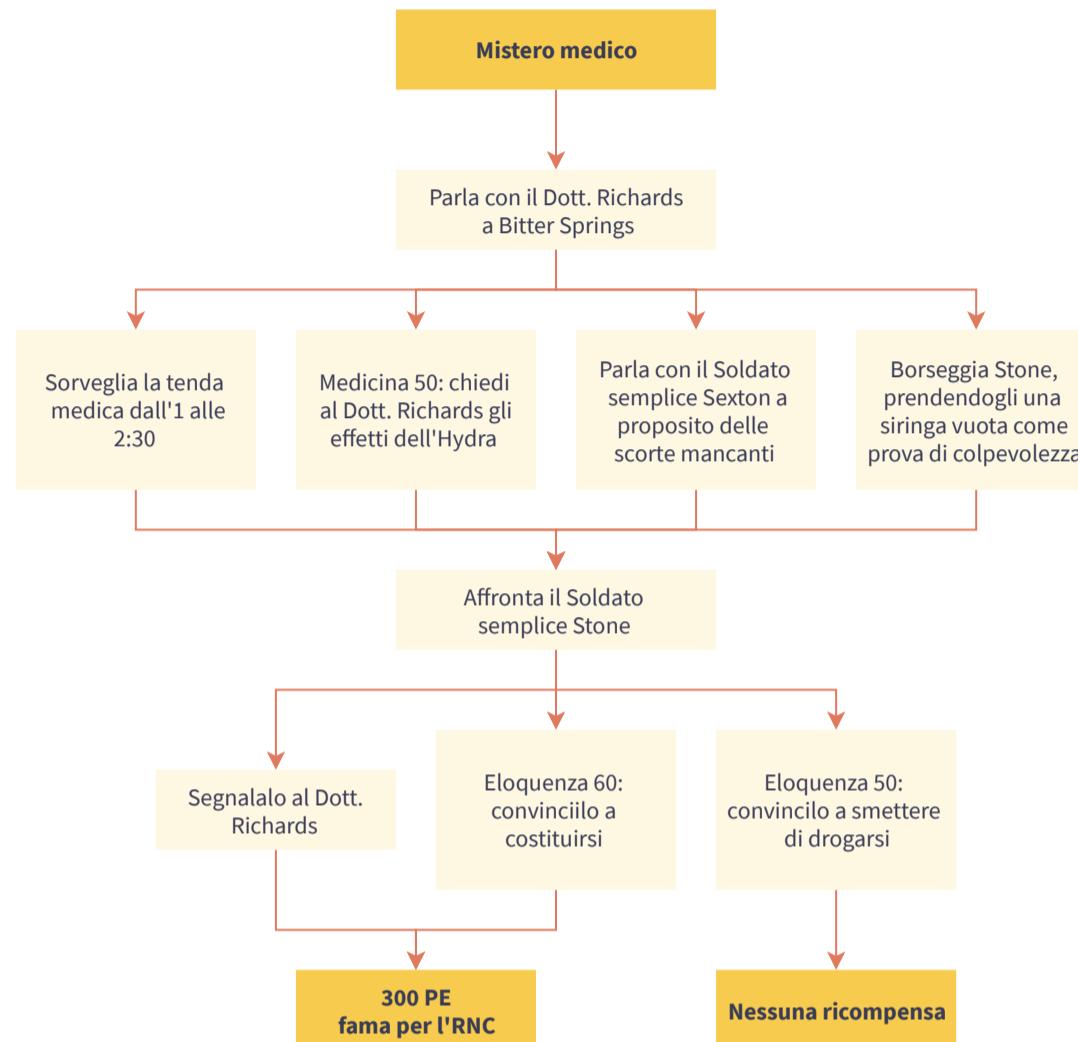
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Novac	Boone	Berretto 1º Ricognitori o Armatura d'assalto 1º Ricognitori per Boone.		<p>La fiducia di Boone viene calcolata con un valore numerico, che si accumula eseguendo determinate azioni; raggiunto il valore di 5, si sbloccherà un dialogo e inizierà la missione. È possibile ottenere dei "punti fiducia" nei seguenti modi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uccidere Vulpes Inculta (1) e Caesar (2) - uccidere il centurione imprigionato a Camp McCarran, Silus (1) - parlare al Sergente Bitter-Root, a Camp McCarran, della sua storia (1) - affrontare e uccidere la spia durante la missione <i>Ti ho stregato</i> (1) e disinnescare la bomba sulla monorotaia (1) - salvare i Powder Ganger in ostaggio all'Accampamento attacco Legione durante la missione <i>Cacciato</i> (2) - salvando i soldati crocifissi a Nelson (2) o uccidendoli per pietà (1) durante la missione <i>Torna nel tuo cortile</i> - durante la missione <i>Occhio per occhio</i>, massacrando i Legionari, incluso Aurelius of Phoenix, a Cottonwood Cove (2) <p>Successivamente sarà necessario parlare con Manny Vargas a Novac o con il Sergente Bitter-Root a Camp McCarran a proposito del Massacro di Bitter Springs</p> <p>Per poter attivare questa missione è necessario, oltre che ottenere la fiducia di Boone, esaudire tutte le domande riguardo il suo passato e sua moglie. È possibile che Boone inizi il dialogo per attivare la missione, dopo aver guadagnato un "punto fiducia", ma non è sempre così</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Viaggia fino a Bitter Springs con Boone
20		Vai con Boone al Coyote Tail Ridge.
30		Parla con Boone riguardo a un possibile pernottamento a Coyote Tail Ridge.
40		Parla con Boone.
50		Vai al campo profughi di Bitter Springs e respingi l'assalto della Legione.
60	✓	Parla con Boone.

Mistero medico

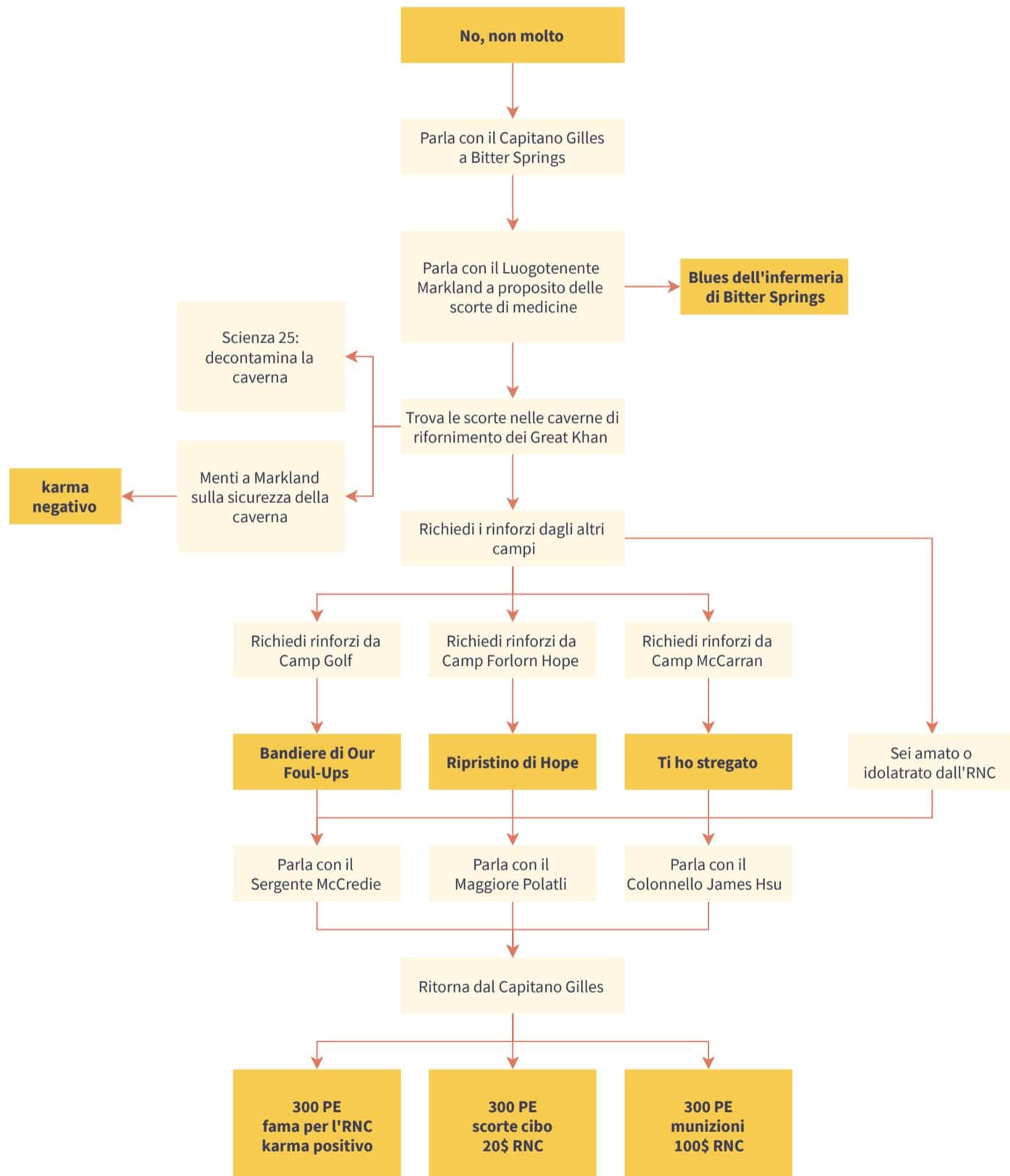
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp Forlorn Hope	Dott. Richards	300 PE	Fama per l'RNC	Medicina 50: per ottenere altre informazioni sul furto di medicinali Eloquenza 50: per accusare il Soldato semplice Stone Eloquenza 60: per convincere Stone a costituirsi	



Tappe	Stato	Descrizione
20		Perlustra Camp Forlorn Hope alla ricerca di indizi sulle scorte di medicinali scomparse.
25		Sorveglia il Centro Medico di Camp Forlorn Hope Medical di notte.
60		Riferisci le tue scoperte al Dott. Richards.
90		Torna dal Dott. Richards.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Ho informato il Dott. Richards che il Soldato semplice Stone rubava le scorte.

No, non molto

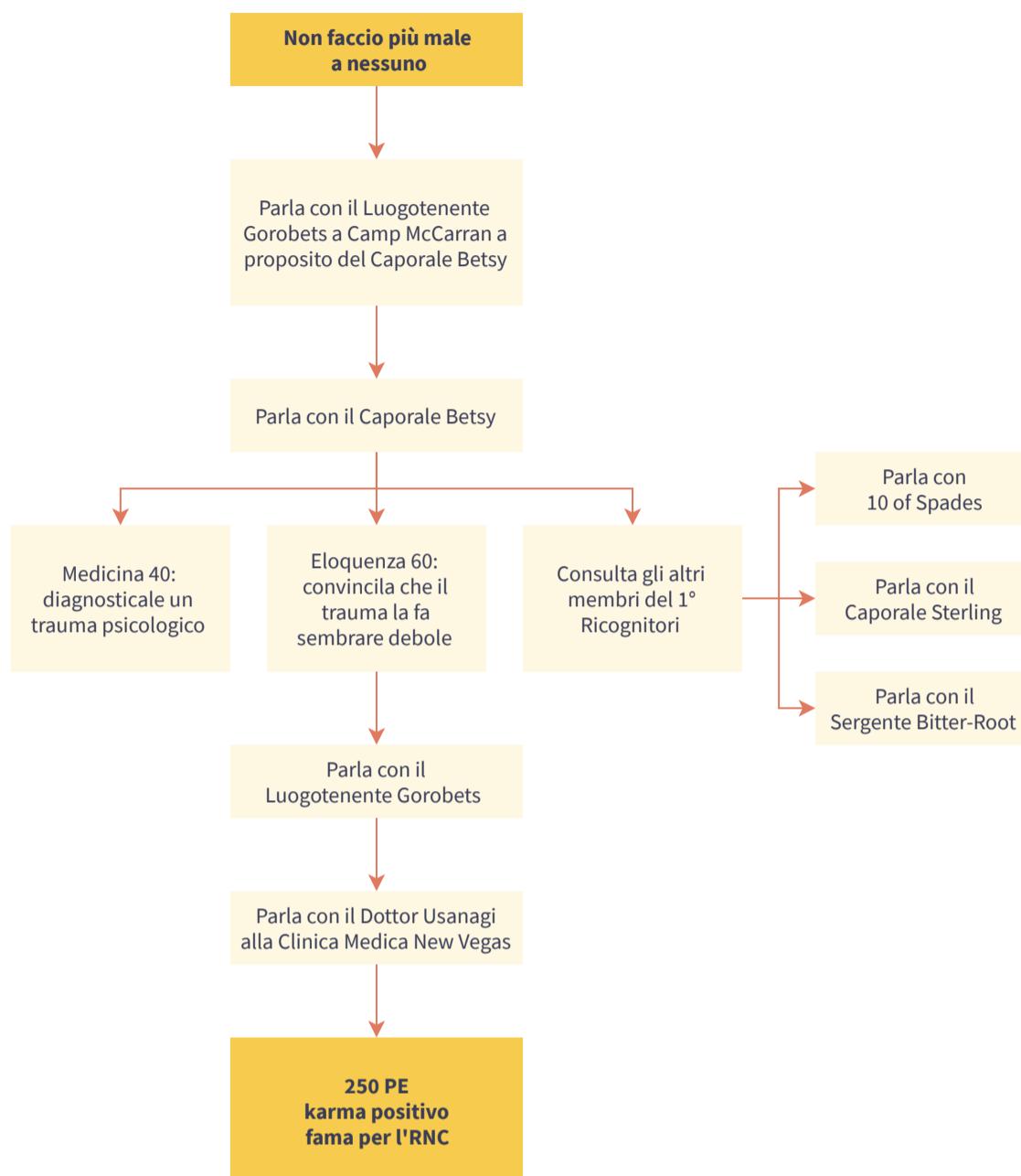
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Bitter Springs	Capitano Gilles	300 PE, Karma positivo/negativo Oggetti vari	Fama per l'RNC	Scienza 25: per decontaminare una delle caverne irradiate Eloquenza 50: per convincere Oscar Velasco a cedere la chiave di uno dei nascondigli delle scorte	Mentire a Gilles prima di aver decontaminato la caverna, farà finire la missione, indipendentemente dai progressi fatti. Il Corriere dovrà chiedere rinforzi agli altri accampamenti dell'RNC, cioè Camp Golf, Camp Forlorn Hope e Camp McCarran e lo si può fare in due modi distinti: - completare le missioni <i>Bandiere di Our Foul-Ups</i> , <i>Ti ho stregato</i> e <i>Ripristino di Hope</i> e poi parlare rispettivamente con il Sergente McCredie, il Colonnello James Hsu e Maggiore Polatli - essere idolatrato (o amato) dall'RNC e rivolgersi agli ufficiali dei vari accampamenti, chiedendo semplicemente supporto



Tappe	Stato	Descrizione
30		Parla al Luogotenente Markland del reperimento di scorte di medicinali per l'accampamento.
20		Parla a Camp Golf dello spostamento di soldati a Bitter Springs.
24		Parla a Camp Forlorn Hope dello spostamento di soldati a Bitter Springs.
22		Parla a Camp McCarran dello spostamento di soldati a Bitter Springs.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla al Capitano Gilles per la tua ricompensa.

Non faccio più male a nessuno

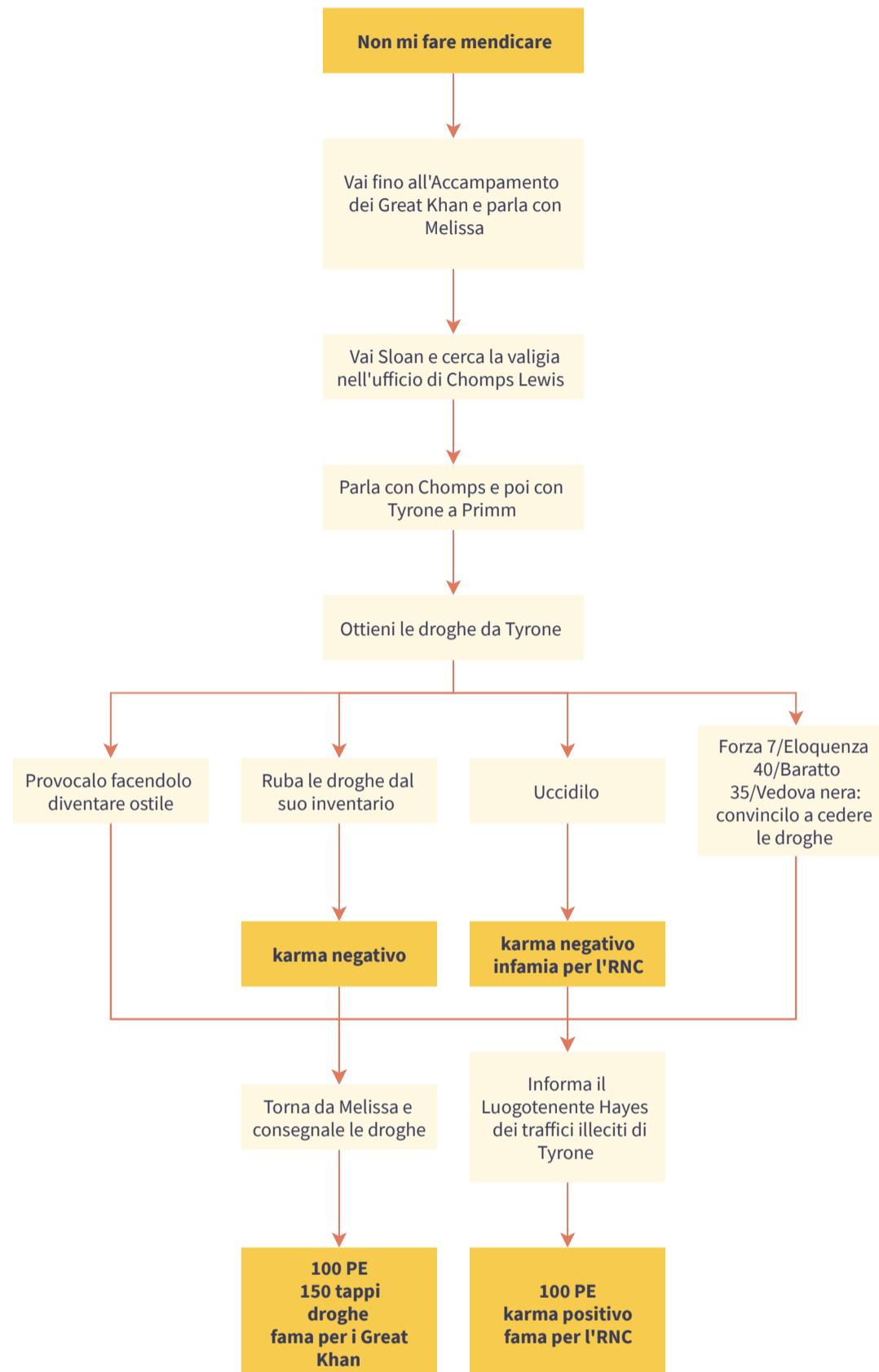
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp McCarran o Camp Forlorn Hope	Luogotenente Gorobets	250 PE	Fama per l'RNC	Eloquenza 60/Medicina 40: per convincere il Luogotenente Gorobets a farsi curare	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con il Caporale Betsy di come fornirle assistenza medica per superare il suo trauma.
20		Parla con gli altri membri del 1° Ricognitori riguardo all'aiuto da fornire a Betsy.
21		Parla con 10 of Spades.
22		Parla con il Caporale Sterling.
23		Parla con il Sergente Bitter-Root.
30		Comunica al Caporale Betsy che il resto della Prima ricognizione concorda sul fatto che ha bisogno di aiuto.
40		Comunica al Luogotenente Gorobets che il Caporale Betsy comincerà ad essere curata.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Consegna il messaggio di Gorobets al Dottor Usanagi alla clinica medica di New Vegas.

Non mi fare mendicare

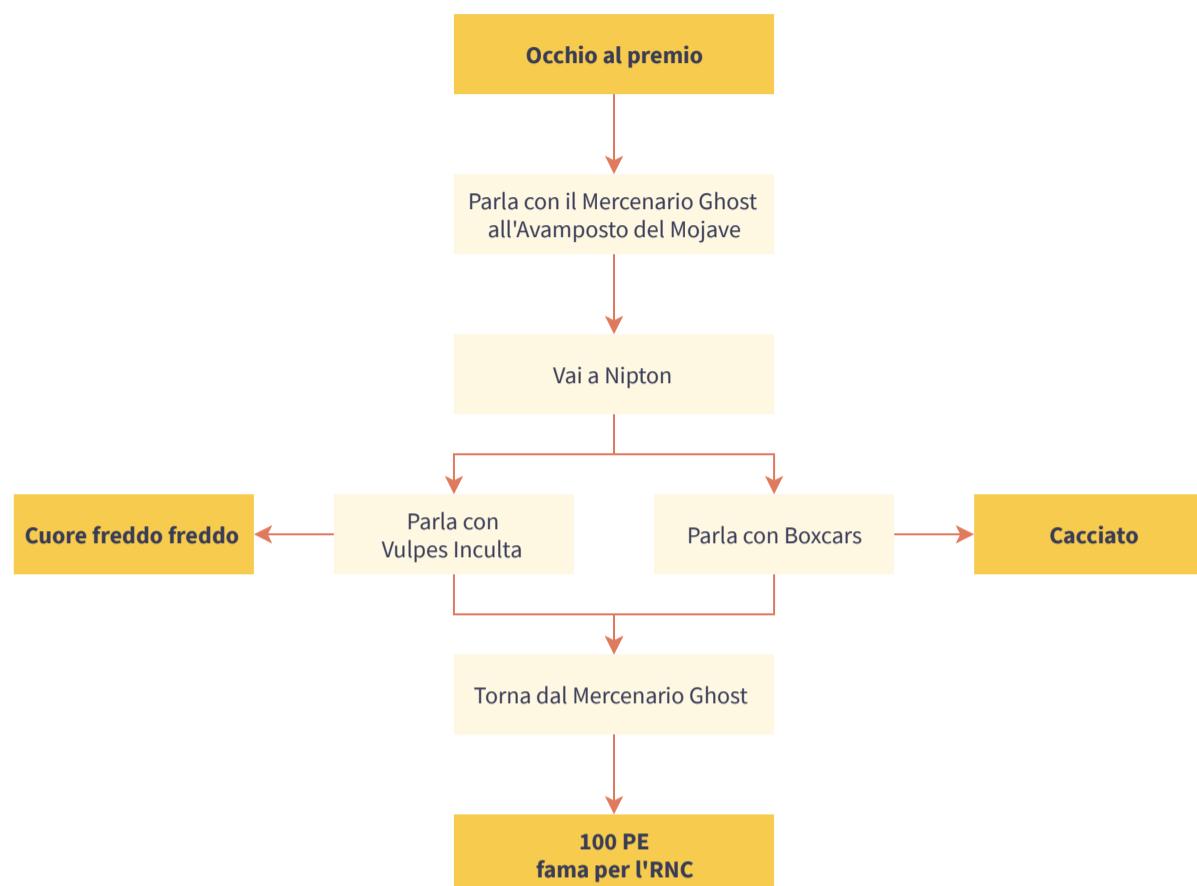
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Great Khan, Sloan, Primm	Melissa	150 tappi, varie droghe o 85 tappi	Fama Great Khan o Fama per l'RNC	Eloquenza 40/Baratto 35/Forza 7/Vedova nera: per ottenere le droghe da Tyrone	Tornare da Melissa, dopo aver informato Hayes, non farà ottenere alcuna ricompensa; se si ammette di aver spifferato tutto all'RNC, lei e gli altri Khan diventeranno ostili



Tappe	Stato	Descrizione
10		Perquisisci la valigia a Sloan alla ricerca del carico di droga.
20		Chiedi a Chomps Lewis informazioni sulla valigia vuota nel suo ufficio.
30		Recupera il carico di droga da Tyrone a Primm.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Melissa con il carico di droga.
46	<input checked="" type="checkbox"/>	Rivela l'operazione di contrabbando dei Great Khan al Luogotenente Hayes.

Occhio al premio

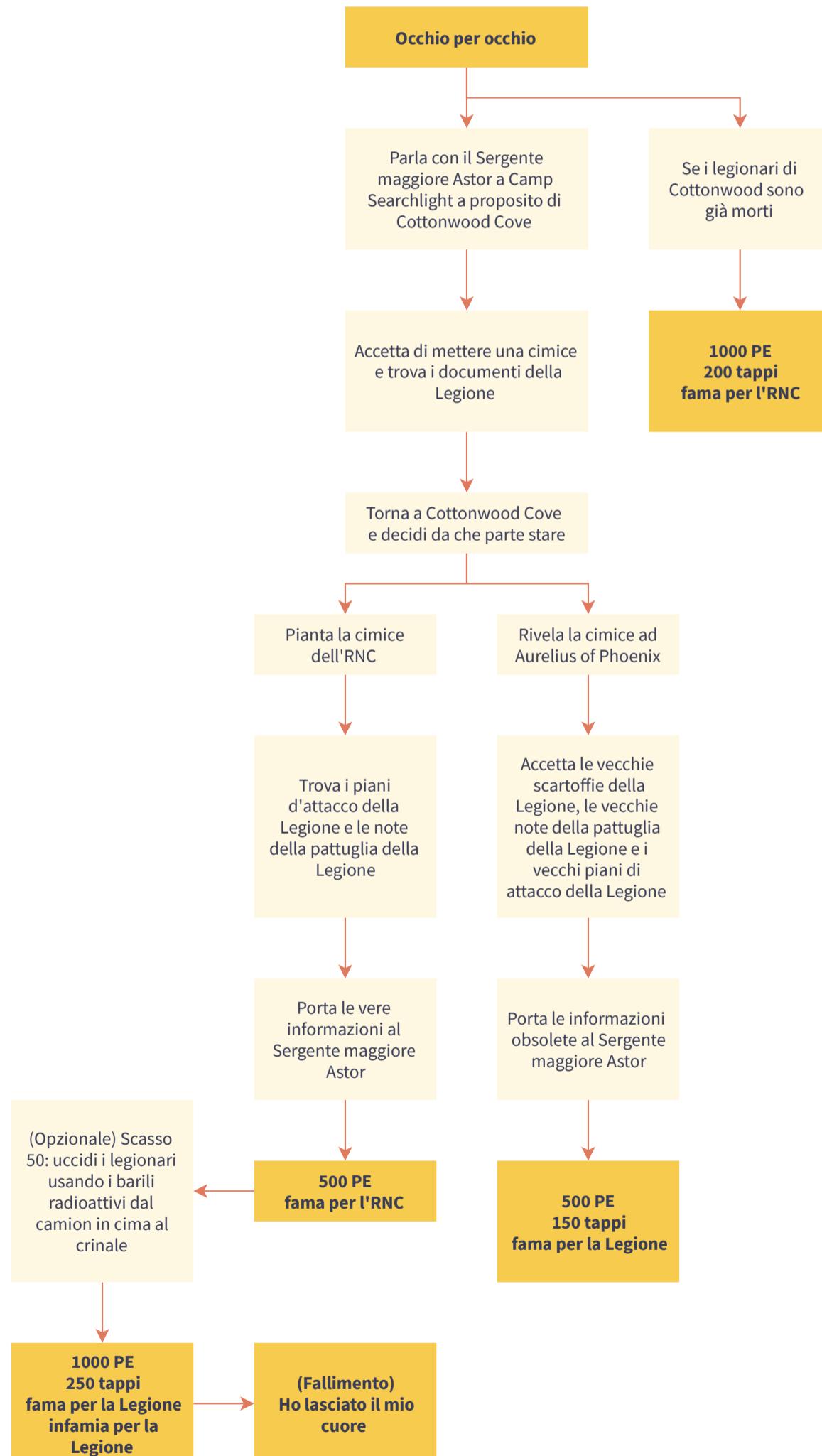
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Avamposto del Mojave	Mercenario Ghost	100 PE	Fama per l'RNC		Se il Corriere è accompagnato da Boone, Vulpes Inulta sarà ostile e sarà impossibile interagire con lui



Tappe	Stato	Descrizione
10		Perquisisci il municipio di Nipton alla ricerca del Mercenario Ghost.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Mercenario Ghost all'avamposto del Mojave.

Occhio per occhio

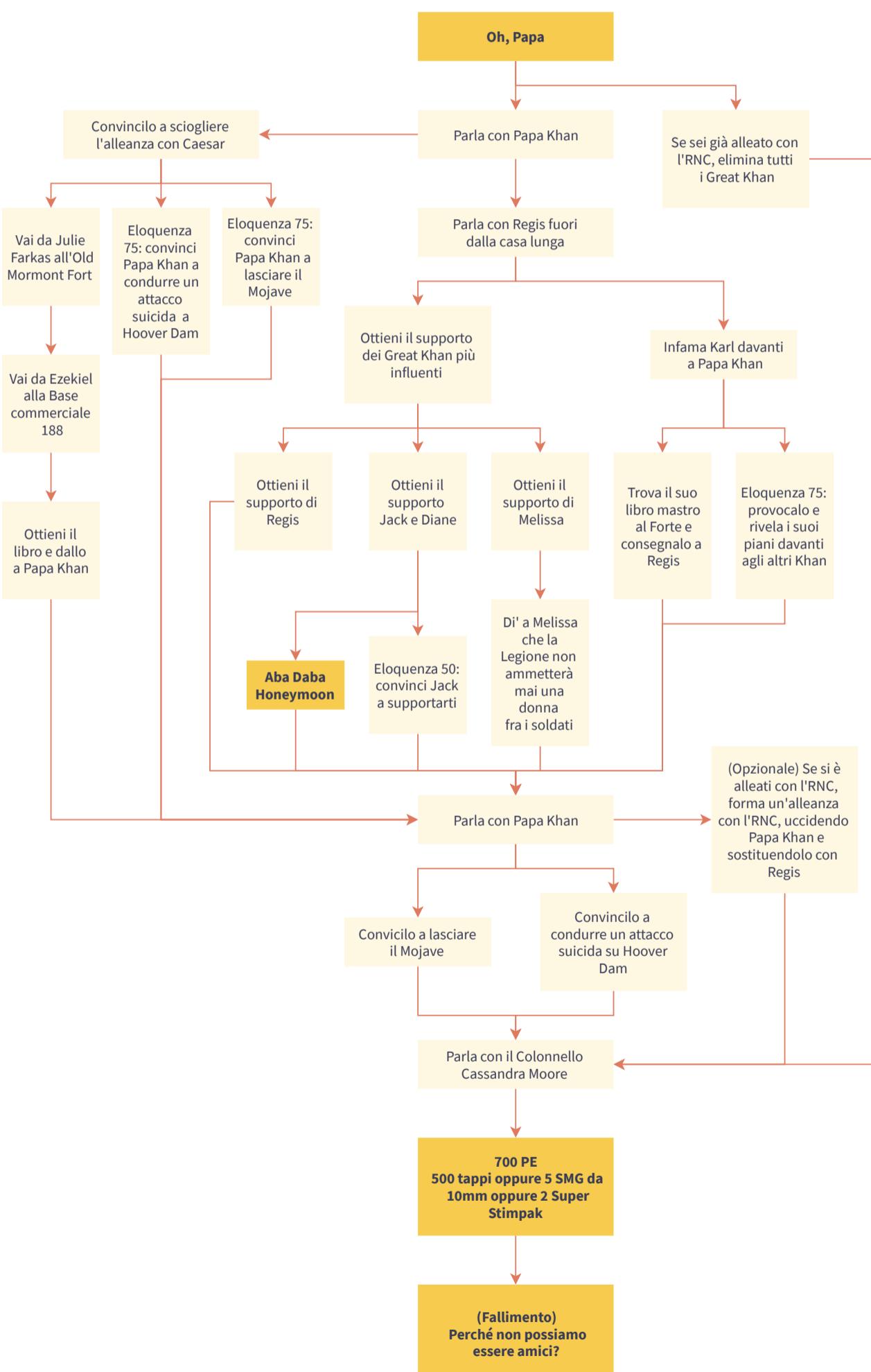
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp Searchlight	Sergente maggiore Astor	200 o 250 tappi, 500 o 1000 PE	Fama per l'RNC o Legione di Caesar		Indossando un'armatura della Legione e restando furtivo, il Corriere non perde reputazione quando utilizza i barili radioattivi sulla Legione; tuttavia se non ha già completato <i>Ho lasciato il mio cuore</i> , la missione fallirà, poiché oltre che ai soldati moriranno anche i Weathers, li prigionieri. Questa missione fa parte delle attività che il giocatore deve compiere per guadagnare la fiducia di Boone e sbloccare <i>Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare</i> ; se non si ha intenzione di uccidere i legionari, Boone può essere lasciato alla vicina Stazione Mercenari Echo



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova informazioni generali sullo spostamento delle truppe della Legione.
20		Trova informazioni sugli attacchi della Legione.
30		Piazza la cimice dell'RNC.
40		Torna dal Primo Sergente Astor con le informazioni.
45		[Opzionale] Parla ad Aurelius di Phoenix dei piani dell'RNC.
50		[Opzionali] Dai al Primo Sergente Astor le vecchie informazioni.
75		Torna dal sergente maggiore Astor se vuoi occuparti di Cottonwood Cove.
90		Uccidi tutti i Legionari a Cottonwood Cove.
95		[Opzionale] Trova un modo per bloccare Cottonwood Cove.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Primo Sergente Astor.

Oh, Papa

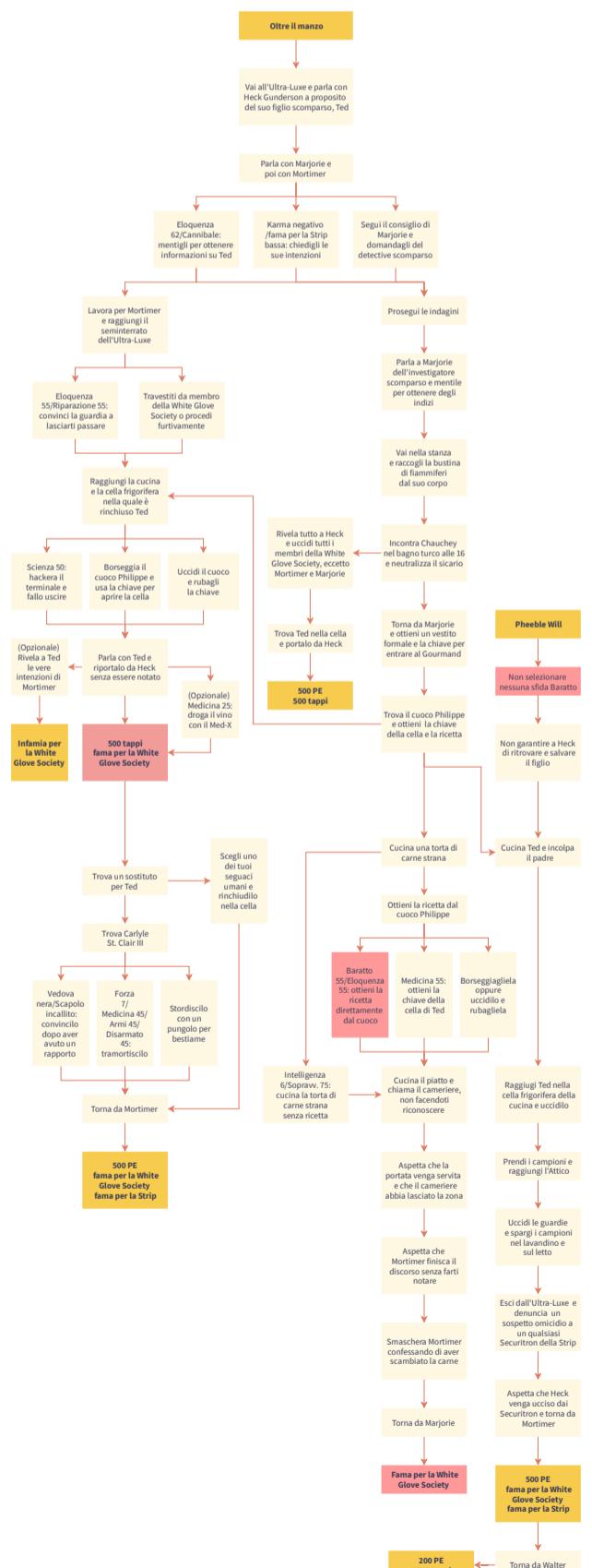
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Red Rock Canyon	Regis	700 PE, 500 tappi oppure 2 Mitragliatrice da 10mm in condizioni pessime oppure 2 Super stimpak	Fama per i Great Khan	Eloquenza 60: per convincere Jack nello sciogliere l'alleanza con la Legione Eloquenza 75: per smasche- rare le vere intenzioni di Karl davanti ai Khan Eloquenza 75: per convincere Papa Khan a sciogliere l'alleanza con la Legione e lasciare il Mojave	Se si uccide Papa Khan e non si ha finito la missione <i>Perché non possiamo essere amici?</i> , essa fallirà istantaneamente Se il giocatore sceglie le sfide Eloquenza per screditare Karl, può succedere che sia impossibile usare il suo diario come prova per guadagnare il supporto di Regis; in questo è necessario usare il suo libro mastro per persuadere Regis Se, a fine missione, si chiede a Papa Khan di allearsi con l'RNC e poi di restare nei paraggi, la missione resterà inconclusa fintanto che non si parlerà con Regis/Moore e si avrà assassinato Papa Khan Se tutti gli ufficiali comandanti a Camp Forlorn Hope sono stati uccisi in Siamo la Legione, Papa Khan informerà il Corriere che, dati gli eventi, verrà eletto prossimo capo dei Khan; inoltre, uccidendo Papa Khan furtivamente nel sonno, il Corriere automaticamente diventerà il nuovo leader e, informato Regis, riceverà l'approvazione e la fama degli altri Khan, completando la missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con Papa Khan dell'alleanza con Caesar.
20		Parla con Regis di come convincere Papa Khan.
30		Convinci Jack e Diane a ribellarsi a Caesar.
32		Procura a Diane prove delle persecuzioni dei corrieri della droga da parte della Legione.
35		Procura a Regis prove dell'intenzione di Caesar di annientare i Great Khan.
38		Riporta il libro maestro degli schiavi della Legione a Regis.
40		Convinci Melissa a ribellarsi a Caesar.
50		Convinci Regis a ribellarsi a Caesar.
55		Parla con Papa Khan dello scioglimento dell'alleanza.
57		Parla con i Seguaci dell'Apocalisse riguardo ai Great Khan.
58		Parla con Ezekiel della storia dei Great Khan.
59		Riporta il libro di storia a Papa Khan.
60		OPZIONALE: Trova un modo per disonorare Karl dinanzi a Papa Khan.
65		Porta prove del piano di Karl a Papa Khan.
70		Uccidi Papa Khan senza farti scoprire.
75		Parla con Regis dell'RNC.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con il Colonnello Moore di un'alleanza tra i Great Khan e l'RNC.
85		Torna a Red Rock Canyon e parla con Papa Khan.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Regis della fedeltà dei Khan.
95	<input checked="" type="checkbox"/>	Elimina i Great Khan a Red Rock Canyon.

Oltre il manzo

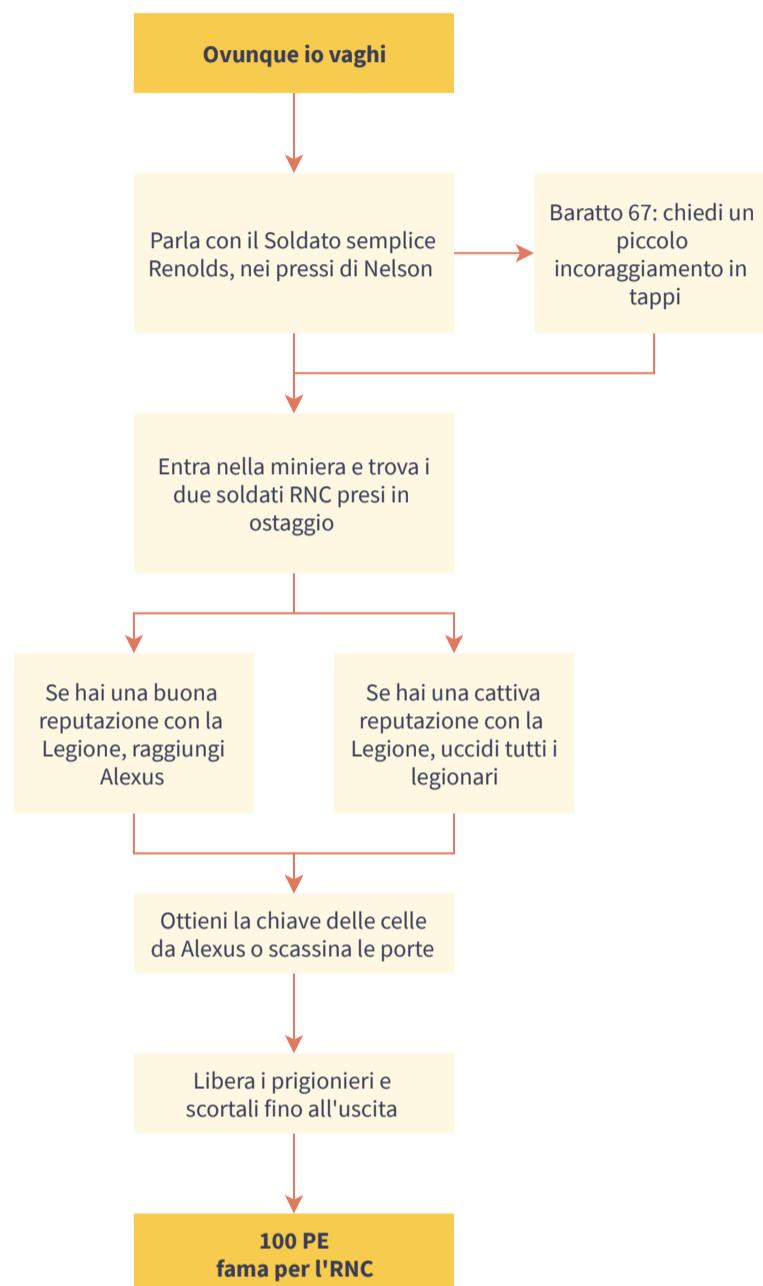
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Ultra-Luxe	Mortimer o Heck Gunderson	100/500 PE 250/500 tappi	Fama per la Strip, fama per la White Glove Society	<p>Cannibale: farà indignare Marjorie e la White Glove Society diventerà ostile</p> <p>Eloquenza 35: per convincere Heck Gunderson a continuare a vendere carne di bramino all'Ultra-Luxe</p> <p>Eloquenza 55/Riparazione 35: per convincere la guardia a lasciarci entrare nel seminterrato</p> <p>Eloquenza 55: per spaventare Philippe e rinchiuderlo nella cella frigorifera</p> <p>Eloquenza 55/Baratto 55: per ottenere la ricetta di carne strana</p> <p>Eloquenza 62: durante un dialogo iniziale con Mortimer</p> <p>Vedova Nera/Scapolo incallito/Forza 7/ Medicina 45/Armi 45/Disarmato 45: per tramortire Carlyle St. Clair III</p> <p>Medicina 25: per drogare il vino con il Med-X</p> <p>Medicina 55: per fingere di diagnosticare una crisi nevrotica a Philippe e ottenere la chiave della cella frigorifera</p> <p>Sopravvivenza 75/Intelligenza 6: per poter cucinare la torta di carne di imitazione</p>	<p>Raggiunto il seminterrato, il Corriere deve vestirsi da membro della White Glove Society o essere fuori dalla vista del cameriere, altrimenti diventerà ostile.</p> <p>È possibile completare questa missione furtivamente: dopo aver parlato con Heck, il Corriere dovrà prendere la porta dietro al bar, raggiungere il Gourmand e poi la cucina, hackerare il terminale per aprire la cella frigorifera, accompagnare Ted evitando Philippe e ritornare nella hall.</p> <p>Stranamente, aiutare la White Glove Society a tornare al cannibalismo o smascherare Mortimer, non influenzano il successo di Date a Caesar quello che è di Caesar, tranne che per una differenza di guadagno di fama per la Legione di Caesar; è una delle pochissime missioni nel gioco che non porta ripercussioni per altre fazioni o personaggi</p> <p>L'unico modo per guadagnare fama per la Strip è riportare Ted da Heck; aiutando Mortimer si guadagnerà fama per la White Glove Society, ma non per la Strip</p> <p>Dalla versione 1.4, questa missione è disponibile solo parlando con Heck Anderson e non saranno disponibili le opzioni di dialogo riguardo il cannibalismo (parlando con Marjorie o Mortimer) finché non si parla con Heck</p> <p>Questa missione, assieme a <i>Aba Daba Honeymoon</i> una delle più buggate nel gioco</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Chiedi in giro all'Ultra-Luxe per raccogliere informazioni sulla scomparsa di Ted Gunderson.
20		Chiedi informazioni a Mortimer all'Ultra-Luxe sull'investigatore.
30		Intrufolati nella stanza dell'investigatore all'Ultra-Luxe.
35		Perquisisci l'investigatore alla ricerca di indizi.
40		Incontra il contatto dell'investigatore nel bagno turco dell'Ultra-Luxe alle 16.00.
50		Trova un modo per accedere alla Sezione solo per soci del Gourmand.
60		(OPZIONALE) Trova uno sponsor che ti aiuti ad entrare a far parte della White Glove Society.
70		(OPZIONALE) Avverti Heck Gunderson della situazione di suo figlio.
75		(OPZIONALE) Sbarazzati di Philippe e cucina per il banchetto usando la sua ricetta per preparare la carne umana.
76		(OPZIONALE) Narcotizza il vino del banchetto della White Glove Society.
78		(OPZIONALE) Usa l'intercom per chiamare il capo cameriere.
79		(OPZIONALE) Porta Ted alla sezione riservata ai soci per smascherare Mortimer alla fine del suo discorso durante il banchetto.
80		Riporta Ted da suo padre se è ancora vivo.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Heck Gunderson.
100		Parla con Ted Gunderson: è tenuto in ostaggio in una stanza sotto il Gourmand.
105		Riporta Ted a suo padre al bar Top Shelf dell'Ultra-Luxe.
110		Procurati un degno sostituto di Ted Gunderson quale piatto forte della White Glove Society.
120		Parla con Carlyle St. Clair all'Underpass.
125		(OPZIONALE) Chiudi uno dei tuoi compagni umani nel congelatore della cucina come sostituto per Ted.
130		Trascina il cadavere di Carlyle fino alla discarica accanto a casa sua.
150		Uccidi Ted Gunderson.
160		Preleva dei campioni dal cadavere di Ted per usarli per incastrare suo padre.
170		Spargi i tuoi campioni attorno al letto e nel lavandino di Heck Gunderson nella sua suite nell'attico dell'Ultra-Luxe.
180		Invia un Securitron dalla Strip ad indagare sulla suite di Heck Gunderson.
200	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Mortimer nell'Ultra-Luxe.

Ovunque io vaghi

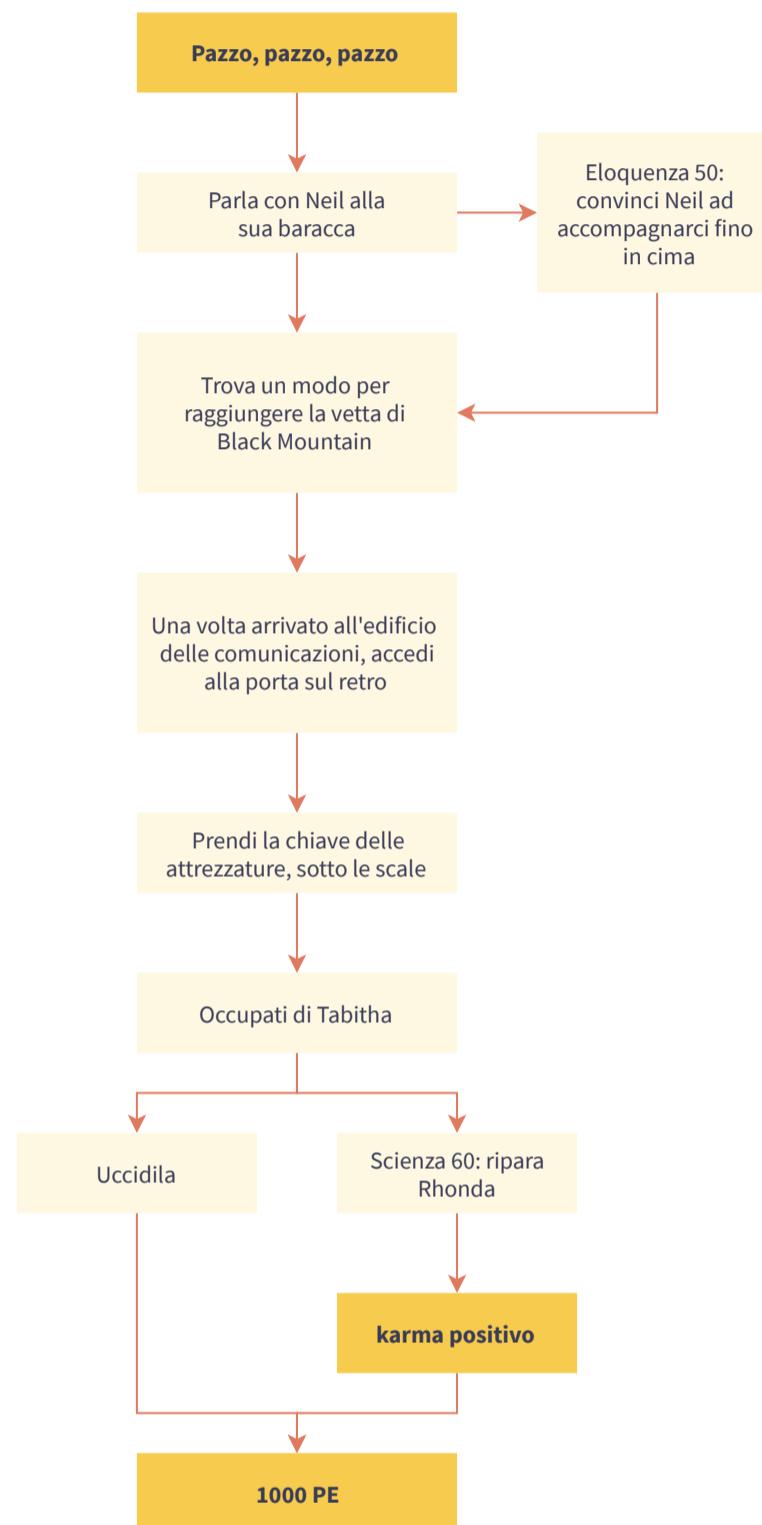
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Miniera Techatticup	Soldato semplice Renolds	100 PE	Fama per l'RNC	Baratto 67: ottieni dei tappi aggiuntivi da Renolds	Non appena i prigionieri usciranno dalla gabbia, i Legionari rimasti diventeranno ostili, a meno di avere una reputazione positiva con la Legione. Se i due soldati muoiono, la missione fallisce, quindi vanno accompagnati fino all'uscita per non venire uccisi. È possibile liberarli furtivamente, correre verso l'uscita e sperare che non vengano uccisi. È possibile che il Soldato semplice Renolds rimanga ucciso da alcuni assassini della Legione, soprattutto se il Corriere aspetta troppo tempo per completare la missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Salva gli ostaggi dell'RNC dalla miniera di Techatticup.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Fai rapporto al Soldato semplice Renolds.

Pazzo, pazzo, pazzo

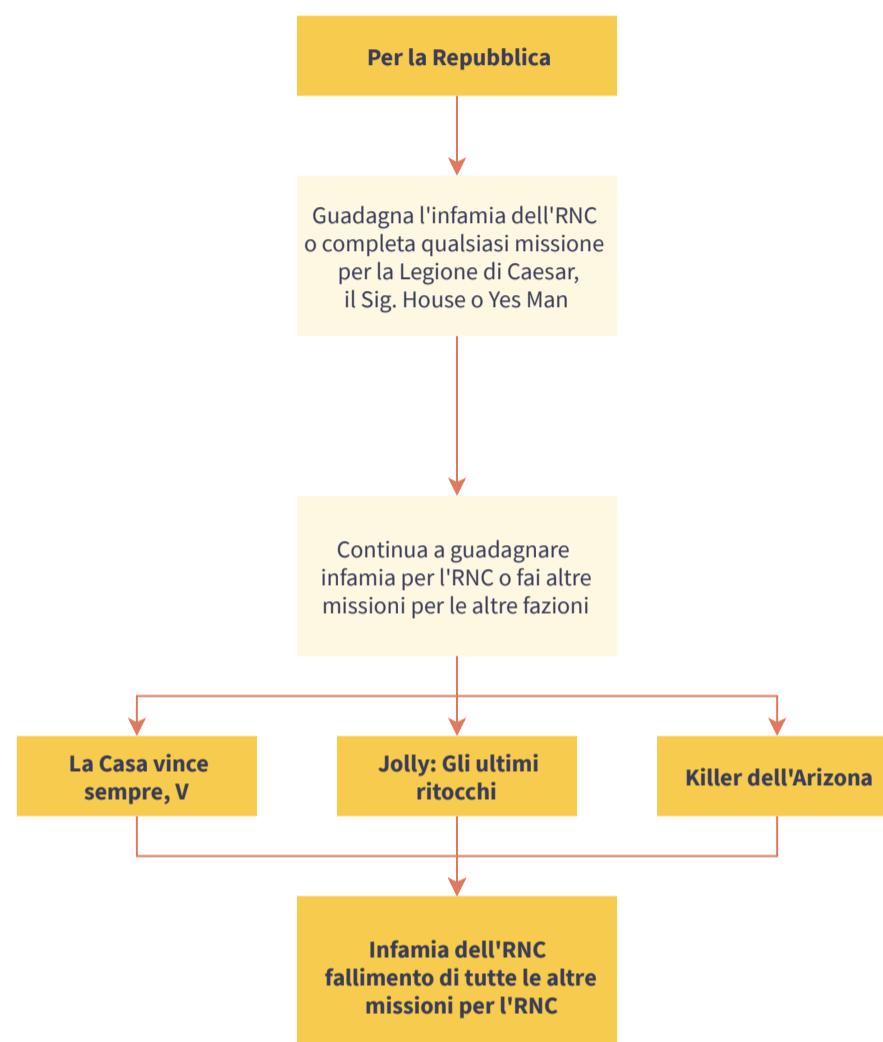
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Black Mountain	Neil	1000 PE	Eloquenza 50: per convincere Neil ad accompagnare il Corriere fino in cima a Black Mountain Eloquenza 75: per usare la ricetrasmettente, all'interno dell'edificio a forma di cupola Scienza 60: per riparare Rhonda	



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Sali sulla cima di Black Mountain e metti fine al regno di terrore di Tabitha.
20		(Opzionale) Incontra Neil al villaggio vicino alla cima di Black Mountain.

Per la Repubblica

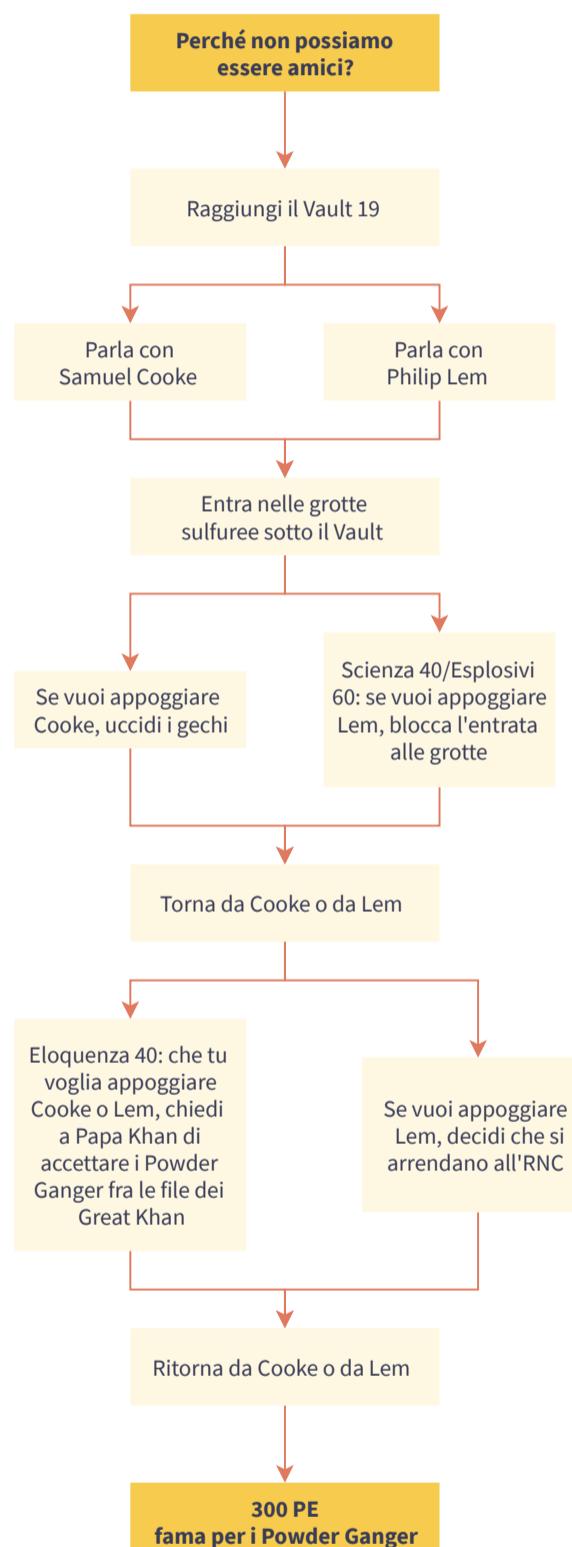
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Zona contaminata del Mojave	RNC	Fallimento di molte missioni RNC	Infamia per l'RNC		<p>Se l'Ambasciatore Dennis Crocker o il Colonnello Cassandra Moore muoiono, il Corriere verrà bandito dall'RNC</p> <p>Proseguendo la trama per la Legione di Caesar, il Sig. House o Yes Man, è inevitabile fallire questa missione; è tuttavia possibile proseguire con la trama di Yes Man fino all'assalto alla Sottostazione di El Dorado, la distruzione della Confraternita d'Acciaio o al discorso del Presidente Kimball</p>



Tappe	Stato	Descrizione
5		La Repubblica della Nuova California paga bene le informazioni. Se continuerai a lavorare per la Legione, l'RNC ti marchierà come terrorista.
10	X	La Repubblica della Nuova California ti vede come un terrorista al servizio della Legione di Caesar. Nell'area dell'RNC, ti sparano a vista.
15		L'RNC ha una potente rete di informatori. Se tu continui a lavorare per il sig. House, L'RNC non accetterà più il tuo aiuto.
25		L'RNC ha una potente rete di informatori. Se tu continui a lavorare per il sig. House o per Yes Man, L'RNC non accetterà più il tuo aiuto.
30	X	L'RNC sa che tu stai lavorando contro i suoi interessi e non accetterà più il tuo aiuto.

Perché non possiamo essere amici?

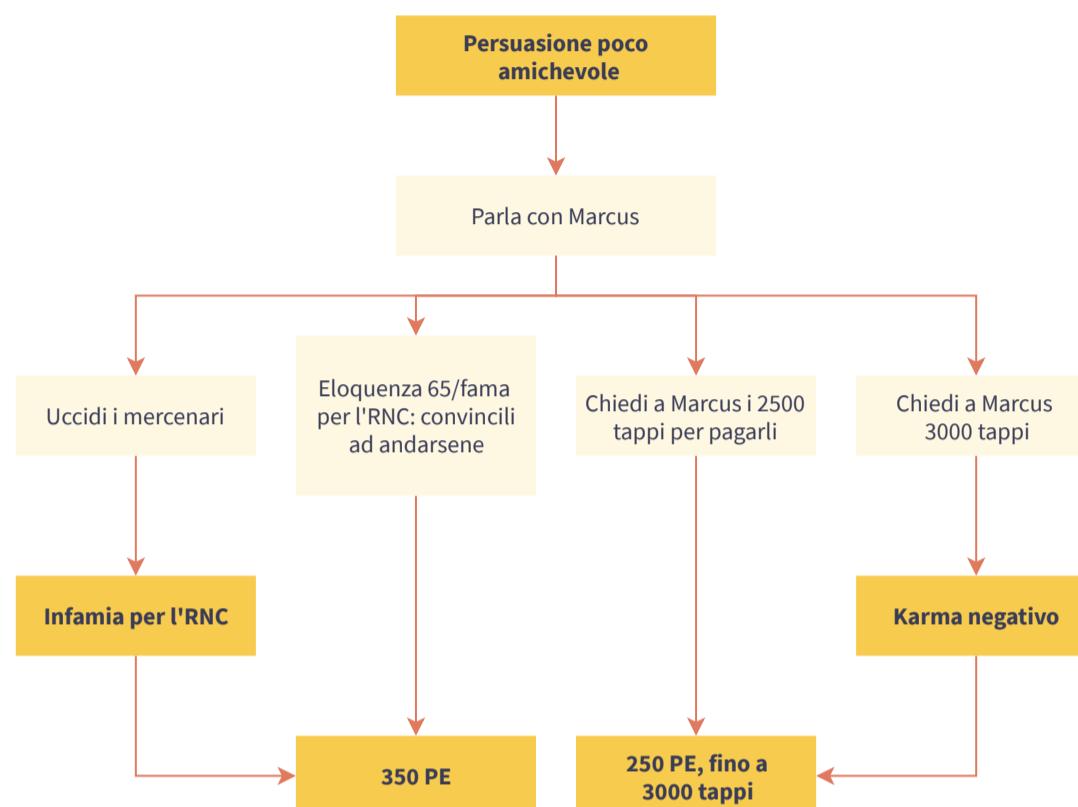
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Vault 19	Philip Lem o Samuel Cooke	300 PE	Fama per i Powder Ganger	Scienza 40/Esplosivi 60: per bloccare l'accesso alle grotte sulfuree Eloquenza 40: per convincere il gruppo di sbandati a unirsi ai Great Khan	Sebbene il gruppo nel Vault 19 sia a tutti gli effetti parte dei Powder Ganger, avere una bassa reputazione con questi non rende impossibile ottenere questa missione; tuttavia completandola verrà ottenuta fama per i Power Ganger Uccidere Papa Khan farà fallire immediatamente questa missione Avere Boone come seguace può causare notevoli problemi, poiché attaccherà i Ganger o i Khan a vista E' possibile far saltare in aria sia il Vault che la cava, piazzando cinque cariche esplosive, così facendo però la missione fallirà



Tappe	Stato	Descrizione
10		Elimina i gechi del fuoco nelle caverne sotto il Vault.
20		Trova un modo per bloccare l'accesso allo zolfo.
30		Fai rapporto a Samuel Cooke.
40		Fai rapporto a Phillip Lem.
50		Parla con Papa Khan a Red Rock Canyon.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Fai rapporto a Samuel Cooke.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Fai rapporto a Phillip Lem.

Persuasione poco amichevole

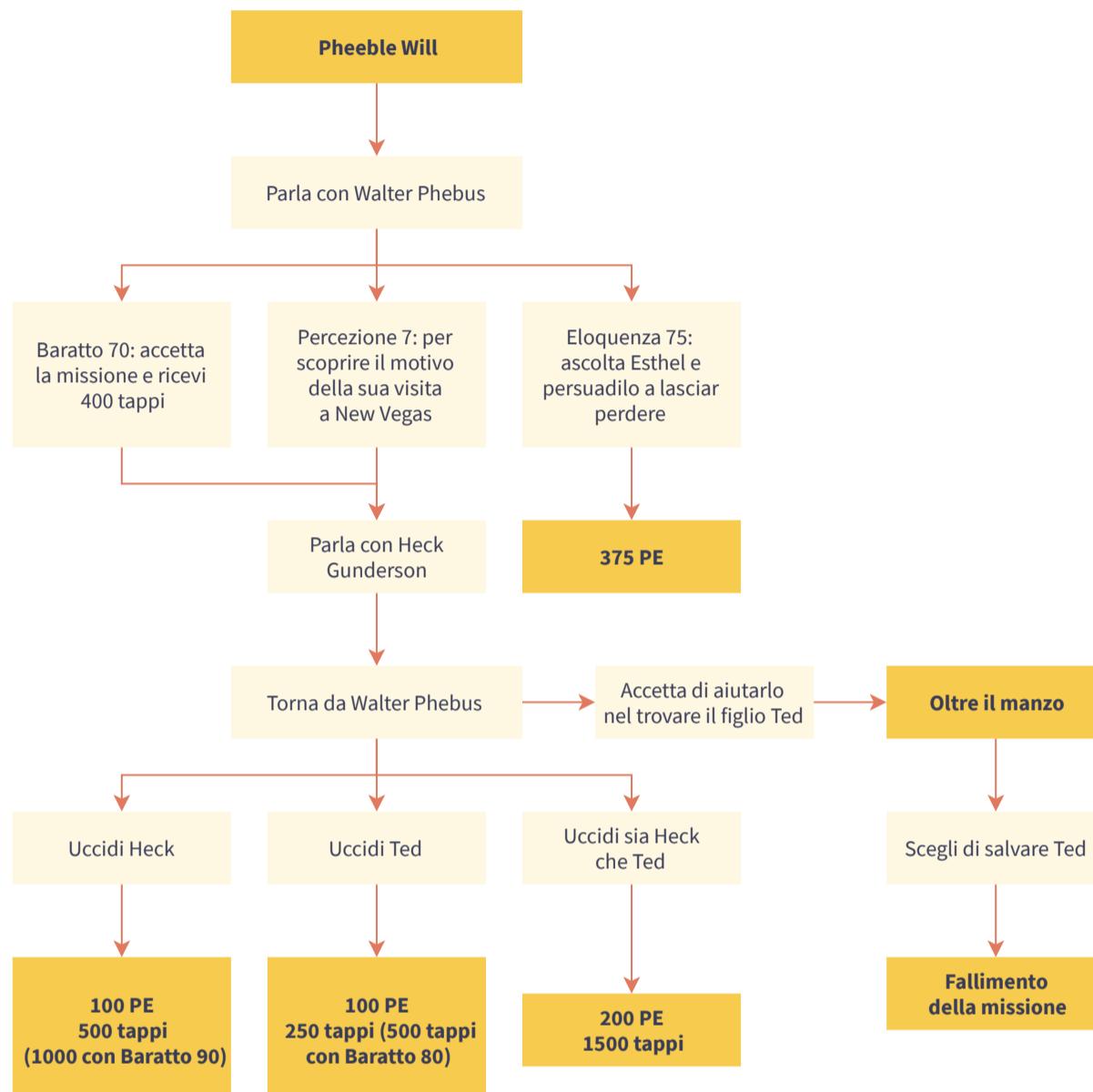
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Jacobstown	Marcus	350 PE 2500-3000 tappi	Eloquenza 65: per convincere i mercenari a lasciare Jacobstown	È possibile uccidere i mercenari furtivamente, senza ripercussioni negative, come è possibile ottenerne i soldi da Marcus e poi sfruttare la sfida Eloquenza per allontanarli E' anche possibile chiedere i soldi a Marcus, colpire dalla distanza i mercenari in modalità furtivo e poi lasciare che i supermutanti li uccidano



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con il leader dei mercenari che molestano Jacobstown.
20		Raggiungi un accordo pacifico con i mercenari.
25		(Opzionale) Elimina i mercenari.
30		(Opzionale) Chiedi denaro a Marcus per pagare i mercenari.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Marcus.

Pheeble Will

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Stazione Las Vegas Boulevard	Walter Phebus	375 PE, 400 tappi 100-200 PE, 500-1500 tappi	Baratto 70: accettare la missione da Phebus e ricevere 400 tappi Baratto 80: convincere Phebus che basta uccidere Ted e lasciare in vita il padre Baratto 90: convincere Phebus che basta uccidere Heck e risparmiare il figlio, guadagnando 1000 tappi Eloquenza 75: far desistere Phebus Percezione 7: convincere Phebus a tornare a casa	Accettando e proseguendo questa missione ci saranno delle conseguenze nel completamento della missione <i>Oltre il manzo</i> Riportando Heck da Ted durante la missione <i>Oltre il manzo</i> , la missione fallirà; Walter e Ethel spariranno dal gioco, anche se il giocatore uccide subito dopo Heck. Se si vuole assecondare la Legione di Caesar nella battaglia finale, ha senso uccidere Heck (con o senza il figlio), poiché non interferisce in Date a Caesar quello che è di Caesar.

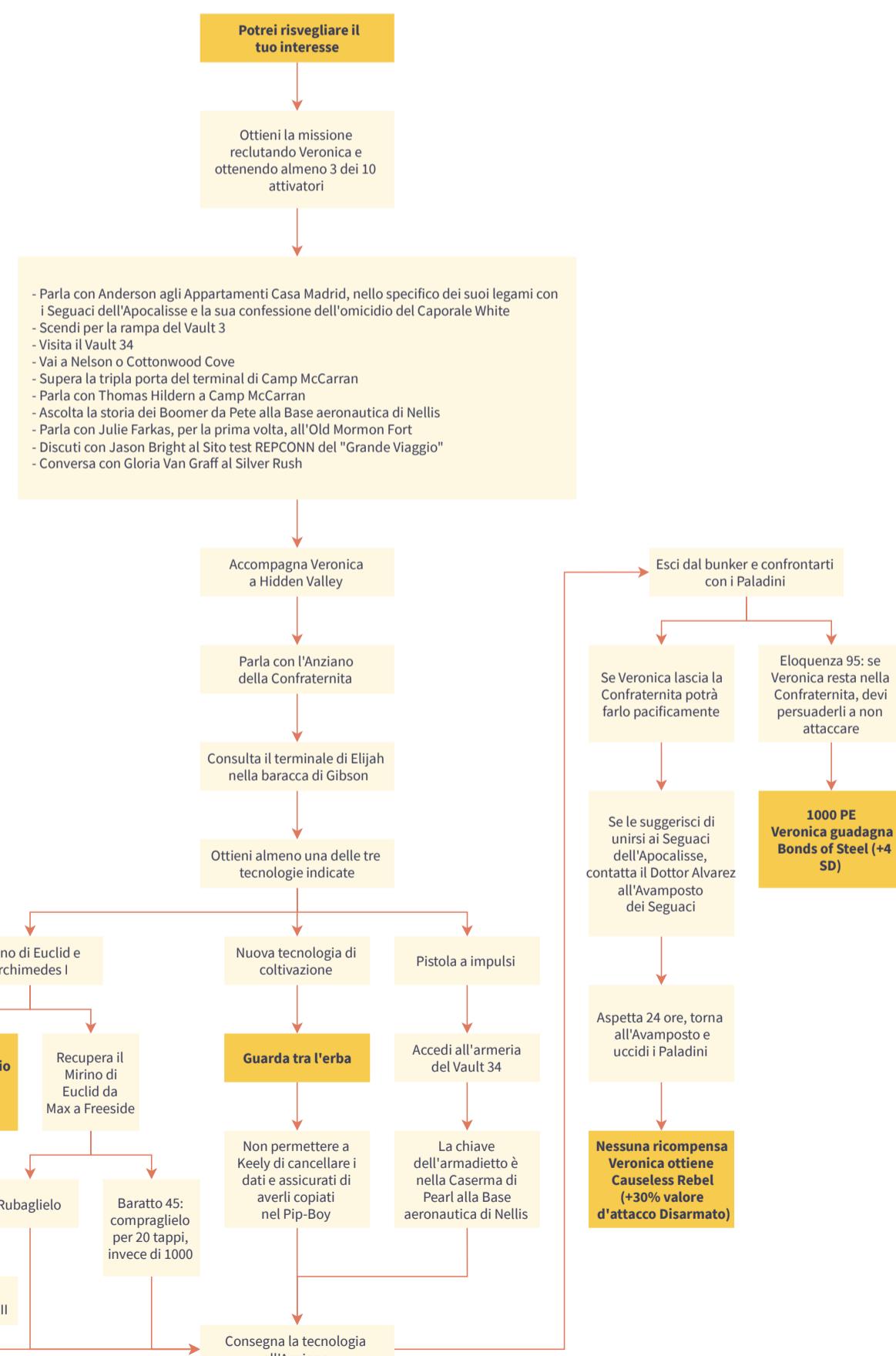


Tappe	Stato	Descrizione
10		Scopri il motivo della visita di Heck Gunderson all'Ultra-Luxe.
15		Parla con Walter Phebus della dipartita di Heck Gunderson.
20		Heck Gunderson sta cercando suo figlio scomparso. Parlare con Walter Phebus.
25		(Opzionale) Ethel Phebus vuole che suo marito, Walter, dimentichi Heck Gunderson e torni al loro ranch.
29		Parla con Walter Phebus quando sei pronto per aiutarlo.
30		Occupati di Ted Gunderson per conto di Walter Phebus.
40		Occupati di Heck Gunderson per conto di Walter Phebus.
50		Occupati di Heck e Ted Gunderson per conto di Walter Phebus.
55	✓	Ted è morto. Occupati di Heck Gunderson.
60		Ted è spacciato. Parlare con Walter.
65		Heck è morto. Occupati di Ted Gunderson.
70		Heck Gunderson è morto. Parlare con Walter.
80		Heck e Ted Gunderson sono stati sistemati. Parlare con Walter.
90		Walter ha messo da parte la sua sete di vendetta e potrà tornare al ranch con Ethel.
100		Walter è morto. Non potrai più aiutare lui o Ethel.
110		Ethel è morta. Non potrai più aiutare lei o Walter.
120		Walter si è rallegrato della dipartita di Heck Gunderson. Ha deciso di riportare Ethel a casa con sé.
125		Contro la volontà di Ethel, Walter si è rallegrato della dipartita di Heck Gunderson. Ha deciso di riportare Ethel a casa con lui.
127		Walter ha appreso con gioia delle sofferenze di Heck Gunderson, ma gli è dispiaciuto per la morte di Ted. Ha deciso di riportare Ethel a casa con

Tappe	Stato	Descrizione
130	<input checked="" type="checkbox"/>	I Gunderson sono sistemati. Walter è stato felice della notizia e ha riportato Ethel a casa con lui. sé.

Potrei risvegliare il tuo interesse

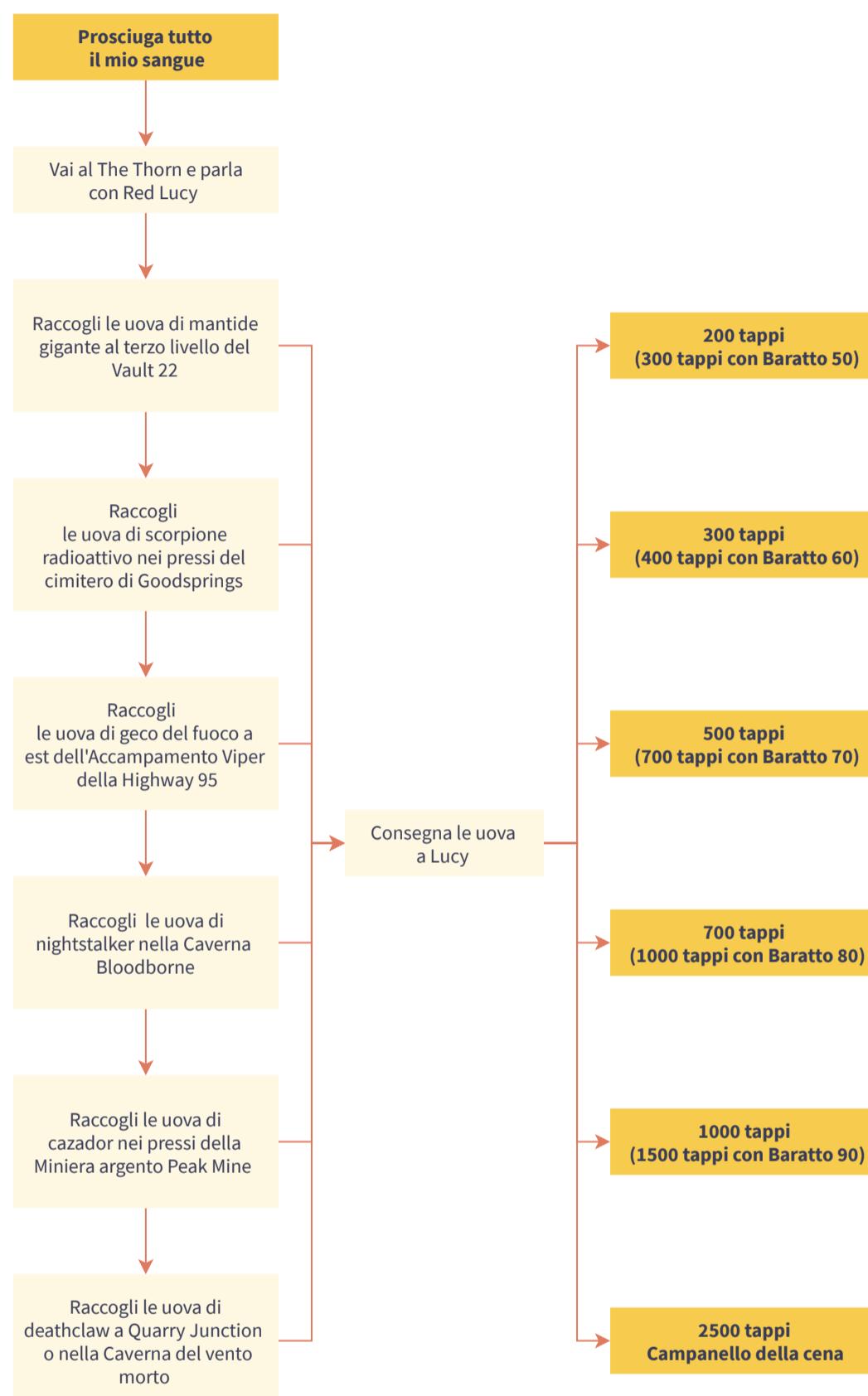
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Luoghi specifici	Veronica	1000 PE <i>Bonds of Steel</i> o <i>Causeless Rebel</i> per Veronica	Baratto 45: per spendere solo 25 tappi per ottenere il Mirino di Euclid da Max a Freeside Eloquenza 95: per convincere i paladini a far restare Veronica nella Confraternita Presenza terrificante: per spaventare i paladini, facendo però fallire la missione	Per progredire nella missione è necessario eseguire almeno 3 delle 10 azioni seguenti, mentre si è in compagnia di Veronica: <ul style="list-style-type: none"> - parlando con Anderson agli Appartamenti Casa Madrid, nello specifico dei suoi legami con i Seguaci dell'Apocalisse e la sua confessione dell'omicidio del Caporale White - scendendo per la rampa del Vault 3 - visitando il Vault 34 - andando a Nelson o Cottonwood Cove - superando la tripla porta del terminal di Camp McCarran - parlando con Thomas Hildern - ascoltando la storia dei Boomer da Pete alla Base aeronautica di Nellis - parlando con Julie Farkas, per la prima volta, all'Old Mormon Fort - discutendo con Jason Bright al Sito test REPCONN sul "Grande Viaggio" - conversando con Gloria Van Graff al Silver Rush Se si ha già completato <i>Quel vecchio Sole fortunato</i> non divergendo la corrente verso Archimedes II, non sarà possibile utilizzare questa tecnologia per progredire nella missione Durante <i>Guarda tra l'erba</i> , non bisognerà permettere a Keely di cancellare i dati e bisognerà assicurarsi di averli copiati nel Pip-Boy Una volta ottenuta la pistola a impulsi dal Vault 34, basterà esibirla all'Anziano. Non sarà necessario cedergliela



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai con Veronica a parlare con l'Anziano della Confraternita d'Acciaio a Hidden Valley.
20		Torna con Veronica dall'Anziano della Confraternita d'Acciaio con prove delle fuorvianti priorità della Confraternita.
25		Accedi alle note di Father Elijah nel terminale di comunicazione con Veronica.
30		Visita il banco dei pegni a Freeside e il negozio di articoli da regalo del Vault 21 con Veronica.
40		Cerca l'uomo che ha comprato il telemetro a Freeside vicino al negozio di Mick e Ralph.
50		Chiedi in giro per scoprire che fine ha fatto il telemetro.
60		Recupera il telemetro.
70		Trova un modo per attivare il telemetro all'HELIOS One.
80		Porta il telemetro all'Anziano nella Hidden Valley.
90		Parla con il direttore dell'OSI del suo progetto di ricerca.
100		Recupera i dati sperimentali del Vault 22.
110		Riporta i dati all'Anziano nella Hidden Valley.
120		Cerca informazioni sulla pistola a impulsi alla base aeronautica di Nellis.
130		Recupera la pistola a impulsi dal Vault 34 se ancora esiste.
140		Riporta la pistola a impulsi all'Anziano nella Hidden Valley.
150		Fai controllare a Veronica l'avamposto dei Seguaci dell'Apocalisse.
160		Torna all'avamposto dei Seguaci dell'Apocalisse quando il Dott. Schiller si trova lì.
170		Parla con Veronica
200	<input checked="" type="checkbox"/>	Discuti le opzioni che ti restano con Veronica.

Prosciuga tutto il mio sangue

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
The Thorn	Red Lucy	1650 PE 5200 tappi Campanello della cena, Revolver da caccia, Fucile da caccia	Baratto 50/60/70/80/90: per guadagnare fino a 1200 tappi in più	In questa missione il Corriere dovrà affrontare creature temibili e leggendarie (nightstalker, cazador e deathclaw), molto forti e in spazi chiusi (grotte e canyon)

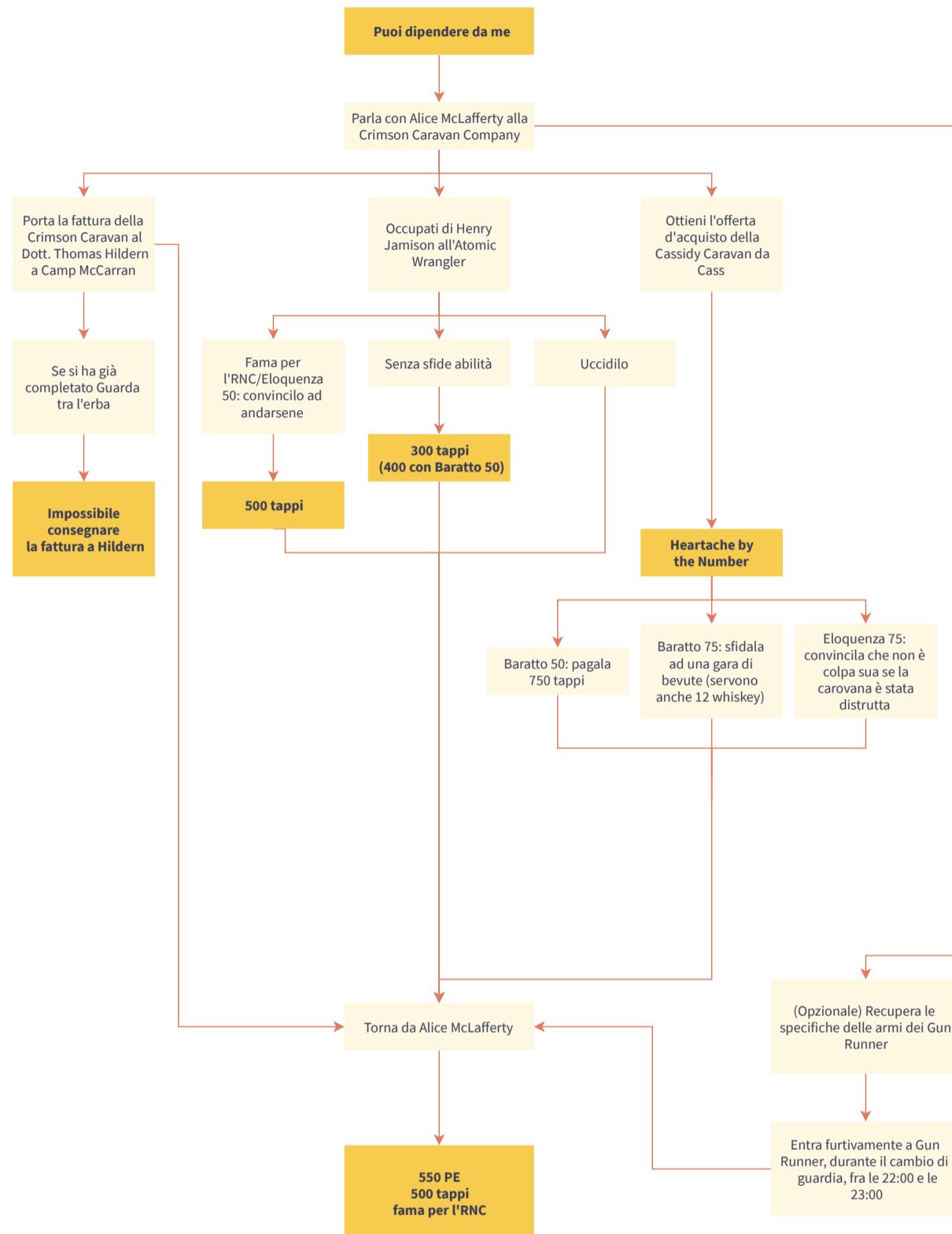


Tappe	Stato	Descrizione
10		Red Lucy ha bisogno di uova di mantide gigante. Ci vuole meno tempo a raccoglierle in un impianto di riproduzione come Vault 22.
20		Torna da Red Lucy con le uova di mantide gigante.
30		Red Lucy vuole uova di scorpione radioattivo. Ha suggerito di cercarle nelle montagne a nord di Goodsprings.
40		Torna da Red Lucy con le uova di scorpione radioattivo.
50		Red Lucy vuole delle uova di geco di fuoco. Ha consigliato di cercare vicino a Ireteba Peaks.
60		Torna da Red Lucy con le uova del geco di fuoco.
70		I cacciatori di elite di The Thorn stanno cercando uova di Nightstalker. Red Lucy consiglia di guardare in una caverna nei pressi di Bittersprings..
80		Torna da Red Lucy con le uova di Nightstalker.
90		I cacciatori di elite di The Thorn sono attualmente alla ricerca di uova di Cazador. Red Lucy consiglia di cercarle nei pressi di Red Rocks.
100		Torna da Red Lucy con le uova di Cazador.
110		Red Lucy ha assegnato il compito più pericoloso che esista per un cacciatore. Vuole delle uova di Deathclaw per The Thorn.
120		Torna da Red Lucy con le uova di Deathclaw.
130	✓	Sei il più grande cacciatore della storia di The Thorn.

Tappe	Stato	Descrizione
140	X	Red Lucy è morta. Non potrai più aiutarla.

Puoi dipendere da me

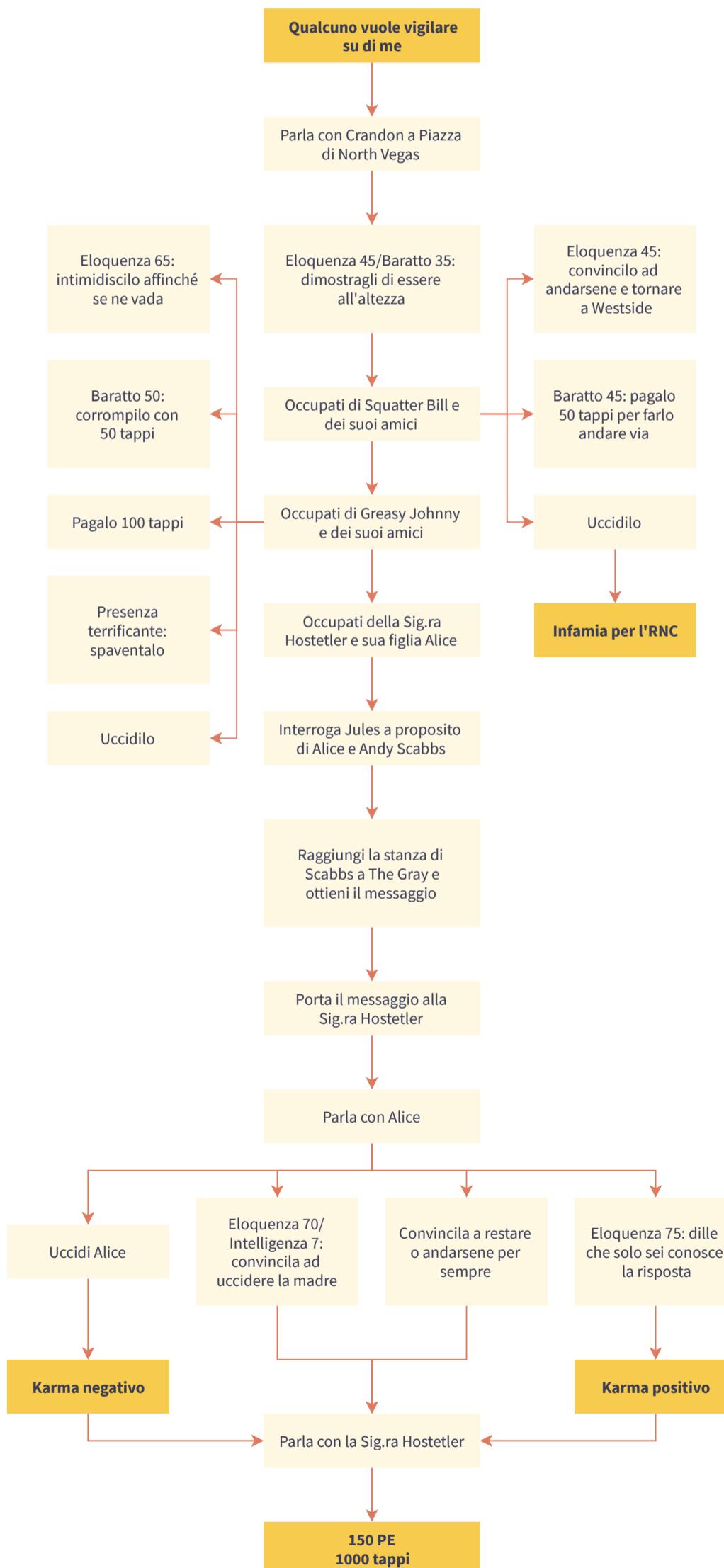
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Crimson Caravan Company	Alice McLafferty	500 PE 500 tappi	Baratto 50: per convincere Jamison a lasciare il suo lavoro e guadagnare fino a 400 tappi Eloquenza 50: per convincere Jamison a lasciare il suo lavoro e guadagnare fino a 500 tappi	Completando <i>Guarda tra l'erba</i> un glitch renderà impossibile consegnare la fattura a Thomas Hildern; è quindi consigliato prima consegnargliela e poi completare la missione <i>Guarda tra l'erba</i> . Se la parte che riguarda Cass viene risolta non violentemente, ci saranno delle conseguenze per la missione <i>Heartache by the Number</i> .



Tappe	Stato	Descrizione
10		Consegna la fattura della Crimson Caravan al Dottor Hildern a Camp McCarran.
15		Torna da Alice McLafferty e comunicale che hai consegnato la fattura.
20		Alice McLafferty, proprietaria della Crimson Caravan Company, ha ulteriori lavori disponibili.
30		Negozi con Cass per acquistare la Cassidy Caravans per la Crimson Caravan Company.
35		Riferisci ad Alice McLafferty che ora la Crimson Caravan Company possiede la Cassidy Caravans.
36		Riferisci ad Alice McLafferty che Cass è morto.
40		Convinci Henry Jamison ad abbandonare il suo posto di lavoro alla Crimson Caravan Company.
45		Comunica ad Alice McLafferty che Henry Jamison ha abbandonato il suo posto di lavoro.
50		(Opzionale) Recupera le specifiche di produzione segrete dei Gun Runner dalla loro fabbrica.
55	✓	Consegna le specifiche di produzione dei Gun Runner ad Alice McLafferty.

Qualcuno vuole vigilare su di me

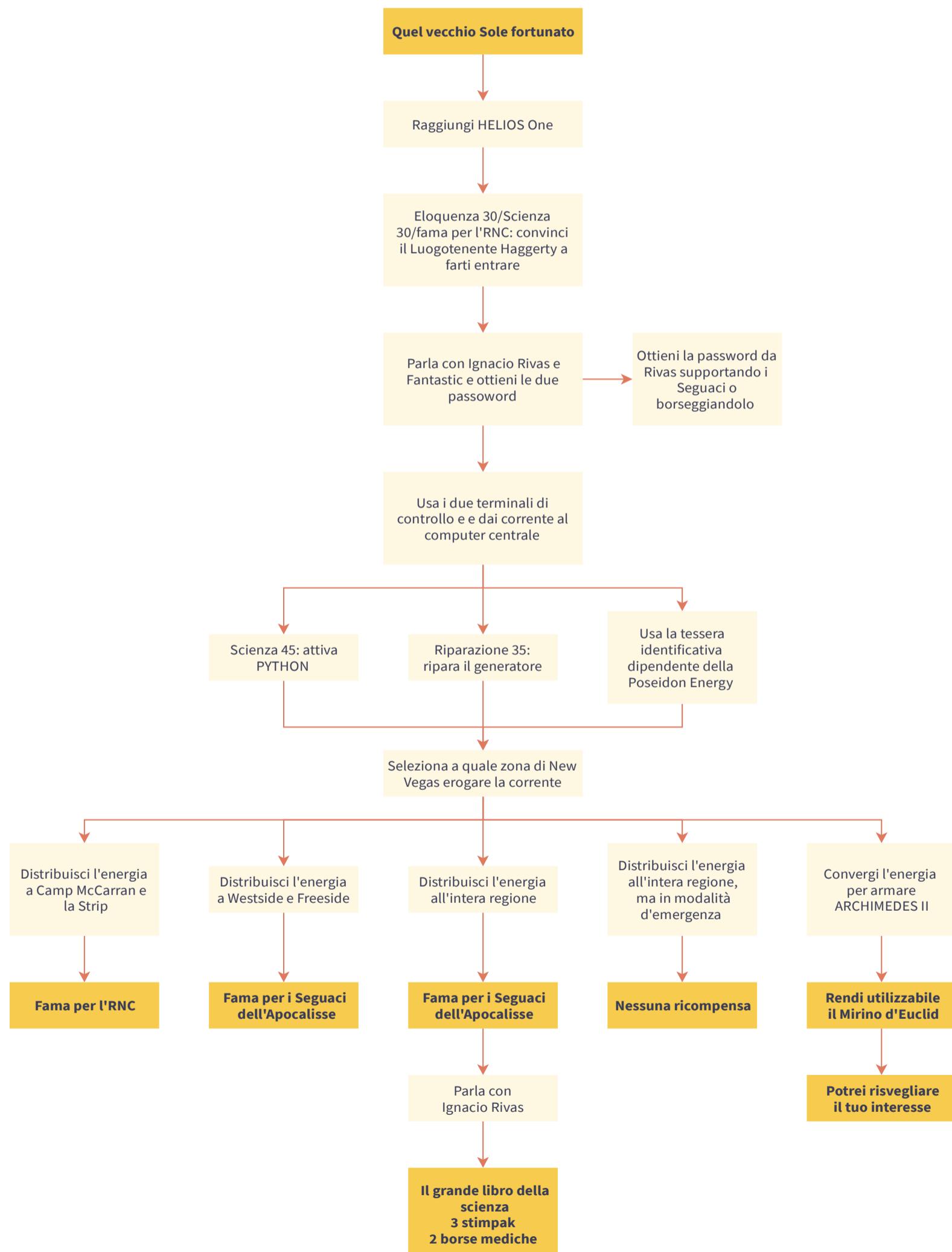
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Piazza di North Vegas (Fogne nordoccidentali)	Crandon	150 PE 1000 tappi	Eloquenza 45/Baratto 35: per convincere Crandon e iniziare la missione Eloquenza 45/Baratto 45: per convincere Squatter Bill ad andarsene dalle fogne (scegliendo Baratto si pagano 50 tappi) Eloquenza 65/Baratto 50: per intimorire o corrompere Greasy Johnny (scegliendo Baratto si pagano 50 tappi) Eloquenza 70/Intelligenza 7: per convincere o dissuadere Alice a uccidere la madre Scasso 50: per scassinare la serratura della stanza di Andy Scabb (la chiave è nell'inventario di uno dei suoi scagnozzi)	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Occupati dei nuovi arrivati.
15		Parla a Crandon dei nuovi arrivati.
20		Occupati della banda di piantagrane.
25		Parla a Crandon dei teppisti nelle fogne.
29		Crandon è morto. Non potrai più aiutarlo.
30		Parla con la Sig.ra Hostetler.
40		Trova informazioni sui nuovi amici di Alice Hostetler.
45		Cerca Alice Hostetler e il suo amico, Andy, nell'edificio noto come The Gray.
50		Nessun segno né di Alice né di Andy. Perquisisci The Gray per trovare indizi sul loro nascondiglio.
60		Rivela alla Sig.ra Hostetler il piano di Andy di rubare i soldi della Crimson Caravan.
63		(Opzionale) Aiuta Andy ad attuare il suo piano di rubare i soldi della Crimson Caravan agli Hostetler.
70		Alice ha quasi attaccato sua madre. Ha cambiato idea e ha deciso di restare con i genitori.
72		Alice ha attaccato casa sua. Ha deciso di fuggire da New Vegas.
74	<input checked="" type="checkbox"/>	Alice ha attaccato casa sua. È morta dopo aver attaccato sua madre.
76	<input checked="" type="checkbox"/>	Alice ha attaccato casa sua. Dopo aver attaccato sua madre, sono morte entrambe.
78		Alice ha quasi attaccato sua madre, ma poi ha deciso di lasciare New Vegas e andarsene per la sua strada.
80		Becky ed Alice sono morte, prendi i soldi della Crimson Caravan.
82		Parla con la Sig.ra Hostetler.
85		Seppur rattristata dalla fuga di Alice, la Sig.ra Hostetler ha voluto tener fede alla sua parte dell'accordo.
87		La Sig.ra Hostetler ha voluto tener fede alla sua parte dell'accordo ed è risollevata dal fatto che Alice abbia deciso di rimanere con loro.
88		La Sig.ra Hostetler era distrutta dopo la morte di Alice. Non potrà più essere di aiuto.
89		La Sig.ra Hostetler era distrutta dopo la fuga di Alice. Non potrà più essere di aiuto.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Non c'era nessun denaro della Crimson Caravan.

Quel vecchio Sole fortunato

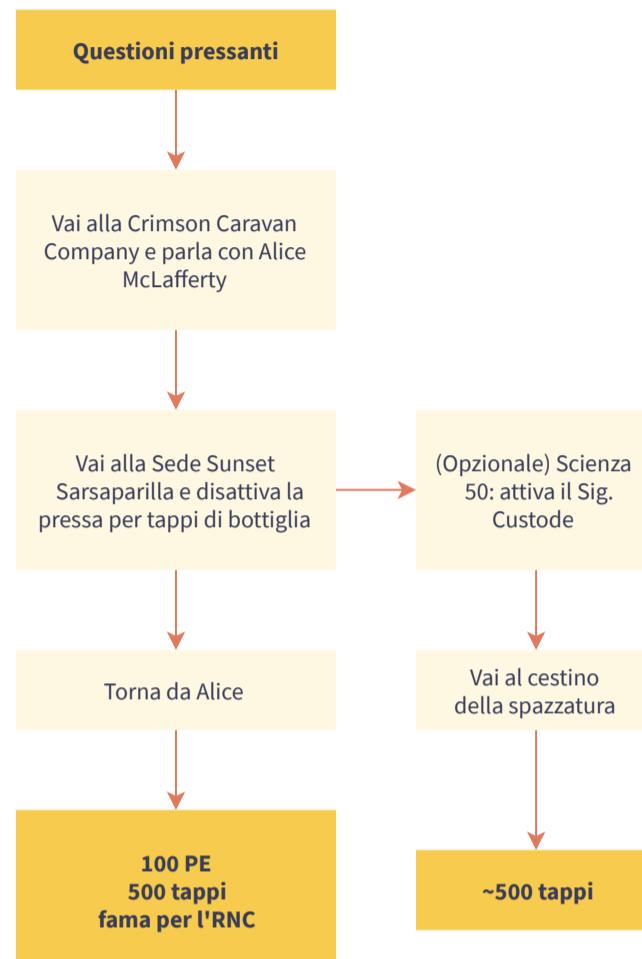
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
HELIOS One	Fantastic o Luogotenente Haggerty	350 PE Il grande libro della scienza, tappi, droghe	Fama o infamia RNC o fama Seguaci dell'Apocalisse	Eloquenza 30/Scienza 30: per ingannare i militari RNC all'netrata ed entrare nella struttura Riparazione 35: per riparare il terminale rotto con un rottame di ferro Scienza 45: per riattivare PYTHON Intelligenza 7: per convincere Arcade Gannon, nel caso fosse nostro seguace, che l'energia dell'impianto va dirottata a favore dell'RNC	Per evitare bug e glitch è consigliato aspettare che il ripuntamento sia terminato, prima di uscire dall'impianto È possibile attivare ARCHIMEDES I anche dopo aver terminato la missione, se non si ha scelto di erogare l'energia a tutta la regione in modalità d'emergenza.



Tappe	Stato	Descrizione
5		Parla con l'idiota con gli occhiali da sole sul retro dell'edificio dell'impianto di HELIOS One.
20		Collegati al computer centrale di HELIOS One dal terminale di controllo del riflettore occidentale.
30		Collegati al computer centrale di HELIOS One dal terminale di controllo del riflettore orientale.
50		Ripristina l'alimentazione del computer centrale di HELIOS One mediante un generatore ausiliario.
60		Usa il computer centrale di HELIOS One per dare alimentazione a una destinazione di tua scelta.
65		OPZIONALE: Arma il sistema di sicurezza ARCHIMEDES per eliminare tutti i soldati dell'RNC vicini.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Avvia il ripuntamento del riflettore dalla console sul ponte di osservazione della torre.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Fantastic.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Ignacio.

Questioni pressanti

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Sede Sunset Sarsaparilla	Alice McLafferty	100 PE 500 tappi	Fama per l'RNC	Scienza 50: per attivare il Sig. Custode e raccogliere circa 500 tappi dal cestino della spazzatura	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Disattiva la presa per tappi di bottiglia.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Alice McLafferty e comunicale che la presa per tappi di bottiglia è fuori uso.

Radio di emergenza

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Zona contaminate del Mojave	Pip-Boy	Scorte RNC		È possibile chiedere il supporto dell'RNC solo una volta al giorno e solo all'aperto



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova il deposito di rifornimento dell'RNC.

Recluta di Caesar

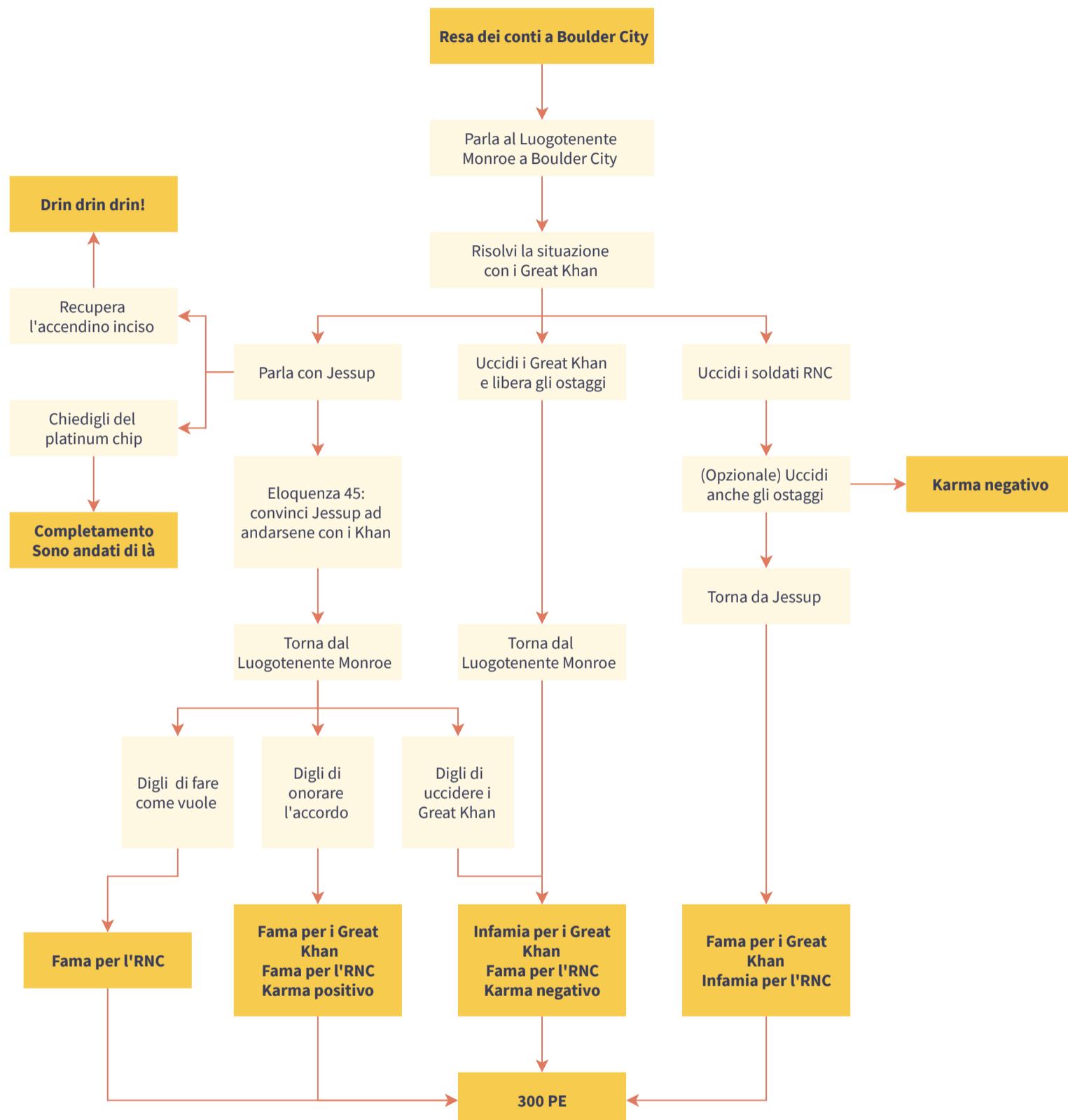
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Forte	Pip-Boy	Legione Denarius, oggetti vari		<p>Questa missione è una versione alternativa di Favore di Caesar, nel caso il Corriere, una volta lasciato il Forte, avesse una reputazione mista con la Legione</p> <p>Maggiore è la fama per la Legione, migliore saranno gli strumenti</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova la cassetta di consegna della Legione.

Resa dei conti a Boulder City

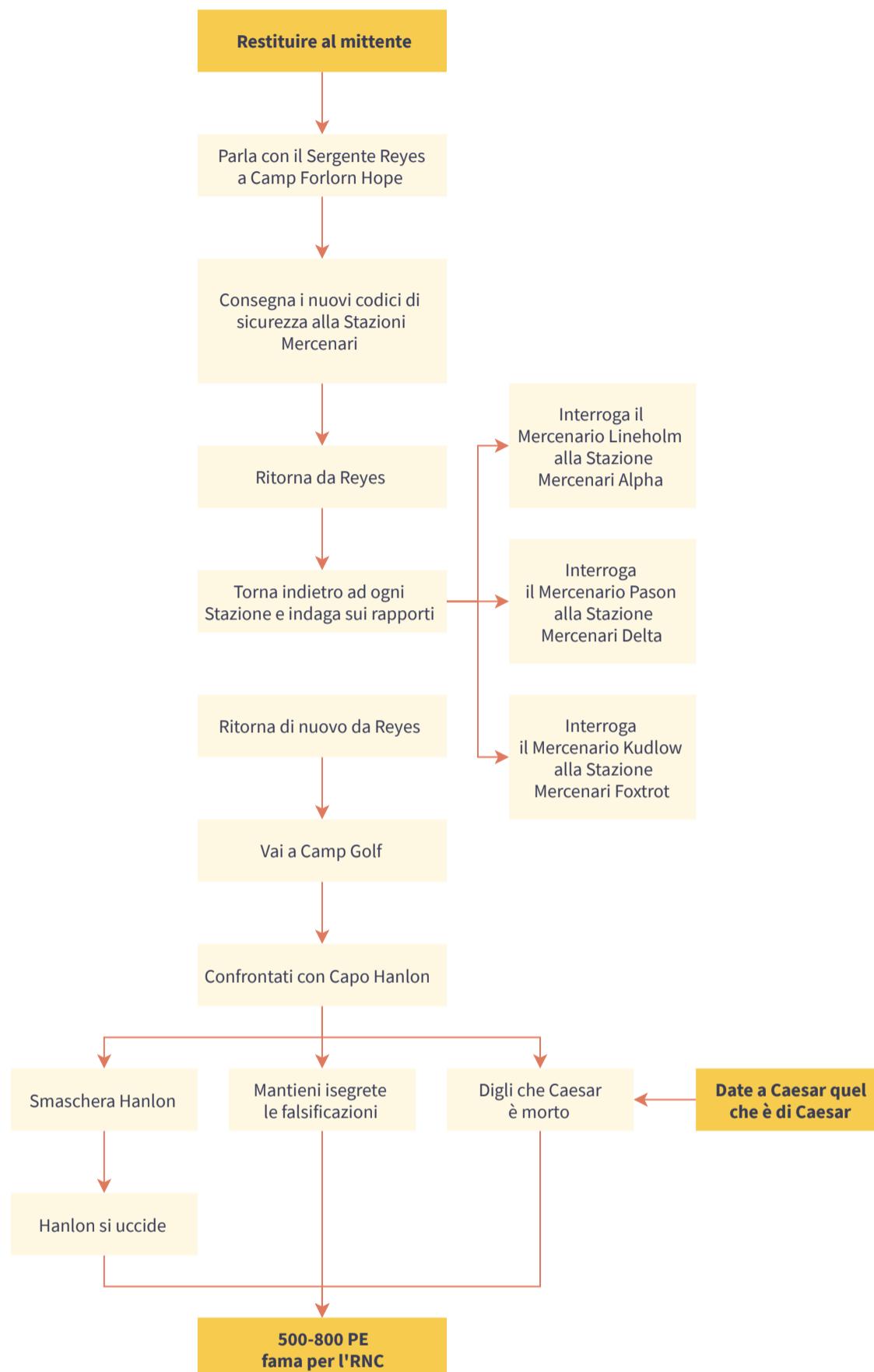
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Boulder City	Luogotenente Monroe	300 PE	Fama per l'RNC, fama per i Great Khan	Eloquenza 45: per convincere Jessup a liberare gli ostaggi Baratto 45: per poter corrompere con meno tappi il Luogotenente Monroe	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Incontra Jessup, leader dei Great Khan a Boulder City.
15		Negozia per il rilascio degli ostaggi dell'RNC.
20		Libera i soldati dell'RNC tenuti in ostaggio dai Great Khan.
40		Aiuta i Great Khan ad uccidere le truppe dell'RNC alle rovine di Boulder City.
50		Aiuta l'RNC a uccidere tutti i Great Khan nascosti nelle rovine di Boulder City.
55	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con il Luogotenente Monroe.
60		(Opzionale) Corrompi i soldati dell'RNC convincendoli a lasciare scappare i Great Khan.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Luogotenente Monroe e informalo che hai stretto un patto con i Great Khan.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci a Jessup che i Great Khan sono liberi di andare.

Restituire al mittente

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp Forlorn Hope	Sergente Reyes	500-600 PE	Fama per l'RNC		



Tappe	Stato	Descrizione
10		Consegna i codici di potenziamento di sicurezza radiofonica a ognuna delle Stazioni dei Mercenari.
11		Potenzia la Stazione dei Mercenari Alpha.
12		Potenzia la Stazione dei Mercenari Bravo.
13		Potenzia la Stazione dei Mercenari Charlie.
14		Potenzia la Stazione dei Mercenari Delta.
15		Potenzia la Stazione dei Mercenari Echo.
16		Potenzia la Stazione dei Mercenari Foxtrot.
20		Torna dal Sergente Reyes e comunicale che il potenziamento della sicurezza radiofonica è stato completato.
30		Scopri cos'altro vuole che tu faccia il Sergente Reyes.
40		Conferma i sospetti del Sergente Reyes sulle voci provenienti da Camp Golf.
41		Chiedi al Mercenario Lineholm delle perdite subite nella battaglia alla Stazione dei Mercenari Alpha.
42		Scopri informazioni sull'attacco legionario dei Supermutanti alla Stazione dei Mercenari Delta.
43		Indaga sugli attacchi di Deathclaw alla Stazione dei Mercenari Foxtrot.

Tappe	Stato	Descrizione
50		Riferisci al Sergente Reyes che i suoi sospetti sulle informazioni sbagliate divulgata all'RNC erano fondati.
60		Comunica al capo Hanlon cosa avete scoperto tu e il Sergente Reyes.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con il capo Hanlon nel suo ufficio.
80	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova un mercenario con cui arrestare il capo Hanlon.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	Uccidi il capo Hanlon.

Riesci a trovarlo nel tuo cuore?

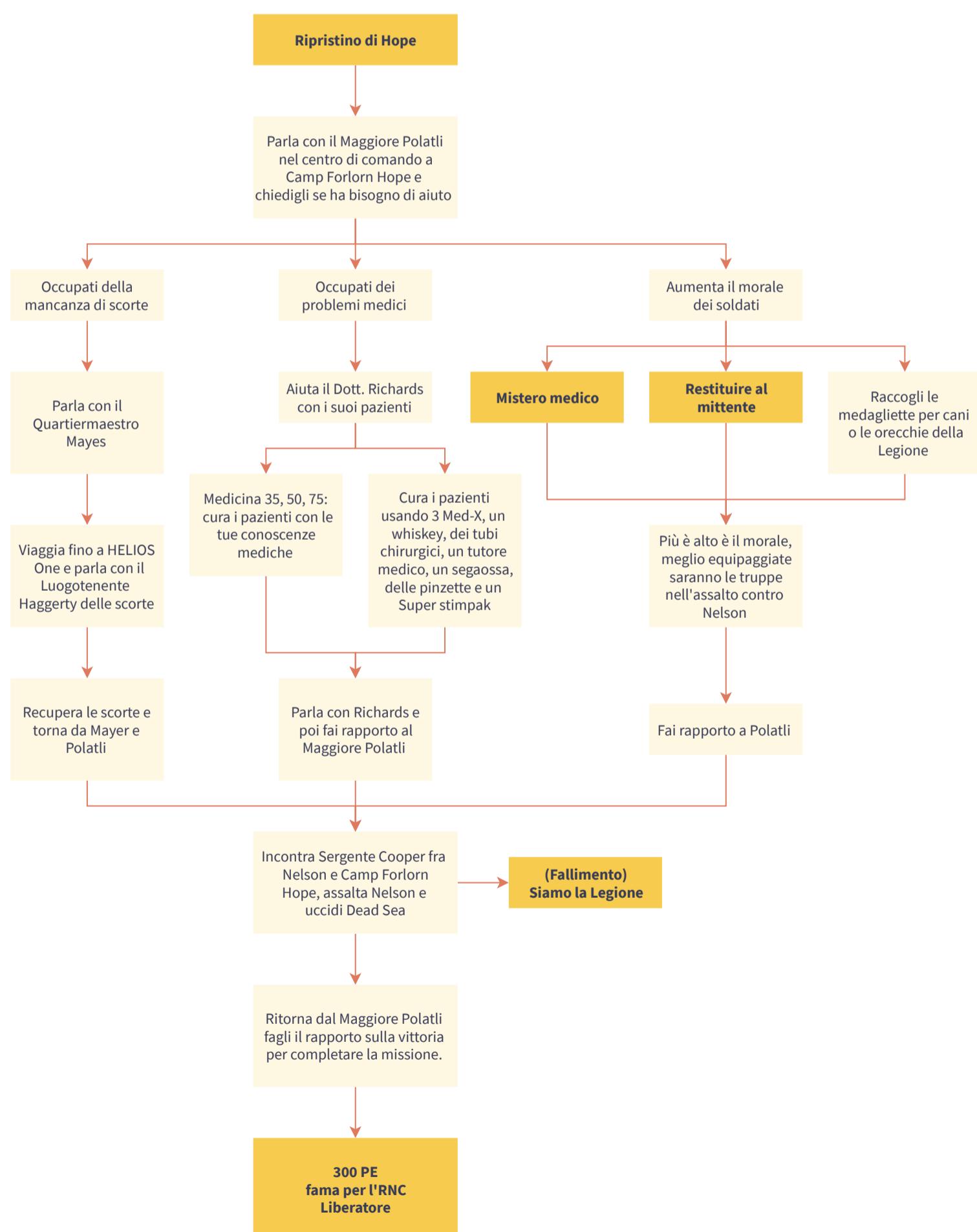
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Avamposto del Mojave	Mercenario Jackson	200 PE 100 tappi Fucile di ordinanza, 72 Munizioni 5.56mm perforazione armature, 2 Kit di riparazione, 2 Pranzo Caravan	Fama per l'RNC		Le formiche non saranno presenti prima di aver attivato la missione



Tappe	Stato	Descrizione
25		Elimina le creature dell'Ivanpah Lake.
35	✓	Torna dal Mercenario Jackson all'avamposto del Mojave.

Ripristino di Hope

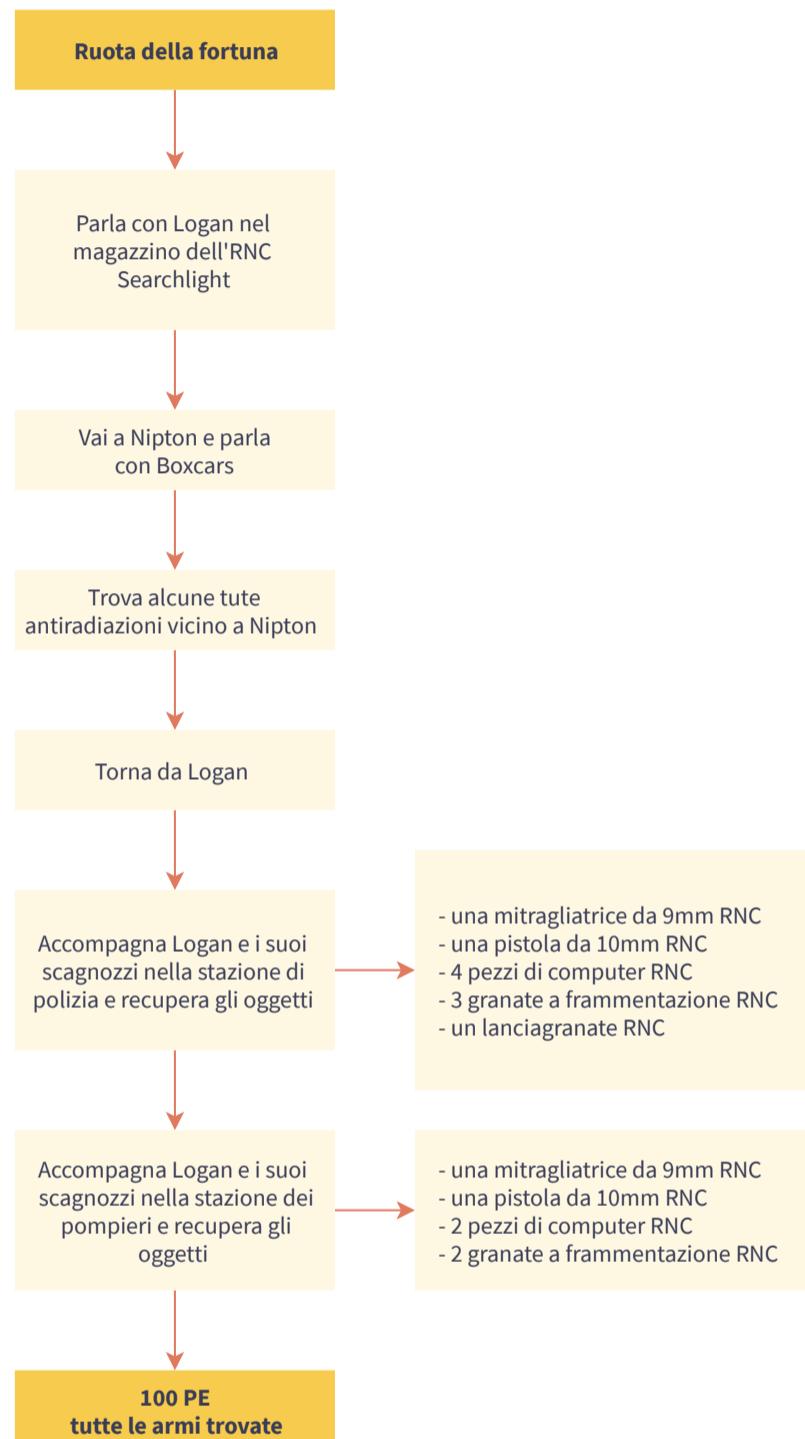
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp Forlorn Hope, HELIOS One, Nelson	Maggiore Polatli, Quartiermaestro Mayes	300 PE Liberatore	Fama per l'RNC	Medicina 35: per curare i soldati feriti, usando mezzi di fortuna Medicina 50: per curare il paziente ferito alla gamba Medicina 75: per curare il paziente ferito da un'esplosione	Anche se non esplicitamente segnate, è possibile completare queste missioni per migliorare il morale fra le truppe a Forlorn; il morale può essere espresso con un semplice valore e quando questo valore raggiunge il 10, significa che il morale è alto e le truppe ben motivate: - Mistero medico: +1 se si smaschera il Soldato semplice Stone o se si costituisce Pip-Boy - Restituire al mittente: +2 se si dice al Sergente Reyes la verità su Capo Hanlon, +3 se si mantiene il segreto di Hanlon e Reyes si unisce al patto di segretezza - Spirito di squadra: +1 ogni 10 orecchie della Legione, per un massimo di +3 per 30 orecchie - Tags of Our Fallen (nascosta): +1 per ogni 5 medagliette per cani consegnata, per un massimo di +3 per 15 medagliette Inoltre curando i soldati feriti in infermeria e ottenendo le scorte da HELIOS One si guadagneranno altri 2 punti. Completando al meglio tutte le missioni, il massimo punteggio possibile è 12 Eliminando la guarnigione a HELIOS One o quella a Nelson di propria iniziativa, è possibile rimanere bloccati nel completamento di questa missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con il Quartiermastro Mayes.
40		Vai all'HELIOS One per investigare sulle scorte di Forlorn Hope.
45		Segui il navigatore GPS fino alle scorte di Forlorn Hope.
50		Riporta le scorte al Quartiermastro Mayes.
60		Parla con il Maggiore Polatli.
80		Incontra il Dott. Richards.
100		Aiuta il Dott. Richards con i suoi pazienti.
110		Torna dal Dott. Richards.
150		Incontra il Sergente Cooper.
155		Sconfiggi la Legione a Nelson.
170	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci a Polatli della vittoria a Nelson.

Ruota della fortuna

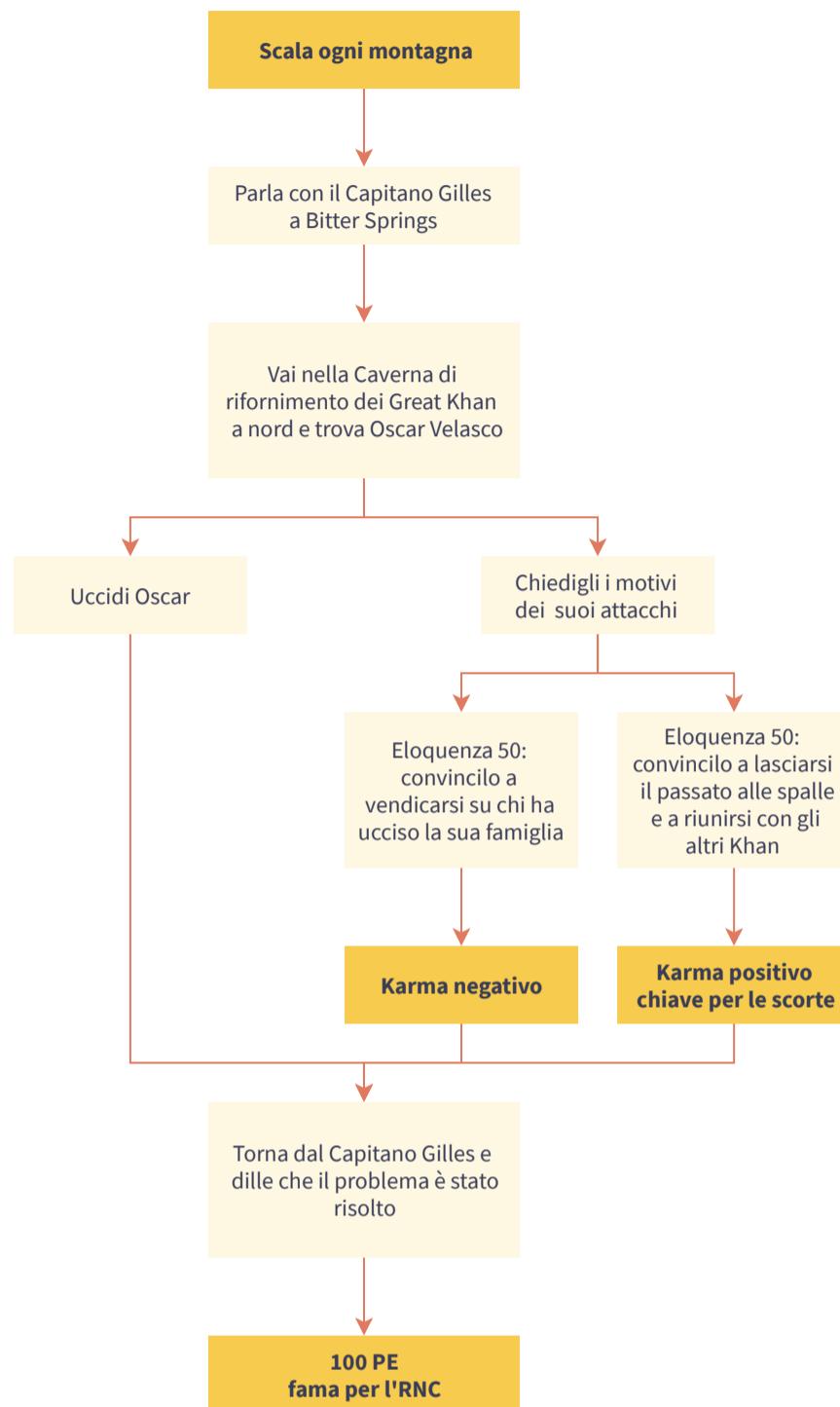
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Camp Searchlight	Logan	100 PE armi casuali	Scasso 50: per accedere alla caverna delle scorse	<p>È possibile completare la missione anche se Logan muore durante il combattimento con la regina degli scorpioni radioattivi</p> <p>Le armi e gli oggetti ottenuti non possono essere scartati o utilizzati fintanto che non si finisce la missione</p> <p>Se il Corriere si è già impossessato delle tute antiradiazioni prima di cominciare la missione, è possibile che la missione non possa essere completata o che non compaiano alcuni voci di dialogo</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con qualcuno a Nipton delle tute antiradiazioni scomparse.
15		Trova tute in una caverna vicina.
20		Torna con le tute da Logan.
30		Vai a perlustrare la stazione di polizia con Logan.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Vai a perlustrare la stazione dei pompieri con Logan.

Scala ogni montagna

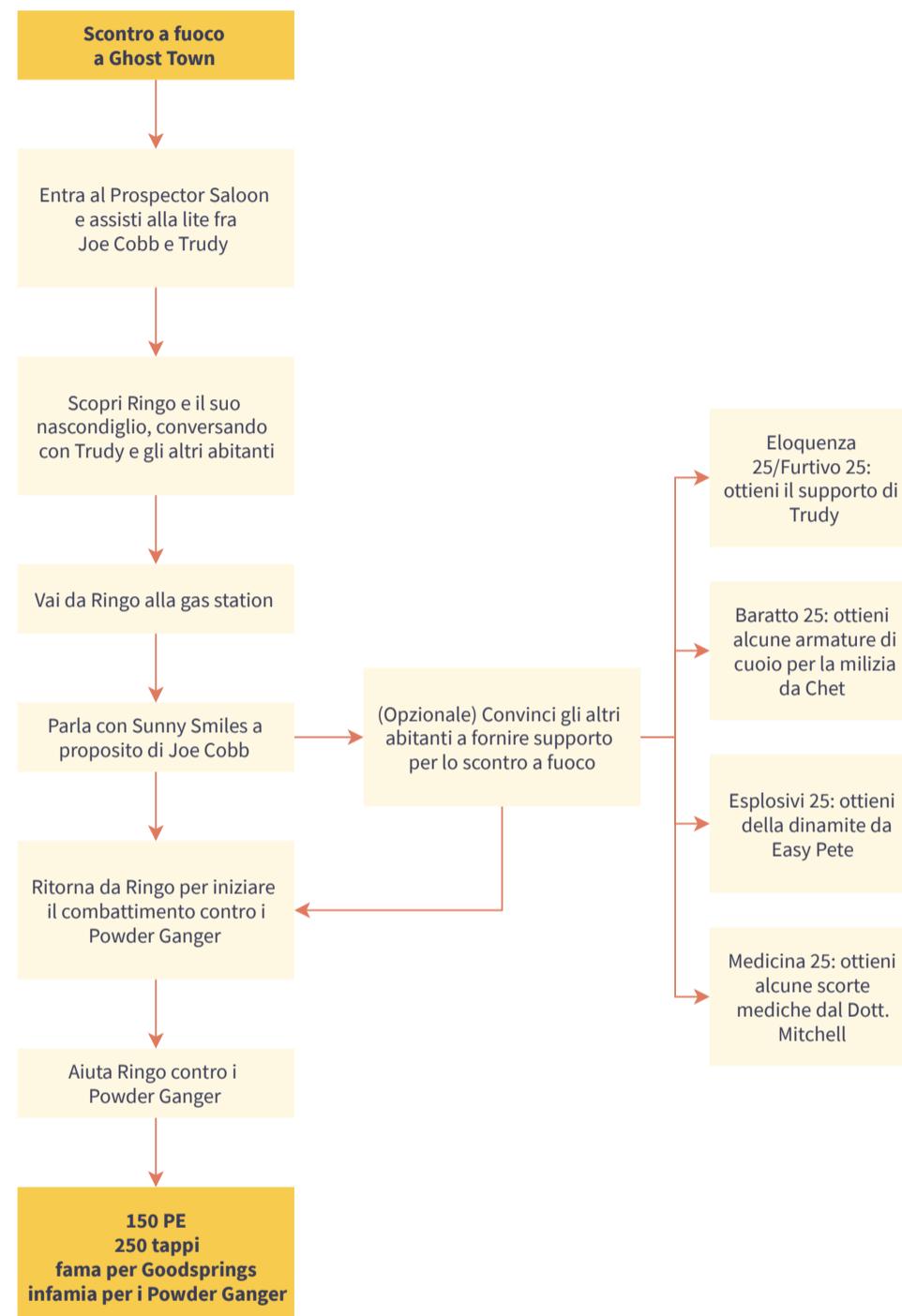
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Bitter Springs	Capitano Gilles	100 PE	Fama per l'RNC	Eloquenza 50: per convincere Oscar Velasco a tornare a Red Rock Canyon	Portando Boone, indossando un'armatura RNC o una della Confraternita d'Acciaio, Oscar sarà ostile e dovrà per forza essere ucciso



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova l'origine degli attacchi a Bitter Springs.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla al Capitano Gilles di Oscar Velasco.

Scontro a fuoco a Ghost Town

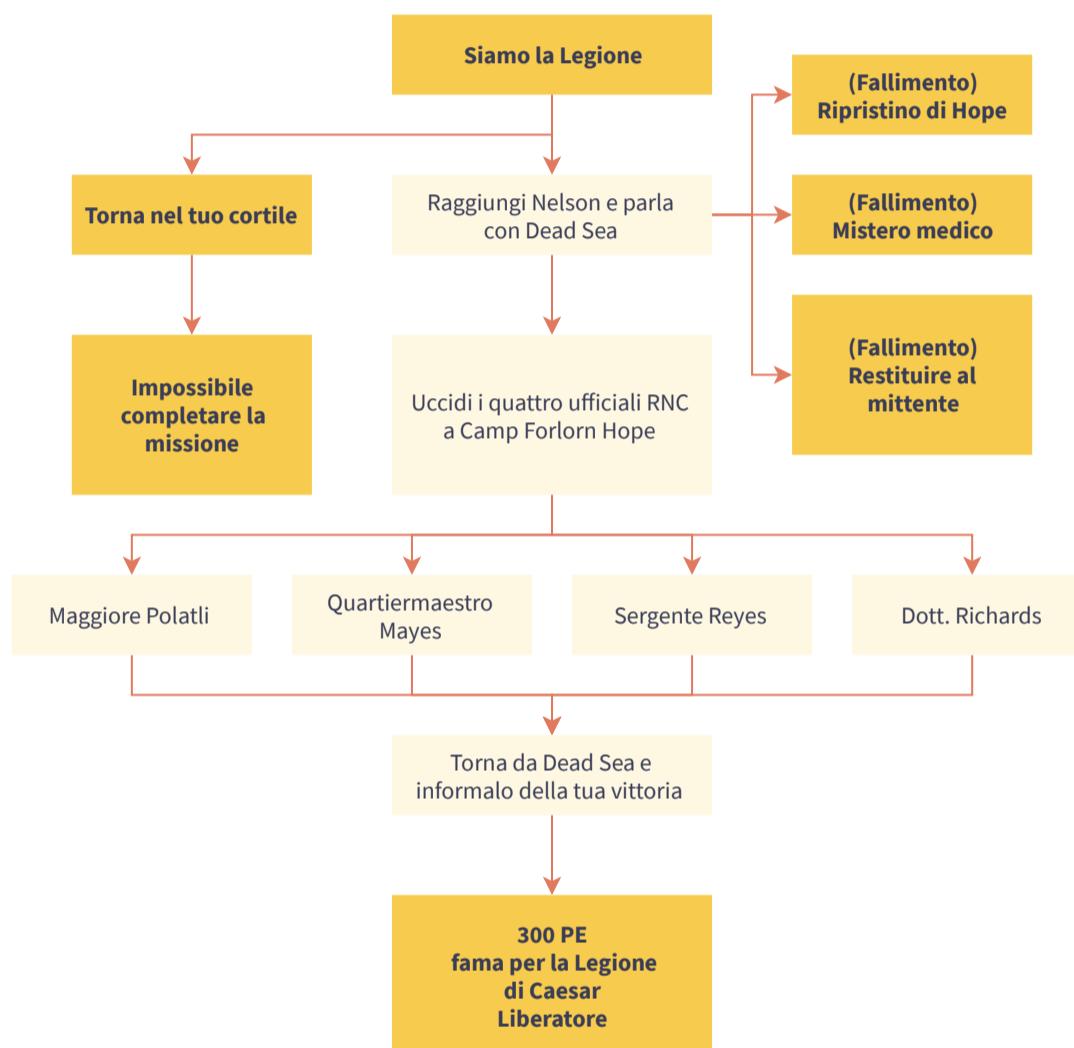
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Goodsprings	Trudy	150 PE 250 tappi	Fama Goodsprings , infamia Powder Ganger	Eloquenza 25/Furtivo 25: per pianificare l'imboscata con Trudy Baratto 25: per convincere Chet a prestare alcune armature di cuoio (senza sborsare 1000 tappi) Esplosivi 25: per ottenere della dinamite da Easy Pete Medicina 25: per ottenere delle scorte mediche dal Dott. Mitchell	Non è possibile iniziare questa missione se è già in corso <i>Corri Goodsprings, corri</i> Non partecipando attivamente alle uccisioni dei Powder Ganger, il Corriere guadagnerà una reputazione "mista", rendendo possibile entrare nel Complesso Penitenziario dell'RNC senza venir attaccati Se nello scontro si colpisce accidentalmente uno degli abitanti di Goodsprings, l'intera cittadina diventerà ostile



Tappe	Stato	Descrizione
5		Offri aiuto a Ringo per affrontare i Powder Ganger.
10		Parla con Sunny Smiles della lotta contro i Powder Ganger.
20		(Opzionale) Ottieni l'aiuto di Trudy.
30		(Opzionale) Convinci Chet a fornire le scorte del suo negozio alla città.
40		(Opzionale) Recupera la dinamite di Easy Pete.
45		(Opzionale) Recupera forniture mediche aggiuntive dal Dott. Mitchell.
50		Torna da Ringo e riferiscigli che Sunny Smiles ha accettato di aiutarti a combattere contro i Powder Ganger.
60		Torna da Ringo quando sarai pronto ad affrontare lo scontro a fuoco con i Powder Ganger.
65		Unisciti a Sunny.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Sconfiggi i Powder Ganger.

Siamo la Legione

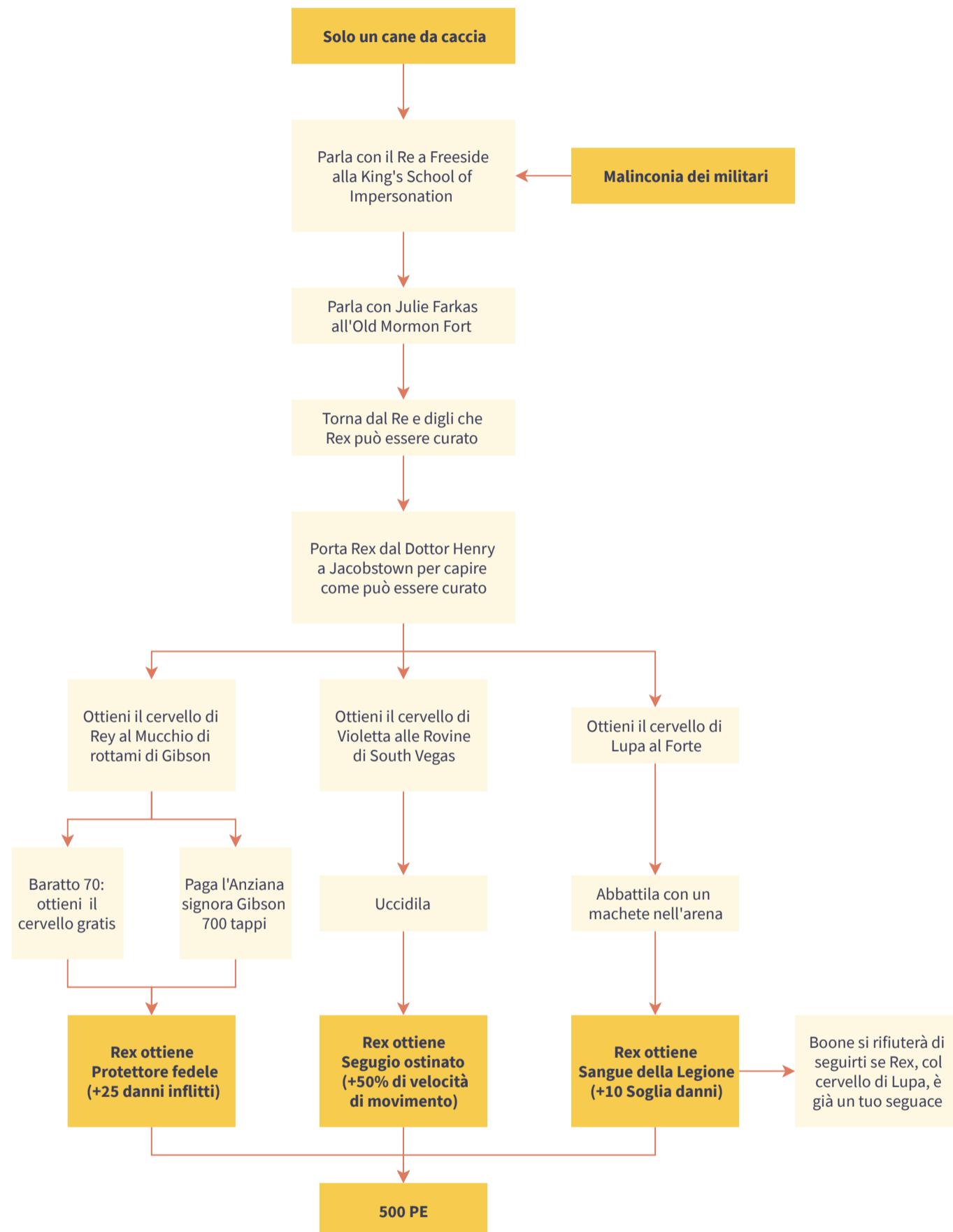
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Nelson	Dead Sea	300 PE Liberatore	Fama per la Legione		<p>Molti di questi ufficiali sono coinvolti nella missione <i>Ripristino di Hope</i> che, completandola, fallirà questa missione; tutte le altre missioni che coinvolgono membri dell'accampamento vanno terminate prima</p> <p>I soldati all'accampamento hanno un livello che scala con quello del giocatore: maggiore è il livello del Corriere, più forti sono i soldati, rendendoli temibili</p> <p>Se si ha completato <i>Taglia tre carte</i>, nell'accampamento sarà presente anche il 1º Ricognitori</p> <p>Se si completa precedentemente <i>Torna nel tuo cortile</i>, Dead Sea sarà ostile e questa missione non sarà ottenibile</p> <p>Anche se il Corriere ha eliminato tutti i soldati RNC, essi continueranno a rigenerarsi e l'accampamento non sarà mai occupato dai legionari</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Uccidi gli Ufficiali dell'RNC a Camp Forlorn Hope
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Dead Sea e informalo della tua vittoria

Solo un cane da caccia

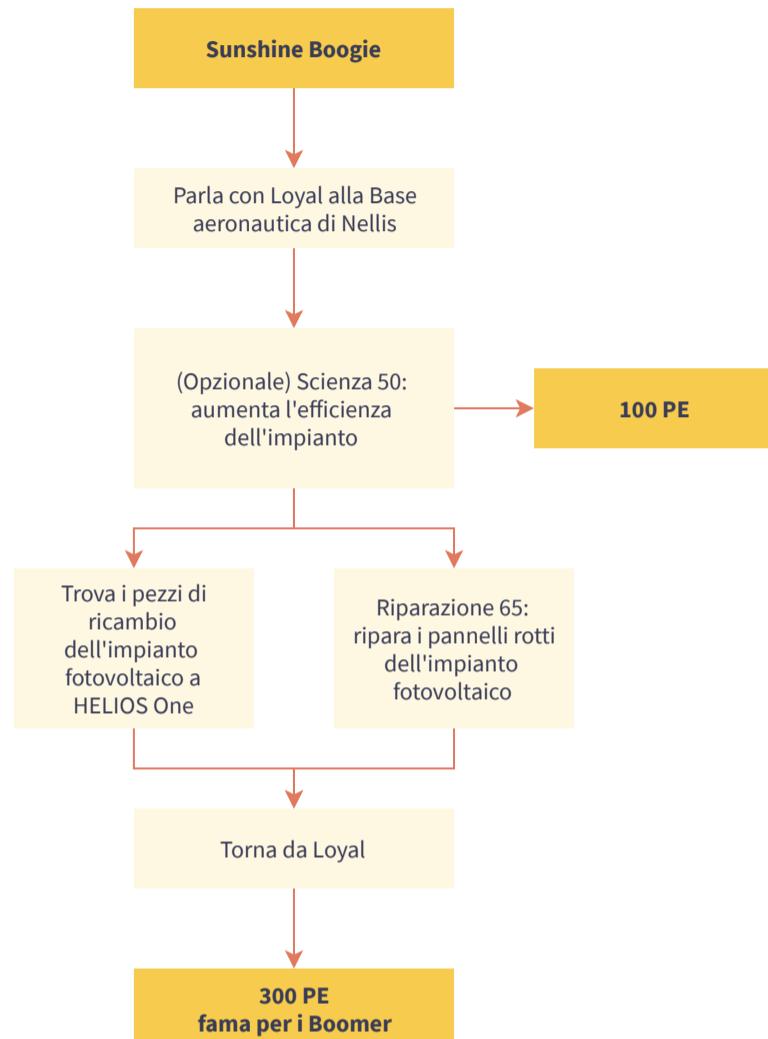
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
King's School of Impersonation	King	500 PE Rex come seguace	Baratto 70: per ottenere gratuitamente il cervello di Rey dall'Anziana signora Gibson	Anche se si ha già completato <i>Valzer delle candele</i> , il Dottor Henry comparirà sempre a Jacobstown. Se si decide di impiantare il cervello di Lupa in Rex, Boone si rifiuterà di accompagnare il Corriere fintanto che Rex è un suo seguace



Tappe	Stato	Descrizione
1		Parla con Julie Farkas su cosa fare per aiutare Rex.
2		Torna dal Re per informarlo che Rex può essere curato.
10		Porta Rex dal Dottor Henry a Jacobstown per scoprire come ripararlo.
20		Recupera un nuovo cervello per Rex da uno dei cani della Signora Gibson.
25		(Opzionale) Cerca un cervello canino eccezionale nella Legione di Caesar.
30		(Opzionale) Cerca un cervello canino eccezionale tra i Demoni.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna a Jacobstown e fai trapiantare il cervello a Rex.

Sunshine Boogie

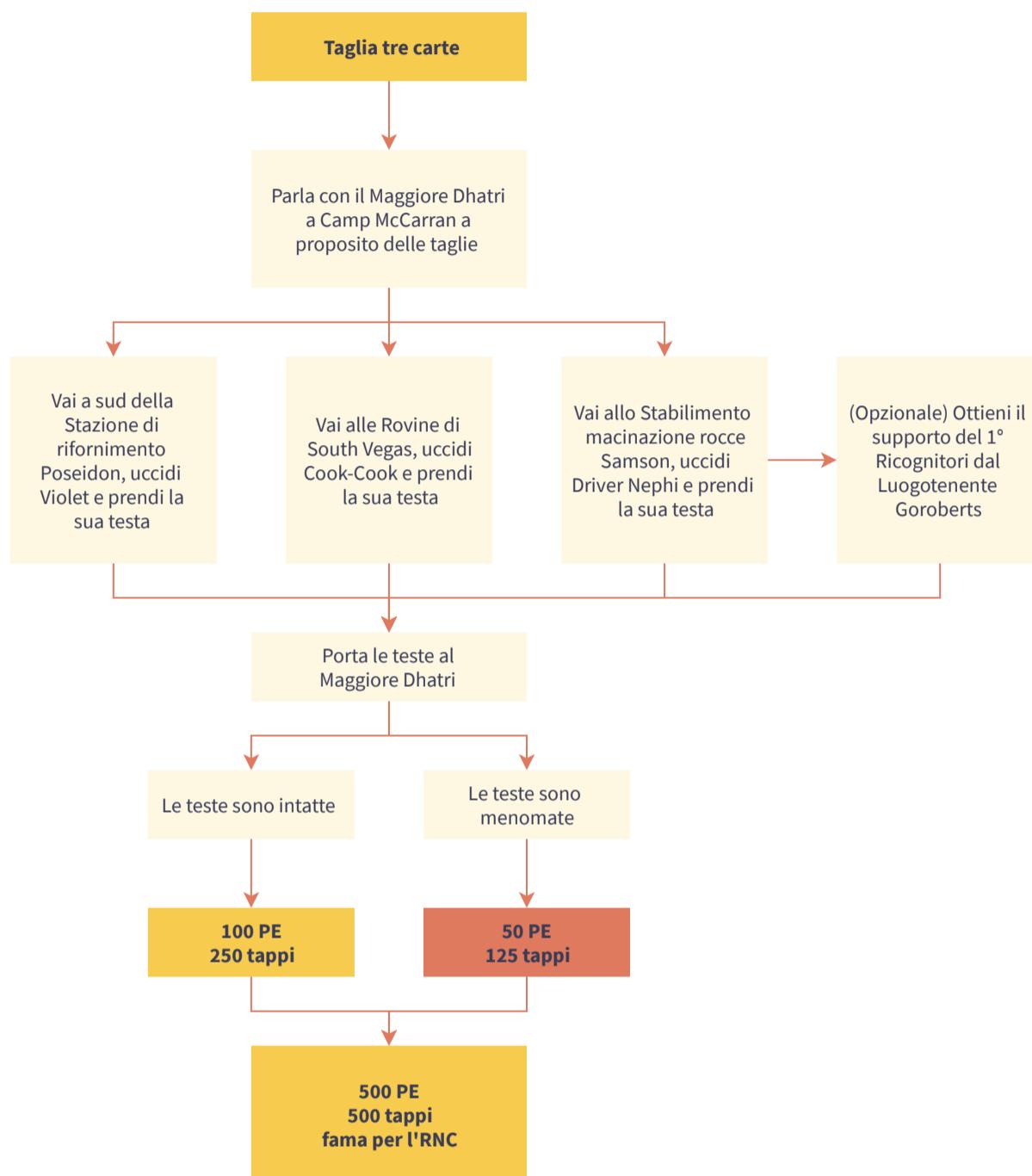
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Impianto di Nellis	Loyal	300 PE	Fama per i Boomer	Riparazione 20: per riparare i pannelli fotovoltaici con i pezzi di ricambio presi a HELIOS One Riparazione 65: per riparare i pannelli fotovoltaici senza pezzi di ricambio Scienza 50: per aumentare l'efficienza dell'impianto	



Tappe	Stato	Descrizione
25		Trova i pezzi di ricambio dell'impianto fotovoltaico.
50		Ripara i pannelli rotti dell'impianto fotovoltaico.
75		[Opzionale] Migliora l'efficienza dell'impianto fotovoltaico.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Comunica a Loyal che l'impianto fotovoltaico è stato riparato.

Taglia tre carte

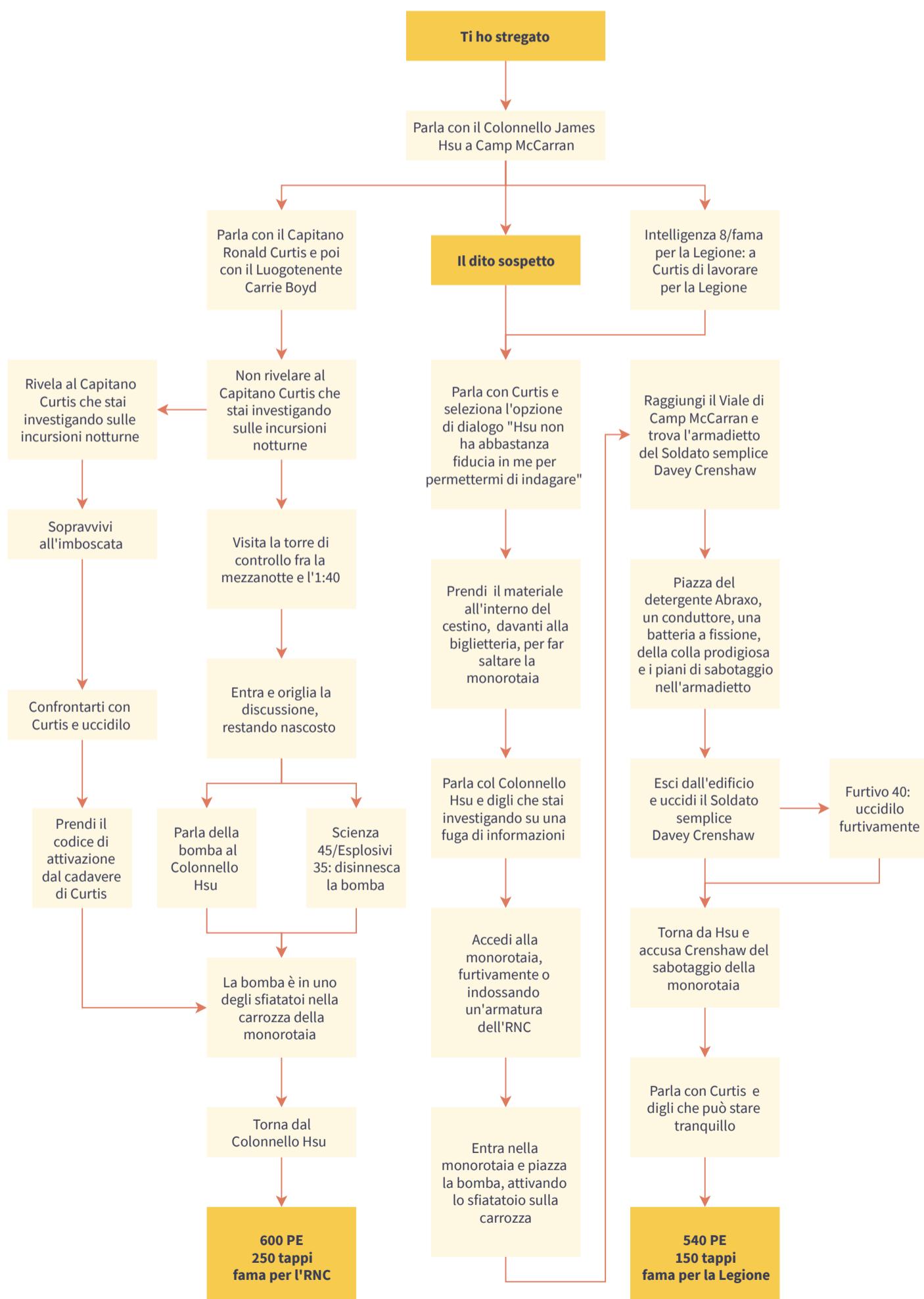
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp McCarran	Maggiore Dhatri	100 PE per taglia 250 tappi per taglia	Fama per l'RNC		Le uccisioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine, senza influenzare l'esito della missione. Completando questa missione, il 1º Ricognitori si sposterà a Camp Forlorn Hope e renderà impossibile completare la missione personale (nascosta) <i>Old School Ghoul</i> per Raul, poiché il Caporale Sterling non avrà più l'opzione di dialogo per farla proseguire.



Tappe	Stato	Descrizione
5		Il Maggiore Dhatri ha messo delle taglie su alcune teste. Parlagli per ricevere una missione o conoscere le taglie.
10		Uccidi Violet e recupera la sua testa, preferibilmente intatta.
20		Uccidi Cook-Cook e recupera la sua testa, preferibilmente intatta.
21		(Opzionale) Uccidi il bramino preferito di Cook-Cook, Queenie, per farlo imbestialire spingendolo ad attaccare amici e nemici.
22		(Opzionale) Parla con Little Buster di Cook-Cook.
30		Uccidi l'Autista Nephi e recupera la sua testa, preferibilmente intatta.
31		(Opzionale) Serviti dell'aiuto del Luogotenente Gorobets e dei suoi cecchini del 1º Ricognitori per far fuori Driver Nephi.
40	✓	Torna dal Maggiore Dhatri con la testa di Violet e incassa la taglia.
50	✓	Torna dal Maggiore Dhatri con la testa di Cook-Cook e incassa la taglia.
60	✓	Torna dal Maggiore Dhatri con la testa dell'Autista Nephi e incassa la taglia.

Ti ho stregato

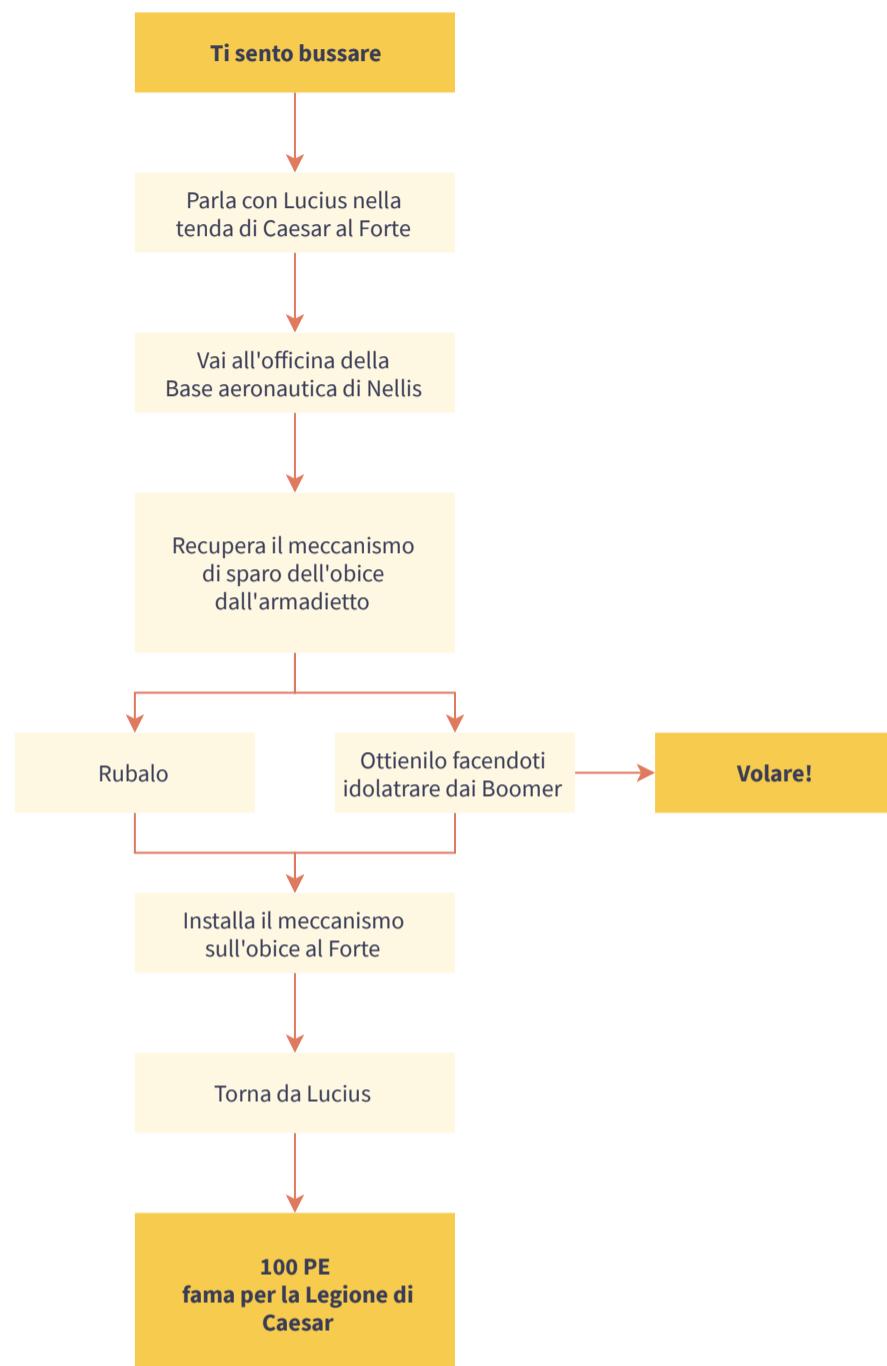
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Camp McCarran, Il Forte	Colonnello James Hsu, Vulpes Inculta	500PE, 250 tappi o 550 PE, 250 tappi	Fama per l'RNC o Legione di Caesar	Scienza 45/Esplosivi 35: per disinnescare la bomba alla monorotaia Furtivo 40: per uccidere silenziosamente Cren- shaw, nel caso si appoggi la Legione	Il giocatore non dovrà rivelare a Curtis che si stanno facendo delle indagini, altrimenti, successivamente nel gioco, organizzerà un'imboscata e dovrà essere ucciso Per incriminare il Soldato semplice Davey Crenshaw è necessario prendere ogni oggetto al cestino Lavorando per Caesar per completare Date a Caesar quello che è di Caesar è possibile che l'RNC ci consideri terroristi e che quindi questa missioni sia impossibile da completare, anche perché Hsu, nono- stante eventuali camuffamenti, sarà sempre ostile al Corriere Prendendo gli oggetti dal cestino per incolpare Crenshaw, il Corriere conferma di proseguire la missione per conto della Legione e non sarà più possibile utilizzare la monorotaia, anche se l'attentato fallisce Durante la missione <i>Il dito del sospetto</i> bisogna riferire a Martina che è stata la Legione a mandare il Corriere a proteggerla e riferire a Vulpes che lavora per Curtis, per ottenere questa missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con il Capitano Curtis.
20		Indaga su attività sospette a Camp McCarran.
30		Indaga sulle incursioni notturne alla torre di controllo di Camp McCarran.
35		Origlia la trasmissione radiofonica.
40		Trova e disinnescala la bomba sulla monorotaia di McCarran prima che il treno abbandoni il terminale.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Fai rapporto al Colonnello Hsu.
53		Cerca di assistere il Capitano Curtis nella sua operazione a Camp McCarran.
55		Offri al Colonnello Hsu il tuo aiuto per trovare la spia.
57		Riferisci il rifiuto del Colonnello Hsu al Capitano Curtis.
60		Raccogli gli esplosivi e gli ingredienti per la bomba nel bidone della spazzatura vicino al bancone dei biglietti nell'edificio del terminale di Camp McCarran.
65		Raccogli gli esplosivi nel bidone della spazzatura vicino al bancone dei biglietti nell'edificio del terminale di Camp McCarran.
70		Piazza una carica esplosiva in uno sfiatatoio sul lato posteriore della monorotaia di McCarran.
80		Scendi dal treno e guardalo partire.
90		Metti una batteria a fissione, un conduttore, della colla prodigiosa, una scatola di detergente Abraxo e i piani all'interno dell'armadietto del Soldato semplice Crenshaw.
95		Uccidi il Soldato semplice Crenshaw.
100		Fai rapporto al Colonnello Hsu e incastra il Soldato semplice Crenshaw.
110	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dal Capitano Curtis.

Ti sento bussare

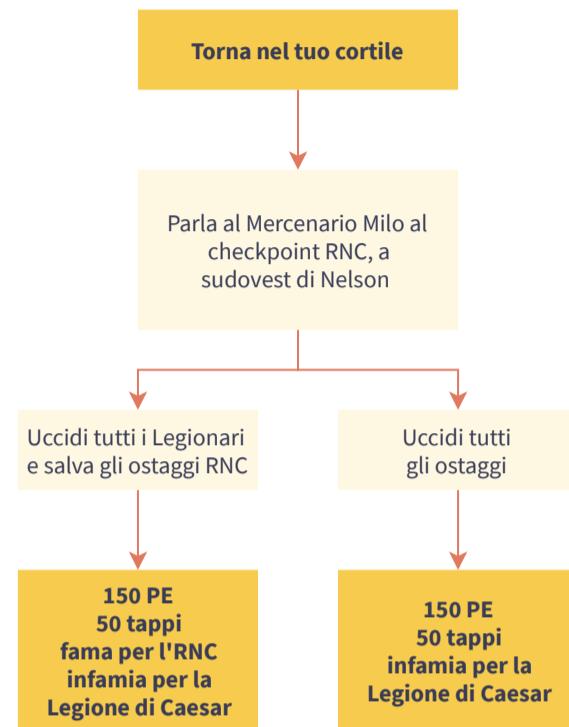
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Il Forte	Lucius	100 PE	Fama Legione di Caesar		



Tappe	Stato	Descrizione
10		Procurati un meccanismo di sparo di ricambio per l'obice della Legione dai Boomer.
15		Recupera il meccanismo di sparo dall'officina dei Boomer.
20		Installa il meccanismo di sparo di ricambio nell'obice della Legione.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Riferisci a Lucius che l'obice è stato riparato.

Torna nel tuo cortile

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Nelson	Mercenario Milo	150 PE 50 tappi	Fama per l'RNC, infamia della Legione		Questa missione fa parte delle attività che il giocatore deve compiere per guadagnare la fiducia di Boone e sbloccare <i>Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare</i>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Uccidi gli ostaggi dell'RNC.
15	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Milo al checkpoint dell'RNC.

Una preziosa lezione

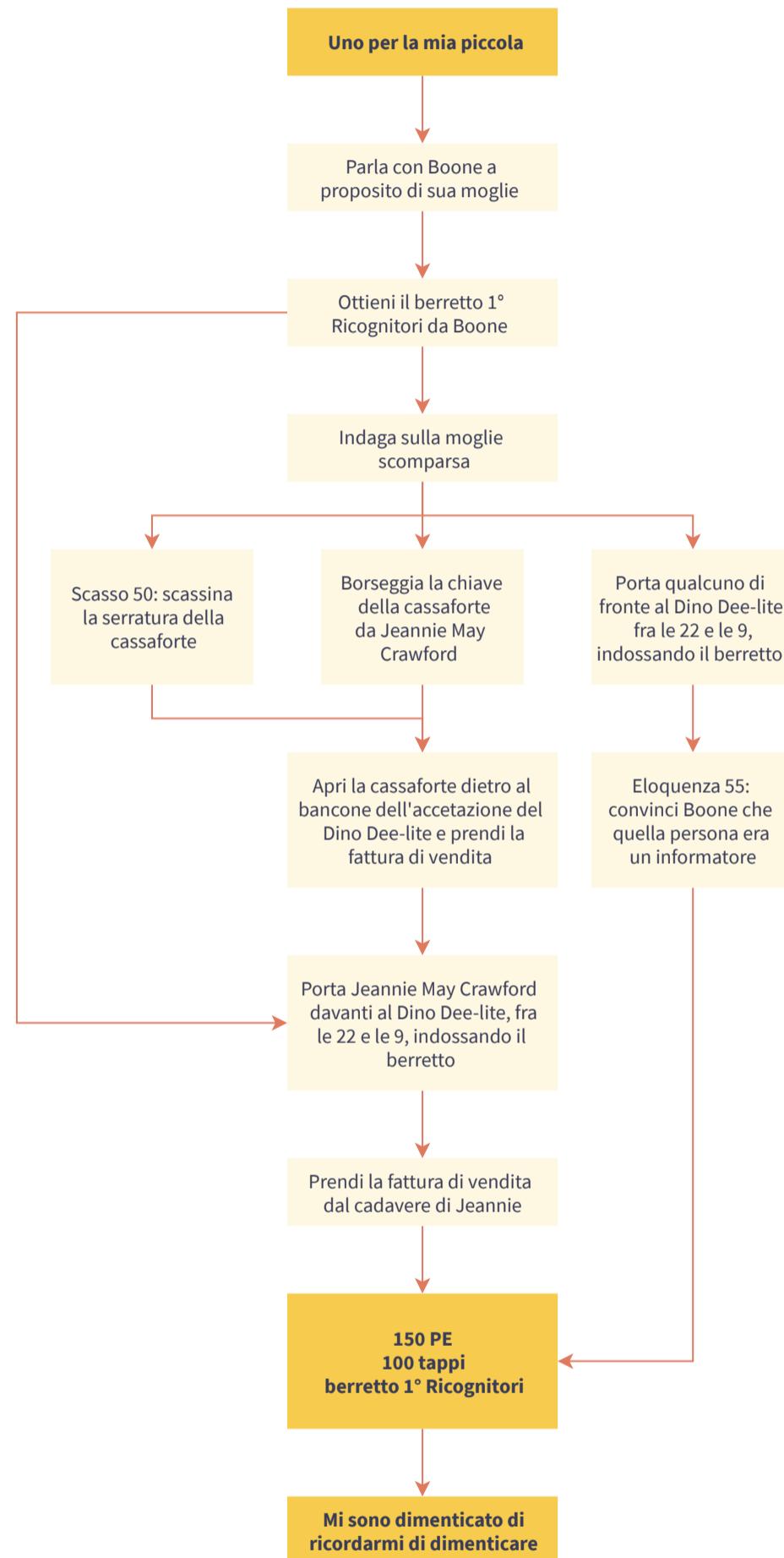
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Sede Sunset Sarsaparilla	Festus	1600 PE 1500 tappi Pew Pew		



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Vai al Vault dei premi Sunset Sarsaparilla per ritirare il tuo premio.

Uno per la mia piccola

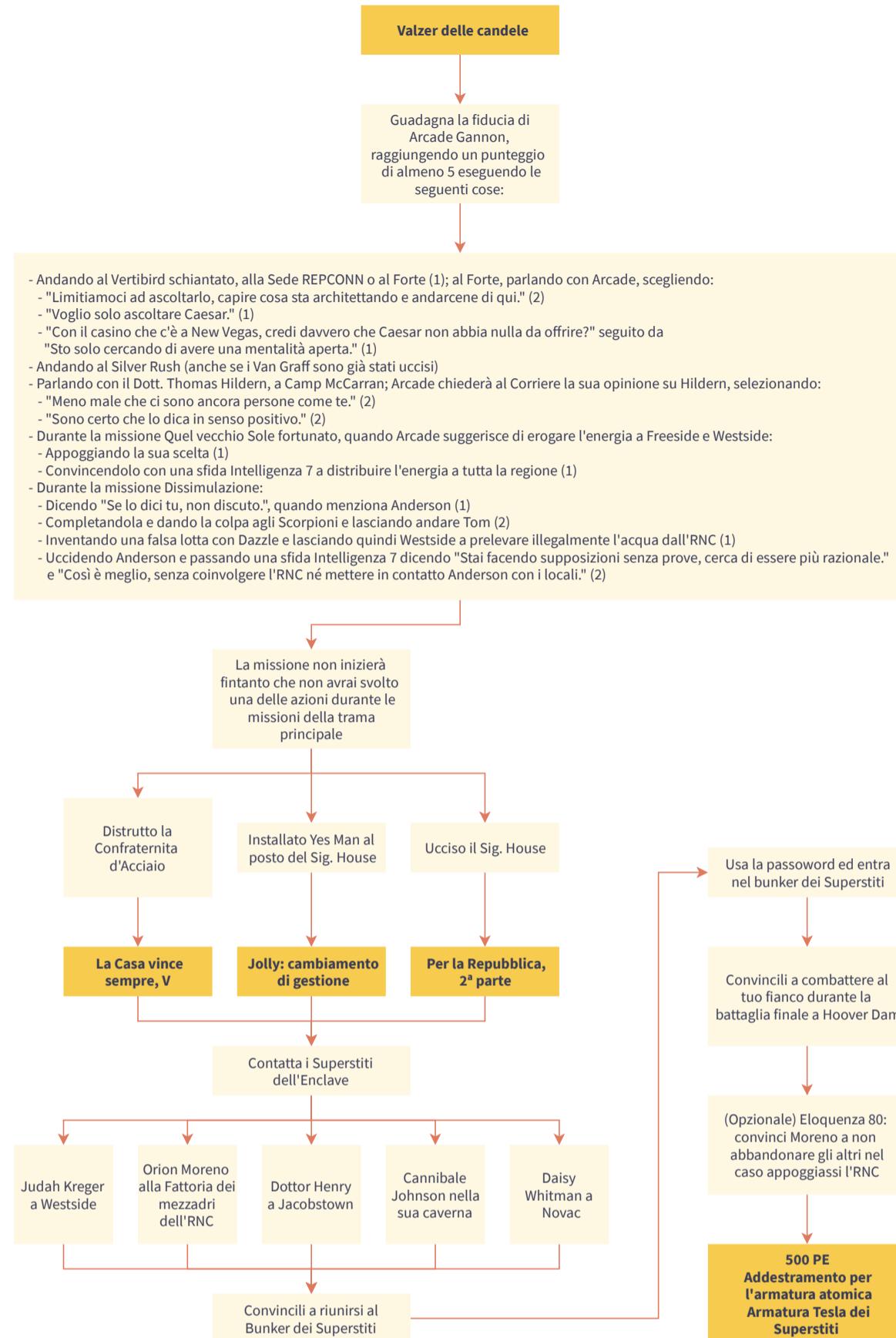
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Novac	Boone	150 PE 100 tappi Berretto 1° Ricognitori	Eloquenza 55: per persuadere Boone che il bersaglio, nonostante fosse sbagliato, era quello giusto Scasso 50: per scassinare la serratura della cassaforte sul pavimento dell'accettazione, dietro al bancone	Questa missione non sarà ottenibile se il Corriere ha una cattiva reputazione con l'RNC Se si usa il Berretto 1° Ricognitori per riparare un altro berretto, questa missione non sarà più completabile Dopo la morte di Alice, sarà Cliff Briscoe ad adempiere alle sue mansioni, come quella delle vendita di una camera dell'hotel (non appena la reputazione con Novac sarà buona)



Tappe	Stato	Descrizione
10		(Opzionale) Cerca a Novac informazioni sull'autore del rapimento della moglie di Boone.
20		(Opzionale) Cerca prove sul colpevole nell'ingresso del Dino Dee-lite.
30		Manda qualcuno davanti a Dinky the Dinosaur. Mettiti il berretto per segnalare a Boone che è lui il colpevole.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Boone.

Valzer delle candele

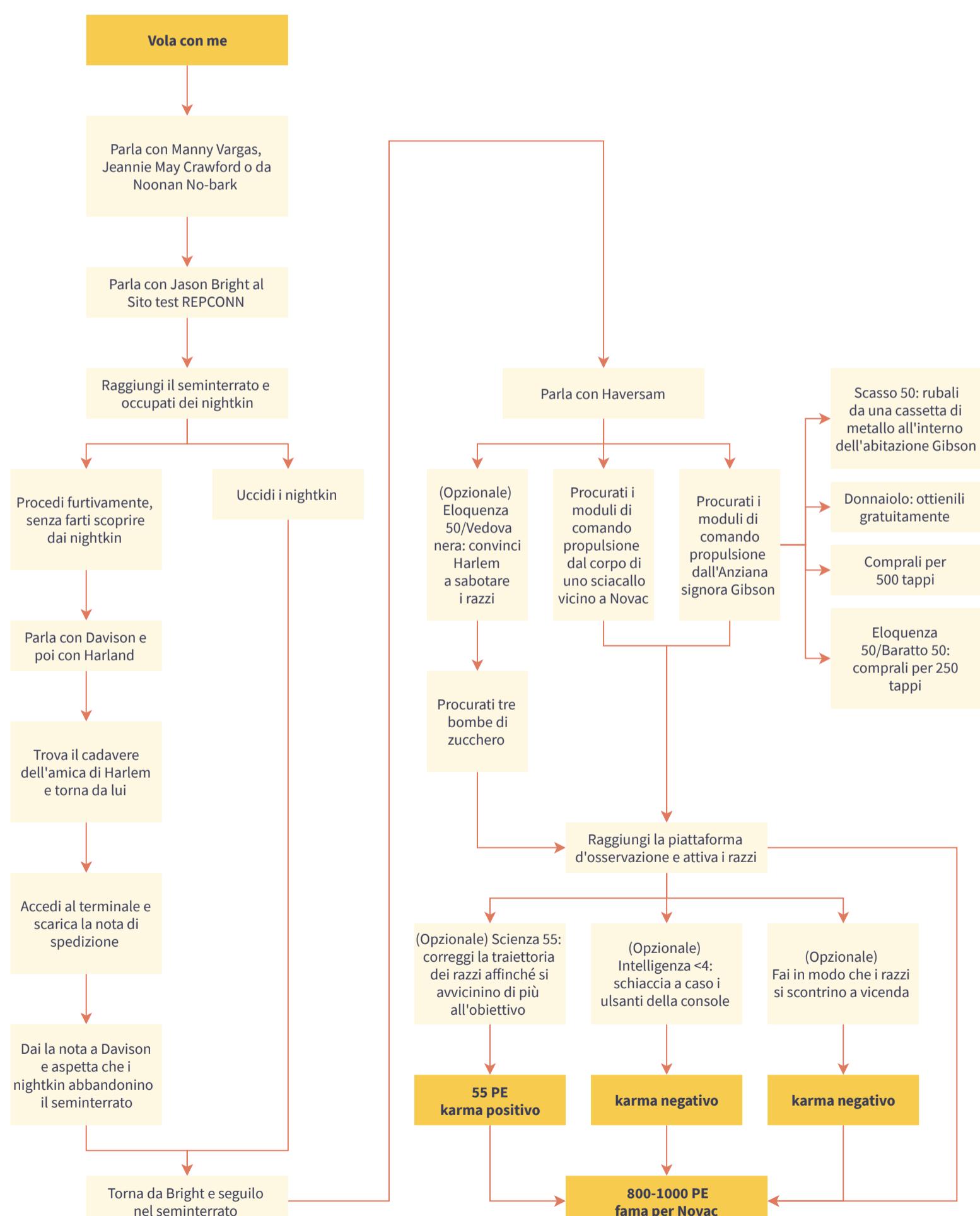
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Diversi	Arcade Gannon	500 PE Allenamento per l'armatura atomica Armatura atomica dei Superstiti, Armatura Tesla della famiglia Gannon	Eloquenza 80: per convincere Moreno a non andarsene (nel caso non si avesse un alto livello di infamia per l'RNC)	<p>Per poter iniziare la missione, bisogna guadagnare la "fiducia" di Arcade Gannon. Nel gioco essa viene espressa in forma numerica e un numero definito di eventi ed azioni ne farà guadagnare 1 o 2 punti. Il valore minimo di fiducia da raggiungere è (5) ed è possibile guadagnarla nelle seguenti situazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - andando al Vertibird schiantato, alla Sede REPCONN o al Forte (1); al Forte, parlando con Arcade, scegliendo: <ul style="list-style-type: none"> - "Limitiamoci ad ascoltarlo, capire cosa sta architettando e andarcene di qui." (2) - "Voglio solo ascoltare Caesar." (1) - "Con il casino che c'è a New Vegas, credi davvero che Caesar non abbia nulla da offrire?" seguito da "Sto solo cercando di avere una mentalità aperta." (1); [È possibile perdere Arcade definitivamente a questo punto, rendendo impossibile continuare la missione] - andando al Silver Rush (anche se i Van Graff sono già stati uccisi) - parlando con il Dott. Thomas Hildern, a Camp McCarran; Arcade chiederà al Corriere la sua opinione su Hildern, selezionando: <ul style="list-style-type: none"> - "Meno male che ci sono ancora persone come te." (2) - "Sono certo che lo dica in senso positivo." (2) - durante la missione <i>Quel vecchio Sole fortunato</i>, quando Arcade suggerisce di erogare l'energia a Freeside e Westside: <ul style="list-style-type: none"> - appoggiando la sua scelta (1) - convincendolo con una sfida Intelligenza 7 a distribuire l'energia a tutta la regione (1) - durante la missione <i>Dissimulazione</i>: <ul style="list-style-type: none"> - dicendo "Se lo dici tu, non discuto.", quando menziona Anderson (1) - completandola e dando la colpa agli Scorpioni e lasciando andare Tom (2) - inventando una falsa lotta con Dazzle e lasciando quindi Westside a prelevare illegalmente l'acqua dall'RNC (1) - uccidendo Anderson e passando una sfida Intelligenza 7 dicendo "Stai facendo supposizioni senza prove, cerca di essere più razionale." e "Così è meglio, senza coinvolgere l'RNC né mettere in contatto Anderson con i locali." (2) <p>Inoltre, la missione non inizierà se il Corriere non ha compiuto una delle seguenti azioni, nella trama principale del gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> - distrutto la Confraternita d'Acciaio nella missione <i>La Casa vince sempre</i>, - installato Yes Man nel computer centrale del Lucky 38, in <i>Jolly: Cambiamento di gestione</i> - riportare la morte del Sig. House al Colonnello Cassandra Moore, durante <i>Per la Repubblica, 2ª parte</i> <p>Se si sceglie di spalleggiare Caesar nella missione finale, Kreger, Johnson e Arcade se ne andranno, senza possibilità di convincerli a restare</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Insieme ad Arcade, convinci i Superstiti a riunirsi per un'ultima battaglia.
11		Chiedi al Dottor Henry di venire alla riunione dei Superstiti.
12		Chiedi a Daisy Whitman di venire alla riunione dei Superstiti.
13		Chiedi a Cannibal Johnson di venire alla riunione dei Superstiti.
14		Chiedi a Orion Moreno di venire alla riunione dei Superstiti.
15		Chiedi a Judah Kreger di venire alla riunione dei Superstiti.
20		Ottieni accesso al bunker dei Superstiti.
30		Chiedi ai Superstiti di sostenere la lotta contro la Legione o l'RNC.
35		Cerca di convincere Orion Moreno a rimanere.
36		Uccidi Orion Moreno per recuperare la chiave per il passaggio al controllo manuale della porta.
37		Riferisci a Judah Kreger cosa è accaduto a Orion Moreno.
38		Ricevi l'addestramento per l'Armatura atomica da Daisy Whitman.
45		Ricevi l'addestramento per l'Armatura atomica da Orion Moreno.
50	✓	Lascia la sala di comando dei Superstiti in modo che possano pianificare la prossima battaglia.

Vola con me

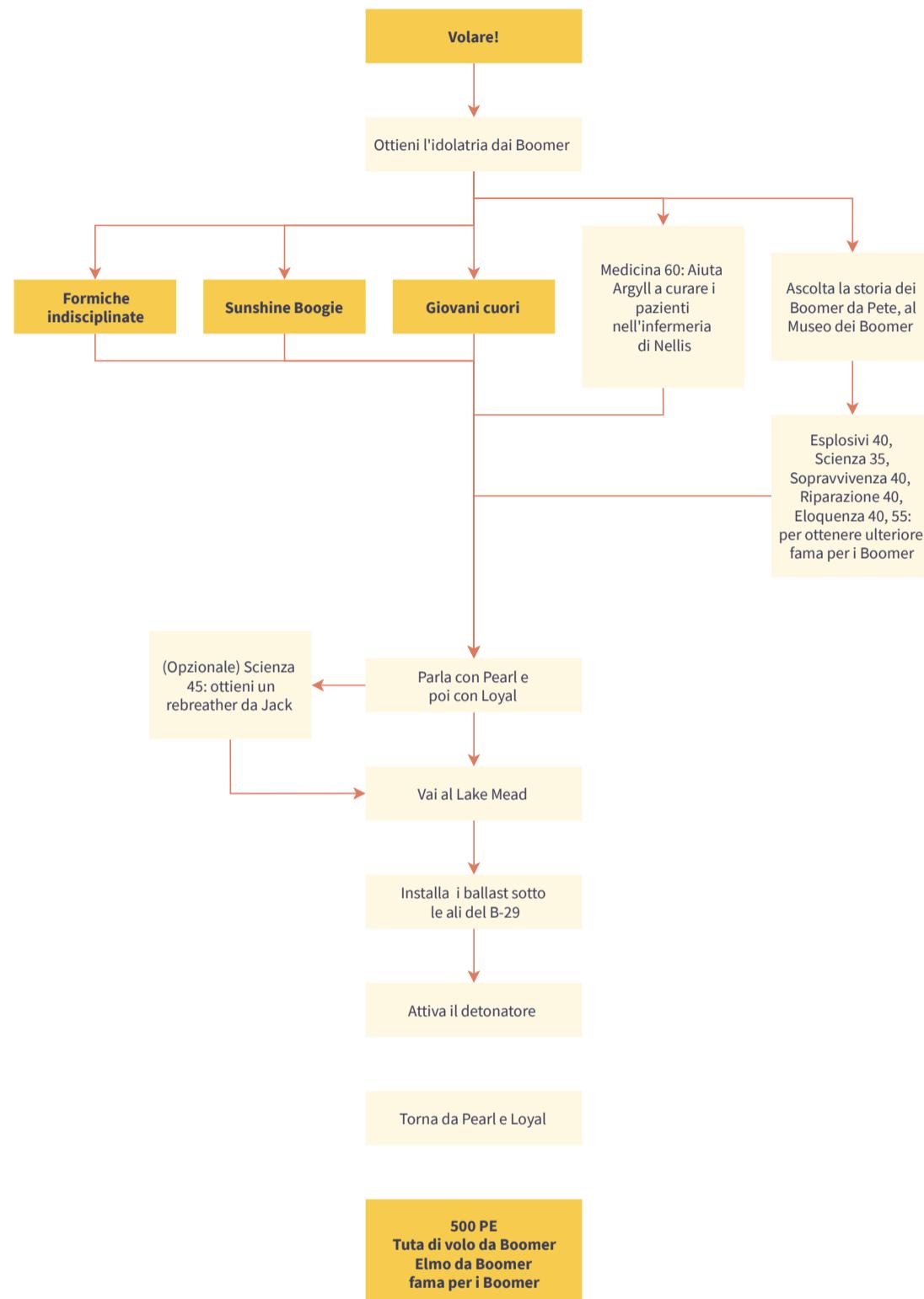
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Novac, Sito test REPCONN, Mucchio di rottami di Gibson	Manny Vargas, Jason Bright, Noonan Nobark	800 PE + 200 PE Tuta spaziale	Fama per Novac	Donnaiolo/Eloquenza 50/Baratto 50: per ottenere gratuitamente (o spedendendo solo 250 tappi) i moduli di comando propulsione dell'Anziana signora Gibson Eloquenza 50/Vedova nera: per convincere Haversam a sabotare i razzi Scienza 40: per chiedere a Cliff se i dinosauri souvenir contengono materiale radioattivo Scienza 55/Intelligenza < 4: per alterare le coordinate della traiettoria dei razzi Baratto 30: per comprare la chiave del ripostiglio di Cliff	Offendere Davison o toccare il teschio di bramino sulla sua scrivania lo renderà immediatamente ostile Nell'area a di lancio sono disponibili una tuta spaziale con relativo elmo e alcune droghe Alcune scatole di bombe di zucchero si possono trovare: - in una scatola su uno scaffale nella casa del Dott. Mitchell a Goodsprings - nella stazione di rifornimento di Goodsprings - a Nipton, nella casa in cui si è riparato Boxcars - nell'inventario dell'Anziana signora Gibson - in vendita da Cliff Briscoe a Novac - nel Negozio di Mick e Ralph a Freeside Il Corriere guadagna solo 200 PE se aiuta in maniera pacifica Davison e Harland, mentre guadagna 300 PE uccidendo quest'ultimo



Tappe	Stato	Descrizione
5		Dirigi alla struttura REPCONN ad ovest di Novac per indagare sulle voci di attività ghoul.
10		Entra nella struttura e trova l'origine dei ghoul.
15		Dirigi al piano superiore per incontrare il proprietario della voce dell'intercom.
20		Parla con Jason Bright, il leader dei ghoul REPCONN.
21		Dirigi nello scantinato della REPCONN e parla con Jason Bright riguardo alle prossime mosse.
30		Parla con Chris Haversam della riparazione dei razzi.
40		Trova il combustibile atomico per i razzi.
41		Torna alla struttura per razzi e dai il carburante a Chris Haversam.
50		Trova pezzi per riparare i controller di propulsione dei razzi.
51		Torna alla struttura per razzi e dai i pezzi a Chris Haversam.
60		Sbarazzati dei Nightkin nello scantinato.
61		(Opzionale) Perquisisci la stanza vicina alla ricerca del carico di Stealth Boy che cercano i Nightkin.
62		Riferisci a Jason Bright che i Nightkin non ci sono più.
63		(Opzionale) Trova l'amico di Harland imprigionato dai Nightkin.
64		(Opzionale) Torna da Harland e comunicagli le cattive notizie.
65		(Opzionale) Trova il leader dei "demoni" e parla con lui.
69		(Opzionale) Torna da Davison e avvertilo che gli Stealth Boy non sono nell'impianto REPCONN.
70		Parla con Chris Haversam per cominciare i preparativi per il lancio del razzo.
80		(Opzionale) Porta 3 bombe di zucchero a Chris Haversam.
90	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Sabota i razzi per farli schiantare durante il lancio.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Dirigi alla piattaforma di avvistamento e completa la sequenza di lancio.

Volare!

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Base aeronautica di Nellis	Pearl	500 PE Tuta di volo da Boomer, Elmo da Boomer	Fama per i Boomer	Medicina 60: per curare i pazienti nell'infermeria di Nellis Scienza 45: per ottenere il rebreather da Jack	È necessario completare questa missione se si vuole ottenere l'appoggio dei Boomer nella battaglia finale su Hoover Dam Completando questa missione, assieme alle missioni per Yes Man, sarà possibile intimorire il Generale Lee Oliver, durante la missione <i>Niente dei, niente padroni</i> , minacciando un intervento d'artiglieria sulla diga Conclusa la missione non sarà più possibile donare razzi souvenir ai Mini Boomer



Tappe	Stato	Descrizione
25		Aiuta i Boomer nei pressi di Nellis.
30		Torna da Pearl.
35		Parla con Loyal del piano dei Boomer di recuperare il bombardiere dal fondo del lago di Lake Mead.
40		Attacca il ballast del Loyal al B-29 sul fondo del Lake Mead.
42		(Opzionale) Parla con Jack della possibilità di procurarsi un rebreather per nuotare sul fondo del Lake Mead.
43		(Opzionale) Jack ha bisogno di alcuni pezzi di pentola a pressione per terminare il suo rebreather.
45		Torna alla riva vicino all'argano di traino e usa il detonatore di Loyal per riportare il B-29 in superficie.
50		Torna da Loyal per informarlo che il B-29 è risalito dal fondo del lago.
55	✓	Riferisci a Pearl che hai completato il tuo lavoro.

Missioni nascoste

Nome	Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
A Bit of Slap and Tickle	Appartamenti Casa Madrid	Pip-Boy	Avere un rapporto con una prostituta a tua scelta			Il Corriere può scegliere di avere un rapporto con Sweetie / pagando 300 tappi), Maude (pagando 75 tappi, solo se è maschio) o Jimmy (200 tappi, solo se è maschio)
A Final Plan for Esteban	Viale di Camp McCarran	Soldato semplice Morales	Karma positivo o 50 tappi			Il Corriere deve recuperare il corpo del marito del Soldato semplice Morales, che giace a nord della Sede REPCONN in un'area infestata dai Demoni
A Pair of Dead Desperados, I	Primm	Pip-Boy	Nessuna			Attivando la teca della pistola al casinò di Vikki e Vance il Corriere scopre che è vuota
A Pair of Dead Desperados, II	Nascondiglio di Wins	Pip-Boy	Cappello fortunato di Vance (opzionale), Berretto di Vikki (opzionale), Mitragl. da 9mm di Vance	Eloquenza 55 per convincere Pauline Wins a darci la combinazione della cassaforte (Scasso 100), tramite Sammy		Andare al nascondiglio di Wins, fra Westside e la Fabbrica Strumenti H&H e recuperare l'arma.
A Team of Moronic Mercenaries	Casinò di Vikki e Vance	Layla	Riapertura del Casinò di Vikki e Vance a Primm	Eloquenza 50: per convincere i disertori ad andarsene; in alternativa è possibile sborsare 50/100 tappi o ucciderli		Dopo aver completato <i>La città che mi piace</i> , il Corriere dovrà occuparsi di alcuni disertori dell'RNC
A Trusted Aide	Il Forte	Lucius	Rifugio della Legione di Caesar			Ottenere la reputazione "accettato" dalla Legione garantirà al Corriere l'accesso al Rifugio
Access Powers	Sede REPCONN	Pip-Boy	Modulatore di materia Q-35	Scasso/Scienza 100: per aprire la cassaforte		
All Fired Up!	Vault 34	Pip-Boy	All-American, Pistola a impulsi			Il Corriere deve ottenere le due password dai tecnici del Vault e sbloccare l'armeria del Vault 34
An Ear to the Ground	Camp Forlorn Hope	Soldato semplice Sexton		Fama per l'RNC		Il Corriere dovrà semplicemente raccogliere le orecchie dai cadaveri dei legionari e portarli al Soldato semplice Sexton a Camp Forlorn Hope
Andy and Charlie	Novac, Stazione Mercenari Charlie	Mercenario Andy	200 tappi Takedown del Mercenario	Fama per Novac	Eloquenza 60: per guadagnare fino a 400 tappi	Il Corriere dopo aver parlato con il Mercenario Andy dovrà recarsi alla Stazione Mercenari Charlie e riferirgli com'è la situazione
Arizona Scavenger	Cottonwood Cove	Aurelius of Phoenix	Tappi, Vari oggetti	Fama per la Legione		Aurelius of Phoenix a Cottonwood Cove ha chiesto al Corriere di recuperare le medagliette di cane dai cadaveri dei soldati RNC
Barton the Fink	Fonte di Good-springs	Barton Thorn	Vari oggetti			Barton chiederà aiuto al Corriere, affinché trovi la sua ragazza, rimasta intrappolata da un branco di ghechi
Bear Necessities	Base aeronautica di Nellis	Lindsay		Fama o infamia per i Boomer		Al Corriere è richiesto di trovare l'orsacchiotto Mister Cuddles di Lindsay. In alternativa può mentirle e dirle che è morto
Big Winner, ..	Casinò di New Vegas (e il Casinò Sierra Madre con il DLC Dead Money)	Pip-Boy	Tappi Suites, oggetti e l'essere bandito dai casinò			Il Corriere deve venire bandito da ogni casinò presente nel gioco; per venir banditi, bisognerà ottenere almeno 2500 chips giocando nel Casinò di Vikki e Vance, 5000 nell'Atomic Wrangler, 9000 nel Gomorrah, 10.000 nel The Tops, 15.000 nell'Ultra-Luxe e 10.000 dal Casinò Sierra Madre
Bounty Killer	Camp McCarran, Vault 3	Colonnello James Hsu		Fama per l'RNC	Eloquenza 75: per convincere Motor-Runner a cedere il suo elmo	Dopo avergli parlato, il Corriere dovrà portare al Colonnello Hsu l'elmo di Motor-Runner, asserragliato nel Vault 3. A causa di un bug, è consigliato prima completare la missione <i>Aba Daba Honey-moon</i>
Brotherhood Bond	Bunker di Hidden Valley	Pip-Boy		Fama per la Confraternita d'Acciaio		L'obiettivo è guadagnare abbastanza fama per la Confraternita d'Acciaio: un modo è completare la missione nascosta <i>Pistol Packing</i> per il Cavaliere Torres
Caching in at the Cove	Cottonwood Cove	Pip-Boy	Vari oggetti	Fama per la Legione		L'obiettivo è guadagnare abbastanza fama per la Legione di Caesar. Raggiunta la reputazione "Accettato" o "Misto", il Corriere verrà contattato da un legionario che lo inviterà a recarsi a Cottonwood Cove per ottenere alcune scorte

Nome	Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Caesars Foe	Zona contaminata del Mojave	Pip-Boy		Infamia per la Legione		Quando la reputazione verso la Legione diventa troppo bassa, il Corriere viene raggiunto da alcuni sicari legionari col compito di ucciderlo
Cajoling a Cudgel	Fogne sigillate	Pip-Boy	L'umile randello			Il Corriere deve recuperare la chiave ("Scoperta di Luke") per le Fogne sigillate: una parte si trova sul cadavere di Jill "La dolce", nelle Fogne centro-orientali, e l'altra su quello di Luke "Il cieco", nelle Fogne centrali). Così facendo può ottenere L'umile randello dal cadavere di un prospettore
Claws Mended	Sloan	Snuffles		Fama per l'RNC	Medicina 30: per curare la zampetta ferita di Snuffles a Sloan	Curato Snuffles il Corriere dovrà contattare Chomps Lewis
Claws Out	Quarry Junction	Chomps Lewis		Fama per l'RNC		Dopo aver parlato con Chomps, il Corriere dovrà raggiungere Quarry Junction e uccidere Mamma Deathclaw e il Deathclaw Alpha
Dealing with Contreras	Camp McCarran	Sergente Daniel Contreras, Luogotenente Carrie Boyd	Questa macchina (opzionale)	Fama per l'RNC (opzionale)	Scienza 50: per hackerare il terminale di Contreras Eloquenza/Baratto 50: per scendere a patti con Contreras Eloquenza/Baratto 80: per convincere Isaac senza dovergli dare i pezzi di metallo Medicina/Scienza 25: per ottenere le scorte medicinali da Blake Baratto 50: per guadagnare 150 tappi extra da Contreras, dopo aver contattato Keller ma prima di essere sceso a patti con lui Percezione, Intelligenza 7/Eloquenza 60/Carisma 7: per discolparsi o mentire a Keller e trovare un accordo Eloquenza 80/Baratto 70: per sancire un accordo fra Keller e Contreras	La missione inizia parlando con Boyd o hackerando il terminale di Contreras, nella Baracca scorte di Camp McCarran. Può essere svolta nei seguenti modi: - facendo rapporto a Boyd, la ricompensa è fama per l'RNC e l'arma Questa macchina - schierandosi con Contreras: - convincerlo o pagarlo 50 tappi - contattare Isaac a Gun Runner e consegnargli 100 pezzi di metallo (rottami, lattine, padelle) - contattare Blake alla Crimson Caravan Company e ottenere le scorte di medicinali; minacciando Contreras è possibile estorcergli 100 tappi; bisognerà quindi aspettare almeno 26 ore di gioco per proseguire - portare le scorte a Price a Westside; non trovando Price, il Corriere dovrà dialogare con Keller, ma questi non sarà in grado di dare la giusta contro parola di ordine; tornando da Contreras è possibile guadagnare 150 tappi extra - consegnare il pacchetto a Keller e cercare di discolparsi o mentendogli; in alternativa è possibile ucciderlo, guadagnando infamia per l'RNC (sempre se non lo si uccide con una mina o un'arma silenziata) - dare il pacco a Keller e accordarsi, negando di aver fatto affari con Contreras, e sancire un'allenaza fra i due: in questo caso non sarà possibile ottenere Quella macchina - non consegnare il pacco a Keller, ma ridarlo a Contreras; proporre poi un accordo fra i due in questo modo potrai ottenere il fucile unico Quella macchina Per poter completare questa missione a favore di Contreras è necessario che il Corriere abbia raggiunto almeno il livello 12
Defacing the Humble Stone	Boulder City	Soldato semplice Kowalski		Possibile infamia per l'RNC		Mirare o sparare al memoriale farà guadagnare l'infamia per l'RNC mentre insultare Kowalski o suo fratello farà ottenere karma negativo
Democracy Inaction	Vault 11	Pip-Boy	500 PE			Dopo aver ottenuto il discorso di Gus Olson o scaricato la password del Sovrintendente del Vault 11, il Corriere dovrà sopravvivere nella camera sacrificale e scaricare i due olonastri dal computer centrale
Dont Poke at the Bear!	Zona contaminata del Mojave	Pip-Boy		Fama o infamia per l'RNC or infamy		Quando la reputazione verso l'RNC diventa troppo bassa, il Corriere viene raggiunto da alcuni mercenari: questi lo avvertiranno che se non migliorerà la reputazione con l'RNC, entro tre giorni, una taglia verrà posta sulla sua testa e <i>Per la Repubblica</i> fallirà
Eddies Emissary	Complesso Penitenziario dell'RNC	Eddie		Fama per i Powder Ganger		Il Corriere dovrà entrare nel Complesso Penitenziario dell'RNC, dando 100 tappi a Dawes o rubandogli la chiave dell'entrata e, parlando con Eddie, guadagnare fama per i Powder Ganger

Nome	Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Exhumin Nature	Cimitero di Goodsprings	Pip-Boy	Vari oggetti			Il Corriere deve procurarsi un badile (uno è presente alla Fonte di Goodspring, un altro può essere acquistato da Chet) e scavare tutte le tombe al Cimitero di Goodsprings
Fight Night	The Thorn	Red Lucy	120 tappi			Il Corriere, dopo aver parlato con Red Lucy, dovrà affrontare e uccidere le creature nell'arena
Flogging a Dead Corpse	Freeside, vicino al Negozio di Mick e Ralph	Guardia del corpo assoldabile	Nessuna			Il Corriere deve sopravvivere all'imboscata
Friend of the Followers	Old Mormon Fort	Julie Farkas	300 PE (se ci si unisce ai Seguaci dell'Apocalisse) Tappi			Il Corriere dovrà aiutare Julie Farkas ad ottenere le scorte di medicinali da James Garret e donare almeno dieci droghe
Gland for Some Home Cooking	Primm	Ruby Nash	Sformato piccante di Ruby			Consegnando le ghiandole di scorpione radioattivo a Ruby Nash è possibile ottenere dello sformato piccante
Harder, Better, Faster, Stronger	Clinica Medica New Vegas	Dottor Usanagi	Vari impianti e punti S.P.E.C.I.A.L.			Il Corriere deve installare uno o più impianti
Hats Entertainment	Atomic Wrangler	Francine Garret	Chiave della stanza dell'Atomic Wrangler, poter avere un rapporto con Fisto o Beatrix Russell se si ha già completato <i>Il tango atomico di Wang Dang</i>			Dopo aver ottenuto la chiave della stanza dell'Atomic Wrangler e parlato con Francine, il Corriere dovrà contattare Caleb McCaffery e ottenere il suo cappello (uccidendolo, parlandogli o rubandoglielo)
Help for Halford	Camp Guardian	Soldato semplice Halford	Schemi - Pugno medagliette di cane	Medicina 50: per curare la gamba di Halford senza usare una borsa medica		Il Corriere dovrà soccorrere Halford a Camp Guardian
Hidden Valley computer virus	Hidden Valley	Scriba Ibsen	Accesso al database di Hidden Valley	Scienza 70: per bloccare il virus permanentemente su un terminale		Il Corriere dovrà, entro 60 secondi, individuare e isolare tre terminali infetti dal virus
Highway to the Danger Zone	Base aeronautica di Nellis	George	Dettagli tempistica artiglieria di Nellis, tappi	Baratto 40: per scommettere solo 200 tappi (e quindi guadagnandone 400, invece di 600) Eloquenza 60: per ottenere altri 100 tappi una volta tornati		Accettando la sfida di George è possibile ottenere alcune informazioni sull'artiglieria di Nellis e su come evitarla
Honorary Rocketeer	Sede REPCONN	Pip-Boy	Tour dell'edificio			La guida turistica accompagnerà il Corriere nel tour informativo, fino alla stanza del Sistema Solare
I Love Bananas	Vault 3	Rick Lancer	100 PE Karma positivo Password del Soprintendente del Vault 3, Vault 3 chiave di manutenzione			Il Corriere dovrà trovare Rick Lancer nel Vault 3, rubare la chiave del demone prigioniero da Daniel e liberarlo
Iron and Stealing	Base aeronautica di Nellis	Jack		Fama per i Boomer		Il Corriere può consegnare a Jack i rottami di ferro in cambio di fama per i Boomer
Keiths Caravan Charade	Aerotech Office Park	Capitano Parker	250 tappi	Eloquenza 60/Baratto 45: per smascherare Keith Baratto 45: per accordarsi con Keith sulla vendita delle droghe		Il Corriere dovrà trovare le prove delle attività illegali di Keith. È possibile confrontarsi con lui, accordarsi sulla vendita delle droghe o recuperare il mazzo di carte segnate (su un tavolo nella suite Aerotech 200)
Laurifer Gladiator	Il Forte	Otho	Combatti nell'arena al Forte			Per poter combattere nell'arena, il Corriere deve essere di sesso maschile
Lenks Bad Debts	Stazione Mercenari Foxtrot	Responsabile delle comunicazioni Lenk	250 tappi e karma positivo o negativo/infamia per l'RNC	Infamia per l'RNC	Eloquenza 30: per ascoltare la storia completa da Lenks	Il Corriere può estorcere a Lenk 250 tappi, guadagnando infamia per l'RNC e karma negativo

Nome	Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Lily and Leo	Jacobstown	Lily	Diversi effetti sul combattimento di Lily			<p>Dopo aver passato un po' di tempo con Lily, il Corriere verrà a sapere dell'esistenza di una registrazione audio, contenente le voci di alcuni bambini che ringraziano la loro nonna. Dopo aver ascoltato la registrazione, è possibile cambiare il dosaggio delle medicine assunte da Lily:</p> <ul style="list-style-type: none"> - piena dose, Lily non avrà più crisi psicotiche ma la sua abilità Armi da mischia sarà ridotta a 60 - mezza dose, Lily avrà un attacco psicotico ogni qualvolta la sua salute sarà ridotta a meno di un quarto del totale ma riuscirà a calmarsi da sola - nessuna dose, Lily avrà un attacco psicotico ogni qualvolta la sua salute sarà ridotta a meno di un quarto del totale e alcuni effetti negativi diventeranno permanente, mentre la sua abilità Armi da mischia sarà aumentata a 100
Long-Term Care	Old Mormon Fort	Julie Farkas		Fama per i Seguaci/Freeside		<p>Julie Farkas cerca di stringere un accordo con i vari mercanti di Freeside, ma solo James Garret dell'Atomic Wrangler sembra intenzionato fare un'alleanza</p>
Malleable Mini Boomer Minds	Base aeronautica di Nellis	Mini Boomer		Fame o infamia per i Boomer	Carisma 7: per poter parlare con i Mini Boomer	<p>È necessario possedere nell'inventario alcuni dinosauri giocattoli, razzi souvenir e caramelle gommose, mentre non dovranno essere presenti droghe (come il Jet) o gomme da masticare</p>
Mauds Muggers	Cerulean Robotics	Maude	Nessuna			<p>Nei dintorni dell'edificio della Cerulean Robotic, il Corriere verrà assalito da una gang di adorabili vecchioni</p> <p>È necessario possedere il tratto Zona contaminata selvaggia</p>
Meeting an Equal	Piazza di North Vegas	Jules	Schemi - .44 Magnum, SWC (caricata a mano)		Armi 60, Sopravvivenza 60: per ottenere gli Schemi - .44 Magnum, SWC (caricata a mano) da Jules	
Missing a Few Missiles	Base aeronautica di Nellis	Raquel		Fama per i Boomer		Completata <i>Formiche indisciplinate</i> , il Corriere dovrà portare dei missili Raquel
Most Wanted	Zona contaminata del Mojave	Pip-Boy			Reputazione molto negativa per l'RNC	Quando la reputazione verso l'RNC diventa troppo bassa, il Corriere viene raggiunto da alcuni sicari mercenari col compito di ucciderlo
Not Worth a Hill of Corn and Beans	Camp McCarran	Caporale William Farber	Sconto		Riparazione 80: per riparare il tritatutto industriale senza i materiali di ricambio	<p>Gli oggetti da trovare per riparare il tritatutto industriale sono: 2 luci pilota, 2 pentole a pressione, 2 conduttori, 2 bocchette della pompa antincendio, 4 batterie a fissione, 2 gruppi manometri, 2 moduli sensore, 5 rottami di ferro, 1 pentola</p> <p>Quasi tutti componenti si possono trovare alla Sede REPCONN, nel Vault 11 e al Cerulean Robotics</p>
Old School Ghoul	Novac, Camp McCarran o Camp Forlorn Hope, Base aeronautica di Nellis	Raul	Vecchio Vaquero o Manutenzione completa per Raul		Eloquenza 66: per cambiare il destino di Raul	Il Corriere, con Raul come seguace, deve parlare con il Mercenario Andy a Novac, il Caporale Sterling a Camp McCarran e Loyal alla Base aeronautica di Nellis (in qualsiasi ordine). Dopo ogni dialogo, Raul si confiderà con il Corriere a proposito del suo passato e, in base alle scelte fatte, verrà determinata l'abilità che Raul assumerà finita la missione
Papers, Please	Negozi di Mick e Ralph	Mick	Passaporto contraffatto		Baratto 50: per comprare il passaporto a solo 375 tappi, invece di 500	Per entrare nella Strip è possibile acquistare un passaporto contraffatto da Mick o sfruttando il favore del Re, dopo aver completato <i>Malinconia dei militari</i>
Pistol Packing	Hidden Valley	Cavaliere Torres	Fucile laser a tr. raggio	Fama per la Confraternita d'Acciaio		Il Cavaliere Torres, responsabile dell'armeria di Hidden Valley, chiede al Corriere di recuperare una pistola laser perduta. Dopo aver parlato con il Paladino al poligono, con l'Iniziato Stanton e con l'Apprendista Watkins, si scopre che la pistola è andata persa durante un'esercitazione al Burrone con scorpioni
Playing on the Old Joana	Cortile del Gomorrah	Joana	Avere un rapporto con Joana			Trattando con dolcezza Joana è possibile avere un rapporto gratuitamente

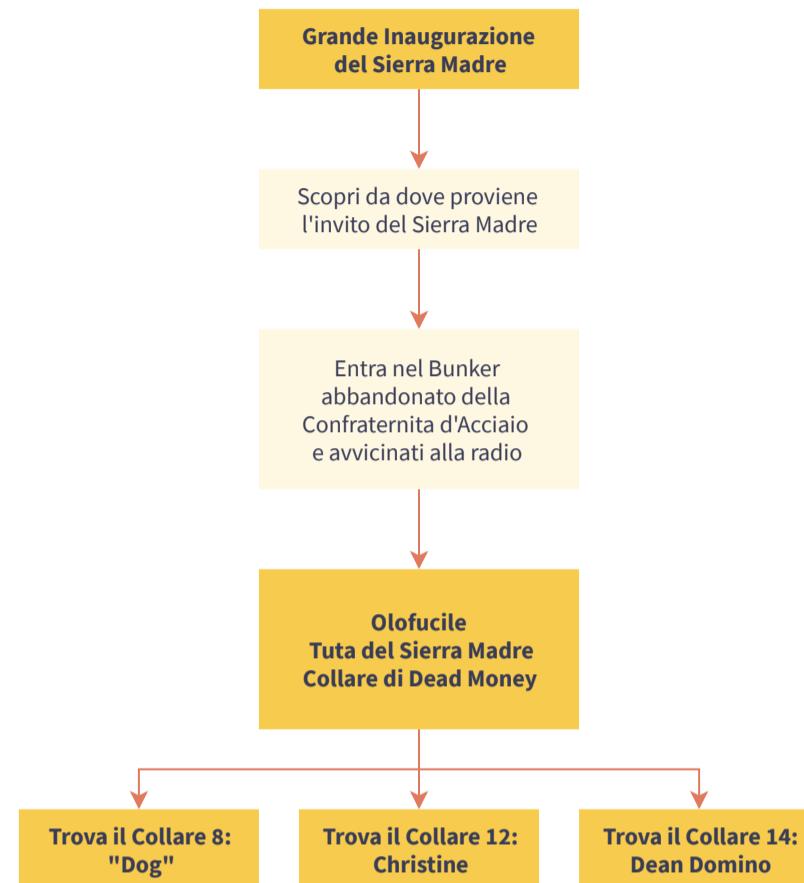
Nome	Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Poor Meat Never Makes Good Soup	Camp McCarran	Viale di Camp McCarran	Caporale William Farber	Fama per l'RNC	Eloquenza 60/Baratto 60: per convincere Fitz Eloquenza 70/Baratto 50: per convincere Blake	Il Corriere dovrà stringere degli accordi con i principali mercanti alimentari per conto dell'RNC: Fitz (all'Area di sosta del Grub n° Gulp), Ruby Nash (a Primm), Blake (alla Crimson Caravan Company). Bisognerà inoltre ottenere dell'additivo alimentare, visitando il Vault 22
Powder to the People	Il Forte	Siri	Droghe	Polvere curativa, fama per la Legione	Sopravvivenza 20: per migliorare le cure di Siri	Con una buona reputazione per la Legione, il Corriere può chiedere alla schiava Siri alcuni medicamenti
Power to the People	Sloan	Pip-Boy	Fama per l'RNC o 5 rottami di ferro, un conduttore e un modulo sensore		Riparazione 35: per riparare il generatore	
Razzle Dazzle!	'	Cortile del Gomorrah	Dazzle	Avere un rapporto con Dazzle		Pagandola 100 tappi o dandole alcune droghe è possibile avere un rapporto con Dazzle
Reach for the Sky, Mister!	Freeside	Max	Mirino di Euclid		Baratto 45: per pagare solo 20 tappi, invece di 1000	A Freeside è possibile ottenere il Mirino di Euclid da Max
Rest and Resupply	Camp McCarran	Colonnello James Hsu	Rifugio dei Mercenari dell'RNC			Non appena avrà raggiunto la reputazione "Accettato" per l'RNC, il Colonnello Hsu consegnerà al Corriere la chiave del Rifugio dei Mercenari
Ringos Caravan Rules	Goodsprings	Ringo	Mazzo da Caravan			Dopo aver incontrato Ringo, al Corriere verrà insegnato a giocare a Caravan
Rotfaces Loose Lips	Freeside	Rotface	Cappello di Eulogy Jones			Il Corriere può ottenere informazioni utili su Freeside dando dei tappi a Rotface. Dopo aver comprato abbastanza informazioni, Rotface avrà un nuovo cappello e, se ucciso, sul suo cadavere comparirà il Cappello di Eulogy Jones
Saving (or Saving) Sergeant Teddy	Il Forte	Melody	Karma positivo o negativo	Fama per la Legione (opzionale)	Eloquenza 50: per convincere Melody a parlare del suo orsacchiotto Amico degli animali: per ottenere l'orsacchiotto gratuitamente da Anthony Baratto 50: per lottare contro solo due bastardi invece che quattro	Melody confesserà di aver perso l'orsacchiotto, il Sergente Teddy. È possibile ottenerlo da Antony, se il Corriere ha abbastanza reputazione con la Legione, gratuitamente usando l'abilità Amico degli animali o lottando nell'arena contro dei bastardi. Ottenuto l'orsacchiotto è possibile ridarglielo a Melody oppure strapparlo davanti ai suoi occhi
Short-Term Treatment	Old Mormon Fort	Julie Farkas		Fame per i Seguaci o Freeside		Il Corriere può consegnare a Julie Farkas alcune droghe in cambio di fama per i Seguaci dell'Apocalisse e PE
Silus Treatment	Camp McCarran	Luogotenente Carrie Boyd		Fama per l'RNC	Eloquenza 50/Intelligenza 8: per persuadere Silus a rivelare i piani della Legione	Il Corriere può partecipare all'interrogatorio di Silus, prigioniero della Legione a Camp McCarran e scegliere se: - picchiarlo o convincerlo a rivelare i piani della Legione - aiutarlo, consegnandoli una pistola silenziata da .22
Smooth-Talking Criminal	Freeside	Santiago	Sconto al Negozio di Mick e Ralph			Durante la missione Esattore debiti, Francine Garret manderà il Corriere a riscuotere i pagamenti arretrati di Santiago. Egli si difenderà dicendo di essere un VIP, offrendo al Corriere, al posto del pagamento, un codice (falso) per ottenere uno forte sconto al Negozio di Mick e Ralph.
The Star Show-down	Nipton	Tomas e Jacklyn	2-7 Tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla		Eloquenza 50: per ottenere la collana di tappi da Tomas Intelligenza 7: per ottenere la collana di tappi da Jacklyn	Raggiungendo Nipton da Primm, il Corriere si imbatterà in uno scontro a fuoco fra Tomas e Jacklyn. A seconda di chi sopravvive saranno disponibili diverse sfide abilità. Uccidendo entrambi si otterranno 9 tappi di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla
Strategic Nuclear Moose	Contrabbando di birra artigianale	Pip-Boy	Il grande libro della scienza e Tappo di bottiglia stella Sunset Sarsaparilla			
Straus Calls	Novac	Dott. Ada Straus	Sconto sulle cure			La Dott. Ada Straus è il medico più conveniente del Mojave. Se il Corriere le chiede di curarlo completamente (dipendenze, radiazioni e ferite) in un'unica conversazione, il prezzo dei tappi scenderà da 50 tappi a 40

Nome	Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Strip Search	Cancello nord di Freeside	Securitron	Accesso garantito alla Strip		Scienza 80: per manomettere la guardia Securitron	Il Corriere può ottenere l'accesso alla Strip: - hackerando la guardia Securitron - consegnando 2000 tappi (che gli verranno restituiti) - esibendo un passaporto, ottenibile dal Re o da Ralph
Suits You, Sarah	Vault 21	Sarah	Rapporto con Sarah, fame per la Strip		Baratto 65: per vendere a Sarah anche le tute da Boomer Eloquenza 65, 75: per avere un rapporto con Sarah, dopo averle consegnato almeno 30 tute	Il Corriere può vendere le tute del vault a Sarah
Tags of Our Fallen	Camp Forlorn Hope, Cottonwood Cove	Quartiermaestro Mayes, Aurelius of Phoenix	2-10 tappi per medaglietta per cani dell'RNC		Baratto 35: per convincere il Decano Severus a dare munizioni in cambio delle medagliette	Il Quartiermaestro Mayes darà due tappi per ogni medaglietta per cani dell'RNC che il Corriere gli consegnerà. Dopo 15 medagliette, Mayes offrirà un bonus di 100 cappi e 6 birre, che il Corriere può rifiutare per guadagnare karma positivo. In alternativa, è possibile consegnare le medagliette a Aurelius of Phoenix, in cambio di 10 tappi a pezzo Consegnare le medagliette fa parte della missione Ripristino di Hope
The Screams of Brahmin	Novac	Dusty McBride	75 tappi 10 bistecche di bramino	Fama per Novac		Novac è bersaglio di continue incursioni notturne. Il Corriere dovrà investigare alla fattoria di Dusty McBride, a ovest del Motel Dino Dee-lite. Scoprirà dunque che si tratta di un nightkin e dovrà ucciderlo
Thought for the Day	Base commerciale 188	Il previsore	Nessuna			Per 100 tappi è possibile ascoltare le storie del previsore
Tourist Traipse	Vault 21	Sarah	Storia del Vault 21			Con un po' di pazienza è possibile scoprire la storia del Vault 21 da Sarah
Trudys Radio Repair	Goodsprings	Trudy	50-75 tappi	Fama per Goodsprings	Riparazione 20: per riparare la radio di Trudy al Prospector Saloon Baratto 20: per guadagnare altri 25 tappi	
Useless Baubles or Fancy Trinkets?	Lucky 38	Jane	2000 tappi per Palla di neve			Consegnando le palle di neve a Jane al Lucky 38 è possibile guadagnare 2000 tappi a pezzo
We Must Stop Beating Like This	Nei pressi di Goodsprings	Victor	Nessuna			Il Corriere deve abbandonare la strada principale vicino a Goodspring e aspettare che Victor venga in suo soccorso. A nord della città è possibile imbattersi in alcuni gruppi di cazador
We Must Stop Meeting Like This	Goodsprings, Novac, Boulder City, Strip	Victor	Nessuna			Il Corriere deve incontrare Victor a Goodsprings, Novac, Boulder City e sulla Strip
Wind-Brahmin Wrangler	Tumbleweed Ranch dei Brooks	Nightkin	Nessuna			Avvicinandosi al recinto del bestiame al Tumbleweed Ranch dei Brooks, il Corriere verrà contattato da un nightkin, che gli offrirà del "bramino a vento" in cambio di tutti i tappi in suo possesso. Declinando l'offerta, il nightkin diventerà ostile
You Gotta Break Out a Few Eggs	Sloan, Quarry Junction	Jas Wilkins	Omellette della Zona contaminata			Dando delle uova di deathclaw a Jas Walkins è possibile ottenere delle omellette della Zona contaminata
You Make Me Feel Like a Woman	Base commerciale 188	Veronica	Parata degli Scriba			Dando un vestito formale a Veronica è possibile imparare la mossa da disarmato Parata degli Scriba. A causa di un bug con la missione Potrei risvegliare il tuo interesse è consigliato avere già un vestito formale nell'inventario prima di reclutarla

Missioni di Dead Money

Grande Inaugurazione del Sierra Madre

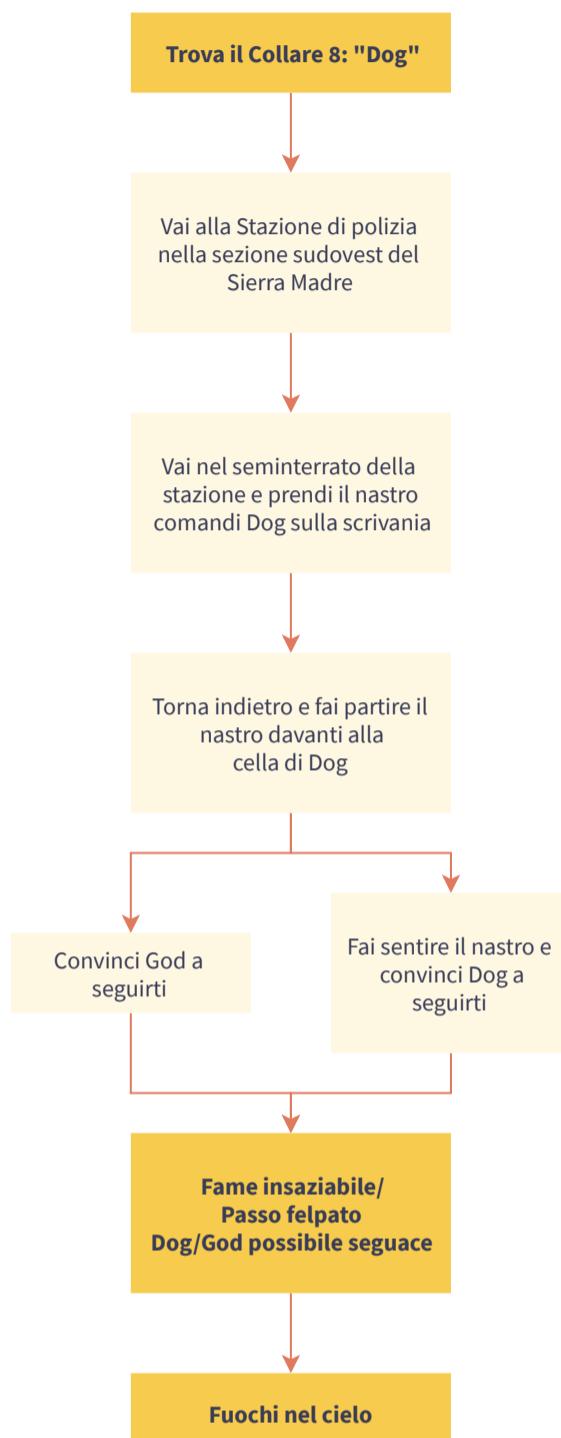
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio	Padre Elijah	Olofucile Tuta di Dead Money		Prima di iniziare questa missione, è consigliabile alleggerirsi il più possibile, conservandosi però una notevole quantità di droghe, vista la penuria di queste in tutto il DLC



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Scopri da dove proviene l'invito del Sierra Madre.

Trova il Collare 8: "Dog"

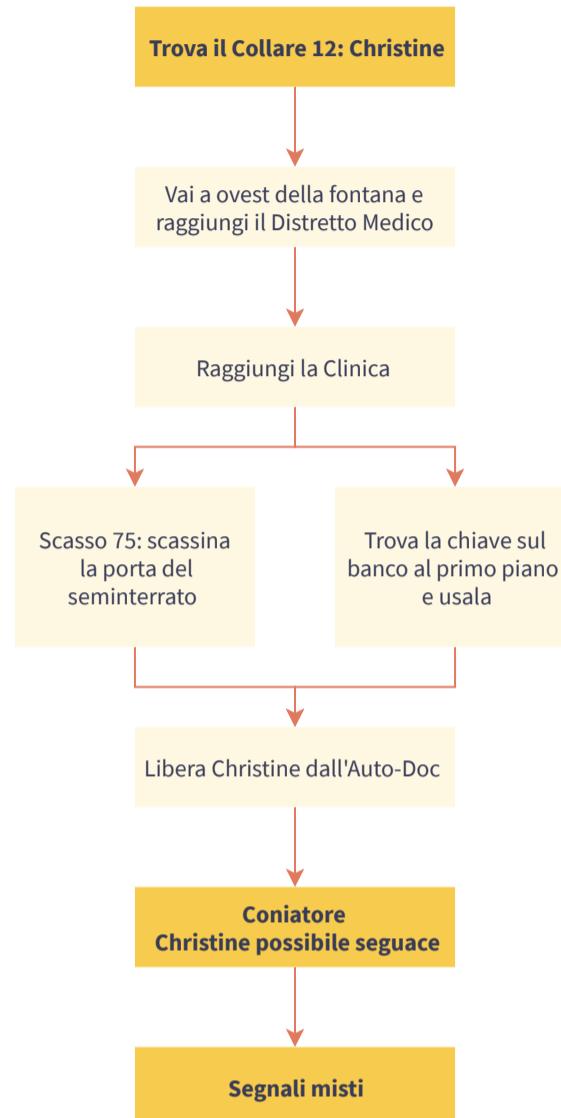
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Stazione di polizia	Padre Elijah	Dog/God come seguace Abilità Fame insaziabile/Passo felpato		Non è possibile completare la missione "neutralmente" per Dog/God: se il Corriere non è pronto a reclutare Dog, meglio che non ci parli



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova Dog alla stazione di polizia della Villa.
20		Cerca nello scantinato della stazione di polizia un modo per liberare Dog dalla sua cella.
30		Riproduci il registro audio dello scantinato sul tuo Pip Boy vicino alla gabbia di Dog.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Arruola Dog.

Trova il Collare 12: Christine

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Clinica	Padre Elijah	200 PE Christine come seguace Abilità Coniatore		Una volta completata questa missione, l'esterno della Clinica sarà gremito di fantasmi; è consigliato quindi consegnare un'arma a Christine affinché possa assisterci



Tappe	Stato	Descrizione
10		Cerca Christine nella clinica del Distretto Medico.
20		Vai nello scantinato della clinica e spegni gli altoparlanti schermati nell'ala dell'Auto-Doc.
30		Trova Christine nell'ala Auto-Doc della clinica.
40	✓	Arruola Christine.

Trova il Collare 14: Dean Domino

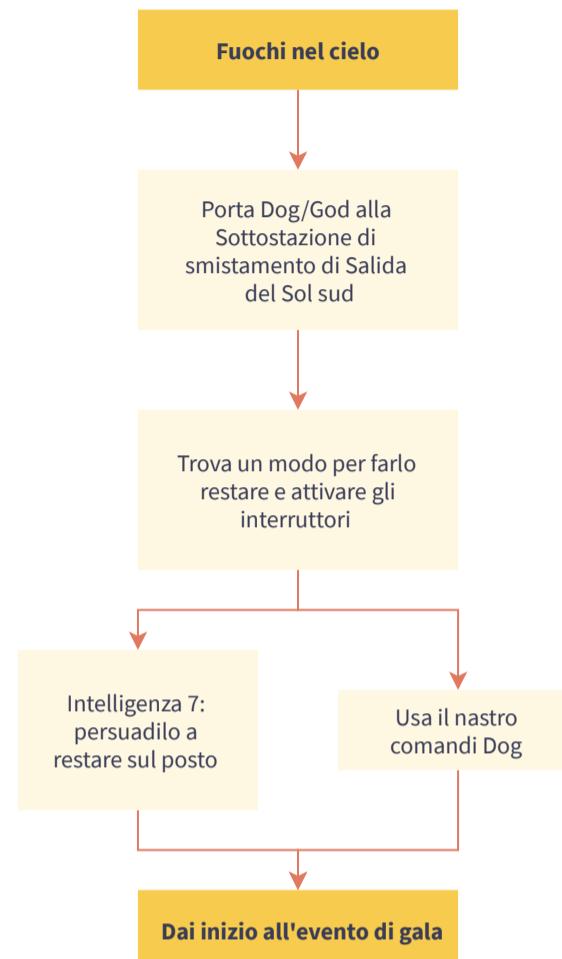
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Distretto Residenziale	Padre Elijah	Dean Domino come seguace Abilità Assuefazione	Esplosivi 25: per avere una scelta di dialogo aggiuntiva la prima volta che incontriamo Dean Esplosivi 30: per disarmare i grappoli di granate	Per non dover uccidere Dean durante la missione <i>Chiamata alla ribalta al Tampico</i> è necessario accettare di aiutarlo, parlargli sempre educatamente ed evitare la sfida Baratto, mentre si parla con lui per la prima volta



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai da Dean Domino nel suo nascondiglio del Distretto Residenziale.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Arruola Dean Domino.

Fuochi nel cielo

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Salida del Sol sud	Padre Elijah	800 PE	Intelligenza 7: per convincere God ad andare alla Sottostazione di smistamento senza dover invocare Dog	All'interno del Cafè rovinato c'è un letto in cui il Corriere può riposarsi e rigenerare la salute Questa missione è l'ultima possibilità per apprendere Martini del Sierra Madre da Dean



Tappe	Stato	Descrizione
5		Vai alla Fontana e parla con Elijah per ottenere ulteriori istruzioni.
10		Porta Dog alla Sottostazione di smistamento di Salida del Sol.
20		Fai aspettare Dog alla Sottostazione di smistamento.
30		Trova due pezzi dei resti del fantasma mietitore per convincere Dog a restare nella Sottostazione di smistamento.
35	<input checked="" type="checkbox"/>	(Opzionale) Usa il terminale della Sottostazione di smistamento per rinchiudere Dog e costringerlo a fare la sua parte nel Gala.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Ritorna da Dog con i resti del fantasma mietitore.

Fai suonare la banda

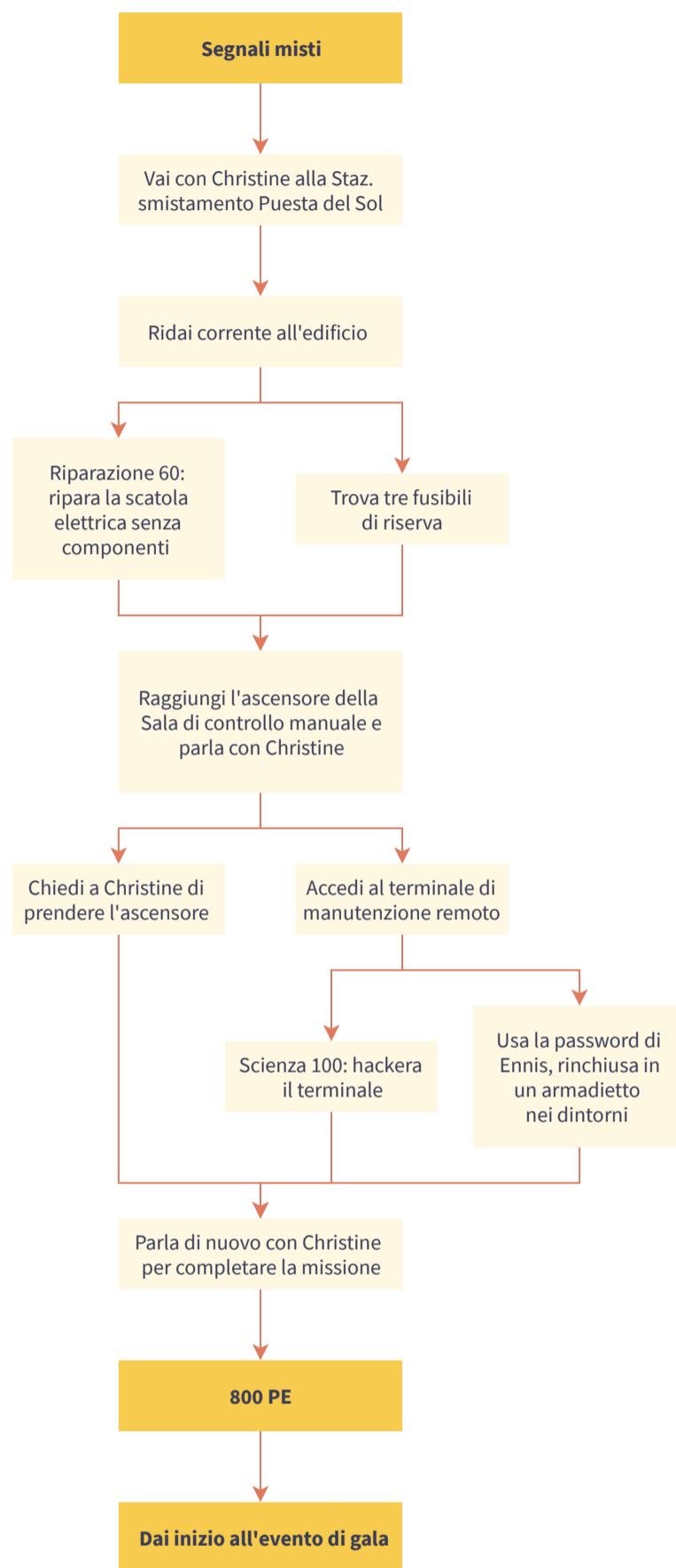
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Puesta del Sol sud	Padre Elijah	800 PE	Riparazione 60: per riparare il quadro elettrico senza fusibili di riserva Scienza 100: per attivare il terminale senza la password di Ennis	-



Tappe	Stato	Descrizione
10		Porta Dean sul tetto di Puesta del Sol.
20		Parla con Dean e digli di rimanere in posizione e dare inizio all'evento di Gala.
30		Accendi entrambi gli ologrammi di sicurezza per tenere sotto controllo il cortile ai piedi di Dean.
40		Dì a Dean che può prendere posizione al Gala in tutta sicurezza.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Ritorna sul tetto di Puesta del Sol con Dean.

Segnali misti

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Staz. smistamento Puesta del Sol	Padre Elijah	800 PE		



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai alla Stazione di smistamento di Puesta del Sol con Christine.
20		Ripara la scatola elettrica per accedere alla Stazione di smistamento.
30		Porta Christine all'ascensore della Sala di controllo manuale.
40		Chiedi a Christine di prendere l'ascensore fino alla Sala di controllo manuale.
50		Accedi al Terminale di manutenzione remoto per conto di Christine.
60		Usa i comandi dell'ascensore per far scendere Christine fino alla Sala di controllo manuale.
70	✓	Porta Christine al Terminale di manutenzione remoto e falle sapere che può essere usato.

Dai inizio all'evento di gala

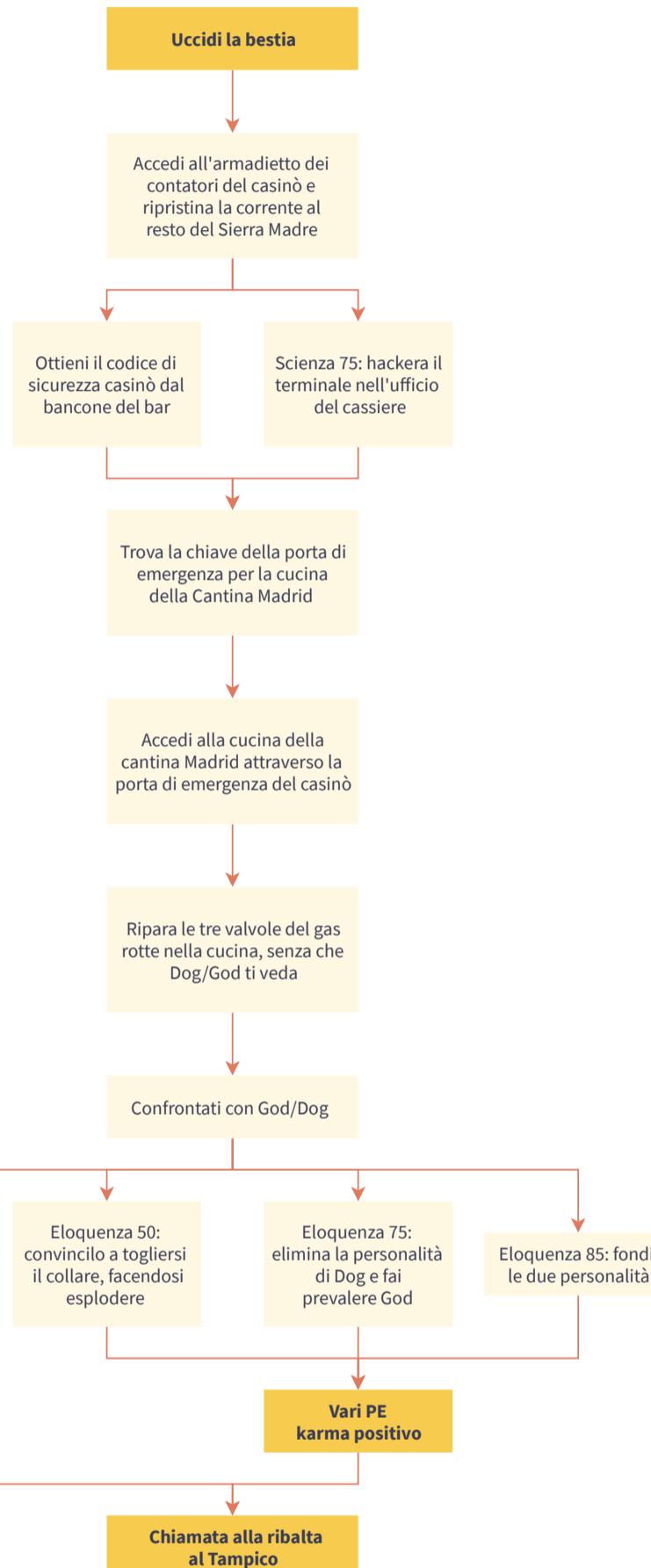
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Salida del Sol nord	Padre Elijah	1600 PE	-	-



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova il pannello di controllo dell'evento di gala in cima al campanile a Salida del Sol nord e attivalo.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Vai al cancello principale del Sierra Madre ed entra nel casinò.

Uccidi la bestia

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Cantina Madrid, Casinò Sierra Madre	Padre Elijah	Vari PE Karma in base alle decisioni prese	Eloquenza 50: per convincere Dog a togliersi il collare, facendosi esplodere Eloquenza 75: per sopprimere la personalità di Dog e far prevalere God Eloquenza 85: per fondere le due personalità	Con il <i>nastro comandi</i> Dog è possibile conversare con Dog/God dalla distanza



Tappe	Stato	Descrizione
5		Accedi all'armadietto dei contatori del casinò e ripristina la corrente al resto del Sierra Madre.
10		Trova la chiave della porta di emergenza per la cucina della Cantina Madrid.
20		Accedi alla cucina della cantina Madrid attraverso la porta di emergenza del casinò.
30		Ripara le tre valvole del gas rotte nella cucina senza essere visto da Dog.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Confrontati con Dog e convincilo a tornare sulla sua posizione, in una maniera o nell'altra.
50		Uccidi Dog.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Esci dalla cucina prima che il collare di Dog esploda e faccia esplodere anche il tuo.

Chiamata alla ribalta al Tampico

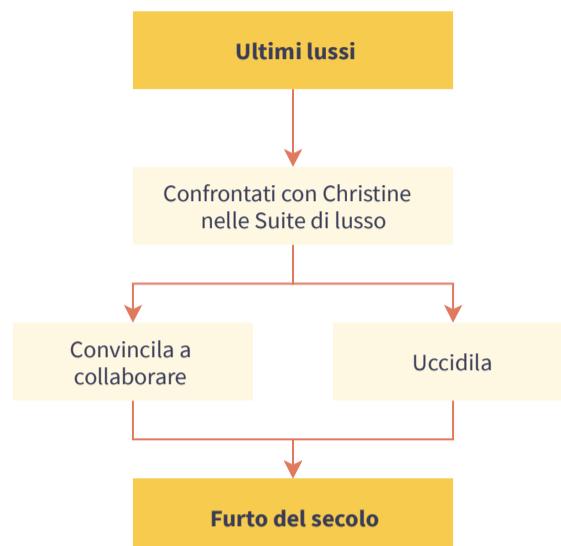
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Tampico, Casinò Sierra Madre	Padre Elijah	Nessuna	Eloquenza 75: per convincere Dean a cedere la chiave e continuare ad aiutarlo	Per evitare di dover uccidere Dean, è necessario, la prima volta che il Corriere lo incontra, accettare di lavorare per lui ed evitare tutti i dialoghi che possano in qualche modo offendere il suo "ego", comprese domande che riguardano il suo collare



Tappe	Stato	Descrizione
10		Cerca Dean al teatro Tampico.
15		Cerca la chiave del backstage.
20		Cerca un modo per disattivare l'ologramma di sicurezza del teatro Tampico.
30		Riproduci l'olonastro di Dean col proiettore del Tampico.
40		Vai al backstage del Tampico ed occupati di Dean.
50		Uccidi Dean Domino.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Scappa dal Tampico prima che il collare di Dean esploda.

Ultimi lussi

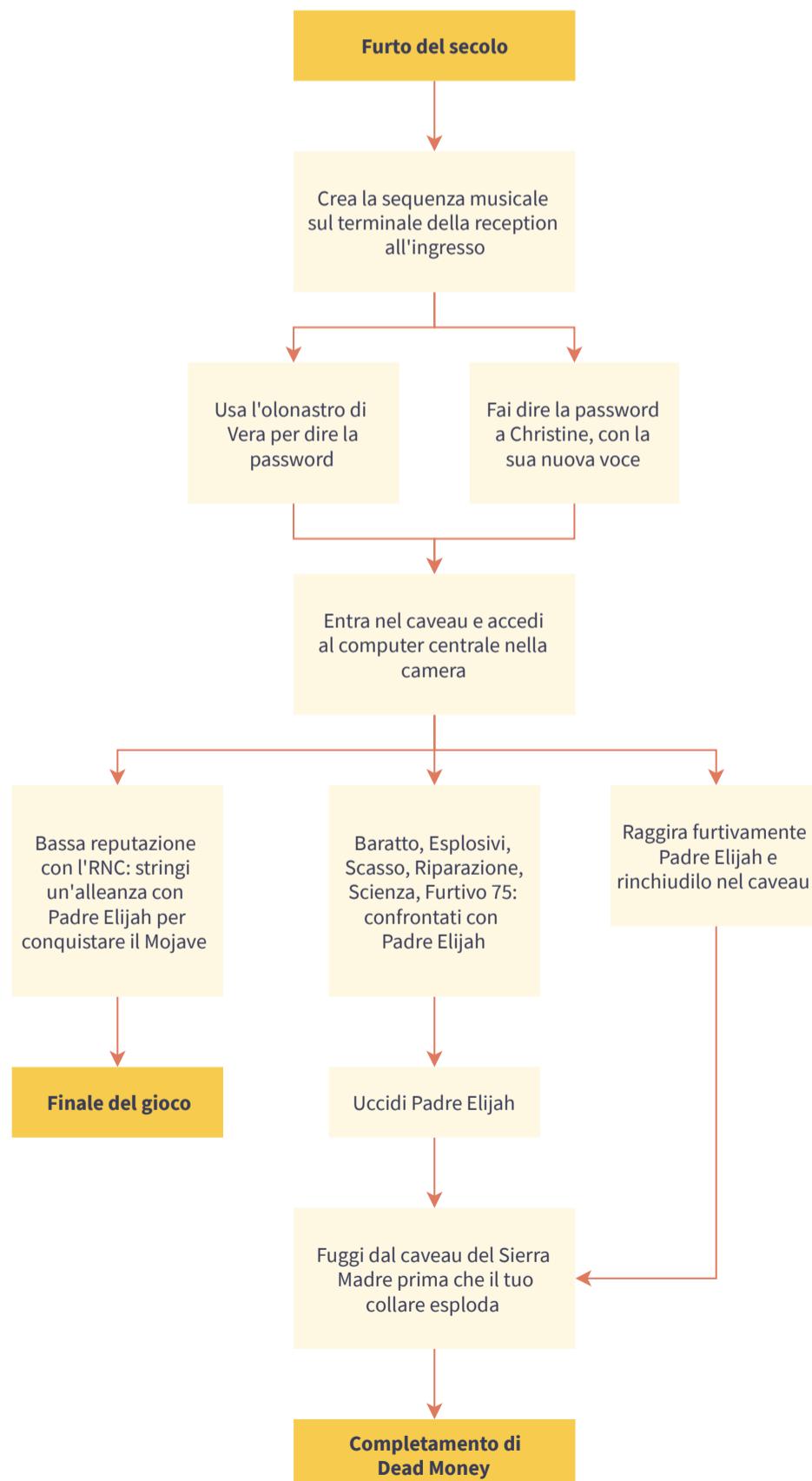
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Suite di lusso, Casinò Sierra Madre	Padre Elijah	Nessuna	Riparazione 75: per disattivare l'emettitore di ologrammi senza dovergli sparare Percezione 7: per capire cosa nasconde Christine	Se si decide in <i>Segnali misti</i> ti rinchiudere Christine nella stazione di smistamento, quando il Corriere arriverà alle Suite di lusso per confrontarsi con lei, l'intera area sarà disseminata di trappole e mine ad inciampo



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova Christine nella Suite di lusso.
20		Uccidi Christine.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Scappa dalla Suite di lusso prima che il collare di Christine esploda.

Furto del secolo

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il caveau, Casinò Sierra Madre	Padre Elijah	37 lingotti d'oro	Baratto 75/Esplosivi 75/Scasso 75/ Riparazione 75/Scienza 75/Furtivo 75: per affrontare Padre Elijah	<p>È possibile, con un po' di abilità, prendere tutti i lingotti d'oro e intrappolare Elijah nel caveau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrati nel caveau, sarà necessario interagire con il terminale di sicurezza e disattivare i protocolli di sicurezza - Prendere tutte le barre d'oro - Interagire con il terminale di controllo al centro - Bisognerà selezionare tutte le opzioni che riguardano Vera, in questo ordine: <i>Vera Keyes</i>, <i>Vera</i>, <i>A Vera e</i>, arrivati alla schermata in cui è possibile selezionare <i>Vera Keyes</i> e il <i>Profilo personale di Sinclair</i>, spegnere il terminale senza selezionare nulla - Elijah apparirà sullo schermo dietro al terminale - Selezionare il dialogo "Sono stanco di parlare ad un'immagine sullo schermo. Se hai intenzione di scendere, fallo" e "Non sono interessato al vault, voglio solo andarmene" - Passare due sfide Eloquenza o Baratto 75 e selezionare "Hai ragione, sarà diverso, deve essere diverso" - Passare un'altra sfida Eloquenza 75 - Una volta fatto ciò, affrettarsi ad uscire dal caveau e nascondersi dietro gli alternatori subito a destra dell'entrata (meglio sarebbe utilizzare uno Stealth Boy) e non farsi notare da Elijah - Non appena Elijah sarà vicino al terminale d'entrata del caveau, dirigersi verso l'uscita lì vicino, cercando di raggiungerla prima che si attivi il campo di forza - Uscire dalla struttura

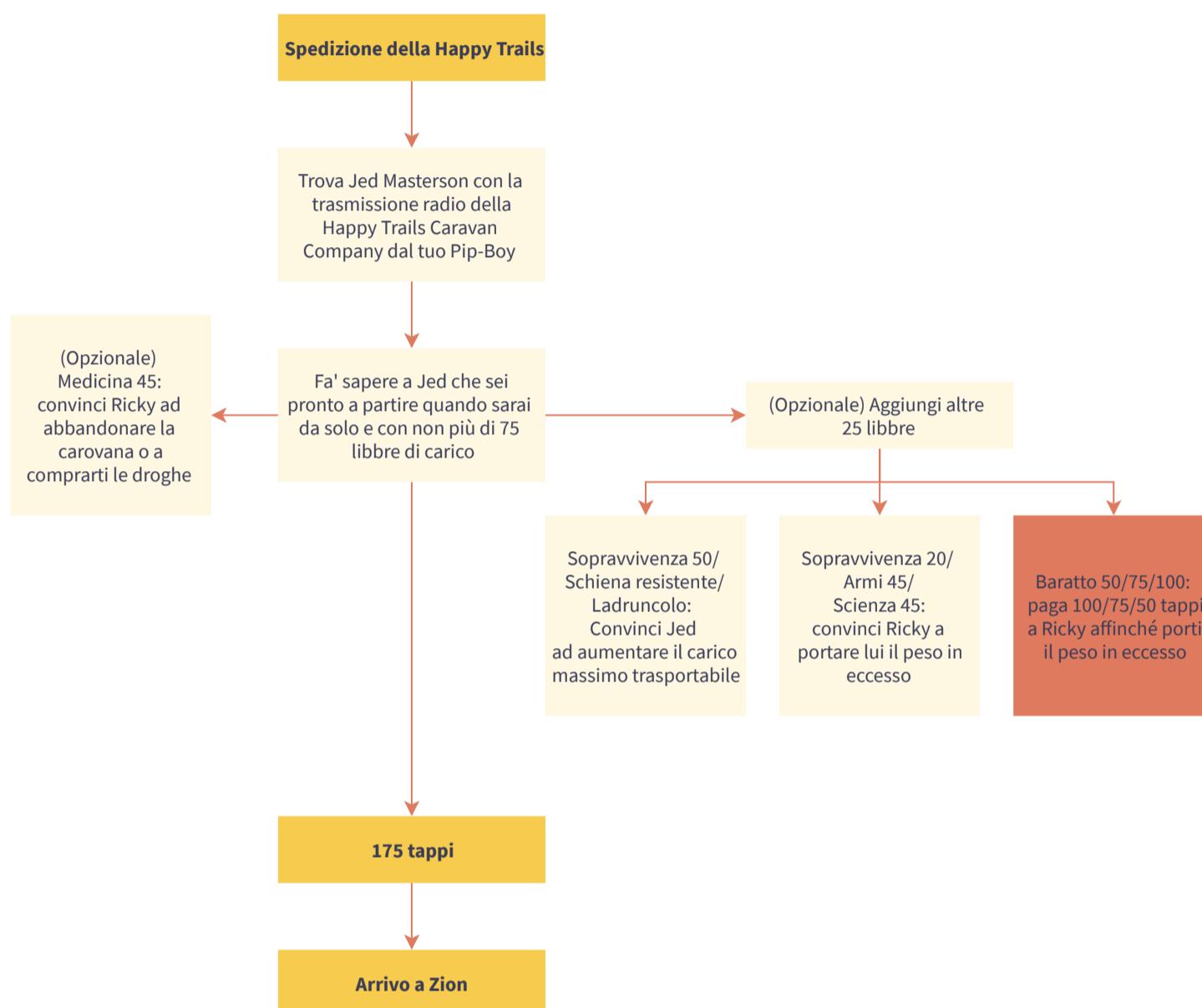


Tappe	Stato	Descrizione
10		Componi la sequenza musicale di Vera al terminale della reception all'ingresso.
20		Accedi al caveau del Sierra Madre.
30		Scopri i segreti del Sierra Madre nella stanza centrale del caveau.
40		Sconfiggi Elijah.
45		(Opzionale) Esci dal caveau senza essere individuato e intrappola Elijah quando apre il caveau.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Fuggi dal caveau del Sierra Madre prima che il tuo collare esploda.

Missioni principali di Honest Hearts

Spedizione della Happy Trails

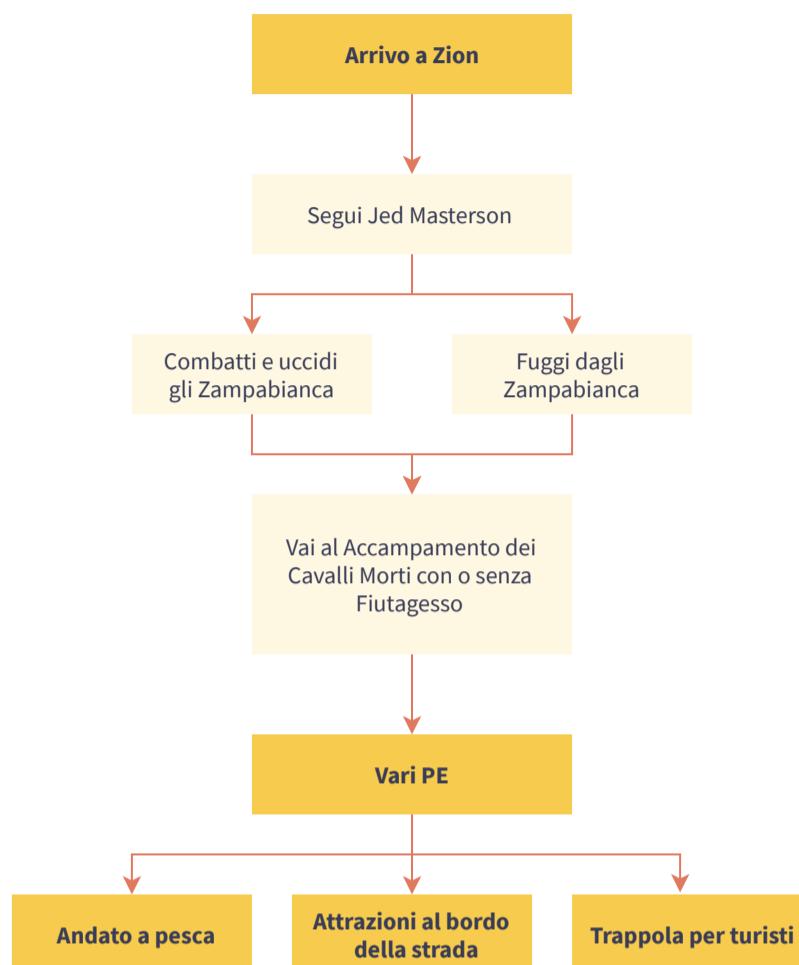
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Passaggio settentrionale	Trasmissione della Happy Trails Caravan Company	175 tappi	Sopravvivenza 50/Schiena resistente/Ladruncolo: per aumentare il peso trasportabile massimo a 100 libbre Medicina 45: per diagnosticare la dipendenza da droghe di Ricky e vendergli lo Psycho o disintossicarlo col Fixer Scienza 45/Eloquenza 50/Sopravvivenza 20/Armi 45/Addestramento armatura atomica: per sbagliardare Ricky e costringerlo ad andarsene o a prendere parte del nostro peso	Per poter proseguire il Corriere dovrà alleggerire il suo inventario e raggiungere un massimo di 75 libbre di peso trasportabile. Puoi aumentare il peso trasportabile convincendo Ricky



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova il capo della carovana Happy Trails.
20		Fa' sapere a Jed che sei pronto a partire quando sarai da solo e con non più di 75 libbre di carico.
30		Fa' sapere a Jed che sei pronto a partire quando sarai da solo e con non più di 100 libbre di carico.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	Missione completata

Arrivo a Zion

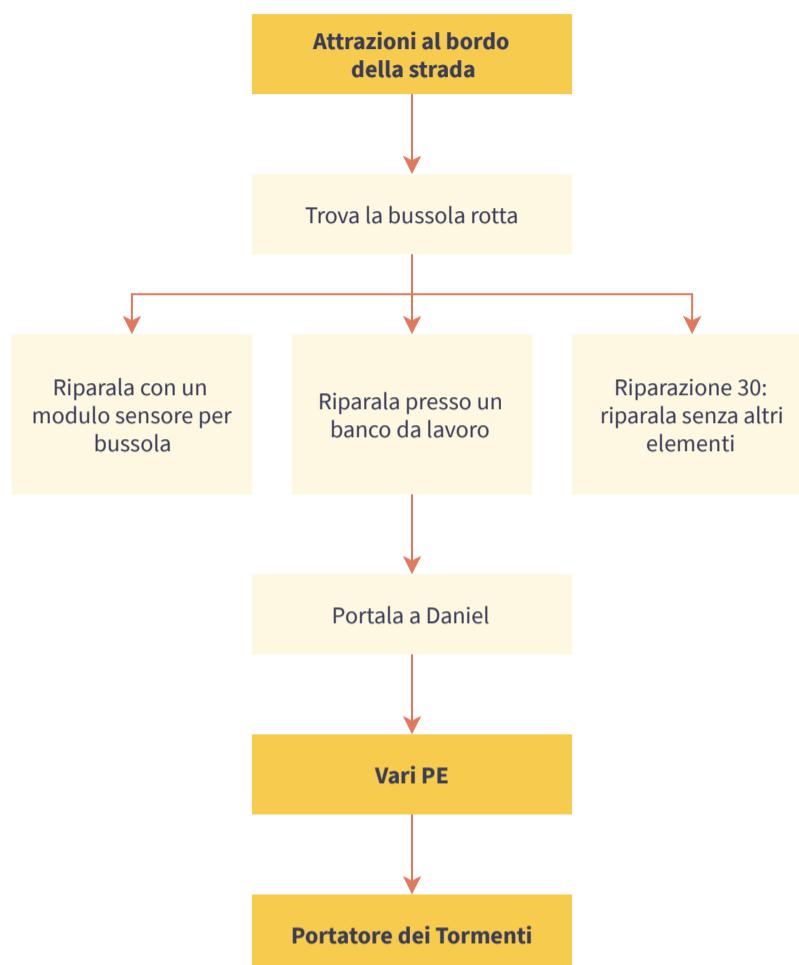
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Jed Masterson	Vari PE	Intelligenza 7/Imperialista beffardo: per sbloccare dei dialoghi unici con i Cavalli Morti	Le borse da campeggio che si trovano vicine al luogo dell'imboscata possono essere utilizzate per depositare gli oggetti,



Tappe	Stato	Descrizione
5		Segui Jed.
10		Opzionale: Respingi l'assalto degli Zampabianca.
20		Recati nella Zion Valley.
30		Recati all'accampamento dei Cavalli Morti sul ramo orientale del Virgin.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Joshua Graham.

Attrazioni al bordo della strada

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Cavalli Morti	Joshua Graham	Vari PE	Riparazione 30: per riparare la bussola senza modulo sensore o un banco di lavoro	Riparando la bussola prima di recuperare il modulo, farà rimanere questo permanentemente nell'inventario



Tappe	Stato	Descrizione
5		Opzionale: Chiedi a Fiutagesso di farti da guida.
10		Cerca una bussola fra i rottami dell'autobus degli scout.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Ripara la bussola rotta presso un banco di lavoro.
30		Opzionale: Trova un modulo sensore per riparare la bussola.
40		Porta la bussola a Daniel nelle Gole.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Ripara la bussola rotta col modulo sensore.

Andato a pesca

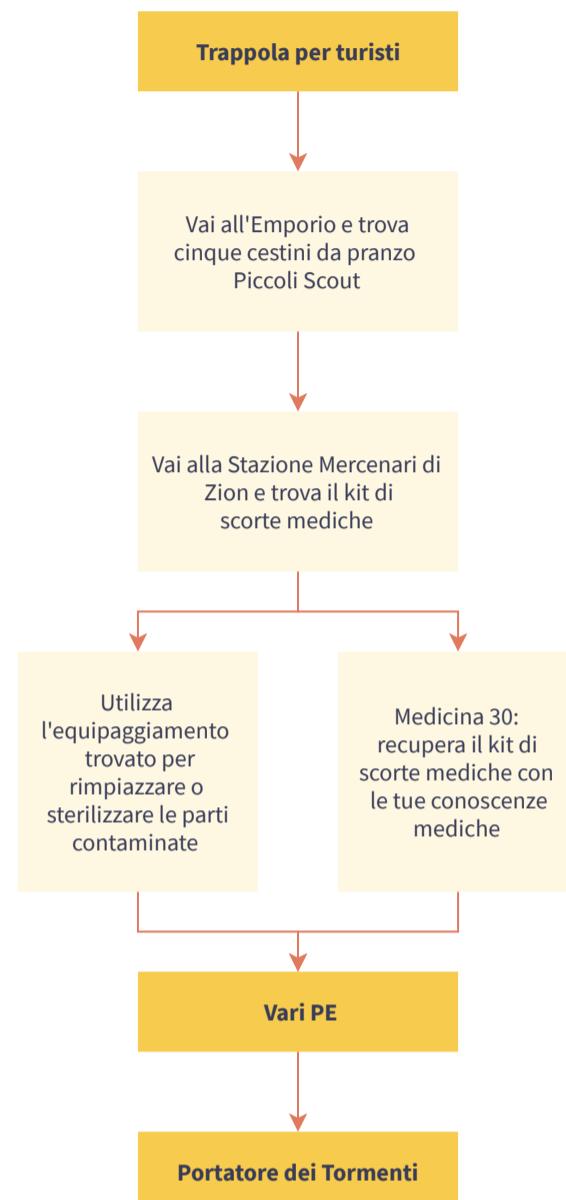
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Cavalli Morti	Joshua Graham	Vari PE	Scasso 50: per scassinare l'armadietto con all'interno i Walkie-Talkie (la chiave è su una scatola nel bagno del capanno di pesca)	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Cerca dei walkie-talkie nel capanno di pesca di Zion.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova la chiave dell'armadietto chiuso a chiave nel capanno di pesca di Zion.

Trappola per turisti

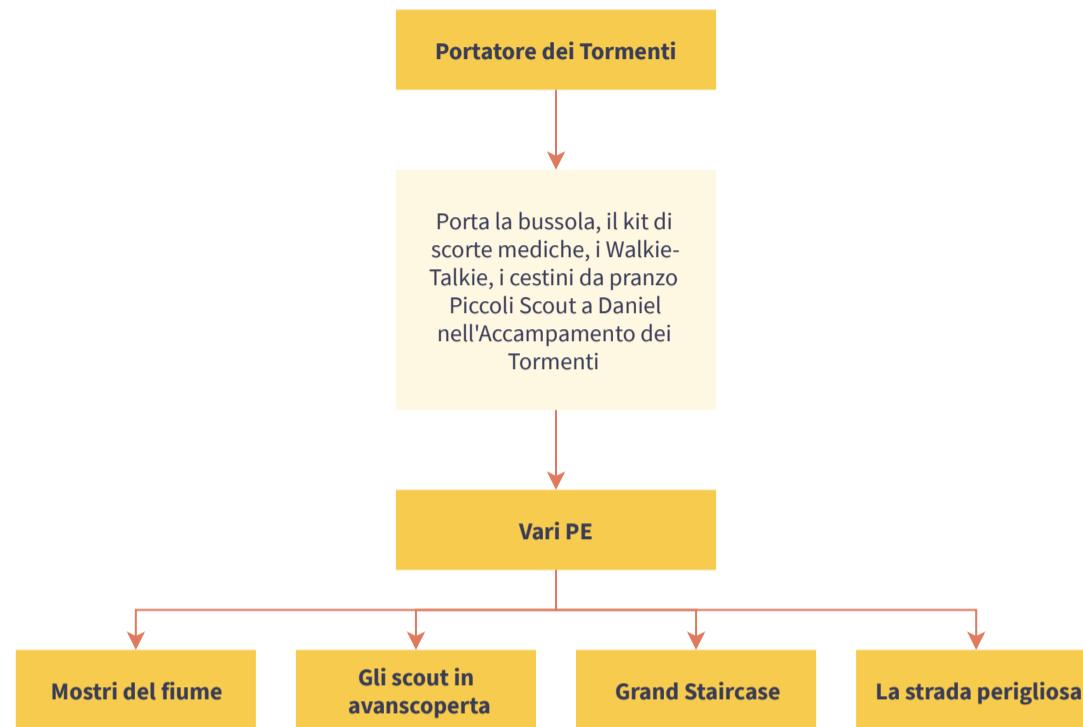
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Cavalli Morti	Joshua Graham	Vari PE	<p>Scasso 50: per scassinare la serratura di una scatola, al cui interno è presente un cestino da pranzo (la chiave è nel registratore di cassa dell'Emporio)</p> <p>Medicina 30: per controllare il kit medico senza l'uso di altri oggetti</p>	Tutti i materiali necessari per riparare il kit delle scorte mediche sono all'interno dell'Emporio e saranno disponibili solo dopo aver iniziato la missione



Tappe	Stato	Descrizione
10		Cerca un kit di scorte mediche alla stazione mercenari di Zion.
20		Trova della trementina per il kit di scorte mediche.
30		Trova del nastro telato per il kit di scorte mediche.
35		Recupera le parti utilizzabili del kit di scorte mediche presso un falò.
40		Opzionale: Trova del whiskey, della vodka, o dello scotch per sterilizzare il kit di scorte mediche.
50		Cerca cinque cestini da pranzo Piccoli Scout nell'emporio di Zion.
55	✓	Trova la chiave della scrivania nell'emporio di Zion.

Portatore dei Tormenti

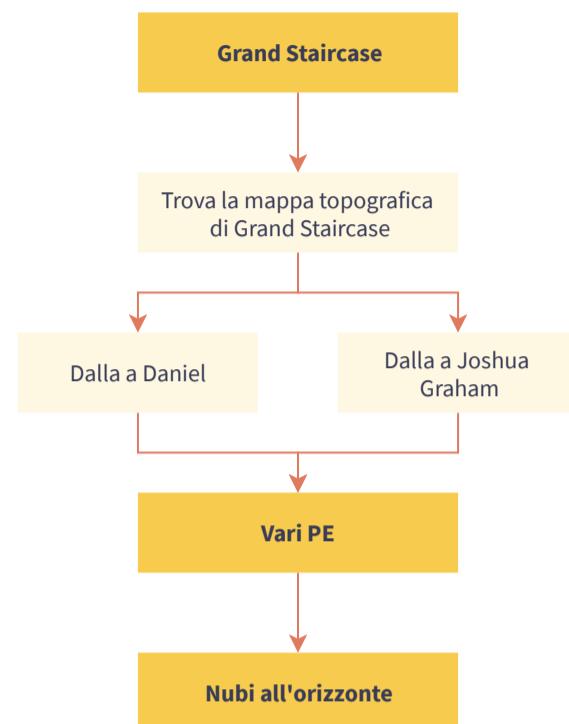
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE		Dopo aver completato la missione, Fiutagesso tornerà all'Accampamento dei Cavalli Morti e tutti gli oggetti in suo possesso torneranno nell'inventario del Corriere



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Porta a Daniel i rifornimenti che hai recuperato nelle Gole.

Grand Staircase

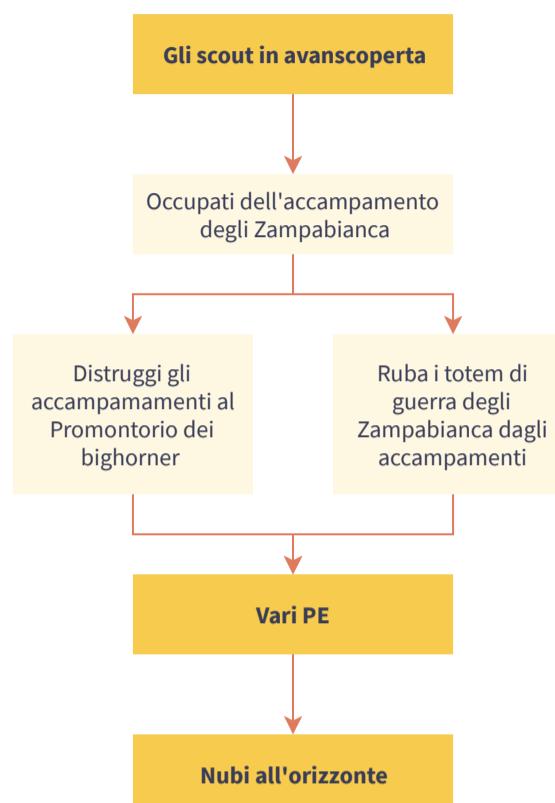
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Tormenti	Daniel	Vari PE		



Tappe	Stato	Descrizione
1		Opzionale: Chiedi a Nuvola Nascente di farti da guida.
3		Trova un modo per aprire la porta del deposito del sopravvissuto.
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova una mappa della regione di Grand Staircase.

Gli scout in avanscoperta

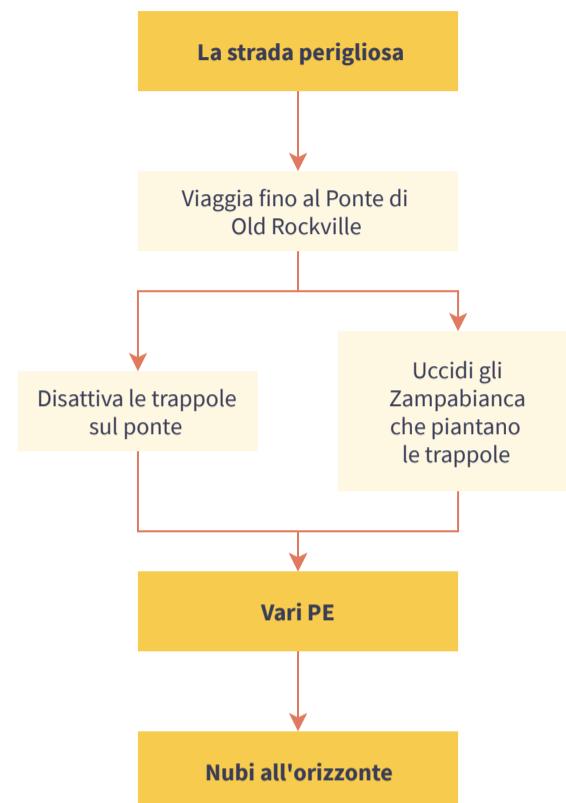
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE		Talvolta alcuni Yao Guai compariranno nei pressi dell'accampamento, rendendo molto più facile completare la missione



Tappe	Stato	Descrizione
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Attacca l'accampamento degli Zampabianca.
15	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Ruba i totem di guerra degli Zampabianca dagli accampamenti.
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Annienta gli accampamenti degli Zampabianca al Promontorio dei bighorner.

La strada perigiosa

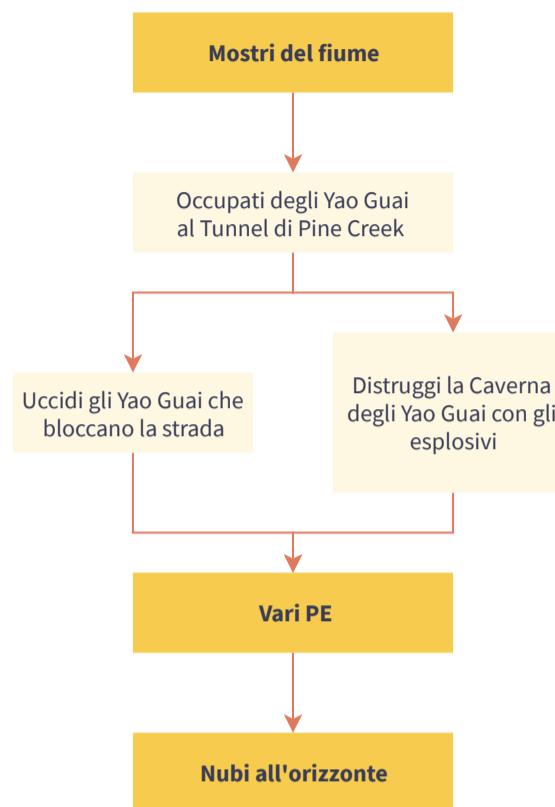
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Ponte di Old Rockville	Daniel	Vari PE		È possibile che alcuni gichi o Yao Guai compaiano nei pressi del ponte, uccidendo gli Zampabianca e completando automaticamente la missione



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Occupati delle trappole degli Zampabianca.
25	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Disinnesca le trappole sul ponte.
28	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Uccidi gli Zampabianca che stanno piazzando le trappole.

Mostri del fiume

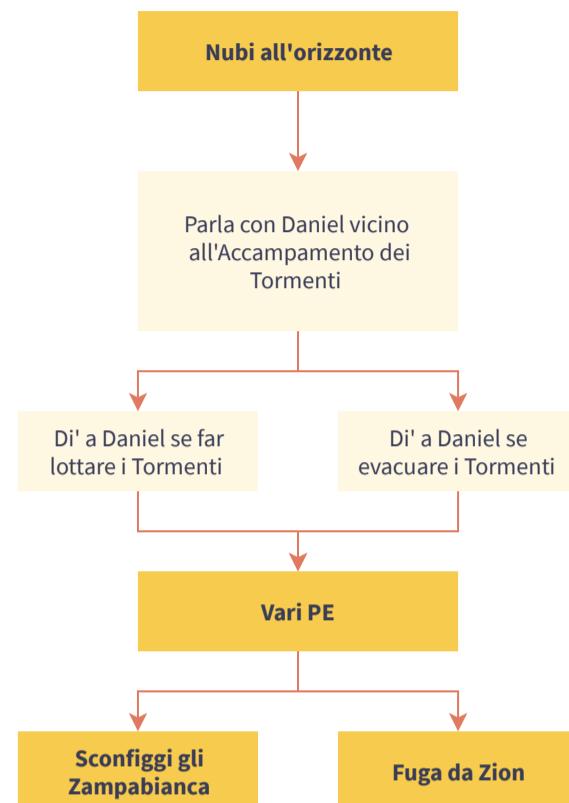
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Caverna degli Yao Guai	Daniel	Vari PE		Una volta piazzati gli esplosivi, la caverna non sarà più visitabile



Tappe	Stato	Descrizione
10		Affronta gli Yao Guai a Pine Creek.
35	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Fa' crollare la caverna degli Yao Guai.
36		Piazza dell'esplosivo in punti chiave della caverna.
37	<input checked="" type="checkbox"/>	Abbandona la caverna e fa' saltare le cariche col detonatore da miniera.
38	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Uccidi gli Yao Guai a Pine Creek.

Nubi all'orizzonte

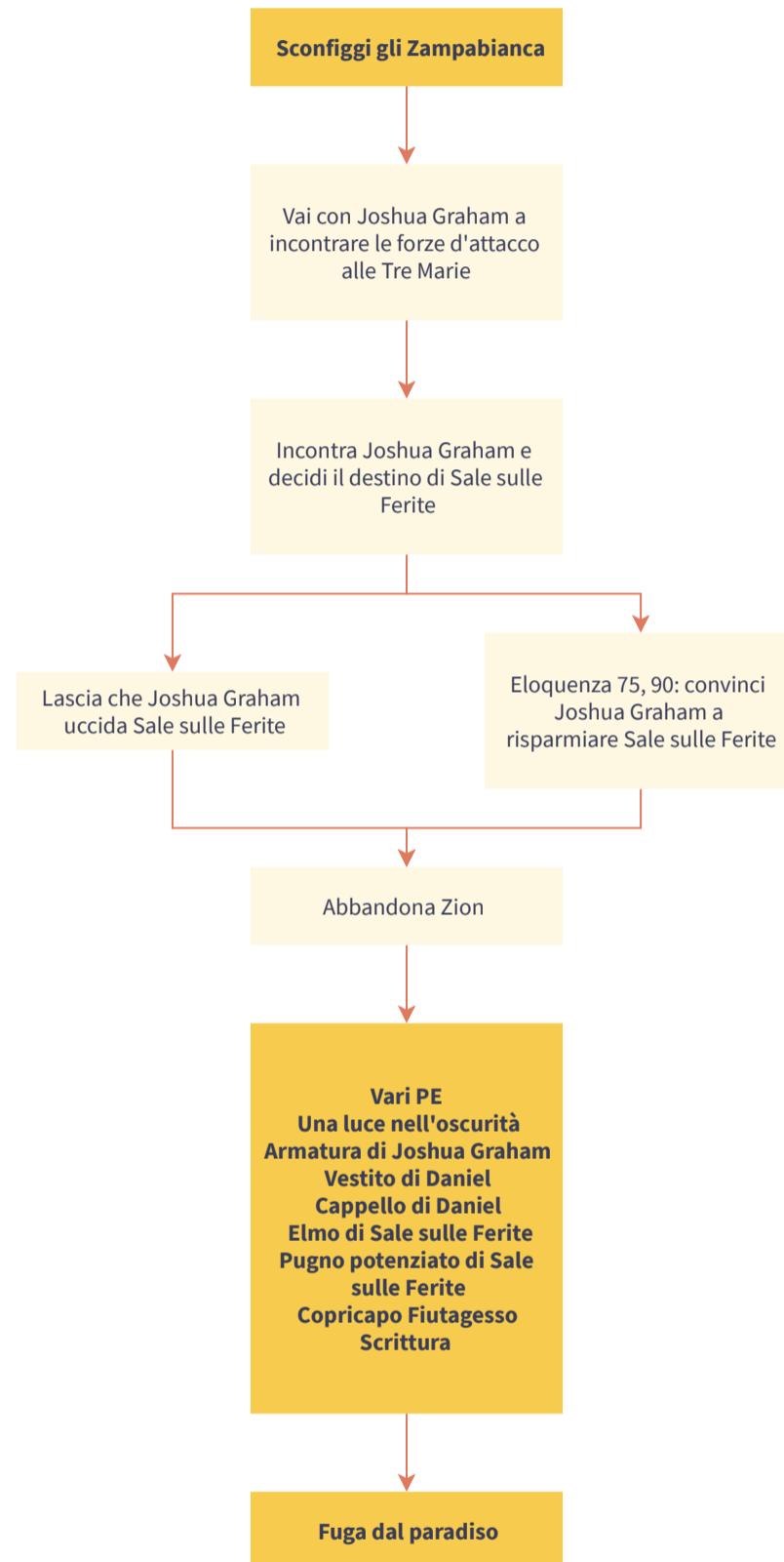
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Tormenti	Daniel	Vari PE		Completando questa missione, tutti gli oggetti dati a Nuvola Nascente torneranno nell'inventario del Corriere



Tappe	Stato	Descrizione
10		Torna da Daniel nelle Gole.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Di' a Daniel se i Tormenti devono combattere o fuggire.

Sconfiggi gli Zampabianca

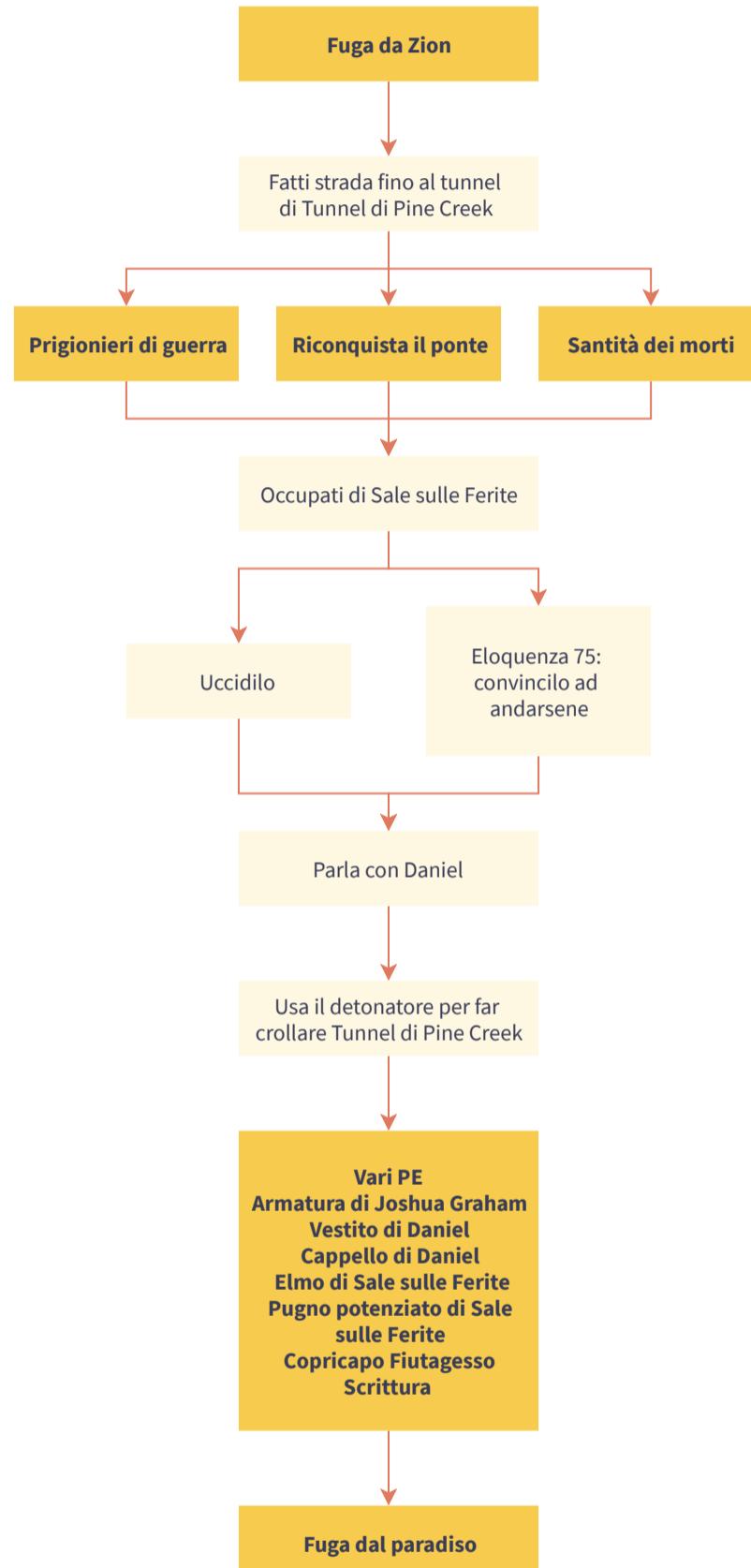
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE Una luce nell'oscurità Armatura di Joshua Graham Vestito di Daniel Cappello di Daniel Elmo di Sale sulle Ferite Pugno potenziato di Sale sulle Ferite Copricapo Fiutagesso Scrittura	Eloquenza 75, 90: per convincere Joshua Graham a risparmiare Sale sulle Ferite	Dopo questa missione, tutti i protagonisti del DLC spariranno, mentre a Zion resteranno solo gli altri personaggi tribali generici Non è possibile salvare tutti i Tormenti e tutti i Cavalli Morti, poiché alcune morti sono scriptate Uccidere, anche per sbaglio, un qualsiasi membro dei Tormenti o dei Cavalli Morti, renderà ostile Joshua Graham e la missione non potrà essere completata Non è possibile usare il viaggio rapido quando questa missione è attiva



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova il capo degli Zampabianca, Sale sulle Ferite, e affrontalo.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna da Daniel alle Gole.

Fuga da Zion

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE Una luce nell'oscurità Armatura di Joshua Graham Vestito di Daniel Cappello di Daniel Elmo di Sale sulle Ferite Pugno potenziato di Sale sulle Ferite Copricapo Fiutagesso Scrittura	Eloquenza 75: per convincere Sale sulle Ferite e gli Zampabianca a lasciare Zion	Durante la missione, tutta la fauna selvatica scomparirà dalla mappa Non sarà possibile usare il viaggio rapido Fiutagesso e Nuvola Nascente smetteranno di seguire il Corriere e tutto ciò in loro possesso tornerà nell'inventario del Corriere



Tappe	Stato	Descrizione
20		Fatti strada fino al tunnel di Pine Creek.
30		Affronta Sale sulle Ferite
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Daniel.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Usa il detonatore per far crollare il tunnel di Pine Creek.

Zion nel Caos

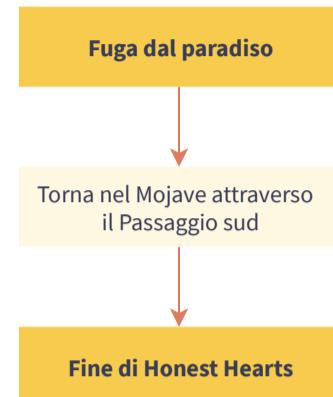
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Pip-Boy	Vari PE		Non è necessario completare questa missione; essa viene attivata solo quando il giocatore uccide uno dei personaggi principali del DLC Iniziando questa missione sarà impossibile completare le altre e ottenere i relativi Trofei/Obiettivi



Tappe	Stato	Descrizione
10		Recupera la mappa del Canyon di Zion.
15	<input checked="" type="checkbox"/>	Abbandona Zion e torna nella Zona contaminata del Mojave.

Fuga dal paradiso

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Passaggio sud	Pip-Boy	Nessuna		Alcuni contenitori potrebbero resettarsi una volta tornati nel Mojave, inclusa la cassa con all'interno gli oggetti unici di Daniel, Joshua, Fiutagesso e Sale sulle Ferite



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna nel Mojave dal Passaggio sud.

Missioni secondarie di Honest Hearts

Bighorner del ramo orientale del Virgin

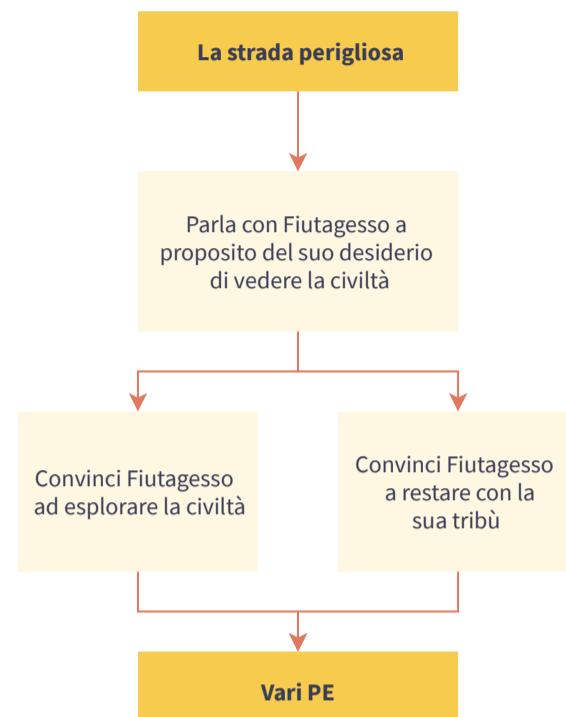
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Ramo orientale del Virgin	Fiutagesso	Vari PE Pistola automatica .45 Mazza da guerra	Amico degli animali: per rendere amichevoli i bighorner	È utile avere nell'inventario diverse banana yucca, per attirare il cucciolo quando si spaventa



Tappe	Stato	Descrizione
5		Trova un modo per risalire le rupi.
10		Trova il cucciolo di bighorner di montagna smarrito.
11		Opzionale: Non uccidere nessun bighorner di montagna.
20		Fatti seguire dal cucciolo fino ad arrivare da sua madre.
25		Fatti seguire dal cucciolo fino alla mandria.
26		Porta il cucciolo a Fiutagesso
27		Uccidi tutti i bighorner di montagna.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con Fiutagesso

Il fardello dell'uomo moderno

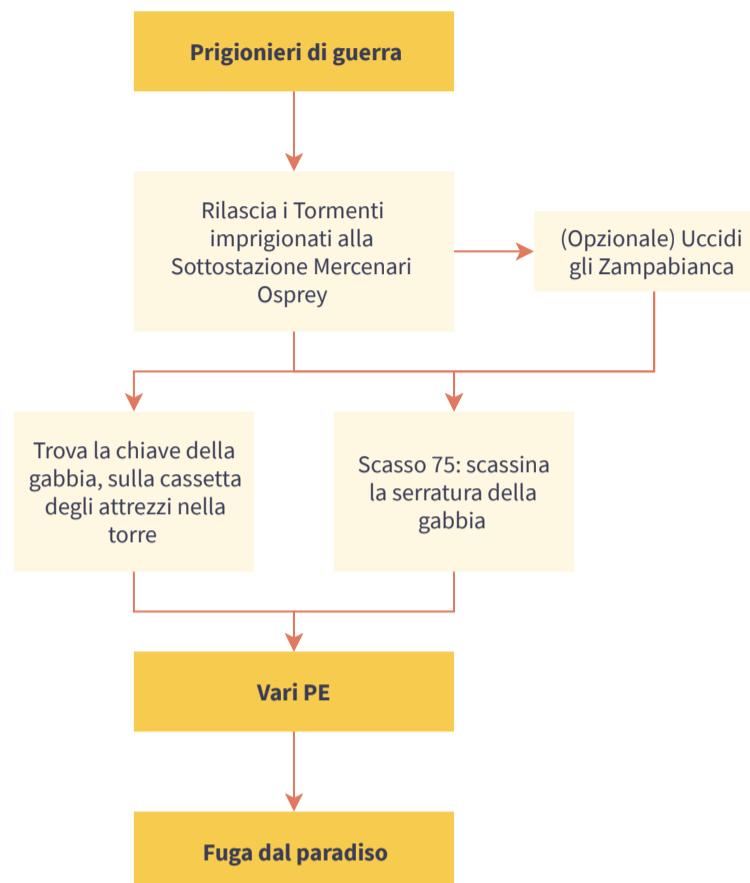
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Cavalli Morti	Fiutagesso	Vari PE		Questa misione può essere svolta in qualsiasi momento prima di completare <i>Portatore dei Tormenti</i> , anche se Fiutagesso non è un seguace del Corriere; è possibile parlarci raggiungendolo alla Caverna dell'angelo



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con Joshua Graham del desiderio di Fiutagesso di vedere la civiltà.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Di' a Fiutagesso cosa ne pensi della civiltà.

Prigionieri di guerra

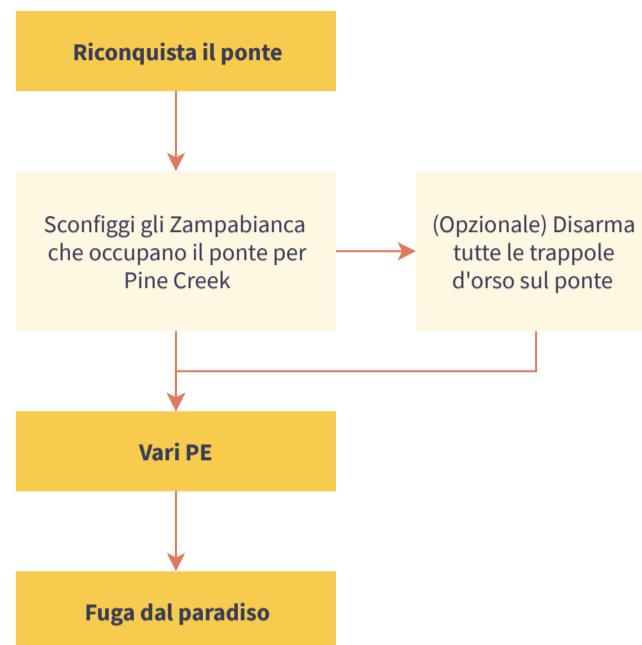
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE	Scasso 75: per scassinare la serratura della cella (la chiave si trova su una cassetta degli attrezzi, nella torre della sottostazione Mercenari Osprey)	Questa missione viene data simultaneamente con Fuga da Zion, Riconquista il ponte e Santità dei morti Liberandoli i Tormenti aiuteranno il Corriere a sconfiggere gli Zampabianca rimasti, ma se uno di essi muore non sarà poi possibile completare la missione Fuga da Zion



Tappe	Stato	Descrizione
10		Libera i Tormenti prigionieri nella Sottostazione Mercenari Osprey.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Opzionale: Uccidi gli Zampabianca alla Sottostazione Mercenari Osprey.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Trova la chiave della cella.

Riconquista il ponte

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE		Questa missione viene data simultaneamente con Fuga da Zion, Prigionieri di guerra e Santità dei morti



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Sconfiggi gli Zampabianca che occupano il ponte che porta a Pine Creek.

Rito di iniziazione

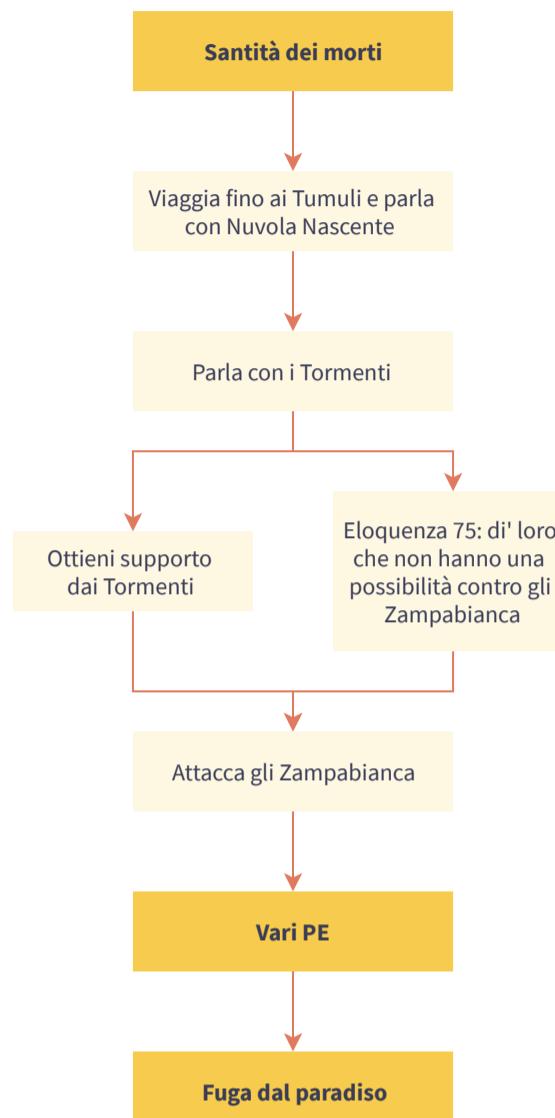
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Tormenti, Caverna di Uccello Bianco, Tana del fantasma	Uccello Bianco	Vari PE Abbraccio di Lei		



Tappe	Stato	Descrizione
5		Parla con lo sciamano Uccello Bianco.
10		Raccogli le radici di 3 piante di Datura sacra.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Porta le radici allo sciamano.
25		Raccogli le radici di 3 piante di Datura sacra.
30		Torna dallo sciamano per iniziare il rituale.
40		Recupera la zampa del Fantasma di Lei.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Torna dallo sciamano.

Santità dei morti

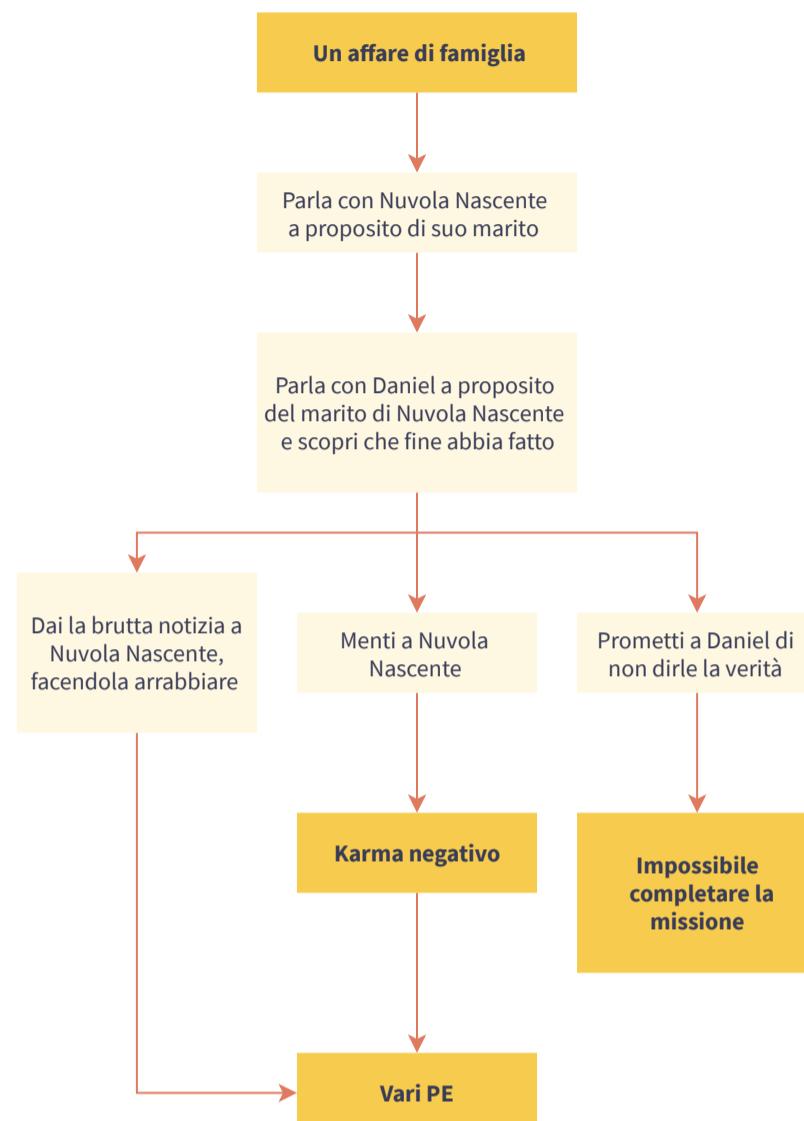
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Canyon di Zion	Joshua Graham	Vari PE	Eloquenza 75: per convincere i Tormenti che non hanno alcuna speranza contro gli Zampabianca	Questa missione viene data simultaneamente con Fuga da Zion, Prigionieri di guerra e Riconquista il ponte



Tappe	Stato	Descrizione
10		Opzionale: Parla con i Tormenti al cimitero.
15		Opzionale: Uccidi gli Zampabianca che stanno profanando il cimitero dei Tormenti.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Uccidi gli Zampabianca che stanno profanando il cimitero dei Tormenti.

Un affare di famiglia

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Accampamento dei Tormenti	Nuvola Nascente	Vari PE		È possibile svolgere questa missione solo quando Nuvola Nascente è un seguace del Corriere



Tappe	Stato	Descrizione
10		Scopri cosa sa Daniel della famiglia di Nuvola Nascente.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla a Nuvola Nascente della sua famiglia.

Missioni principali di Old World Blues

Fantascienza a Mezzanotte!

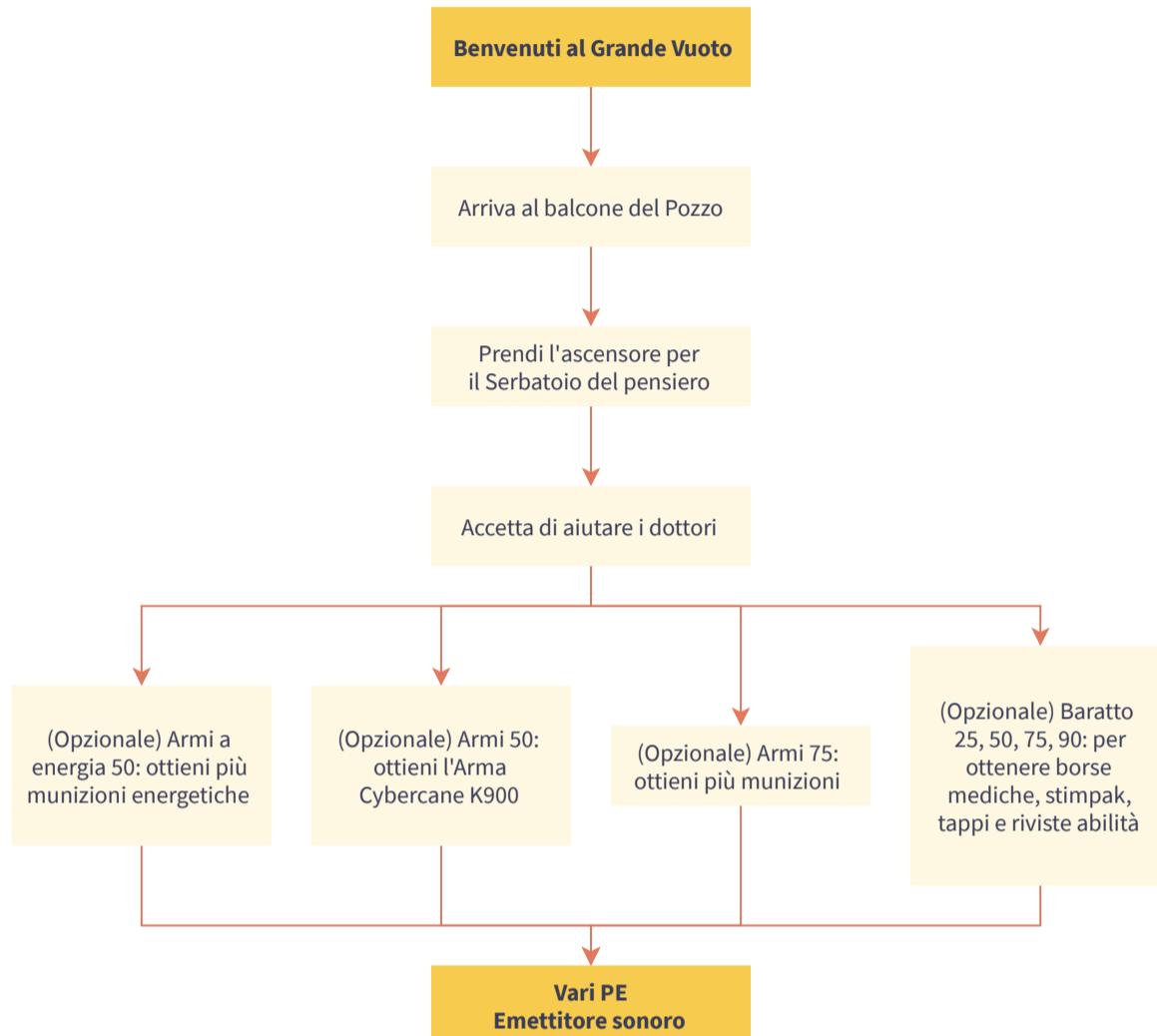
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Drive-in del Mojave	Trasmissione misteriosa	Vari PE		



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Indaga sulla proiezione di mezzanotte al drive-in del Mojave.

Benvenuti al Grande Vuoto

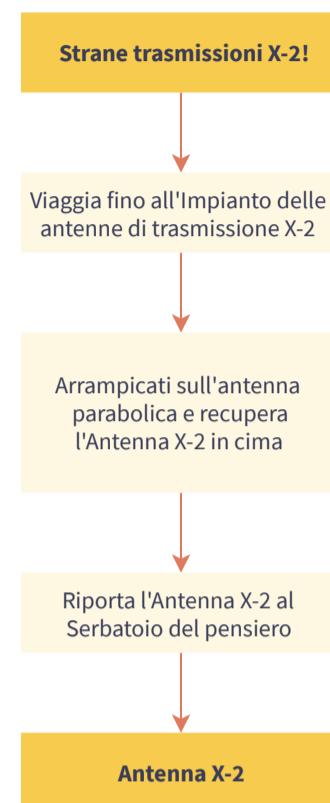
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Pozzo	Pip-Boy	Nessuna	Armi a energia 50: per ottenere un numero maggiore di munizioni a energia Armi 50: per ottenere l'Arma Cybercane K9000 Armi 75: per ottenere ulteriori munizioni balistiche Baratto 25, 50, 75, 90: per ottenere borse mediche, stimpak, tappi e riviste delle abilità	Non è possibile estrarre alcuna arma mentre il Corriere è nel Serbatoio del pensiero



Tappe	Stato	Descrizione
10		Scopri dove diavolo sei.
20		Parla ai tuoi... rapitori.
30		Trova l'impianto del cervello del coso dell'X-2, la cosa della colonna vertebrale del coso-proietto-emettitore di onde sonore... e la tuta dal cuore furtivo.
40		Correzione: Hanno il fucile... proiett... emettitore... di onde sonore. Hanno bisogno di una nuova frequenza.
50		Quindi vai a prendere l'impianto del cervello del coso dell'X-2... la nuova frequenza per l'emettitore sonoro e la tuta dal cuore furtivo.
60		Aspetta, c'è un'altra frequenza dell'emettitore sonoro opzionale che disattiva i campi di forza che non sono sulla frequenza richiesta...?
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Chiusura dei registri di ingresso, pulizia della partizione delle utility.

Strane trasmissioni X-2!

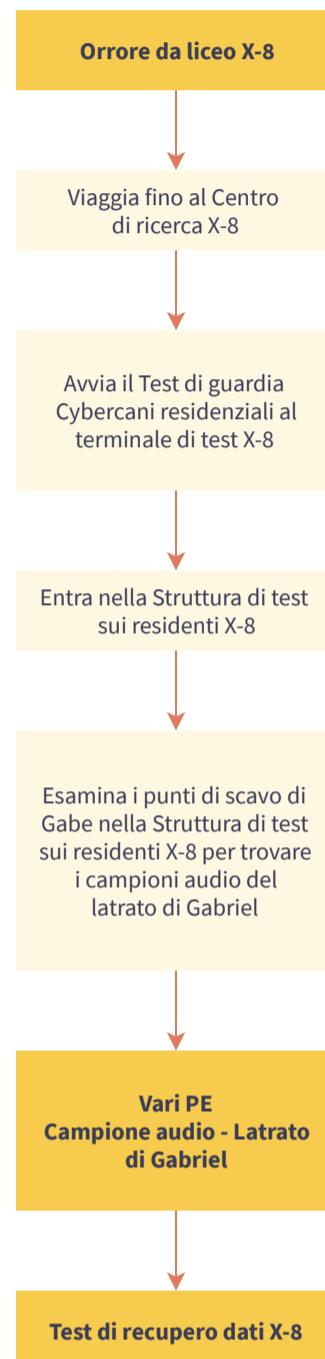
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor Klein	Vari PE		L'Antenna X-2 recuperata in questa missione è l'unica utilizzabile dal Corriere



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai all'Impianto delle antenne di trasmissione X-2.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Raggiungi l'antenna parabolica e recupera l'antenna X-2.

Orrore da liceo X-8

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor Klein	Vari PE		Se si uccide Gabe, il suo corpo esploderà dopo circa 10 secondi, emettendo un'onda d'urto simili a quella di una mininuke La buca nella quale è nascosto il campione audio del latrato di Gabriel è scelta randomicamente dal gioco



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai al Centro di ricerca X-8.
20		Avvia il Test istituzionale di recupero dati al terminale di test X-8.
25		Recupera i registri dei tre studenti dai terminali da scrivania nella Struttura istituzionale X-8.
30		Esci dalla Struttura istituzionale X-8.
40		Avvia il Test di guardia Cybercani residenziali al terminale di test X-8.
50		Entra nella Struttura di test sui residenti X-8.
60	<input checked="" type="checkbox"/>	Esamina i punti di scavo di Gabe nella Struttura di test sui residenti X-8 per trovare i campioni audio del latrato di Gabriel.

Attacco dell'infiltrato X-13!

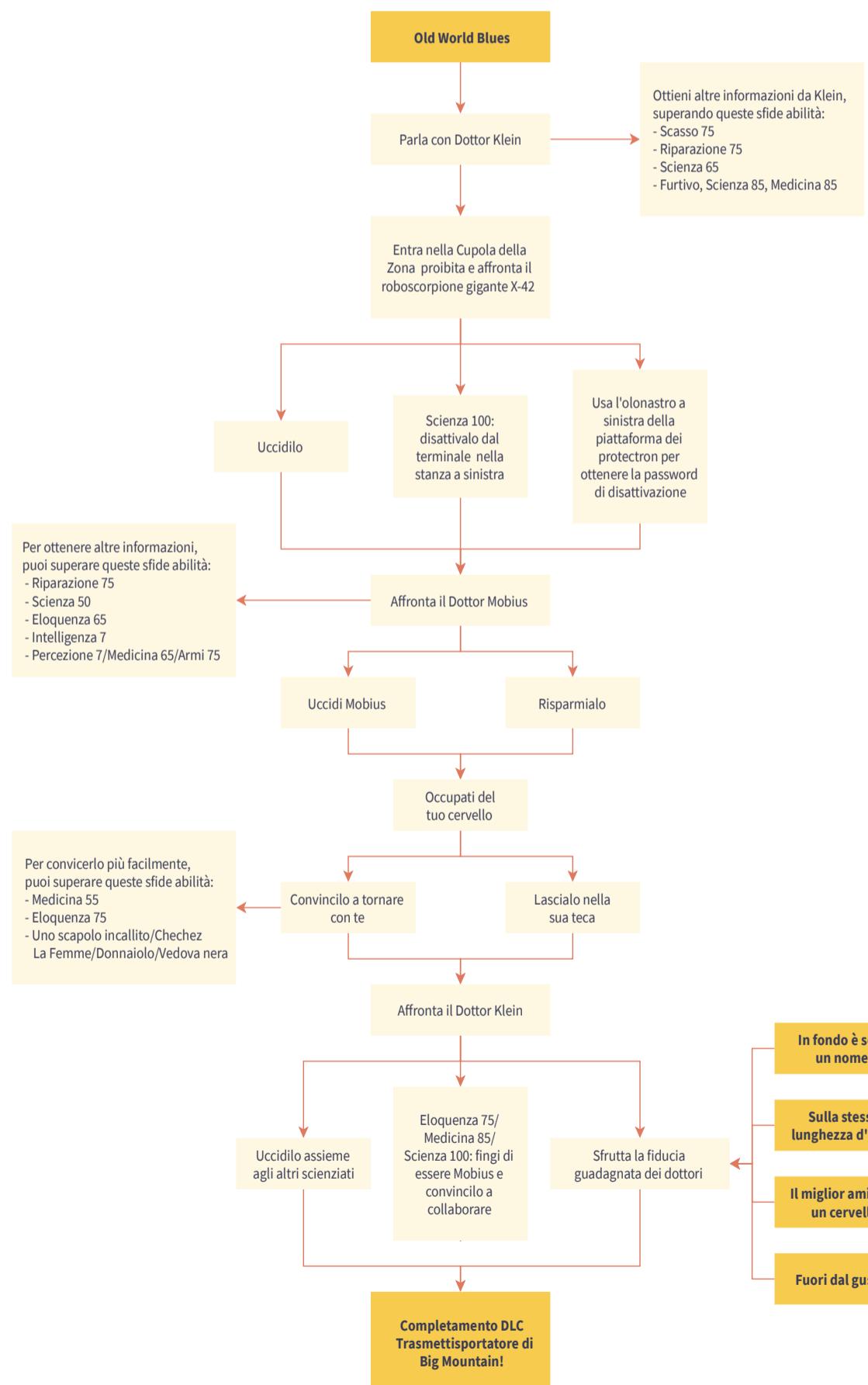
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor Klein	Vari PE		Dopo aver completato il test e dopo essere usciti dalla struttura, è possibile che appaiano alcuni roboscorpioni



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai alla Struttura di ricerca X-13.
20		Recupera il prototipo di guanti X-13.
30		Recupera il prototipo di stivali X-13.
40		Recupera il prototipo di corazza superiore X-13.
50		Attiva il test di infiltrazione di base per avviare l'inizializzazione della tuta mimetica.
60	✓	Acquisisci il documento X-13 dalla cassaforte da muro dell'amministratore per completare l'inizializzazione della tuta mimetica.

Old World Blues

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Big MT	Dottor Klein	Completamento DLC, Trasmettisportatore di Big Mountain	<p>Scasso 75/Riparazione 75/Scienza 65/Furtivo 45, Scienza 85, Medicina 85: per ottenere altre informazioni sulle tecnologie recuperate dal Dottor Klein</p> <p>Scienza 50: per attivare le torrette automatiche</p> <p>Scienza 100: per disattivare permanentemente il roboscorpione gigante X-42</p> <p>Esperto in robotica: per disattivare temporaneamente il roboscorpione gigante X-42</p> <p>Riparazione 75/Scienza 50/Eloquenza 65/Intelligenza 7/Percezione 7, Medicina 65, Armi 75: per ottenere altre informazioni da Mobius</p> <p>Uno scapolo incallito/Chechez La Femme/Donnaiolo/Vedova nera: per sbloccare alcuni dialoghi unici con il cervello</p> <p>Medicina 55/Eloquenza 75: per convincere più facilmente il cervello a tornare nel corpo del Corriere</p> <p>Armi 75/Armi a energia 75/Armi da mischia 75/Esplisivi 75/Disarmato 75: per decidere la strategia da adottare contro il Serbatoio del pensiero parlando con il cervello</p> <p>Eloquenza 75/Medicina 85/Scienza 100: per confrontarsi con il Serbatoio del pensiero</p>	<p>La password del terminale per disattivare il roboscorpione è contenuta in un olonastro che puoi recuperare da terra, nei pressi della piattaforma dei protectron bersaglio. Il terminale è in un'area sopraelevata in fondo a sinistra. E' protetta dai campi di forza.</p> <p>È possibile confrontarsi pacificamente con il Serbatoio del pensiero anche senza superare le sfide abilità: sarà necessario aver completato almeno tre delle quattro missioni secondarie dei rispettivi dottori (<i>In fondo è solo un nome, Sulla stessa lunghezza d'onda, Il miglior amico di un cervello e Fuori dal guscio</i>)</p> <p>Se hanno già iniziato le missioni secondarie dei dottori ma si conclude il DLC violentemente, sarà impossibile completare queste missioni e non verrà riportato il loro fallimento</p>

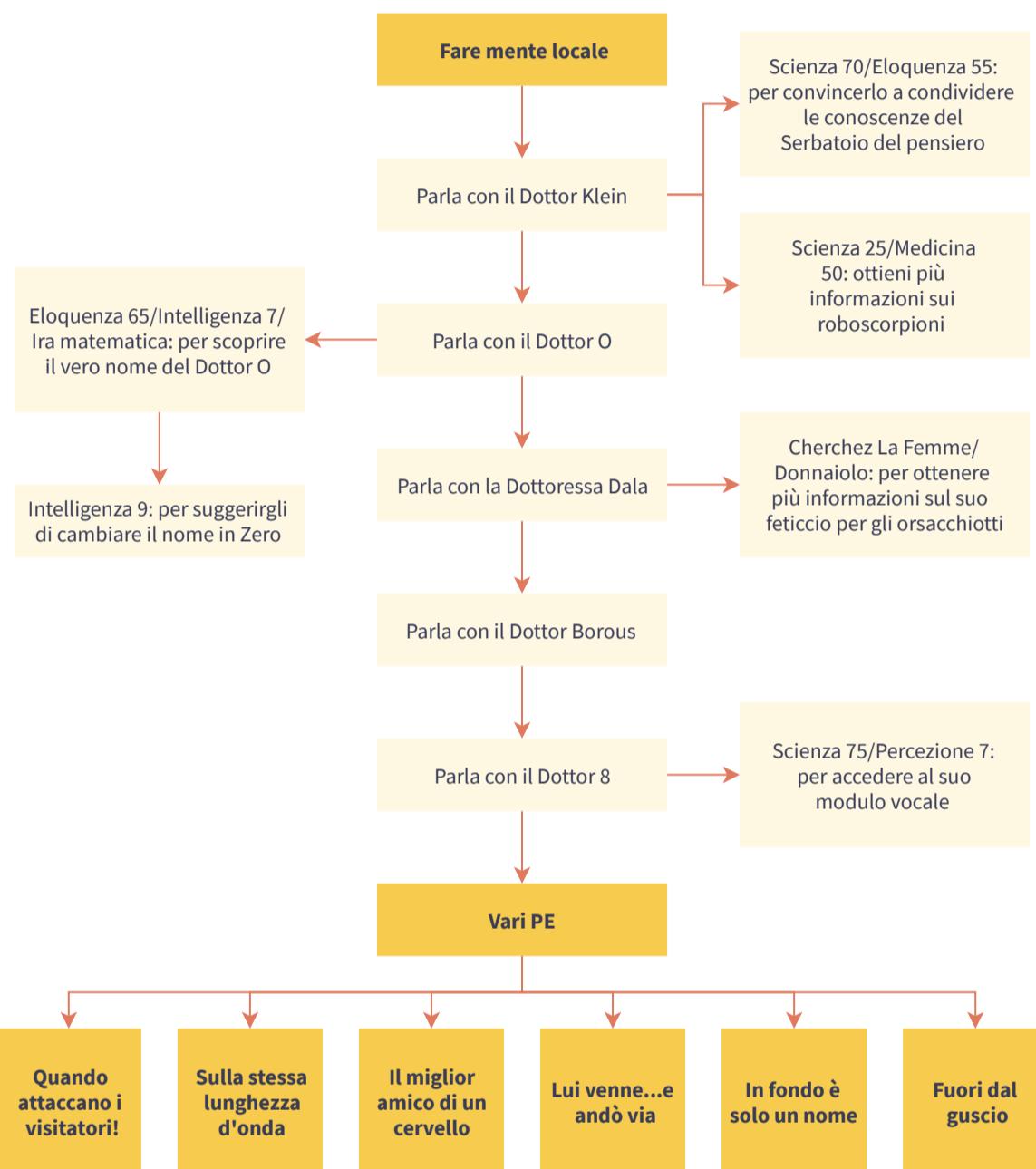


Tappe	Stato	Descrizione
10		Torna al Serbatoio del pensiero e informa il Dr. Klein che hai completato i tuoi incarichi.
20		Vai alla Cupola della Zona proibita.
25		Disattiva o distruggi il Roboscorpione gigante.
30		Affronta il Dr. Mobius alla Cupola della Zona proibita.
35		(Opzionale) Soddisfa la curiosità del Dr. Mobius su come ci si sente a essere uccisi.
40		Recupera il tuo cervello dalla Zona proibita.
50		Parla con Klein al Serbatoio del pensiero e metti fine al tuo imprigionamento a Big MT.
51		(Opzionale) Recupera l'olonastro di personalità dell'Auto-Doc del Pozzo dall'Y-17 per ripristinare la funzionalità dell'Auto-Doc.
52		(Opzionale) Utilizza l'Auto-Doc del Pozzo per recuperare il tuo cuore originario.
53		(Opzionale) Utilizza l'Auto-Doc del Pozzo per recuperare la tua colonna vertebrale originaria.
60		Uccidi Klein e gli altri membri del Serbatoio del pensiero.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Lascia il Serbatoio del pensiero.

Missioni secondarie di Old World Blues

Fare mente locale

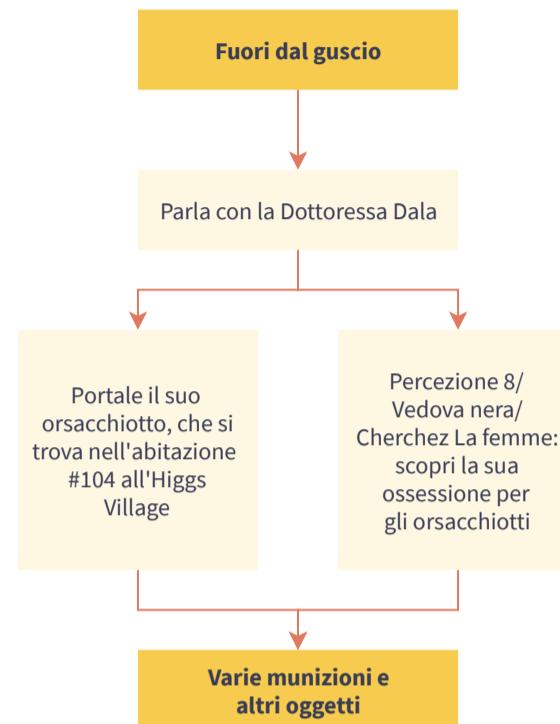
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Vari dottori	Vari PE	Scienza 30/Scienza 70//Medicina 75: per ottenere alcune informazioni aggiuntive dal Dottor Klein Eloquenza 65/Intelligenza 7/Ira matematica: per scoprire il vero nome del Dottor O Intelligenza 9: per aiutare a distinguere la O con lo 0 nel nome del Dottor O Cherchez La Femme/Donnaiolo: per sbloccare alcuni dialoghi unici con la Dottoressa Dala Percezione 7/Scienza 75: per accedere al modulo vocale del Dottor 8	Parlando correttamente con tutti i membri del Serbatoio del pensiero, sarà possibile evitare il finale violento del DLC



Tappe	Stato	Descrizione
10		Parla con il Dr. Klein, anche senza paraorecchie.
20		Chiacchiera con il Dr. O.
30		Presentati alla D.ssa Dala.
40		Saluta il Dr. Borous. Piano.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	"Parla" con Dr. 8, se ci riesci.

Fuori dal guscio

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottoressa Dala	Varie munizioni ogni giorno	Percezione 8/Vedova nera/Cherchez La Femme: per scoprire l'osessione della Dottoressa Dala (il suo orsacchiotto si trova nell'abitazione #104 all'Higgs Village)	Questa è una delle missioni secondarie più influenti per un finale pacifico del DLC



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Scopri il motivo della passione biologica di Dala.

Il miglior amico di un cervello

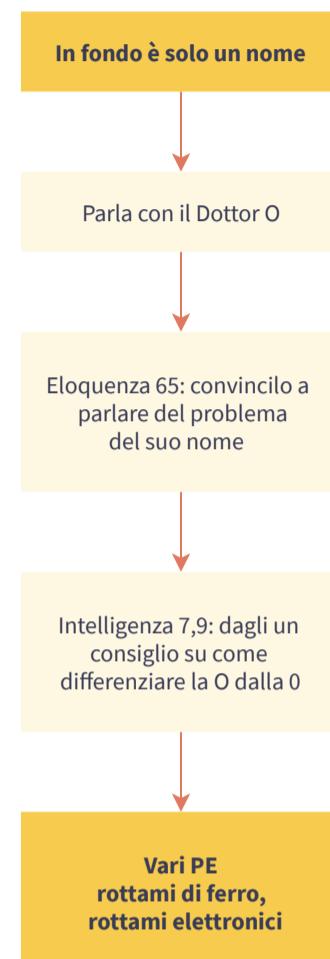
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor Borous	Vari PE	Eloquenza 45/Amico degli animali: per persuadere il Dottor Borous a convincere il Dottor Klein ad abbandonare il suo piano di lasciare Big MT	Questa è una delle missioni che se completata può aiutare a terminare il DLC in maniera pacifica



Tappe	Stato	Descrizione
10		Cerca di trovare tracce di Gabe a Higgs Village.
20		Cerca altre prove su Gabe nell'X-8.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Riporta la ciotola di Gabe al Dr. Borous.

In fondo è solo un nome

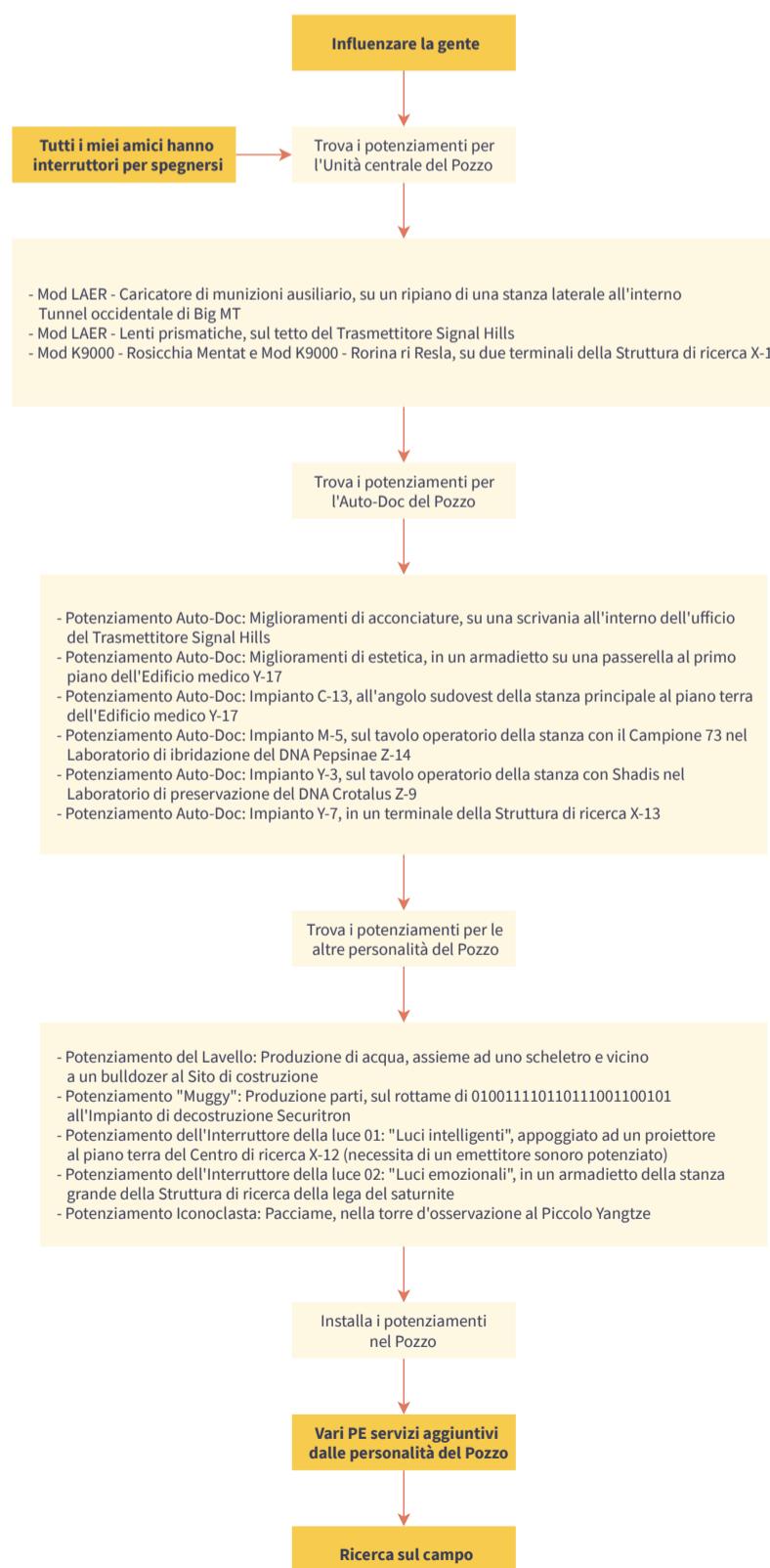
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor O	Vari PE	Eloquenza 65: per discutere con il Dottor O a proposito del suo nome Intelligenza 7, 9: per differenziare la O con lo 0	Questa è una delle missioni che se completata può aiutare a terminare il DLC in maniera pacifica



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Cerca di risolvere il problema del nome di O.

Influenzare la gente

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Note
Il Pozzo	Il Pozzo	Vari servizi del Pozzo	<p>Potenziamenti per l'Unità centrale del Pozzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mod LAER - Caricatore di munizioni ausiliario, su un ripiano di una stanza laterale all'interno Tunnel occidentale di Big MT - Mod LAER - Lenti prismatiche, sul tetto del Trasmettitore Signal Hills - Mod K9000- Rosicchia Mentat e Mod K9000- Rorina ri Resla, su due terminali della Struttura di ricerca X-13 <p>Potenziamenti per l'Auto-Doc del Pozzo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziamento Auto-Doc: Miglioramenti di acconciature, su una scrivania all'interno dell'ufficio del Trasmettitore Signal Hills - Potenziamento Auto-Doc: Miglioramenti di estetica, in un armadietto su una passerella al primo piano dell'Edificio medico Y-17 - Potenziamento Auto-Doc: Impianto C-13, all'angolo sudovest della stanza principale al piano terra dell'Edificio medico Y-17 - Potenziamento Auto-Doc: Impianto M-5, sul tavolo operatorio della stanza con il Campione 73 nel Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinæ Z-14 - Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-3, sul tavolo operatorio della stanza con Shadis nel Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9 - Potenziamento Auto-Doc: Impianto Y-7, in un terminale della Struttura di ricerca X-13 <p>Potenziamenti per le altre personalità del Pozzo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziamento del Lavello: Produzione di acqua, assieme ad uno scheletro e vicino a un bulldozer al Sito di costruzione - Potenziamento "Muggy": Produzione parti, sul rottame di 010011110110111001100101 all'Impianto di decostruzione Securitron - Potenziamento dell'Interruttore della luce 01: "Luci intelligenti", appoggiato ad un proiettore al piano terra del Centro di ricerca X-12 (necessita di un emettitore sonoro potenziato) - Potenziamento dell'Interruttore della luce 02: "Luci emozionali", in un armadietto della stanza grande della Struttura di ricerca della lega del saturnite - Potenziamento Iconoclasta: Pacciame, nella torre d'osservazione al Piccolo Yangtze <p>È necessario aver completato Potenziamento dell'emettitore sonoro per ottenere tutti i potenziamenti</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova i potenziamenti per l'Unità centrale del Pozzo.
20		Trova i potenziamenti per l'Auto-Doc del Pozzo.
30		Trova i potenziamenti per le IA di supporto del Pozzo.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Installa i potenziamenti nel Pozzo.

Lui venne...e andò via

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottoressa Dala	Vari PE		



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con il Dr. Klein per ricevere informazioni sulla conversazione tra lui e l'ultimo visitatore del Grande Vuoto.

Potenziamento dell'emettitore sonoro

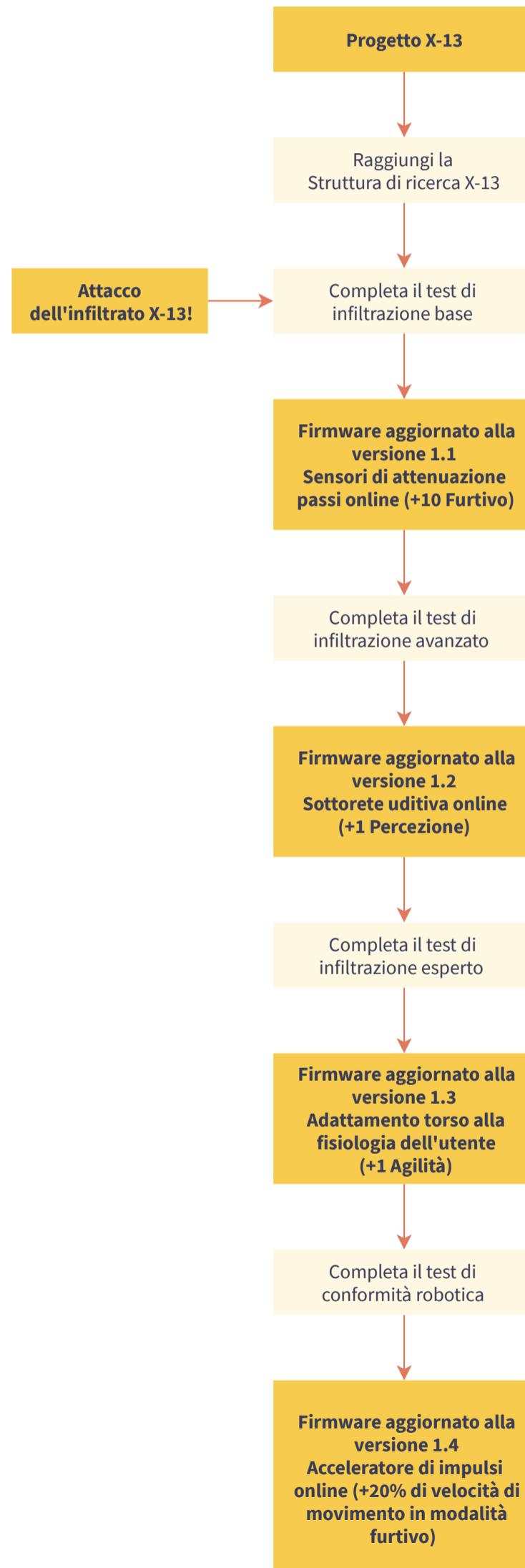
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor Klein	Vari PE		Questa missione può essere completata assieme a Orrore da liceo X-8!



Tappe	Stato	Descrizione
10		Vai al Centro di ricerca X-8 per trovare il campo di forza che sta disgregando il potenziamento di onde a impulsi EM per l'emettitore sonoro.
20		Avvia il test istituzionale al terminale di test X-8.
30		Trova i registri dei tre studenti nei terminali della Struttura istituzionale X-8.
40		Lascia la Struttura istituzionale X-8 dall'uscita del piano superiore.
50		Avvia il test istituzionale avanzato al terminale di test X-8.
60		Potenzia l'emettitore sonoro.
70	<input checked="" type="checkbox"/>	Prova le onde a impulsi EM per l'emettitore sonoro in un campo di forza.

Progetto X-13

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Struttura di ricerca X-13	Terminale del test	Aggiornamenti per la Tuta mimetica Mk II: - test di infiltrazione di base: +10 Furtivo, 10 celle di energia, ¡La Fantoma! - test di infiltrazione avanzato: +1 Percezione, 10 cella a microfusione, Ripara facile - test di infiltrazione esperto: +1 Agilità, Il periodico del fabbro, Bollettino programmatore - test conformità robotica: +20% velocità di movimento in modalità furtivo, Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento	Scienza 50: per disattivare permanentemente le trappole	L'area di osservazione della struttura ha parecchi Stealth Boy, utili per completare agevolmente il test Il monitor della tuta X-13 evidenzia il percorso ottimale per finire il test I bonus ottenuti sono cumulativi: il livello di furtività della tuta sale quindi a +25



Tappe	Stato	Descrizione
5		Torna al terminale di sperimentazione.
10		Assembila la tuta mimetica sperimentale.
20		Completa il test di infiltrazione di base.
25		Completa il replay del test di infiltrazione di base.
30		Completa il test di infiltrazione avanzato.
35		Completa il replay del test di infiltrazione avanzato.
40		Completa il test di infiltrazione esperto.
45		Completa il replay del test di infiltrazione per esperti.
50		Completa il test di conformità robotica.
55		Completa il replay del test di conformità robotica.
100	<input checked="" type="checkbox"/>	[Opzionale] Completa tutti i test dell'X-13.

Quando attaccano i visitatori!

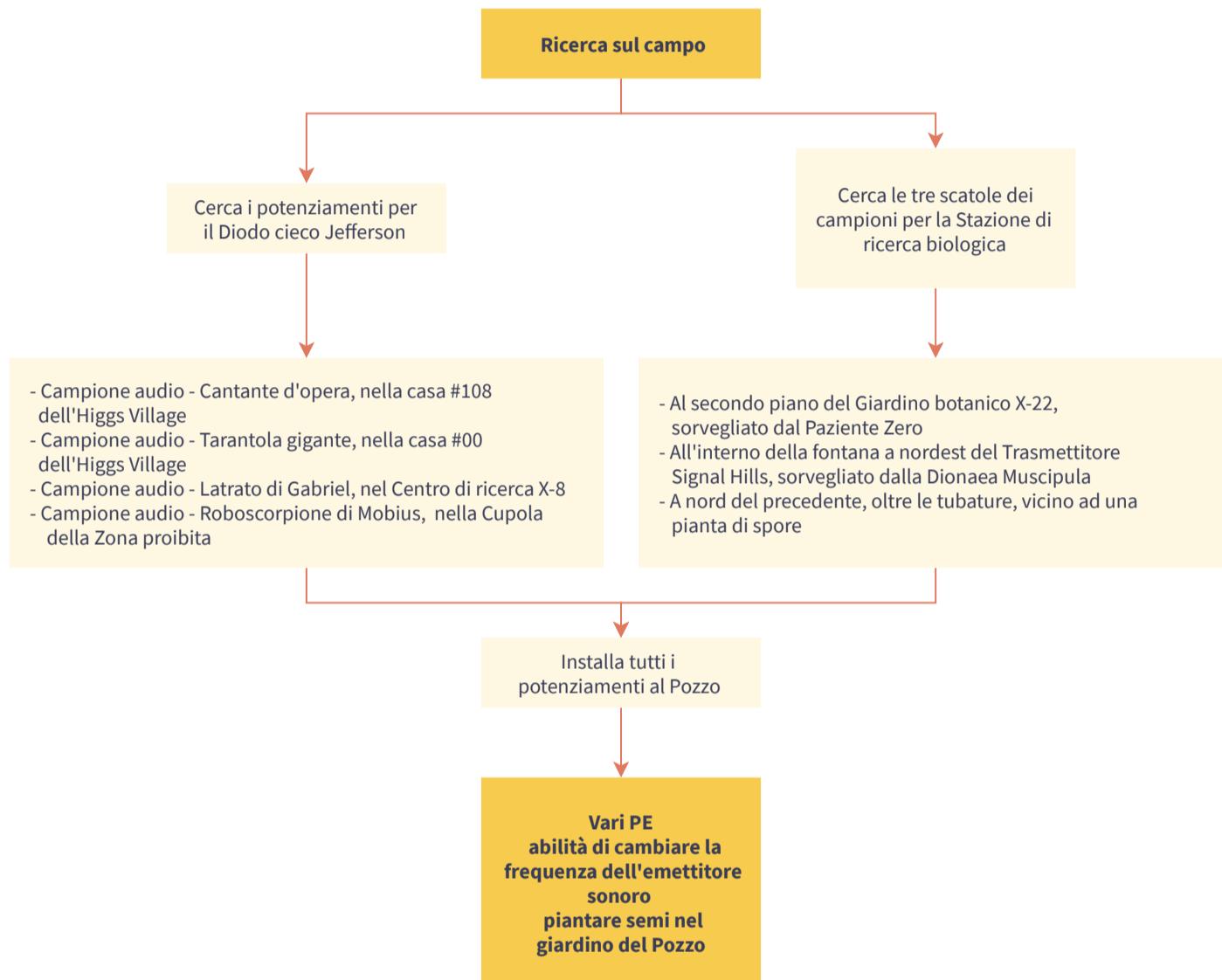
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Vari dottori	Vari PE		



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Parla con il Dr. O per ricevere informazioni sull'attacco al Serbatoio del pensiero.

Ricerca sul campo

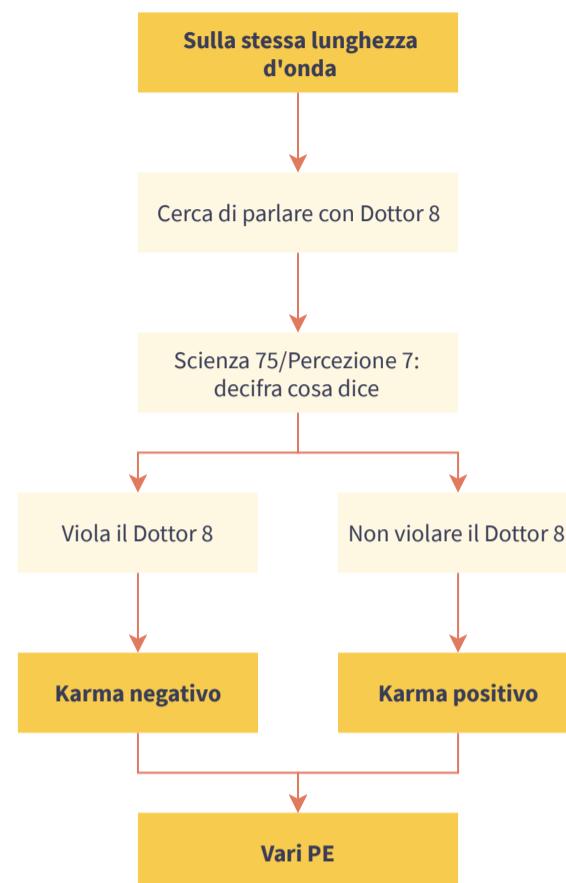
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Pozzo	Il Pozzo	Vari servizi del Pozzo		<p>Per potenziare Diodo cieco Jefferson è necessario recuperare i seguenti campioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Campione audio- Cantante d'opera e il Campione audio- Tarantola gigante nell'Higgs Village - Campione audio- Latrato di Gabriel nel Centro di ricerca X-8 - Campione audio- Roboscorpione di Mobius nella Cupola della Zona proibita <p>Per potenziare la Stazione di ricerca biologica è necessario recuperare le tre scatole dei campioni, nei pressi del Giardino botanico X-22:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uno è al secondo piano del Giardino botanico X-22 - un altro è all'interno della fontana a nordest del Trasmettitore Signal Hills - l'ultimo è vicino ad una pianta di spore



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova tutti i campioni audio per il Jukebox.
20		Trova dei campioni per la Stazione di ricerca biologica.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Riporta i campioni al Pozzo.

Sulla stessa lunghezza d'onda

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Serbatoio del pensiero	Dottor 8	Vari PE	Scienza 75/Percezione 7: per violare o meno il modulo vocale del Dottor 8	Questa è una delle missioni che se completata può aiutare a terminare il DLC in maniera pacifica



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Indaga sul codice termlink di 8.

Test di recupero dati X-8

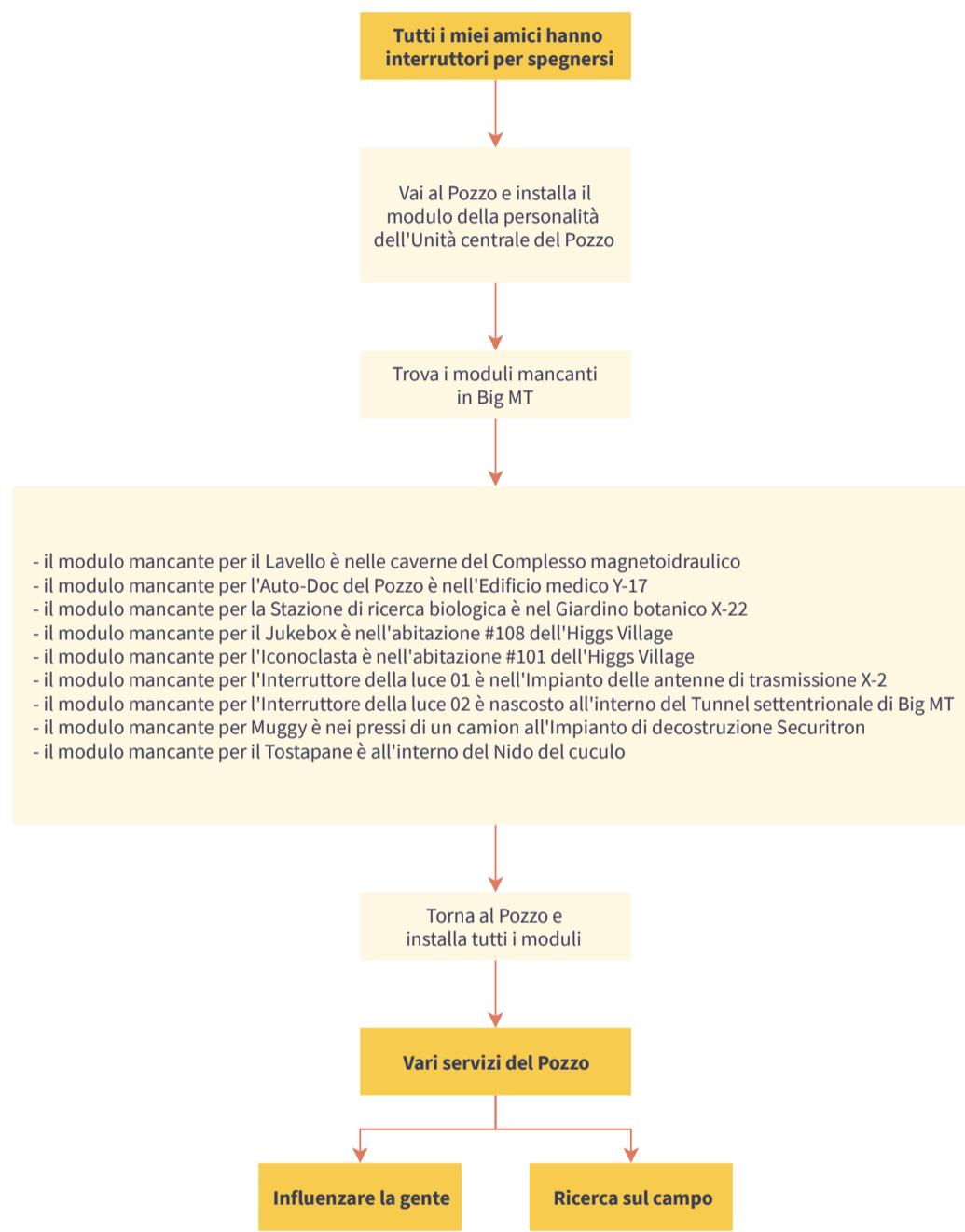
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Centro di ricerca X-8	Test terminal	Vari PE		Vicino al terminale oltre la recinzione è possibile trovare gli Schemi - FIDO K9000



Tappe	Stato	Descrizione
10		Recupera i registri dei tre studenti.
20		Esci dall'area di test.
25		Attiva il test istituzionale di recupero dati (avanzato) al terminale di test X-8.
28		Entra nell'area di test.
30		Scarica le onde a impulsi EM per la disgregazione del campo per l'emettitore sonoro.
40		Recupera i registri dei tre studenti dai terminali da scrivania nella Struttura istituzionale X-8.
50		Esci dall'area di test.
52		Trova più informazioni sul test dell'X-8.
55		Trova la chiave della recinzione dell'X-8 (potenziamento Onde a impulsi EM per emettitore sonoro richiesto).
60		Libera lo strano campione nell'area di test.
70		Attiva il test istituzionale di recupero dati (base) al terminale di test X-8.
75		Entra nell'area di test.
80		Recupera i registri dei tre studenti dai terminali da scrivania nella Struttura istituzionale X-8.
90		Esci dall'area di test.
100		Attiva il test istituzionale di recupero dati (avanzato) al terminale di test X-8.
105		Entra nell'area di test.
110		Recupera i registri dei tre studenti dai terminali da scrivania nella Struttura istituzionale X-8.
120		Esci dall'area di test.
140		Recupera i registri dei tre studenti dai terminali da scrivania nella Struttura istituzionale X-8.
150		Esci dall'area di test.
160	✓	Recupera i dati di test dal terminale di test X-8.

Tutti i miei amici hanno interruttori per spegnersi

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Il Pozzo	Unità centrale del Pozzo	Vari servizi del Pozzo		<p>Il Corriere deve ottenere i moduli, sparsi per tutto Big MT, dopo aver installato quello dell'Unità centrale del Pozzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il modulo mancante per il Lavello è nelle caverne del Complesso magnetoidraulico - il modulo mancante per l'Auto-Doc del Pozzo è nell'Edificio medico Y-17 - il modulo mancante per la Stazione di ricerca biologica è nel Giardino botanico X-22 - il modulo mancante per il Jukebox è nell'abitazione #108 dell'Higgs Village - il modulo mancante per l'Iconoclasta è nell'abitazione #101 dell'Higgs Village - il modulo mancante per l'Interruttore della luce 01 è nell'Impianto delle antenne di trasmissione X-2 - il modulo mancante per l'Interruttore della luce 02 è nascosto all'interno del Tunnel settentrionale di Big MT - il modulo mancante per Muggy è nei pressi di un camion all'Impianto di decostruzione Securitron - il modulo mancante per il Tostapane è all'interno del Nido del cuculo



Tappe	Stato	Descrizione
1		Raggiungi il Pozzo e installa l'Unità centrale.
5		Trova i moduli di personalità perduti.
10		Trova i moduli perduti per il Pozzo, l'Auto-Doc e la Stazione di ricerca biologica.
15		Trova il primo set di moduli di personalità per il Pozzo.
20		Trova i moduli perduti per gli Interruttori della luce e il Jukebox.
25		Trova il secondo set di moduli di personalità per il Pozzo.
30		Trova i moduli perduti per il Tostapane, Muggy e l'Iconoclasta.
35		Trova il terzo set di moduli di personalità per il Pozzo.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Installa i moduli di personalità nel Pozzo.

Missioni di Lonesome Road

La Riunione

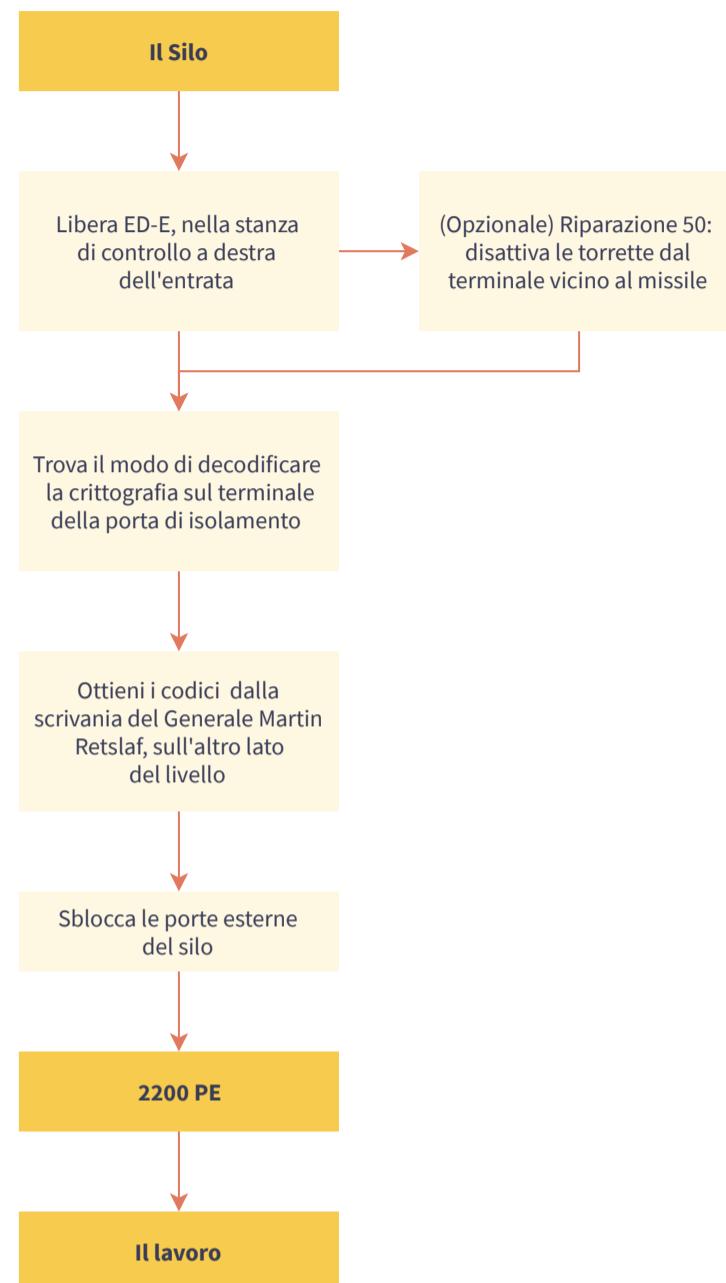
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Rottami del canyon	Segnale radio	10 PE		



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Vai ai Rottami del canyon vicino Primm ed entra nel Divide.

Il Silo

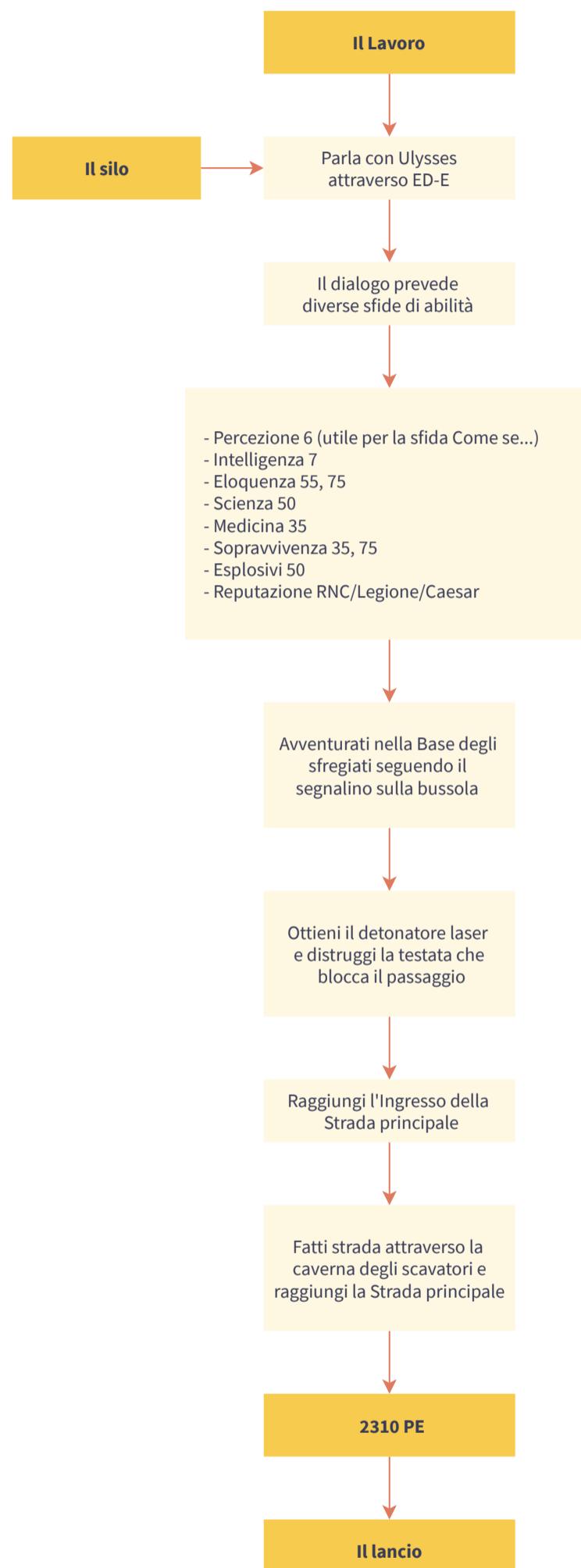
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Il Divide	Pip-Boy	2200 PE	-	Riparazione 50: per disattivare le torrette dal terminale vicino al missile	



Tappe	Stato	Descrizione
10		Supera il silo missilistico di Hopeville e raggiungi Lonesome Road.
20		Trova il modo di decodificare la crittografia sul terminale della porta di isolamento.
25		Facoltativo: fai in modo che ED-E acceda allo spaccio al posto tuo.
30		Usa ED-E per decodificare la crittografia sul terminale della porta di isolamento.
35		Ripristina la corrente del silo.
40		Trova i codici di sicurezza per la rete del silo missilistico.
50		Usa ED-E per sbloccare il computer centrale.
55	✓	Sblocca le porte esterne del silo.

Il Lavoro

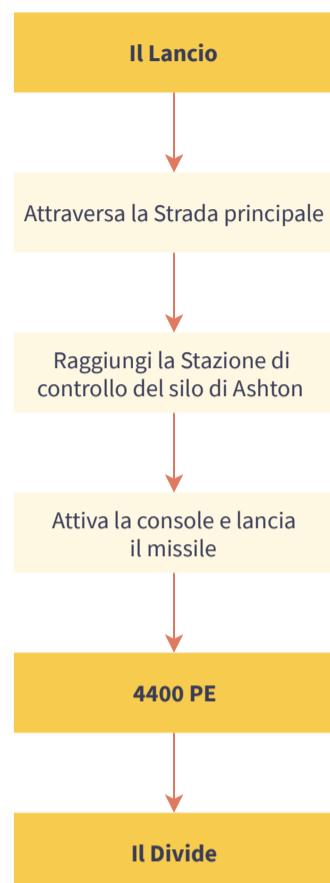
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note	Luogo/i
Bunker del silo missilistico di Hopeville	Ulysses	2310 PE	-	Percezione 6/Intelligenza 7/ Eloquenza 55, 75/Scienza 50/ Medicina 35/Sopravvivenza 35, 75/Esplosivi 50: per sbloc- care alcuni dialoghi unici con Ulysses	I dialoghi con Ulysses servono per la sfida <i>Come se...</i> Dopo essersi impossessati del detonatore laser, compariranno 4-5 sfregiati ostili



Tappe	Stato	Descrizione
10		Trova il detonatore laser.
12		Usa il detonatore laser sulla testata.
15		Attraversa Lonesome Road fino al tunnel del cavalcavia crollato.
20	✓	Fuggi dalla caverna degli Scavatori e raggiungi la Strada principale.

Il Lancio

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Strada principale	Ulysses	4400 PE	Esploratore: per sbloccare un dialogo unico con Ulysses	



Tappe	Stato	Descrizione
15		Raggiungi la stazione di controllo del silo di Ashton alla fine della Strada principale.
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Attiva la console per ottenere l'accesso al silo missilistico di Ashton.

Il Divide

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Stazione di controllo del silo di Ashton	Pip-Boy	4400 PE		I dialoghi con Ulysses servono per la sfida <i>Come se...</i>



Tappe	Stato	Descrizione
5		Attiva l'ascensore per silo missilistico di Ashton e dirigi al Divide.
7		Sopravvivi alla corsa dell'ascensore per il silo missilistico di Ashton.
10		Raggiungi il tetto dell'edificio degli uffici crollato e raggiungi il Divide.
20		Attraversa il Divide.
30		Usa le caverne per superare l'edificio crollato.
50	<input checked="" type="checkbox"/>	Vai al Tempio di Ulysses.

Gli Scavatori

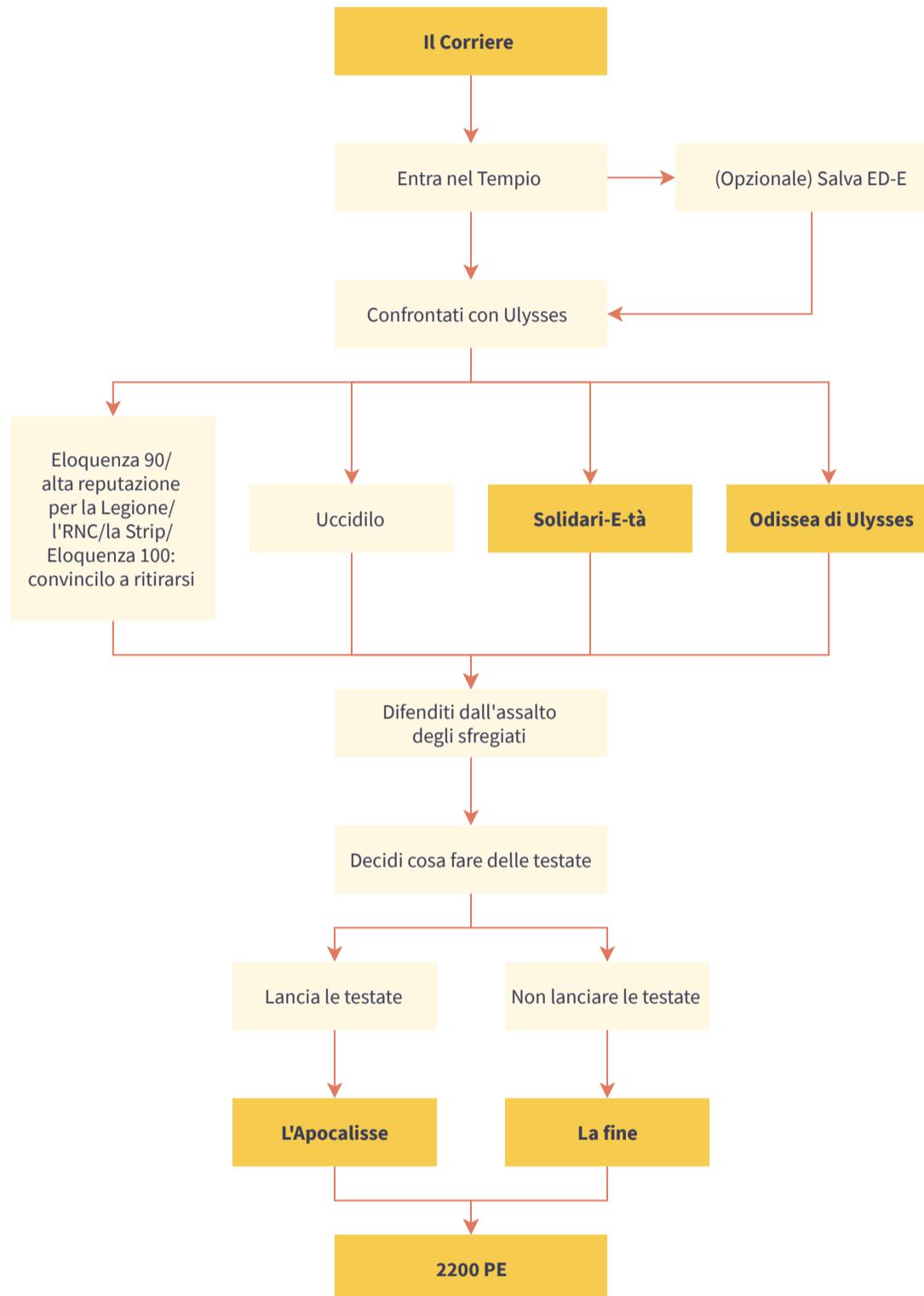
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Caverna di Abaddon	Pip-Boy	2200 PE		



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Esci dalla Caverna di Abaddon e prosegui fino al Tempio.

Il Corriere

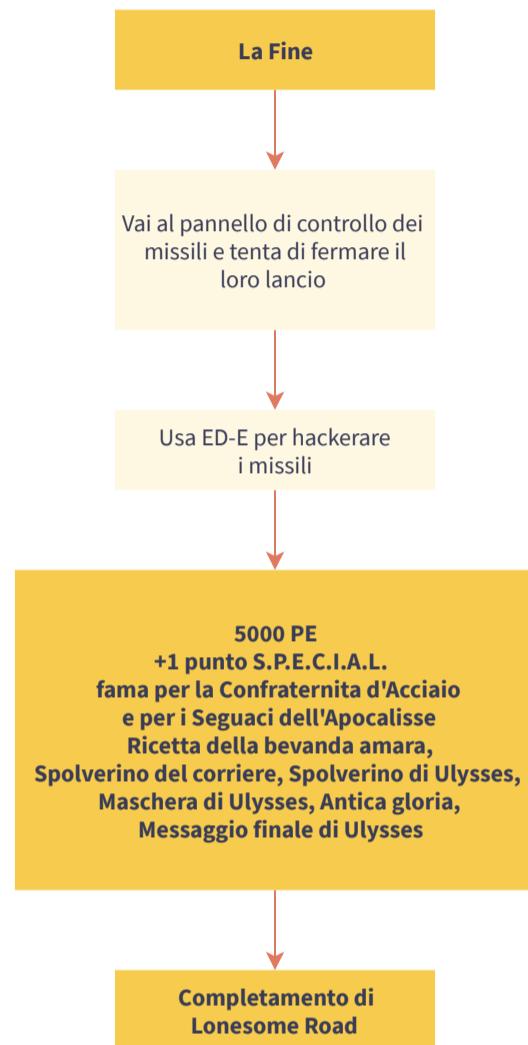
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Tempio di Ulysses	Pip-Boy	2200 PE	Eloquenza 90 e alta reputazione con la Legione o l'RNC o la Strip/Eloquenza 100: per affrontare pacificamente Ulysses, senza aver collezionato tutti i suoi olonstri o le schede di circuito di potenziamento Eyebot	<p>Se non è possibile evitare lo scontro, bisogna ricordare che Ulysses:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzerà lo Stealth Boy - sarà in grado di curarsi e rimuovere velocemente ogni forma di menomazione - sarà affiancato da numerosi eyebot (disattivabili da un terminale) - l'intero struttura diventerà bersaglio di un assalto da parte di alcuni sfregiati <p>Lanciando le testate la missione <i>La Fine</i> fallirà</p>



Tappe	Stato	Descrizione
10		Rintraccia Ulysses nel suo Tempio.
20		Facoltativo: salva ED-E.
30		Affronta Ulysses.
35	<input checked="" type="checkbox"/>	Combatti gli Sfregiati.
40		Facoltativo: disattiva gli Eyebot di Ulysses.

La Fine

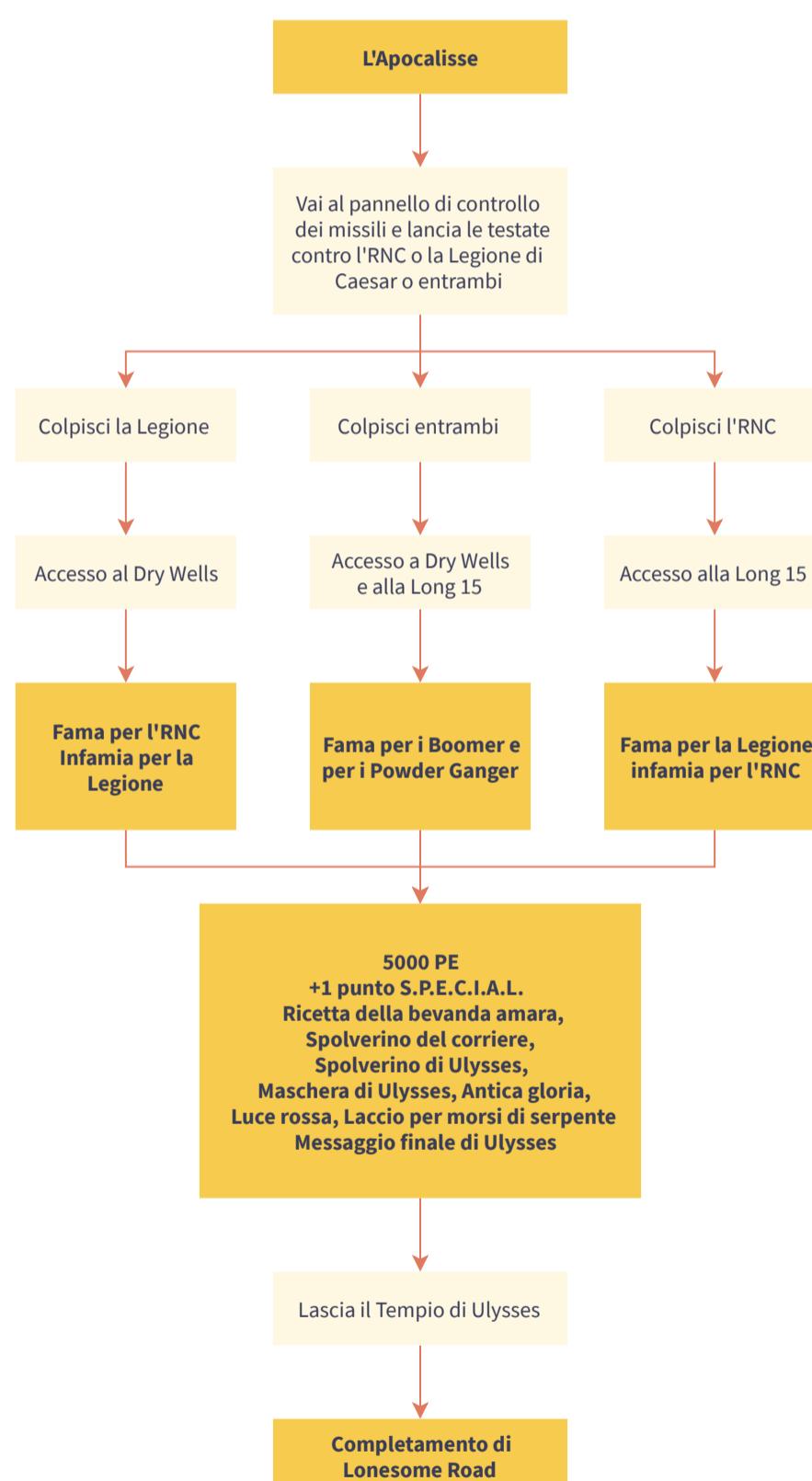
Luogo/i	Data da	Ricompensa	Sfide abilità	Note
Tempio di Ulysses	Pip-Boy	5000 PE Ricetta della bevanda amara Spolverino del corriere, Spolverino di Ulysses, Maschera di Ulysses, Antica gloria +1 punto S.P.E.C.I.A.L. fama per la Confraternita d'Acciaio e per i Seguaci dell'Apocalisse Messaggio finale di Ulysses		Bloccare la sequenza di lancio e completare con successo questa missione è l'unico modo per ottenere abbastanza fama per la Confraternita d'Acciaio da poter essere idolatrato. Sia L'Apocalisse che La fine portano alle medesime ricompense, ma solo scegliendo di utilizzare le testate si sbloccheranno aree della mappa altrimenti irraggiungibili (la Long 15 e Dry Wells) e saranno ottenibili numerosi oggetti unici. Tutto ciò che è nell'inventario di ED-E, tornerà in quello del Corriere a fine missione.



Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Annulla il lancio del missile.
30	<input checked="" type="checkbox"/>	Corri verso i Rottami del canyon.
40	<input checked="" type="checkbox"/>	Facoltativo: consegna l'ultimo messaggio di Ulysses.

L'Apocalisse

Luogo/i	Data da	Ricompensa	Reputazione	Sfide abilità	Note
Tempio di Ulysses	Pip-Boy	5000 PE Ricetta della bevanda amara Spolverino del corriere, Spolverino di Ulysses, Maschera di Ulysses, Antica gloria, Luce rossa, Laccio per morsi di serpente +1 punto S.P.E.C.I.A.L. Accesso alla Long 15 e/o a Dry Wells Messaggio finale di Ulysses	Fama per i Boomer e fama per i Powder Ganger oppure fama per l'RNC e infamia per la Legione oppure fama per la Legione di Caesar e infamia per l'RNC	Dalla fazione (o fazioni) colpita dalla testata il Corriere riceve la reputazione più bassa ottenibile (Diffamato, Gorilla clemente, Diavolo dal cuore tenero o Bambino selvaggio), ma questo non significa che necessariamente quella fazione diventi ostile; questo può portare alla bizzarra situazione in cui le squadre di assassini, rispettivamente della Legione e dell'RNC, inseguiranno il Corriere per poi non attaccarlo. Se si completa questa missione prima del confronto con Benny, è possibile togliere l'infamia della Legione con il marchio di Caesar; similmente è possibile annullare l'infamia per l'RNC se si completa la missione prima di Cose che scoppiano, parlando con l'Ambasciatore Dennis Crocker. Sia L'Apocalisse che La fine portano alle medesime ricompense, ma solo scegliendo di utilizzare le testate si sbloccheranno aree della mappa altrimenti irraggiungibili (la Long 15 e Dry Wells) e saranno ottenibili numerosi oggetti unici.	



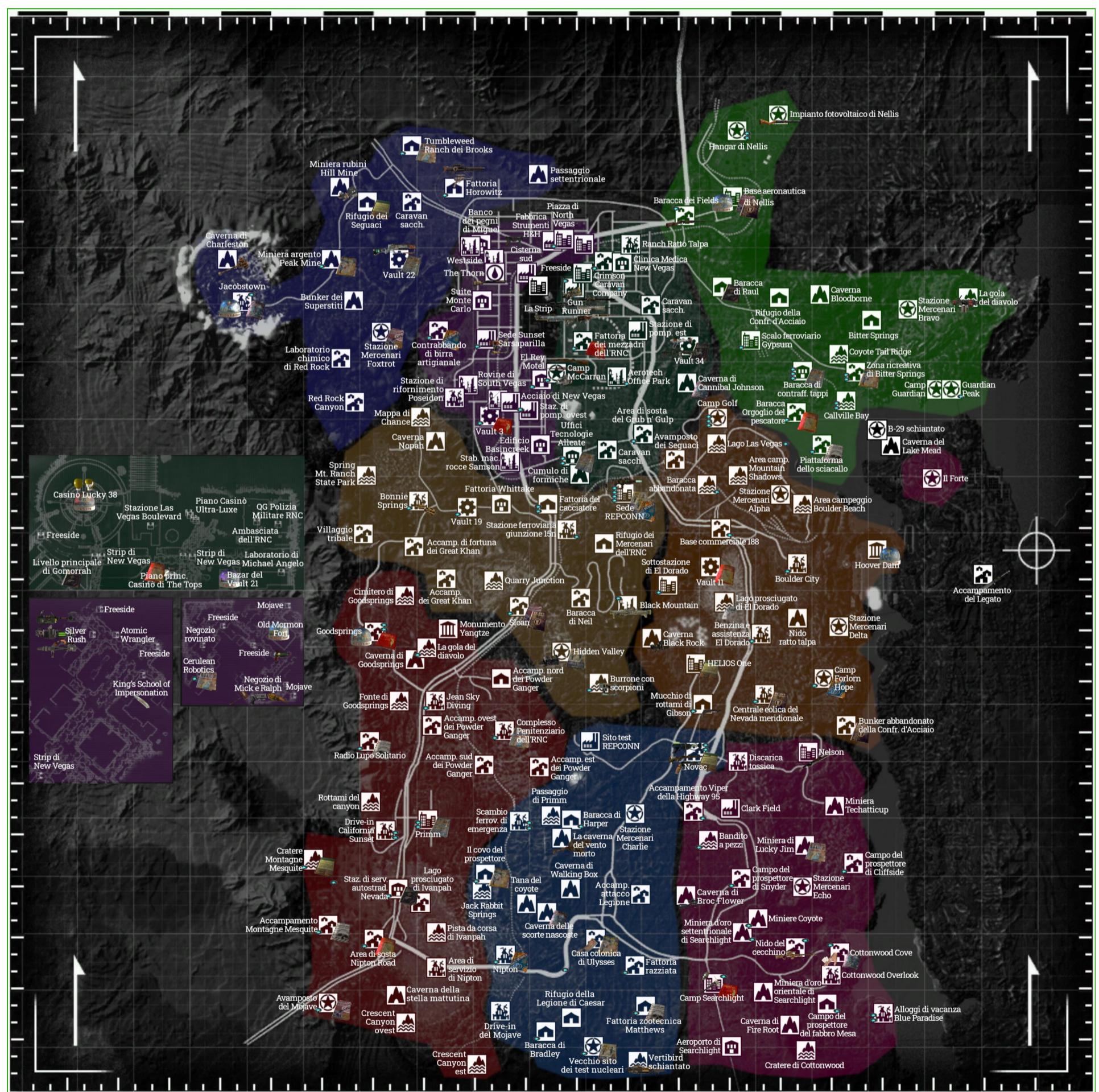
Tappe	Stato	Descrizione
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Corri verso i Rottami del canyon.
20		Facoltativo: consegna l'ultimo messaggio di Ulysses.

Mappe

Zona contaminata del Mojave

La mappa è suddivisa in dieci aree.

- **3 Aree meridionali:** una a **ovest** con Goodsprings, Primm, il Complesso Penitenziario dell'RNC e l'Avamposto del Mojave; una al **centro** con Nipton, Novac, Hidden Valley e il Sito dei test REPCONN; una a **est** con Camp Searchlight, Cottonwood Cove, il Forte e Nelson
 - **2 aree centrali:** una a **est** con HELIOS One, Camp Forlorn Hope, Hoover Dam e Camp Golf; una a **ovest** con Black Mountain, Quarry Junction e Bonnie Springs
 - **4 aree settentrionali**, due agli estremi (una a est verso Jacobstown e Red Rock Canyon, una a ovest verso la Base Aeronautica di Nellis, Bitter Springs e Camp Guardian), due nei pressi di New Vegas (una a est con Camp McCarran, la Clinica Medica New Vegas e la Crimson Caravan, una a ovest con Westside, la Sede Sunset Sarsaparilla e le Rovine di South Vegas)
 - **2 aree all'interno di New Vegas:** Freeside e la Strip



Sierra madre

La mappa è suddivisa in 2 aree.

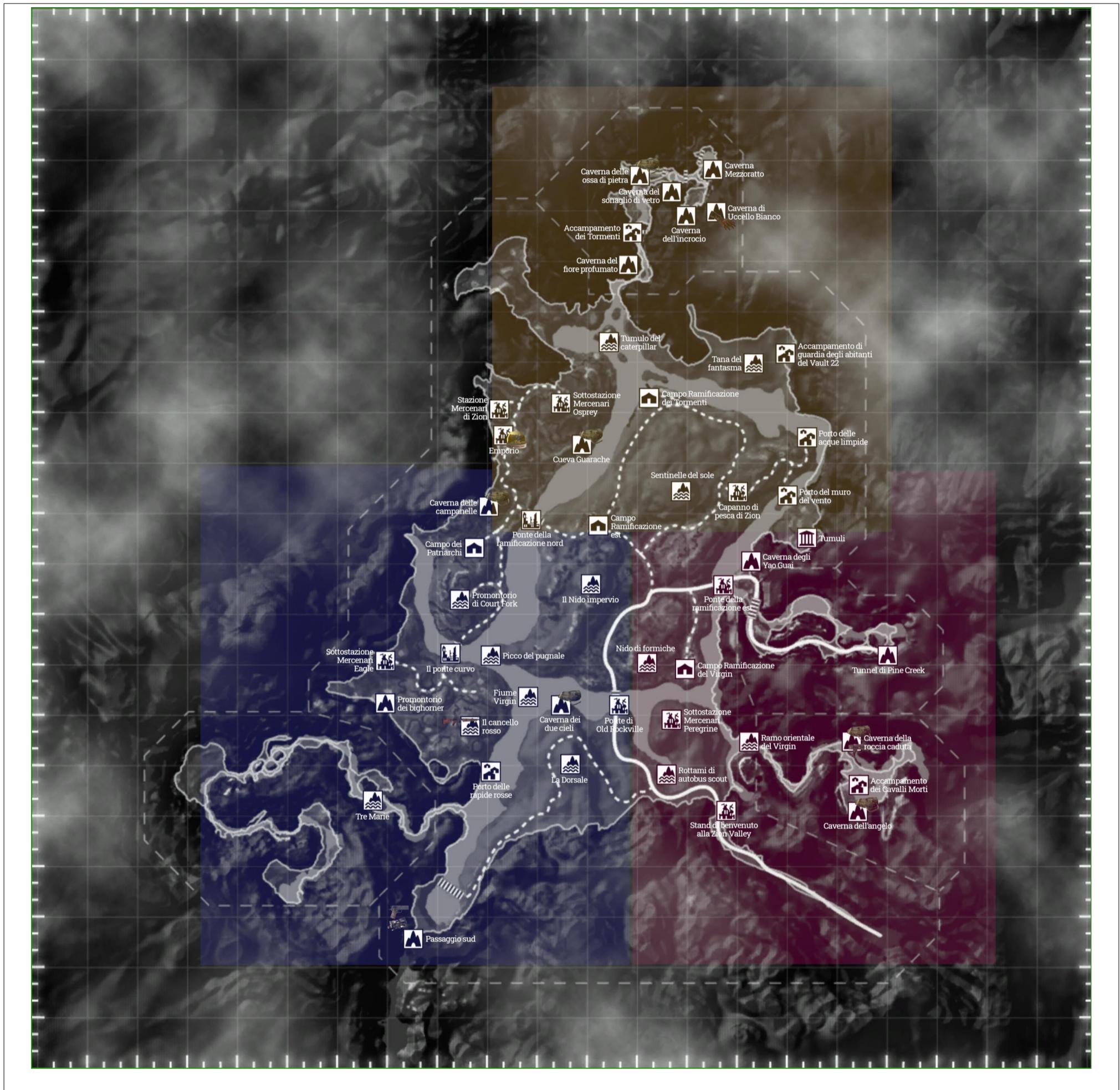
- La **Villa**, con Puesta del Sol a ovest, il distretto medico e residenziale al centro, e Salida del Sol a est
- Il **Casinò Sierra Madre**, con la lobby, la Cantina Madrid, il Tampico, le Suite di lusso, il casinò vero e proprio e il caveau



Canyon di Zion

La mappa è divisa in tre aree.

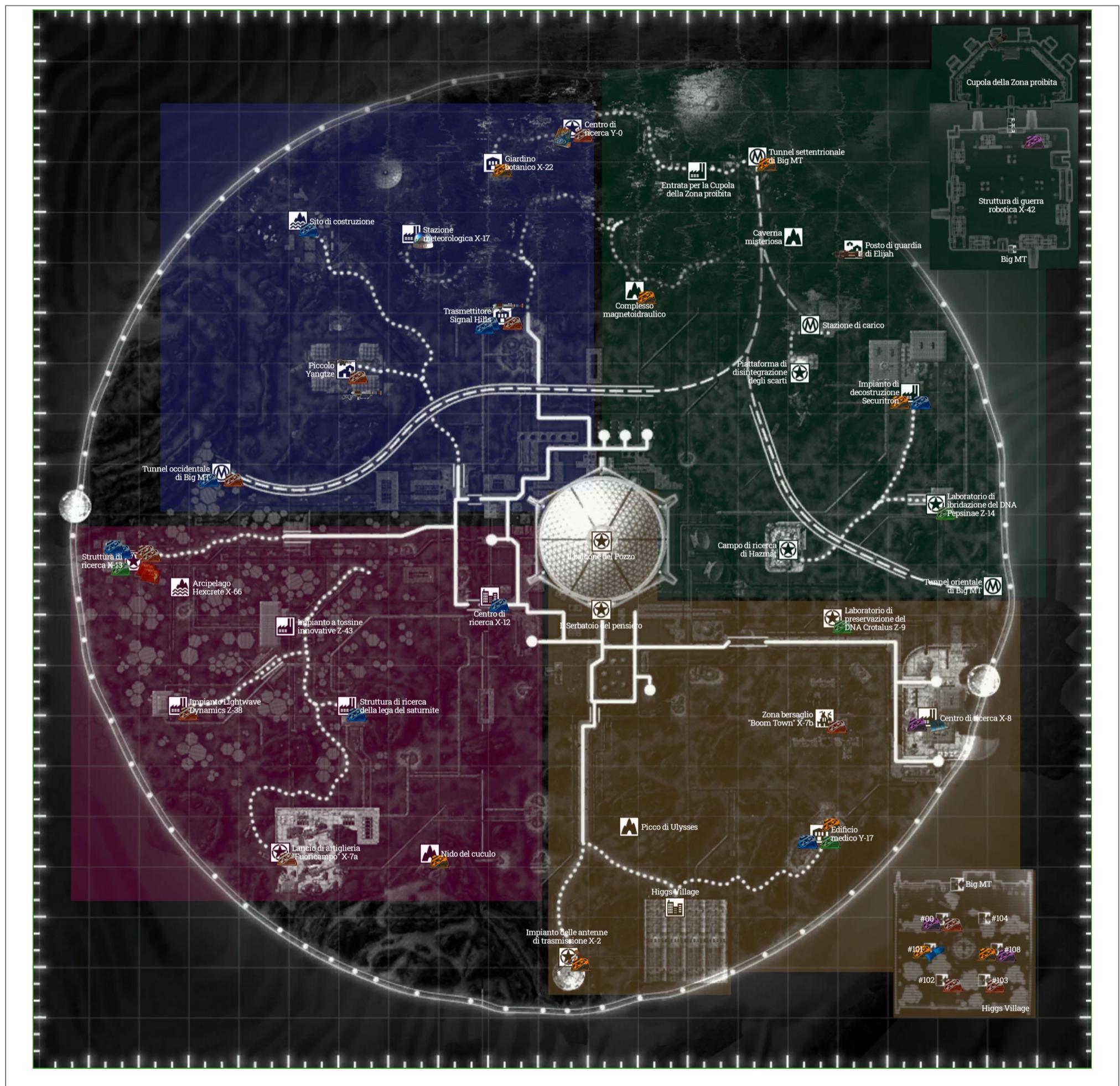
- **Area sud-occidentale**, con il Passaggio sud, le Tre Marie e il Nido impervio
 - **Area sud-orientale**, con l'Accampamento dei Cavalli morti e la Caverna degli Yao Guai
 - **Area settentrionale**, con l'Emporio, la Tana del Fantasma e l'Accampamento dei Tormenti



Big MT

La mappa si divide in quattro aree.

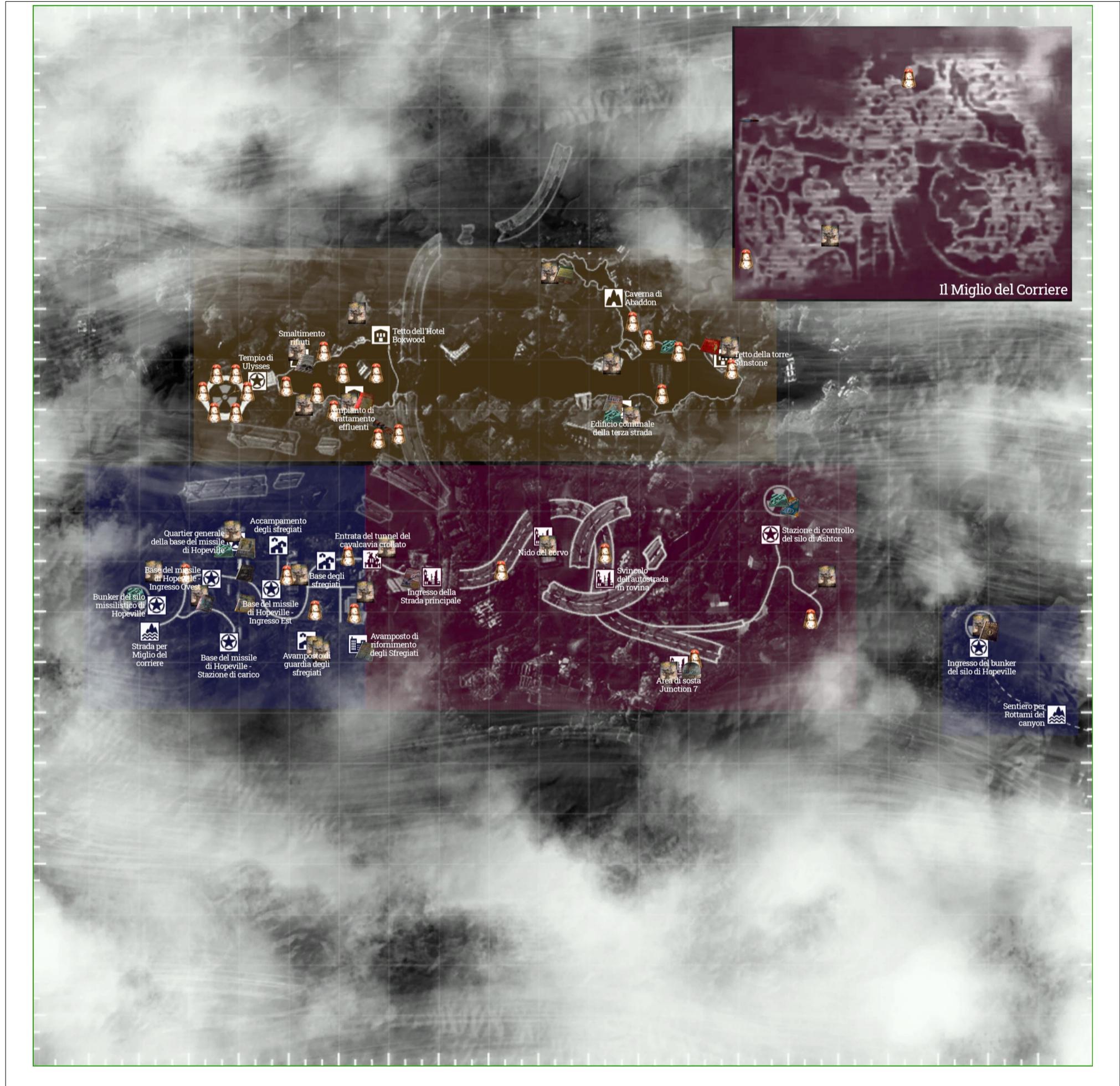
- **Area sud-orientale**, con il Serbatoio del pensiero, il Laboratorio di preservazione del DNA Crotalus Z-9, il Centro di ricerca X-8, l'Higgs Village e l'Impianto delle antenne di trasmissione X-2
- **Area sud-occidentale**, con il Centro di ricerca X-12, la Struttura di ricerca X-13 e il Nido del cuculo
- **Area nord-occidentale**, con il Piccolo Yangtze, la Stazione meteorologica X-17 e il Giardino botanico X-22
- **Area nord-orientale**, con il Laboratorio di ibridazione del DNA Pepsinae Z-14, l'Impianto di decostruzione Securitron e la Cupola della Zona proibita



Divide

La mappa si divide in tre aree.

- **Area del silo di Hopeville**, con il Sentiero per Rottami del canyon, il Bunker del silo missilistico, gli accampamenti degli Sfregiati
- **Area del silo di Ashton**, con la Strada principale, il Nido del corvo, l'area di sosta Junction 7, la stazione di controllo del silo di Ashton e il Miglio del Corriere
- **Area del Tempio di Ulysses**, con il Tetto della torre Sunstone, la Caverna di Abaddon, il Tetto dell'Hotel Boxwood e il Tempio di Ulysses



Appendice

Quali mod installare

E' arcinoto che i giochi che sforna Bethesda non siano diventati famosi perché eccellono in stabilità e affidabilità. Di seguito vengono elencate le mod consigliate che contribuiscono, anche in maniera significativa, a evitare crash, stuttering e fastidiosi bug. Va precisato che tutte queste mod non intaccano la trama del gioco, non aggiungono nuovi elementi né modificano l'aspetto del gioco.

- **New Vegas Script Extender** (NVSE)
- **New Vegas Anti Crash** (NVAC)
- **New Vegas Tick Fix** (NVTF)
- **Yukichigai Unofficial Patch** (YUP)

La versione utilizzata per trascrivere questa guida è quella **Ultimate** disponibile su Steam, in lingua italiana, su un sistema Windows 10.

Come distribuire i punti S.P.E.C.I.A.L.

Attributo	Minimo	Consigliato (con gli impianti)
Forza	5	6 (7)
Percezione	5	5/6 (6/7)
Stamina	5	7/8(8/9)
Carisma	1	1
Intelligenza	4	8/9 (9/10)
Agilità	6	6 (7)
Fortuna	5	6 (7)

Forza

La Forza è un attributo fondamentale per qualsiasi build. Se si vuole un personaggio specializzato con le **Armi da mischia** e **Disarmato**, Forza deve avere un valore di **8**. Bisogna comunque precisare che l'efficacia dei danni da disarmato scala con la Stamina e non con la Forza, ma molte abilità extra necessitano di un buon valore di Forza, come **Muro di Pietra** e **Super Slam** che necessitano di Forza a **6**.

Forza a 6 è il valore minimo per ottenere un personaggio buono, ma non eccellente, nelle armi da mischia/disarmato e per sbloccare le abilità extra più importanti. Dalla Forza dipende anche il peso trasportabile. Inoltre, per ottenere Schiena resistente, è necessario avere Forza almeno a 5.

A differenza di Fallout 3, in Fallout: New Vegas anche le armi hanno un requisito minimo di forza: se il giocatore non raggiunge il requisito minimo, l'arma diventa imprecisa o più lenta nell'infliggere i colpi. Con l'abilità extra Maneggiamento arma (liv. 16) è possibile ridurre questo requisito di due punti: così facendo i fucili da cecchino e le armi pesanti come i Cannoni Tesla richiederanno un valore di Forza di solo 4.

Percezione

La Percezione è utile per una build basata sui colpi critici, poiché Colpo letale migliorato e Cecchino necessitano di Percezione 6. Il valore minimo dunque da assegnare a Percezione è 6, oppure 5 e successivamente installare l'Impianto per la Percezione.

Stamina

La Stamina è l'attributo dal quale dipende il valore della salute e la resistenza alle radiazioni e al veleno. Inoltre dalla Stamina dipende l'efficacia dei danni da disarmato e il numero massimo di impianti installabili. Con Stamina a **9** è possibile installare tutti gli impianti. Il valore minimo consigliato è **5**, così da poter sbloccare **Schiena resistente** e **Durezza**, mentre se si ha intenzione di costruire un personaggio specializzato in Armi da mischia o Disarmato e poter sbloccare abilità extra utili come **Un pesante fardello** e **Muro di Pietra**, il valore minimo è **6**.

Carisma

Il Carisma è l'attributo maggiormente sacrificabile. Sebbene dal Carisma dipendano direttamente la resistenza e l'efficacia degli attacchi dei seguaci (tramite l'attributo secondario del **Coraggio**), con le ultime patch sembra che questa meccanica sia stata disattivata e rimpiazzata. Il Carisma, salvo particolari build, può essere portato a **1**.

Intelligenza

L'Intelligenza è forse l'attributo più fondamentale del gioco, poiché determina la quantità di punti abilità guadagnati salendo di livello ($10 + \text{INT}/2$). Più avanti è presente una sezione dedicata interamente al calcolo dei punti abilità rispetto al livello d'Intelligenza ma, come regola generale, per ottenere un personaggio che, a livello 50, abbia tutte le abilità a 100 o quasi, l'Intelligenza deve essere almeno a **8** e portata a **9**, tramite impianto, il prima possibile. Il livello minimo consigliato per l'Intelligenza è **5**, soprattutto in Modalità Duro: con Intelligenza 5 infatti è possibile ottenere dal livello 8 (e con Baratto 70) l'abilità extra **Ladruncolo**, che riduce notevolmente il peso di munizioni e consumabili.

Agilità

L'Agilità determina il numero di Punti Azione degli attacchi in S.P.A.V. e la velocità degli attacchi da mischia e disarmato. Per questo motivo è molto importante per una build incentrata sulle Armi da Mischia o Disarmato avere un'alta Agilità.

Va fatto un discorso a parte sullo S.P.A.V. Per le build Armi da mischia/Disarmato è ancora più essenziale avere un'Agilità medio-alta, poiché è proprio in S.P.A.V. che si beneficia del bonus danni inflitti dal giocatore(x2) e della riduzione dei danni inflitti dai nemici (-25%, in Fallout 3 era -90%). In questi casi è necessario avere un'Agilità almeno a 7, per poter sbloccare le abilità extra più interessanti come **Nervi d'Acciaio** e **Sventratore**. Risulta fondamentale anche per le build furtivo, poiché **Corsa silenziosa** e **Tocco leggero** necessitano l'Agilità a **6**.

Fortuna

La Fortuna è fondamentale per le build critici e il livello minimo raccomandato è 6, sbloccando l'abilità extra **Colpo letale migliorato**. Risulta fondamentale anche nel gioco d'azzardo, soprattutto se il valore è uguale o superiore a 7.

Come calcolare i punti abilità

- il numero di punti abilità ottenuti salendo ogni livello è di $10 + \text{INT}/2$
- il numero totale di punti abilità ricevuti consumando tutti i libri abilità nel gioco (esclusi quelli trovati casualmente nelle casse presso i banchi di lavoro nel DLC Honest Hearts) sono 282 e diventano 376 (282+94) con l'abilità Comprensione presa a livello 4
- a livello 1 vengono assegnati 217 punti, più altri 45 selezionando le tre specialità. il personaggio avrà quindi 262 punti base
- 100 punti per 13 abilità significano 1300 punti; togliendo i punti base, i punti necessari sono 1038
- ad ogni passaggio di livello vengono garantiti almeno 10 punti + 0,5 punti per ogni livello d'Intelligenza, secondo la seguente tabella

Intelligenza	Punti salendo di livello	Punti totali (arrotondando, 49 livelli)
1	10,5	514
2	11	539
3	11,5	563
4	12	588
5	12,5	612
6	13	637
7	13,5	661
8	14	686
9	14,5	710
10	15	735

- 1300 punti - 262 punti base - 282 punti dai libri (senza Comprensione) = 756 punti
 - impossibile ottenere 100 per ogni abilità, anche con Intelligenza 10
- 1300 punti - 262 punti base - 376 punti dai libri (con Comprensione) = 662 punti
 - è possibile ottenere 100 p. per ogni abilità con Intelligenza > 8
- selezionando a livello 4 l'abilità Esperto, si guadagnano 2 punti abilità in più (come se l'Intelligenza fosse aumentata di 4 punti), per ogni livello successivo (46 livelli * 2 = 92 punti)
 - saranno quindi necessari 664 punti, ottenibili sempre con Intelligenza > 8
- selezionando il tratto In gamba si guadagnano 5 punti per ogni abilità (65 punti totali), riducendo del 10% l'esperienza guadagnata
 - saranno quindi necessari 691 punti, ottenibili con Intelligenza > 9
- selezionando Specialità si avranno ulteriori 15 punti per un'abilità a scelta

Livello 50 prendendo tutti i libri	P. abilità richiesti salendo di livello (con Specialità)	Intelligenza minima (con Specialità)
Senza alcuna ab. extra o tratto	756 (741)	impossibile (impossibile)
Comprensione	662 (647)	8 (7)
Esperto	664 (649)	8 (7)
In gamba	691 (676)	9 (8)
Comprensione + Esperto	570 (557)	4 (4*)
Comprensione + In gamba	597 (582)	5 (4)
Comprensione + Esperto + In gamba	505 (490)	4* (4*)
Esperto + In gamba	599 (584)	5 (4)

*Intelligenza 4 è il valore minimo per ottenere le abilità extra richieste

Inoltre:

- se non si vuole prendere il tratto In gamba è dunque necessario prendere l'abilità Comprensione (consumando i libri solo dopo averla acquisita) o Esperto (da liv. 4) e possedere almeno 8 in Intelligenza
- selezionando invece solo il tratto In gamba, l'Intelligenza minima sale a 9
- le combinazioni di Comprensione ed Esperto, Comprensione e In Gamba o Esperto e In gamba abbassano l'Intelligenza minima a 5
- con Specialità si diminuisce in pratica di un punto l'Intelligenza richiesta (si sacrifica uno slot per un'abilità extra in cambio di un punto Intelligenza)
- poiché per completare il gioco al 100% è richiesto l'ottenimento di qualsiasi libro di abilità, ha più senso costruire un personaggio con Intelligenza minima 8 e sfruttare Comprensione
 - se non ci si vuole preoccupare di dover aumentare omogeneamente tutti i punti abilità salendo di livello, basta selezionare un'abilità extra fra Esperto o Specialità o aumentare l'Intelligenza a 9 (magari tramite impianto), il prima possibile

Massimizzare le abilità

Con tutti i DLC installati diventa molto facile riuscire a raggiungere il livello 100 per ciascuna delle 13 abilità disponibili. Al livello base il giocatore ha bisogno di 1300 punti per poter massimizzare ogni abilità (100 punti per 13 abilità). A livello uno si guadagnano 45 punti selezionando le specialità (15 punti per 3 abilità) e un personaggio con statistiche medie (5 in ogni S.P.E.C.I.A.L.) avrà 15 punti base per ogni abilità. I punti necessari per quindi si riducono a 1060 (cioè 1300 - (45 + 15 x 3)). Con Intelligenza a 5, in 49 livelli si guadagnano 612 punti abilità (12.5×49) e si riescono a massimizzare tutte le abilità tranne 6 (con 448 / 85 punti mancanti).

Selezionando l'abilità extra Esperto a livello 4, si ottengono altri 356 punti abilità, rendendo più facile portare a 100 ogni abilità. Inoltre nel gioco ci sono 89 libri delle abilità (53 del libro base + 16 di Old World Blues + 12 di Dead Money e un nome variabile di libri per Honest Hearts, fra 0 a 8 e da 0 fino a 2 nei banchi di lavoro) se grazie a Comprensione (e salvandoli, invece di consumarli prima di averla appresa) si possono ottenere sufficienti punti, ricordando di far crescere tutte le abilità in maniera il più omogenea possibile.

Con Intelligenza a 10, apprendendo Esperto a livello 4 e scegliendo In gamba come tratto, ci serviranno alla fine solo altri 408 punti abilità, senza contare i punti ottenuti dalla creazione del personaggio (un minimo di 111: 45 selezionando le specialità e 22 per Riparazione/Medicina e Scienza a causa dell'Intelligenza a 10, ignorando il valore di Fortuna). Si avranno bisogno solo di 42 libri delle abilità, partendo dal fatto che gli altri S.P.E.C.I.A.L. hanno tutti un valore minimo di 5.

Tutti questi calcoli ignorano gli effetti di altre modificazioni:

- gli Impianti (che aumentano le statistiche S.P.E.C.I.A.L.)
- selezionando specialità (liv 16), che assegna altri 15 punti a un'abilità a scelta
- Addestramento Intensivo (che aumenta un punto S.P.E.C.I.A.L. a scelta, quindi 2 punti per le abilità ad esso associate)
- finire Lonesome Road e Old World Blues (garantisce il guadagno di 3 punti S.P.E.C.I.A.L.)

In conclusione, con tutti i DLC, trovando tutti i libri e selezionando le abilità extra giuste, anche un personaggio con Intelligenza infima riesce a massimizzare tutte o quasi le abilità. Selezionando la Scappatoia di Logan, massimizzare tutte le statistiche risulta impossibile: selezionando tutte le abilità extra possibili (Comprensione, Esperto, 10 Addestramento intensivo, specialità, Energia solare, Vigilanza) e finendo tutti i DLC, mancheranno comunque 19 punti. Va comunque considerato che non è necessario massimizzare tutte le statistiche: per alcuni dialoghi o per aprire certi contenitori si può ricorrere alle riviste per portare al livello necessario l'abilità, temporaneamente.

Quali abilità extra scegliere per un build bilanciata

Per una build bilanciata, fra armi da mischia, disarmato, esplosivi e armi convenzionali/energia (con **SPECIAL 6,5,7,1,9,6,6**), le abilità extra consigliate sono:

Livello	Abilità	Requisiti	Note
	Oh, issa!	liv. 2, FRZ 5 , Esplosivi 30	
2	Vedova nera/Uno scapolo incallito	liv. 2	Essendoci nel gioco un maggior numero di NPC maschi, il bonus danni di Vedova nera/Uno scapolo incallito risulta utile
4	Comprensione	liv. 4, INT 4	Non leggere alcun libro prima
6	Tocco leggero	liv. 2, Riparazione 45	
8	Grugnito	liv. 8, Armi 45, Esplosivi 20	
10	Schiena resistente	liv. 8, FRZ 5, STA 5	
12	Ladruncolo	liv. 8, INT 5 , Baratto 70	
14	Corsa silenziosa	liv. 12, AGI 5 , Furtivo 50	
16	Super Slam	liv. 8, FRZ 6 , Armi da mischia 45	Necessario impianto FRZ
18	Attacco perforante	liv. 12, Disarmato 70	
20	Palmo paralizzante	liv. 18, Disarmato 70	
22	Muro di pietra	liv. 8, FRZ 6, STA 6	
24	Finezza	liv. 10	
26	Ninja	liv. 20, Armi da mischia 80, Furtivo 80	
28	Cecchino	liv. 12, PER 6, AGI 6	Necessario impianto PER
30	Colpo letale migliorato	liv. 16, PER 6, FRT 6	
32	Sventratore	liv. 24, AGI 7 , Disarmato 90	Necessario impianto AGI
34	Esperto in demolizione (1)	liv. 6, Esplosivi 50	
36	Esperto in demolizione (2)	liv. 6, Esplosivi 50	
38	Esperto in demolizione (3)	liv. 6, Esplosivi 50	
40	Piromane	liv. 12, Esplosivi 60	
42	Un pesante fardello	liv. 30, FRZ 6, STA 6	
44	Danno collaterale	liv. 12, Esplosivi 70	
46	Fuoco concentrato	liv. 18, Armi a energia 60, Armi 60	
48	Comandante dei laser	liv. 22, Armi a energia 90	
50	Ti credevo morto	liv. 50, karma +250	

Quali oggetti prendere e quali ignorare

La Zona contaminata del Mojave è povera di oggetti preziosi e piena di robaccia senza valore, o meglio, robaccia che apparentemente senza valore. Infatti, grazie al sistema di crafting è possibile creare oggetti molto utili ai banchi da lavoro e ai fuochi d'accampamento. Di seguito verranno indicati gli oggetti creabili essenziali e i relativi oggetti e abilità necessari.

Cibi e bevande

- **Acqua di cactus:** Bottiglia di soda vuota (1) Frutto fresco di cactus pera spinoso (2) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 30**]
- **Caffè:** Baccello fresco di mesquite dolce (1) Tazza da caffè (1) Caffettiera (1) Tabacco da masticare, Coyote (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 15**]
- **Nuka Cola fatta in casa:** Bottiglia di soda vuota (1) Tappo (1) Frutto fresco di cactus barile (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 30**]
- **Nuka Cola Quartz:** Nuka Cola (3) [Banco di lavoro, **Scienza 90, Chimico della Nuka**]
- **Pranzo Caravan:** Cestino del cibo (1) Cram (1) Purè istantaneo(1) Maiale e fagioli (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 30**]
- **Sunset Sarsaparilla fatta in casa:** Bottiglia vuota Sunset Sarsaparilla (1) Tappo (1) Frutto dell'agave del Nevada (1) Xander Root (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 30**]
- **Tequila della Zona contaminata:** Acqua purificata (1) Bottiglia di whisky vuota(1) Frutto dell'agave del Nevada (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 35**]

Droghe e cure

- **Borsa medica:** Bisturi (1) Forcipe (1) Tutore medico (1) Tubi chirurgici (1) [Banco di lavoro, **Medicina 40**]
- **Antidoto per il veleno:** Ghiandola velenifera dello scorpione radioattivo (2) Sangue di Nightstalker (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza: 40**]
- **Polvere curativa:** Broc Flower (1) Xander Root (1) [Fuoco da accampamento]
- **Purga di fuoco:** Bacca di solanum bianco (1) Peperoncino Jalapeño (1) Vodka (1) [Fuoco da accampamento, **Sopravvivenza 25**]
- **Stimpak:** Broc Flower (1) Siringa vuota (1) Xander Root (1) [Banco di lavoro, **Scienza 70**]
- **Super Stimpak:** Cintura in pelle (1) Frutto mutato (1) Nuka Cola (1) Stimpak (1) [Banco di lavoro, **Scienza 90**]

Armi e altri oggetti

- **Granata a mano:** Lattina (1) Polvere da sparo per pistola (50) Nastro adesivo (1) [Banco di lavoro, **Esplosivi 25, Bombardiere matto**]
- **Granata Nuka:** Detergente Abraxo (1) Nuka Cola Quartz (1) Lattina (1) Trementina (1) [Banco di lavoro, **Esplosivi 60, Bombardiere matto**]
- **Kit da riparazione:** Chiave inglese (1) Nastro adesivo (1) Rottami elettronici (1) Rottami di ferro (2) Colla prodigiosa (1) [Banco di lavoro, **Riparazione 50**]
- **Mina da tappo:** Cestino del cibo (1) Tappo (10) Petardi (5), Modulo sensore (1) [Banco di lavoro, **Esplosivi 75**]

Una buona partenza

1. Costruisci il personaggio
 1. Per gli SPECIAL imposta il **Carisma** a **1** e
 2. Imposta l'**Intelligenza** a **8-9** per ottenere un personaggio a livello 50 con tutte le abilità a 100 (
 3. Per poter vincere al gioco d'azzardo è consigliato avere **Fortuna** almeno a **7**
 4. Per le specialità è consigliato selezionare l'**Eloquenza**, lo **Scasso** e la Riparazione. Il Baratto è anche una buona scelta, poiché molti dialoghi nel gioco richiedono **Baratto** invece che Eloquenza. Inoltre, se non si fa affidamento al gioco d'azzardo, il Baratto è essenziale per ottenere i tappi necessari per acquistare alcune armi uniche e gli impianti
 5. Ricorda che per ottenere tutti gli impianti devi avere Stamina 9
 6. I tratti più interessanti sono Zona contaminata selvaggia, Mano pesante (per le build Disarmato o Armi da mischia) e In gamba
2. Ripara la **mitragliatrice 9 mm (Riparazione 25)**
3. Kit di chimica (**Scienza 25?**)
4. Prendi la **borsa medica** vicino al letto, le **droghe** sui ripiani, gli **stimpak** e i **tubi chirurgici**
5. Prendi da un ripiano vicino al corridoio i **semi di cucurbitacea** (laccio per veleno di serpente) e le **bombe di zucchero** (per la missione *Vola con me*)
6. Esci dalla casa di Mitchell e prendi **2 Gente conoscere** da una cassa fuori al Negozio di generi vari
7. Incontra Sunny Smiles e completa la missione tutorial *Si rimonta in sella*
 1. Da Sunny Smiles puoi ottenere la rivista **Il periodico del fabbro**
8. Sul bancone di fronte all'entrata del Prospector Saloon puoi prendere un **Ripara facile**, n mentre sul retro c'è una cassaforte (**Scasso/Scienza 50**) e un **Settimanale del venditore**
9. Inizia *Attorno ad un fuoco da accampamento lungo il sentiero* e raggiungi Sunny Smiles al crinale
 1. Salva il colono dai gichi per guadagnare fama per Goodsprings
 2. Vai a nord della città e vicino alla scuola prendi lo **Xander Root**
10. Entra nella scuola: ci sono 6 riviste delle abilità (due sul pavimento dell'aula principale, una in un banco, una vicino alla cassaforte, una su alcuni banchi a lato dell'aula e una nell'area sul retro). Prendi lo **Stealth Boy** nella cassaforte (**Scasso/Scienza 25**)
11. Vai alla baracca di Victor e prendi il **rottame di ferro** (per la missione *ED-E amore mio*) e il **kit di riparazione**
12. Entra nella casa di Trudy e ruba l'**Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento** dalla libreria e il **tappo di bottiglia stella** dalla cucina
13. Prima di andare al cimitero compra un **badile** da Chet al Negozio di generi vari
14. Vai al cimitero: recupera il **Broc flower**, la **palla di neve** e il **mozzicone di sigaretta caratteristico**. Recupera gli oggetti e munizioni dalle tombe usando il badile
15. Nel raggiungere Sunny Smiles, raggiungi a sud est del cimitero il Monumento Yangtze
 1. Troverai alcuni oggetti e droghe in un borsone
 2. Va ancora a sud ed esplora la Caverna di Goodsprings , pattugliata da un piccolo branco di coyote. All'interno puoi recuperare un **Vita da uomini**
16. Parla a Sunny Smiles alla Fonte di Goodsprings per completare la missione e creare della **polvere curativa**
 1. I contenitori vicino alla macchina distrutta possono essere usati per salvare gli oggetti
 2. L'acqua della fonte è priva di radiazioni, utile se hai attivato la Modalità Duro
17. Torna al Prospector Saloon e incontra Trudy. Parla con Trudy per ottenere *Scontro a fuoco a Ghost Town*
 1. Raggiungi Ringo alla stazione di rifornimento e aiutalo a convincere gli altri abitanti a supportare la difesa della città
 2. Parlando con Trudy, Chet, Easy Pete e Doc Mitchell, ti verranno proposte alcune sfide abilità (**Eloquenza/Furtivo/Baratto/Esplosivi/Medicina 25**)
 3. Se vuoi mantenere una reputazione neutra con i Powder Ganger, non completare la missione (non dire a Ringo che sei pronto per l'attacco)
 4. Con una reputazione neutra puoi accedere al Complesso Penitenziario dell'RNC senza venir attaccato dai Powder Ganger
18. Ripara la radio di Trudy (**Riparazione 20 + Baratto 20** per tappi extra)
19. Dirigiti a sud fino a raggiungere la Gola del diavolo. Nel fondo della gola puoi trovare un tappo di bottiglia stella
20. Se incontri Malcolm Holmes, dopo averci parlato, uccidilo per recuperare **6 tappi di bottiglia stella**, un cappello e un vestito da commerciante ambulante (**+10 Baratto**)

ED-E e Boone

Ottener velocemente ED-E

1. ED-E si trova nella residenza di Johnson Nash a Primm
2. Per attivarlo è necessario **Riparazione 65, Scienza 55** e **Riparazione 35**, oppure un **rottame elettronico**, **2 moduli sensore** e **3 rottami di ferro**
 1. Gli oggetti per ripararlo li puoi trovare nella Baracca di Victor a Goodsprings e a Radio Lupo Solitario

Potenziare velocemente ED-E 1

1. Per proseguire nella missione ED-E amore mio e potenziarlo, devi sbloccare le due registrazioni. Il metodo più veloce è il seguente:
 1. Parla con i soldati fuori da HELIOS One per sbloccare il primo nastro
 2. Aspetta 5 giorni
 3. Parla con l'Anziana signora Gibson al Mucchio di rottami di Gibson per sbloccare il secondo
 4. Porta ED-E all'Old Mormont Fort di Freeside e consegnalo ad April Mortimer per ottenere il potenziamento dell'attacco; in alternativa, portalo a Lorenzo a Hidden Valley.

1. Per ottenere un rapido accesso a Hidden Valley, vai alla Base commerciale 188 e recluta Veronica
5. Aspetta un paio di giorni e torna a Primm per recuperare ED-E

Potenziare ED-E 2

1. Vai al Mucchio di rottami e inizia il DLC Lonesome Road
 1. Il Dlc può essere iniziato anche a livello 1 e puoi tornare alla Zona contaminata del Mojave in qualunque momento
2. Attivare ED-E e liberarlo dalla sua camera di stasi
3. Raccogliere dal rottame del primo eyebot la scheda di circuito stampato
4. Tornare nel Mojave e arruolare di nuovo ED-E: da questo momento sarà in grado di riparare l'arma impugnata del 25%
 1. E' possibile riparare l'arma una volta al giorno (24 ore in-game), senza alcun costo
 2. La prima volta che si attiva questa abilità, è possibile riparare l'arma due volte, dopo pochissimo tempo: la prima usando l'ED-E di Lonesome Road, la seconda usando quello del Mojave

Ottenere velocemente Boone

1. Raggiungi Novac
 1. Se sei a Goodsprings o Primm, dirigi verso il Complesso Penitenziario dell'RNC a est e poi taglia il crinale percorrendo il Passo di Primm (tradotto in Scheda di accesso di Primm). Se hai un basso livello, non dovrebbe comparire il deathclaw cieco
 2. Proseguì a nord per raggiungere la città
2. Parla con Boone, durante il turno di notte, nella bocca del dinosauro
3. Accetta di aiutarlo a scoprire chi ha ucciso sua moglie, avviando *Uno per la mia piccola*
4. Indossa il cappello del 1º Ricognitori
5. Parla con Jeannie, all'accettazione o a casa sua (a nordovest del motel) e convincila ad seguirti fino a davanti al dinosauro
6. Lascia che Boone la uccida e prendi dal suo cadavere la chiave della cassaforte
7. Recupera la fattura di vendita dalla cassaforte sul pavimento dietro il bancone dell'accettazione
8. Parla con Boone e dagli la fattura

Potenziare velocemente Boone

1. Andare a Camp McCarran accompagnati da Boone
2. Parlare con il Sergente Bitter-Root a proposito della sua storia (1 punto fiducia)
3. Interrogare e uccidere Silus nella sala interrogatori (1 punto fiducia)
4. Parlare con il Colonnello James Hsu e iniziare *Ti ho stregato*
5. Uccidere la spia nella torre (1 punto fiducia)
6. Disinnescare la bomba sulla monorotaia (1 punto fiducia)
7. Andare a Nipton e parlare con Boxcars nel Negozio di generi vari e iniziare Cacciato
8. Liberare i due Powder Ganger dai legionari all'Accampamento attacco Legione (2 punti fiducia). Non è necessario uccidere i legionari, basta lasciare Boone fuori dal campo visivo dei legionari e usare uno stelth boy per slegare i prigionieri
9. Parla con Bitter-Root a Camp McCarran, con Manny Vargas a Novac o con il Capitano Gilles a Bitter Springs (dopo aver completato *Scala ogni montagna*) a proposito del massacro di Bitter Springs
10. Parla con Boone del suo passato. Per ottenere il dialogo giusto devi esaurire tutte le altre domande
11. Vai a Bitter Springs e respingi i tre attacchi della Legione
12. Parla di nuovo con Boone e decidi se essere vendicativo o misericordioso rispetto al suo passato: nel primo caso Boone otterrà l'Armatura di sopravvivenza 1º Ricognitori, nel secondo caso invece otterrà l'Armatura d'assalto 1º Ricognitori

Altri consigli utili

Ottenere velocemente e gratis la stanza al motel Dino Dee-lite

1. Aiuta McBride, a scoprire chi ha ucciso il suo bramino. McBride abita nella casa a sudovest del dinosauro
2. Accetta di aiutarlo e aspetta nei pressi di casa sua
3. Dopo la mezzanotte apparirà un nightkin (è invisibile, anche per lo S.P.A.V., perché usa uno Stealth Boy): uccidilo e torna da McBride
4. Oltre alle bistecche di bramino otterrai fama per Novac, abbastanza per ottenere gratuitamente la chiave per la stanza al motel

Entrare gratuitamente nella Strip

1. Impossessati di una qualsiasi armatura dell'RNC
 1. Nell'Hotel di Nipton ne trovi quattro, su altrettanti cadaveri di soldati
 2. Puoi recuperarne una dal cadavere di un soldato RNC a sud di Camp McCarran, vicino a all'Ufficio Tecnologie alleate
2. Indossa l'armatura e raggiungi la monorotaia a Camp McCarran
3. Usa la monorotaia per raggiungere la Strip
4. Ora la Strip è accessibile e puoi usare anche i cancelli, senza venir fermato dai Securitron

Ottenere velocemente molti tappi

1. Vincere ai vari giochi d'azzardo ai casinò (consigliato avere **Fortuna >7**)
 1. Ringo è il giocatore più scarso a giocare a Caravan ed è l'unico a fornirti un mazzo per poter iniziare a giocare). Lo trovi a Goodsprings o, dopo aver terminato **Scontro a fuoco a Ghost Town**, alla Crimson Caravan Company e ti fa guadagnare circa **200-350 tappi** a partita
 2. No-bark Noonan a Novac e l'Ambasciatore Dennis Crooker all'Ambasciata dell'RNC possono scommettere fino a **2000 tappi** a partita
2. Ufficio estrazioni minerarie a Sloan: **>200 tappi** in due bauli
3. Collezione le palle di neve e consegnale a Jane nell'attico del Lucky 38 (**2000 tappi** per palla di neve, per un totale di **14000 tappi**)
 1. Le palle di neve collezionate nei DLC vengono subito convertite in 2000 tappi, salvo quella del Sierra Madre che invece viene convertita in 2000 fiches
 2. Le palle cedute a Jane vengono esposte in un ripiano all'interno della suite presidenziale
 3. Se Jane muore le palle di neve nel tuo inventario non potranno più essere convertite in tappi e non potrai più rimuoverle
4. Viale di Camp McCarran: **>100 tappi** sparsi nell'intera area
5. Puoi borseggiare al Maggiore Knight, che staziona all'Avamposto del Mojave, circa **600 tappi**. Inoltre tutti i soldi spesi nelle riparazioni possono essere riottenuti borseggiandolo
6. Vai all'aeroporto di Searchlight: vicino ai rottami di due aeroplani ci sono due casse con all'interno **200-1000 tappi** (dipende dal tuo attributo Fortuna)
7. Yvette, leader della gang degli Scorpioni, è in possesso di un revolver magnum .44 in perfette condizioni che può essere venduto per **2500 tappi**
8. Vai a Jacobstown e parla con Marcus per ottenere la missione Persuasione poco amichevole: dopo aver parlato con i mercenari chiedi a Marcus i tappi per il riscatto (**2500 tappi**, oppure **3000 tappi** dicendo una bugia e guadagnando karma negativo). Invece di darli al mercenario puoi tenerli e persuadere i mercenari ad andarsene (**Eloquenza 65**) o uccidere comunque i mercenari: se lo fai furtivamente o dalla distanza o lasciando che siano Marcus e gli altri supermutanti a ucciderli, non guadagnerai l'infamia per l'RNC
9. Caverna Bloodborne: **7000-8000 tappi**, in alcuni contenitori all'interno di un'area chiusa (**Scasso 100**). La chiave la trovi vicino al fuoco d'accampamento nella prima camera della caverna
10. Completare *Dissimulazione*, scegliendo di mantenere il segreto in cambio di un piccolo pagamento giornaliero (10% degli introiti; 20% superando una sfida **Baratto 50**). Tornando da Etienne, guadagnerai circa **250-400 tappi** ogni 24 ore
11. Iniziare **Dio li fa...** per i Van Graff al Silver Rush, e procedere in questo modo
 1. Non lasciare entrare la prima persona
 2. Perquisisci e lascia entrare la seconda persona
 3. Tenta di perquisire la terza persona ma, al suo rifiuto, allontanala
 4. Lascia passare la quarta persona senza perquisirla
 5. Il dinamitardo ucciderà tutti i Van Graff all'interno del Silver Rush e così potrai saccheggiare le costosissime attrezature
 1. La missione **Dio li fa...** fallirà, tuttavia è un modo veloce per completare **Heartache by the Number** per Cass
 6. Uccidere e saccheggiare i cadaveri delle guardie a Gun Runner
 1. Il Vendortron non diventerà ostile ma si rifiuterà di mercanteggiare con te. Dovrai aspettare almeno 48 ore prima di poter tornare a comprare o vendere la merce con esso
12. Uccidere e saccheggiare i supermutanti che scendono da Black Mountain
 1. Sono spesso armati con armi pesanti (e costose) come mitragliatrici a canne rotanti, inceneritori grandi e supermartelli
 2. Ogni 3-4 giorni in-game ricompariranno

Ottenere armi decenti a inizio gioco

- Se hai la versione Ultimate, ti verranno date tutte le armi dei vari bonus pack (fucile caravan robusto, pistola 10mm usurata, fucile lanciagranate del Mercenario e un machete robusto)
- **Ascia di fuoco**, sui cadaveri dei Demoni al Villaggio Tribale. *N.B. L'area è infestata dai cazador.*
 - Puoi comprarne uno da Mick al Negozio di Mick e Ralph o da Blake alla Crimson Caravan Company
- **Shishkebab**, nell'inventario dei capi delle gang delle Vipere. Di solito pattugliano le aree nei pressi della Benzina e assistenza El Dorado, Fattoria Horowitz e Bonnie Springs.
 - Puoi comprarne uno da Mick al Negozio di Mick e Ralph o da Blake alla Crimson Caravan Company (una volta raggiunto il livello 16)
 - Anche il Quartiermaestro Bardon a Hoover Dam te ne può vendere uno, ma solo se superi una sfida Eloquenza 50 e hai una reputazione positiva con l'RNC
- **Spada paraurti, Rebar club**, usata dai nightkin
 - Un nightkin puoi incontrarlo a Novac, aiutando McBride con il suo problema dei bramini uccisi
 - Molti nightkin puoi trovarli nello scantinato del Sito test REPCONN, una volta iniziata *Vola con me*
- **Revolver da caccia**, al Sito dei test REPCONN, nascosto tra un cadavere e il muro, accanto alla cassaforte con i due Stealth Boys, in uno dei magazzini chiusi (**Scasso 25**), al primo piano
- **Quella pistola**: nella stanza dei souvenir del bazar del Dino Bite a Novac, su una mensola (va rubata). In alternativa puoi comprarla da Cliff Briscoe
- **Pistola da boscaglia**, venduta dal Vendortron a Gun Runner, da Alexander alla Base commerciale 188, dal Cavaliere Torres a Hidden Valley o dall'Armiere Great Khan Spring Mt. Ranch State Park
 - Se hai una buona reputazione con i Great Khan puoi ottenerlo a un prezzo molto più basso
- **Fucile da caccia**, in uno degli armadietti delle armi nel bungalow di Cliff Briscoe o nella casa di McBride a Novac (vanno entrambi rubati); a Boulder City, nei pressi di un scheletro vicino al motore della locomotiva nella stazione ferroviaria di Boulder City
- **Mitragliatrice da 9mm**, nelle rovine di Boulder City
- **Fucile antisommossa**, usato dagli scagnozzi del Gomorrah
- **Fucile da caccia** (a pompa), nella caverna Bootjack, a sud est di Clark Field
- **Fucile di servizio**, completare la missione **Riesci a trovarlo nel tuo cuore?** per il Mercenario Jackson all'Avamposto del Mojave
- **Fucile da cecchino**, su un letto all'interno della tenda del Primo ricognitori a Camp McCarran
- **Fucile da cecchino/Fucile Gauss**, nello scantinato del Contrabbando di birra artigianale. *N.B. L'area è infestata dai cazador*

- **Fucile al plasma**, talvolta in una delle tombe nei pressi del Monumento Yangtze
- **Fucili RCW, fucili al plasma, pistole al plasma**, sui cadaveri dei seguaci di Bright. Un cadavere puoi trovarlo nei pressi dell'autostrada che collega Goodsprings e Sloan. Altri cadaveri puoi trovarli preso il Sito test REPCONN
- **Saldatore ad arco**, nella stanza con la camera di stasi di ED-E, all'interno bunker di Hopeville, appena iniziato il DLC Lonesome Road
 - Puoi lasciare il DLC in qualsiasi momento
- **Fat Man**, nel cratere di Cottonwood, sul corpo di un prospettore; sul corpo di un supermutante capo alla caverna Nopah
 - Dopo qualche giorno alla caverna Nopah troverai un altro supermutante, questa volta vivo, armato anch'esso di Fat Man
- **12 granate a frammentazione**, in un armadietto all'interno della Torre d'immissione #2 di Hoover Dam
- Granate a impulsi, in una scatola di metallo nella baracca dei lavoratori a Sloan; in una scatola di metallo nell'atrio di HELIOS One
- **Pugno potenziato**, in un contenitore per munizioni al secondo piano di uno degli edifici di Boulder City; puoi trovarne in numero variabile negli armadietti all'interno delle tende di Camp McCarran e di Camp Golf; uno lo trovi in un armadietto al primo piano del Silver Rush

Ottenerne il Pimp-Boy 3 miliardi (metodo 1)

1. Arrivati a Freeside, parla subito con Mick al Negozio di Mick e Ralph a proposito del traffico d'armi con gli Omerta
2. Raggiungi il Vault 21 sulla Strip, parla con Carlitos (**Eloquenza 50**) per ottenere **Ciao ciao amore** e poi con Joana. In alternativa parla con Liza O'Malley all'Ambasciata dell'RNC per iniziare **Per la Repubblica, 2ª parte**
3. Parla con Cachino al Gommorah per iniziare **Che poco ne sappiamo** e borseggialo del suo diario
4. Porta il diario a Big Sal (se non vuoi fallire **Ciao ciao amore** devi averla già completata)
5. Aiuta Troike a recuperare la spedizione di armi smontate
6. Torna da Big Sal e, con una sfida **Eloquenza 50**, chiedigli di riprendere il traffico d'armi
7. Torna da Ralph e ottieni il Pimp-Boy 3 miliardi

Ottenerne il Pimp-Boy 3 miliardi (metodo 2)

1. Arrivati a Freeside, parla subito con Mick al Negozio di Mick e Ralph a proposito del traffico d'armi con gli Omerta
2. Raggiungi il Vault 21 sulla Strip, parla con Carlitos (**Eloquenza 50**) per ottenere **Ciao ciao amore** e poi con Joana. In alternativa parla con Liza O'Malley all'Ambasciata dell'RNC per iniziare **Per la Repubblica, 2ª parte**
3. Parla con Cachino al Gommorah per iniziare **Che poco ne sappiamo** e borseggialo del suo diario
4. Ricatta Cachino e ridagli il diario (se non vuoi fallire **Ciao ciao amore** devi averla già completata)
5. Aiuta Troike liberarsi dal contratto con Big Sal
6. Torna da Big Sal e, con una sfida **Eloquenza 53/Baratto 45**, chiedigli di rescindere il contratto con Troike. *N.B. Non usare né prelevare la nota di ricatto dalla cassaforte dell'ufficio di Big Sal, altrimenti sarà impossibile ottenere il Pimp-Boy 3 miliardi*
7. Torna da Troike
8. Torna da Ralph e ottieni il Pimp-Boy 3 miliardi

Tour dei libri delle abilità (Zona contaminata del Mojave)

1. Goodsprings: **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, su una piccola libreria
2. Complesso Penitenziario dell'RNC, Amministrazione CF RNC: **Stile da congresso, menzognero**, su una scrivania al secondo piano (va rubato)
3. Radio Lupo Solitario: **Guida soprav. Zona contaminata**, nella roulotte, vicino a una scatola di metallo, per terra
4. Primm, Hotel Bisonte Steve: **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, al piano terra, sopra la cassaforte a pavimento
5. Staz. di serv. autostrad. Nevada, stanza degli uffici: **Pistole e proiettili**, su un tavolo
6. Area di sosta Nipton Road: **Pugilato illustrato**, su uno scaffale
7. Avamposto del Mojave, caserma: **Al riparo!**, sotto il bancone di Lacey, può essere acquistato
8. Accampamento Montagne Mequite: **Guida soprav. Zona contaminata**, nella tenda a sud
9. Cratere Montagne Mequite, Motel di Hell: **Giornale di medicina interna del D.C.**, sul tavolino con la radio
10. Nipton, municipio: **Il grande libro della scienza**, al secondo piano, vicino al terminale del sindaco
11. Caverna delle scorte nascoste: **Grognak il barbaro**, sopra la prima scatola metallica a destra, appena entrati
12. Il covo del prospettore, edificio interno: **Lo scassinatore moderno**, nella seconda stanza
13. Casa colonica di Ulysses: **Lo scassinatore moderno**, per terra, vicino al frigo
14. Vecchio sito dei test nucleari, baracca: **Tu e Nikola Tesla**, sul tavolo con il kit da chimico
15. Novac, bungalow del Mercenario Andy: **Giornale di medicina interna del D.C.**, sul letto (va rubato)
16. Miniera di Lucky Jim: **Stile da congresso, menzognero**, per terra vicino alcune mensole
17. Camp Searchlight, scantinato chiesa: **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, per terra, vicino a delle mensole
18. Cottonwood Cove, ufficio di Aurelius of Phoenix: **Grognak il barbaro**, su un comodino, (va rubato)
19. Centrale eolica del Nevada meridionale: **Elettronica di Dean**, sull'altro tavolo nella baracca
20. Camp Forlorn Hope, tenda di comando: **Il grande libro della scienza**, all'angolo sudest (va rubato)
21. Bunker abbandonato della Confraternita d'Acciaio: **Elettronica di Dean**, nella stanza a sinistra (**Scasso 50**), su un ripiano
22. HELIOS One, Centrale elettrica: **Giornale di medicina interna del D.C.**, piano superiore dell'edificio principale, sul un letto
23. Vault 11, quartieri abitati: **Pugilato illustrato**, nel dormitorio delle donne, sul lato meridionale della mappa
24. Sede REPCONN, piano terra: **Tu e Nikola Tesla**, nella stessa stanza del Modulatore di materia Q-35 (Scasso/Scienza 100); puoi accedervi attraverso una breccia al piano superiore
25. Sede REPCONN, piano terra: **Il grande libro della scienza**, nella stanza chiusa, a sinistra dell'entrata (**Scasso 75**)
26. Sede REPCONN, primo piano: **Tu e Nikola Tesla**, su una scrivania con un terminale acceso
27. Sloan, caserma dei lavoratori: **Elettronica di Dean**, su uno scaffale a sinistra dell'entrata
28. Sloan, caserma dei lavoratori: **Al riparo!**, su uno scaffale nel retro dell'edificio

29. Hidden Valley, primo livello: **Tu e Nikola Tesla**, nell'infermeria, in un cestino bianco
30. Uffici tecnologie alleate, **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, sul pavimento della stanza a ovest, davanti a una macchinetta della Nuka Cola
31. Caverna di Cannibal Johnson: **Grognak il barbaro**, sul letto di Johnson
32. Vault 34, primo livello: **Pistole e proiettili**, nella stanza comune dell'armeria
33. Fattoria dei mezzadri dell'RNC, dormitorio: **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, sul pavimento sul lato sud
34. Cerulean Robotics: **Stile da congresso, menzognero**, sul pavimento, vicino alla scrivania con il terminale
35. Vault 3, quartieri abitati: **Esercito cinese: Corpi speciali. Manuale d'addestramento**, nella stanza da letto chiusa (Scasso 50), su un ripiano
36. Contrabbando di birra artigianale: **Il grande libro della scienza**, nel sotterraneo, vicino a un set da chimico
37. Vault 22, disinfezione: **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, vicino a un set da chimico
38. Tumbleweed Ranch dei Brooks: **Stile da congresso, menzognero**, al piano superiore su un ripiano vicino a un armadio (va rubato)
39. Miniera argento Peak Mine, baracca dei minatori: **Lo scassinatore moderno**, vicino a uno degli armadietti all'ingresso
40. Stazione Mercenari Foxtrot: **Al riparo!**, nella tenda dell'ufficio delle comunicazioni
41. Jacobstown, bungalow: **Grognak il barbaro**, sul pavimento del bungalow vicino al frigo con la Nuka Cola Victory
42. Base aeronautica di Nellis, caserma di Pearl: **Al riparo!**, su una mensola piena di libri (va rubato)
43. Base aeronautica di Nellis, casa di Loyal: **Elettronica di Dean**, sul tavolo (va rubato)
44. Baracca di Raul: **Pistole e proiettili**, in una scatola di legno per terra
45. Baracca di contraffazione tappi: **Racconti di un venditore di carne di Junktown**, nella stanza separata del seminterrato, su una pila di valigie
46. Baracca Orgoglio del pescatore: **Pugilato illustrato**, sul comodino
47. Piattaforma dello sciacallo: **Guida soprav. Zona contaminata**, su una mensola ribaltata, nella baracca a nord
48. Zona ricreativa di Bitter Springs, ufficio creativo: **Lo scassinatore moderno**, su un tavolino nella stanza a sinistra

Libri delle abilità ottenuti in altri modi

1. HELIOS One: **Il grande libro della scienza**, consegnato da Ignacio Rivas. Ottenibile completando *Quel vecchio sole fortunato* e distribuendo l'energia a tutta la regione
2. Rifugio dei Seguaci: **Giornale di medicina interna del D.C.**, Nella seconda stanza, sul tavolino. Ottenibile dopo essere stati idolatrati dai Seguaci dell'Apocalisse. Per ottenere fama per i Seguaci bisogna:
 1. Fornire abbastanza scorte di medicinali a Julie Farkas (RadAway, Fixer e Med-X), a tal punto da sbloccare lo smercio di riviste delle abilità
 2. Completando *Quel vecchio Sole fortunato*, distribuendo l'energia all'intera regione
 3. Completando *Era ora*, convincendo i drogati a tornare dai Seguaci
 4. Completando *Dissimulazione*, mantenendo segreto il furto d'acqua (ricattando Anderson o incolpando gli Scorpioni)
3. Gomorrah: **Pistole e proiettili**, nell'ufficio di Big Sal, al piano superiore (**Scasso 75**) o rubando la chiave a Big Sal; l'area del Zoara Club risulta accessibile solo nella parte finale di Che poco ne sappiamo oppure rubando la chiave a qualsiasi scagnozzo
4. The Tops, suite presidenziale: **Pugilato illustrato**, su un tavolo. La chiave della stanza la ottieni da Benny durante **Drin drin drin!**

Come completare il gioco al 100%

L'elenco di seguito illustra, in modo esaustivo, le azioni e gli oggetti che devi completare e raccogliere per considerare il gioco terminato al 100%. Date alcune scelte, soprattutto a livello di trama, ti sarà comunque impossibile completare tutte le missioni, ma sono un arco narrativo. Una volta conclusa la trama principale, non ti sarà possibile continuare il gioco, quindi è buona regola concentrarsi prima sulle missioni secondarie, poi sui DLC e infine le missioni della trama principale.

([Actreal/One completionist's list of things to do in Fallout: New Vegas](#))

Per ottenere il 110% di completamento del gioco dovrai:

- 100 punti ad ogni abilità e personaggio a **livello 50**
- Completare tutte le **missioni principali**, fino a **Ring-a-Ding-Ding**
- Completare tutte le **missioni secondarie**, con alcune eccezioni:
 - scegliere fra **Scontro a fuoco a Ghost Town** e **Corri Goodsprings, corri**
 - scegliere fra **Heartache by the Number** e **Dio li fa...**
 - scegliere fra alcuni finali di **Oltre il manzo** e altri finali di **Oltre il manzo** e **Pheeble Will**
 - scegliere fra **Ripristino di Hope** e **Siamo la Legione**
 - scegliere fra **La vista ai ciechi** e **Fatti gli affari tuoi**
- Completare tutte le **missioni nascoste**, con alcune eccezioni:
 - alcune missioni nascoste si completano ottenendo un oggetto, qualsiasi sia il metodo utilizzato
 - alcune missioni relative alla fazioni (*An Ear to the Ground, Arizona Scavenger, Defacing the Humble Stone, Tags of Our Fallen*)
 - alcune missioni buggate (*Poor Meat Never Makes Good Soup, Wind-Brahmin Wrangler*)
- Alcune missioni devono essere svolte in una precisa sequenza per essere completate:
 - **Aba Daba Honeymoon** deve essere completata prima di uccidere Motor-Runner per il Colonnello Tsu
 - le missioni per Eddie al Complesso Penitenziario dell'RNC devono essere svolte prima di **Scontro a fuoco a Ghost Town** (se viene scelta al posto di **Corri Goodsprings, corri**)
 - non parlare con Boxcars a Nipton prima di aver completato **Ruota della fortuna** per Logan a Camp Searchlight
 - è una buona idea completare le missioni di Bitter Springs (**Blues dell'infermeria di Bitter Springs, Scala ogni montagna** e **No, non molto**) prima di **Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare** per Boone
- Completare tutte le **missioni per i seguaci** (ED-E, Boone, Cass, Veronica, Rex, Arcade Gannon, Raul) con successo, qualsiasi sia l'abilità acquisita
- Completare tutte le **sfide**:
 - 10 sfide uccisione non ripetibili
 - 17 sfide danno non ripetibili
 - 37 altre sfide non ripetibili, con alcune eccezioni:
 - Mordi e Fuggi e Divoratore delle nazioni necessitano dell'abilità extra Cannibale
 - Aiuto Amichevole necessita dell'abilità extra Misterioso estraneo
 - Senza parole è difficile da completare con un'alta Eloquenza
- Raccogliere tutte le **36 armi uniche**, con alcune eccezioni:
 - Lama dell'est, poiché è ottenibile solo a fine gioco
 - a seconda di alcune scelte potrebbe risultare impossibile ottenere Grande Boomer dell'Anziana signora Gibson, Figaro di Sergio, Carabina La Longue del Caporale Sterling, Liberatore di Dead Sea e Ricompensa dei caduti di Aurelius of Phoenix, poiché sono possedute da NPC inizialmente amichevoli e appartenenti a fazioni
- Raccogliere tutte le **31 armi modificabili** e tutte le **48 modifiche**
- Raccogliere tutti gli **indossabili unici**:
 - 18 vestiti unici
 - 5 armature leggere uniche
 - 2 armature medie uniche
 - nessuna arma pesante unica (eccetto quella del Legato Lanius a fine gioco)
 - 6 tipi di armature atomiche (T-45d, T-51b, T-45d CdA, T-51b CdA, Enclave e RNC)
 - Occhiali da sole fortunati, Occhiali del Dr. Mobius e Occhiali del Dr. Klein
 - 11 cappelli unici (incluso il Cappello giocatore d'azzardo 2, se si seleziona il tratto Zona contaminata selvaggia)
 - 5 elmetti unici
 - Pimp-Boy 3 miliardi
 - Rebreather
- Raccogliere tutti i **consumabili unici**:
 - 5 Nuka Cola ghiacciate
 - 25 Nuka Cola Quartz
 - 10 Nuka Cola Victory
- Apprendere tutte e quattro le **mosse speciali da Disarmato**
- Installare tutti gli **impianti** possibili
- Apprendere l'**addestramento per l'armatura atomica**
- Tutte le **abilità apprese da sfide**, con alcune eccezioni:
 - Mordi e Fuggi e Divoratore delle nazioni necessitano dell'abilità extra Cannibale
 - Aiuto Amichevole necessita dell'abilità extra Misterioso estraneo
- Leggere tutti e **94 libri delle abilità**, 52 nel gioco base e 42 nei DLC
 - viene conteggiato Il grande libro della scienza ottenibile terminando **Quel vecchio Sole fortunato**
 - non vengono conteggiati quelli contenuti randomicamente nelle casse presso i banchi di lavoro in Honest Hearts
 - vengono inclusi i libri craftabili in Old World Blues

- Collezionare le 7 Palle di neve
- Trovare e uccidere le 5 creature leggendarie
 - Deathclaw leggendario
 - Cazador leggendario
 - Nightstalker leggendario
 - Geco del fuoco leggendario
 - Mosca mutante leggendaria
- Ottenere tutte le ricette uniche
- Dormire con i seguaci
- Trovare tutte le note e gli olonastri, con alcune eccezioni
 - la nota Per Carla, ottenibile solo se Boone muore
- Ottenere tutti gli oggetti unici non consumabili o indossabili
 - Tappo di bottiglia contraffatto
 - Passaporto contraffatto
 - Macchinina di Cuddles
 - Gnomo maligno
 - Carne di bramino infetta
 - Jake Juice
 - Carte segnate
 - Schemi - Cartellone
- Completare di tutti e quattro i DLC (Dead Money, Honest Hearts, Old World Blues e Lonesome Road), incluse missioni principali, secondarie e collezionabili
- Scoprire tutte le località del gioco principale e dei DLC

Riferimenti culturali

1984

L'Iconoclasta dirà "Ora, per iniziare avrai bisogno di una gabbia che ti entri in testa e di un bel po' di ratti talpa...". La gabbia e i ratti sono citazioni dei metodi di tortura inflitti al protagonista del libro 1984.

300

Nella sfida Anche un Dio Re può sanguinare, *Even a God-King Can Bleed*, è necessario menomare la testa di Caesar lanciandogli contro una lancia. Questo è un riferimento al re di Sparta Leonida I che, come vuole la leggenda, per dimostrare che anche un Dio-re potesse sanguinare, riuscì a graffiare la guancia di Serse con la sua lancia.

Aliens

- [Zona contaminata selvaggia] La stazione radio d'emergenza RNC trasmetterà le frasi come "È fatta, gente! Fine partita, fine partita!" o "vengono fuori dalle fottute pareti", durante la battaglia finale su Hoover Dam
- La sfida Sparalo mentre sei in orbita (*Nuke it From Orbit*) è un riferimento alla frase del film "Io dico decolliamo e distruggiamo il posto nuclearizzandolo... È il solo modo d'essere sicuri".

Anarchists Cookbook

La rivista dell'abilità per gli Esplosivi, il *Patriot's Cookbook*, è un riferimento a un controverso libro, che contiene le istruzioni su come costruire esplosivi in casa.

Anchorman - La leggenda di Ron Burgundy

[Zona contaminata selvaggia] Il Sig. New Vegas spesso finirà la trasmissione dicendo "Mantieniti in forma, New Vegas." ("Stay classy, New Vegas"), citando il film *Anchorman*, in cui Ron Burgundy dice la frase "You stay classy, San Diego". Un'altra frase che dirà spesso è "Mojave, ci sono altri problemi?" ("Mojave, mo' problems, am I right?"), un riferimento alla canzone di The Notorious B.I.G. *Mo' Money, Mo' Problems*.

Biocombat (Beast Wars: Transformers)

Il taglio di capelli con la cresta "Terrosaur" deriva proprio dall'acconciatura di *Terrorsaur* nel film *Biocombat (Beast Wars: Transformers)*.

Better Off Ted - Scientificamente pazzi

Il nome del Powder Ganger Philip Lem è un chiaro riferimento a Phil e Lem, i due scienziati della sitcom americana *Better Off Ted*.

Bioshock

La sfida Uno schiavo obbedisce ("A Slave Obeys") è un riferimento alla morte del cattivo nel gioco Bioshock, Andrew Ryan: nel gioco è richiesto di uccidere il Sig. House con un ferro 9 (o con la Mazza da golf di Nephi), come Andrew Ryan nel film. Il titolo della missione è invece una celebre frase di Ryan, il fondatore di Rapture, "Un uomo sceglie, uno schiavo obbedisce",

La Bibbia

- La missione Date a Caesar quello che è di Caesar è un riferimento alla frase della Bibbia *Date a Cesare quel che è di Cesare e a Dio quello che è di Dio* [Marco 12:17].
- Tutti i trofei e gli obiettivi di *Honest Hearts* sono dei riferimenti al Libro dei Salmi, così come il luogo in cui è ambientato il DLC, Zion, che è il nome di Gerusalemme nel Vecchio Testamento.
- Il casinò Gomorrah prende il nome dalle due città bibliche Sodoma e Gomorra.
- La missione Siamo la Legione si riferisce alla frase di Gesù "Il mio nome è Legione, perché siamo molti"

Orchidea nera

La copertina della rivista *La Fantoma!* è una replica del fumetto "Adventure Comics 429", della DC Comics. In origine il suo personaggio era Orchidea Nera.

Blade Runner

- Quella pistola è modellata sulla pistola di Deckard.
- Vantaggio o rischio è un riferimento alla frase di Deckard "I Replicanti sono come ogni altra macchina: possono essere un vantaggio o un rischio! Se sono un vantaggio, non sono un problema mio."
- La descrizione dell'abilità extra Fatto per distruggere è una citazione alla frase di Eldon Tyrell "La luce che arde col doppio di splendore brucia per metà tempo."

Brewdog

Dentro la baracca Contrabbando di birra artigianale (*Brewer's Beer Bootlegging*) a ovest della mappa, c'è un'insegna "Strategic Nuclear Moose" che è un riferimento alla birra "Tactical Nuclear Pinguin" della Brewdog.

Buffy l'ammazzavampiri

Il poeta dei Great Khan Jerry the Punk spesso parlerà fra sé dicendo "Mmh, indulgente, cosa fa rima con indulgente? Risplend.. no, no, è terribile" (in lingua inglese "What rhymes with indulgent? Effulgent, no wait. That's terrible"), un riferimento a Spike della serie tv.

Cabazon Dinosaurs

Il dinosauro "Dinky" di Novac è un riferimento al dinosauro Dinny e a Mr. Rex di Cabazon Dinosaurs, in California.

Calvin & Hobbes

La marca di cereali preferita di Calvin è la Chocolate Frosted Sugar Bombs, le Bombe di zucchero.

Carmen Sandiego

[Zona contaminata selvaggia] A Camp McCarran, il sabotatore si lascerà sfuggire la frase "*Ti stai avvicinando troppo!*" ("You're getting too close, shamus!"), una frase famosa del videogioco della serie *Carmen Sandiego*.

Castlevania: Symphony of the Night

Nella sfida Non sei di questo mondo! (*You Don't Belong In This World!*) il giocatore deve uccidere 10 abomini con katana, dinamite, machete, lance, coltelli da lancio e accette da lancio. Questo è un classico riferimento a Richter Belmon nel suo scontro con Dracula, poiché le armi elencate sono le stesse che lui ha usato per uccidere i minion di Dracula. Anche la missione Si potrebbe dire lo stesso per ogni arma religiosa (*The Same Could Be Said of All Religious Weapons*) è un riferimento a questa conversazione.

David Caruso

[Zona contaminata selvaggia] Durante le indagini sulla White Glove Society all'Ultra-Luxe, il Corriere potrebbe trovare il cadavere di un certo Crusoe, dagli evidenti capelli rossi e occhiali da sole neri: è un possibile riferimento a David Caruso, il famoso investigatore delle serie tv *CSI: Miami*.

Dean Martin

- Se non è sfortuna questa... (*Ain't That a Kick in the Head*), è il titolo di una canzone di Dean Martin. La stessa canzone appare tra i brani prodotti nella trasmissione Radio New Vegas.
- Il Sig. New Vegas ogni tanto ripeterà la frase "*Sono di nuovo io, il Sig. New Vegas, qui per ricordarvi che non siete nessuno finché qualcuno non vi ama. E quello sono io. Vi amo.*" ("You're nobody 'till somebody loves you and that somebody is me.") che è una citazione alla canzone *You're Nobody 'Till Somebody Loves You*.

Domenico Modugno

La missione Volare! è parte del ritornello "*Nel blu dipinto di blu*" di Domenico Modugno, canzone tradotta e cantata anche da Dean Martin

Doctor Who

- Ascoltando la Stazione radio d'emergenza RNC, sarà possibile ascoltare dei chiari riferimenti al "Dottore" e alla "BBC" (si potrà sentire "*Posizione Bravo Bravo Charlie, il dottore sta arrivando*")
- [Zona contaminata selvaggia] In combattimento i Securitron di guardia al Cancello settentrionale della Strip potrebbero esclamare "*Stermina!*" ("*Exterminate!*"), la tipica frase usata dai Dalek ("*Sterminare! Sterminare!*")
- Su un pilastro in una cantina compare la scritta "*Non sono la tua mamma*" ("I am not your mummy!"), che è la frase che gli zomboidi dicono nel doppio episodio "Il bambino vuoto"
- [Zona contaminata selvaggia] I Restrictori di Trauma principale Y-17 sotto attacco diranno la frase "*Ehi, chi ha spento le luci?*", un riferimento all'episodio "*Silenzio in biblioteca*" (*Silence in the Library*)
- L'emettitore sonoro è un riferimento all'arma di Jack Harkness, che comprare per la prima volta nello show proprio con un *blaster sonic*, molto simile d'aspetto a quest'arma

Donnie & Marie

[Zona contaminata selvaggia] Attaccando i cani di Motor-Runner, Ghash Bone e Ghash Bone, egli esclamerà "*Ottimo. È un po' che non faccio un bel combattimento e sono secoli che Donnie e Marie non hanno niente in cui affondare i denti!*", un riferimento alla serietv degli anni '70 *Donny & Marie*.

Dr. Horrible's Sing-Along Blog

Veronica comincerà a collezionare cucchiai-forchetta (*spork*) nel suo inventario. Questo un riferimento a Penny della webserie *Dr. Horrible's Sing-Along Blog*, interpretata da Felicia Day, la quale li usa per mangiare il suo frozen yogurt.

Dr. Stranamore

- L'obiettivo Bomba mon amour (*Love the Bomb*) è un riferimento al titolo completo del film, ovvero *Il dottor Stranamore - Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba* (*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*).
- In una casa, piena di trappole, di fronte al municipio di Nipton, c'è una nota che dice "... La città è nel caos da quando il Sindaco è arrivato sicuro da ovest dicendo che avrebbe messo Nipton sulla mappa. Beh, conosciamo le vere ragioni per cui viene in città. Viene per la mia essenza vitale. [...]" Questo assomiglia molto ai discorsi del Generale Jack D. Ripper, ossessionato dai "preziosi fluidi vitali"
- Il logo del casinò Atomic Wrangler è una citazione alla iconica scena in cui il Magg. T.J. "King" Kong cavalca una bomba nucleare sganciata, come fosse un rodeo

Al riparo! (Duck and Cover!)

Il libro dell'abilità Al riparo!, "*Duck and Cover!*" è un riferimento alla procedura di sicurezza insegnata nelle scuole americane in caso di attacco nucleare: "*Nascondersi sotto un tavolo e coprire occhi e orecchie*".

Dwight Eisenhower

I manifesti elettorali "*I Hate Nate*" e "*I Hate Kate*" nel Vault 11 sono un riferimento a quelli utilizzati da Dwight Eisenhower nel 1952 "*I like Ike*".

Eastman Kodak Company

Michael Angelo, durante la missione Ispirazione classica (*Classic Inspiration*), darà al protagonista una macchina fotografica Codac R9000. La macchina sembra essere identica alla *Hawkeye Brownie*, prodotta dalla *Kodak*.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

A Freeside alcuni lampioni hanno un'etichetta con su scritto "TES-04".

Taddeo (Elmer Fudd)

Cass userà spesso frasi come "Silenzio... diamo la caccia a dei bastardi." ("Be very, very quiet; we're huntin' shit heads"), citazione di una delle più celebri frasi di Taddeo "Fate molto silenzio, andiamo a caccia di conigli!" ("Be vewy, vewy quiet; I'm huntin' wabbits"), mentre si è in modalità furtivo.

Elvis Presley

- Il nome delle missioni Solo un cane da caccia (*Nothin' But a Hound Dog*), Restituire al mittente (*Return to Sender*) e Mi sono dimenticato di ricordarmi di dimenticare (*I Forgot to Remember to Forget*) sono un tributo a tre delle canzoni più famose del cantante
- La missione secondaria Malinconia dei militari (*G.I. Blues*) e l'abito unico indossato da il Re Viva Las Vegas sono titoli di film che hanno avuti come protagonista Elvis
- Radio New Vegas menziona spesso alcune sue canzoni, come *Devil In Disguise*, *In The Ghetto* e *Return to Sender*
- La gang di Freeside, i King (*The Kings*), sono un riferimento allo stesso Elvis (il "Re" del Rock), così come il loro capo, il Re.
- Anche i dialoghi dei membri di questa gang hanno parecchi molti riferimenti alle sue canzoni e gli stessi avranno atteggiamenti tipici dei giovani degli anni '50, influenzati dal rock'n'roll
- Sulla lavagna all'ultimo piano della King's School of Impersonation, si possono leggere altri riferimenti a Elvis, come il suo cibo preferito, il panino con bacon, banana e burro di arachidi

L'armata delle tenebre (Army of Darkness)

[Zona contaminata selvaggia] Quando Dean Domino ucciderà il suo primo fantasma, egli dirà "Non è morto... è solo un trucco. Vai a prendere un'ascia." ("He's not dead... it's a trick. Get an axe."), una citazione ad Ashley "Ash" Williams.

Euclide

Il Mirino di Euclid (*Euclid's C-Finder*) è un riferimento al matematico greco Euclide, il "padre della geometria".

Forrest Gump

- Il nome della missione Corri Goodsprings, corri (*Run Goodsprings Run*) è un riferimento alla celebre frase del film "Corri, Forrest, corri!" ("Run, Forrest, run!")
- Il Soldato semplice Jeremy Watson assomiglia in molti aspetti allo stesso Forrest Gump: stesso taglio di capelli, vago ritardo mentale e, come il protagonista del film, un passato traumatico nel Vietnam.

Frank Sinatra

- Quando il Corriere vincerà 4500 tappi giocando al Gomorrah, il responsabile del piano gli dirà "Pare proprio che ti stia andando di lusso oggi eh? Dea fortuna, toglii la benda. Eccoti un presente dalla Famiglia." ("Looks like someone is on a roll. Luck be a lady tonight. Here's a little something from the Family."); questa è una citazione alla canzone *Luck Be a Lady* di Sinatra. La stessa canzone viene citata più volte dal Sig. New Vegas
- Anche Hadrian, insultando Swank, cita Frank Sinatra con la frase "Signore e signori, Swank è qui. Non fare complimenti, Swank, colpisci qualcuno!" ("Make yourself at home Swank, hit somebody!")
- Il nome delle missioni La città che mi piace (*My Kind of Town*), Uno per la mia piccola (*One for My Baby*), Vola con me (*Come Fly With me*), Drin drin drin! (*Ring-a-Ding-Ding!*), Lo saprai quando succederà (*You'll Know It When It Happens*), Potrei risvegliare il tuo interesse (*I Could Make You Care*) e Non mi fare mendicare (*Don't Make a Beggar of Me*) sono tutti riferimenti a canzoni che hanno reso famoso Frank Sinatra

Futurama

[Zona contaminata selvaggia] Nella Caverna di Abaddon c'è un cane fossilizzato di nome Seymour. È un riferimento all'episodio di Futurama "Jurassic Bark", nella quale Fry trova il suo cane Seymour fossilizzato.

Furore (Grapes of Wrath)

Parlando con lei, Cass rivelerà che sua madre l'ha chiamata come una delle protagoniste di libro Furore, Casy, riferendosi al libro dicendo "Mamma diceva che prese il nome da un libro del Vecchio Mondo che parlava dei pellegrini".

Guida galattica per gli autostoppisti (Hitchhikers Guide To The Galaxy)

- Nel Centro di ricerca X-8, dopo aver ibridato un Mister Orderly e un lobotomita, il Robocervello risultante esclamerà "Chi... sono? Mi sento... diverso, sveglio... vivo, per la prima volta." simile al dialogo del capodoglio nel film
- Il Roboscorpione gigante X-42 è un riferimento stesso al film: il numero 42 è "la risposta alla domanda fondamentale sulla vita, l'universo e tutto quanto"

Homestar Runner

Usando il G.E.C.K. è possibile scoprire che l'object effect del lanciarazzi è chiamato "Burninate All the Peoples", una strofa della canzone *Trogdor di Strong Bad*, che fa parte della storica webserie *Homestar Runner*

Howard Hughes

Il Sig. House ha molto in comune con Howard Hughes, famoso filantropo degli anni '50. La sua personalità molti tratti comuni con Hughes: il suo essere solitario, la sua germofobia, la sua ossessione per Las Vegas, il timore di lavorare con persone di cui non si fida, la sua intima relazione con le star del cinema prima della Guerra e anche il suo aspetto fisico.

The Hustler

Nel Vault 21 il negozio regali offre un tavolo da biliardo con la nota "Inganna tutti come Minnesota Fats!", un riferimento alla novella di Walter Tevis, *The Hustler*.

Indiana Jones

- [Zona contaminata selvaggia] È possibile avere, come incontro casuale, un frigorifero con dentro uno scheletro e un fedora. È un riferimento alla scena del film "Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo" in cui l'archeologo, per ripararsi da un'esplosione nucleare, si richiude in un frigorifero

- Nella Sede Sunset Sarsaparilla c'è un'email indirizzata ad un certo "Marcus Brody, VP Tecnologia", uno degli amici di Indiana nella saga

Infinito

Tutti i nomi dei dottori all'interno del Serbatoio del pensiero sono riferimenti matematici a cicli infiniti o basati su calcoli infinitesimali: il Dottor Klein (la Bottiglia di Klein), il Dottor Mobius (il Nastro di Möbius), il Dottor Borous (l'uroboro), la Dottoressa Dala (il mandala), così come il Dottor 8 (l'8 è un infinito ribaltato a 90°) e il Dottor O.

John Mellencamp

AL Laboratorio chimico di Red Rock la coppia di Great Khan, Jack e Diane ricorda molto "Jack e Diane" dell'omonima canzone di John Mellencamp, del 1982.

Kate Beaton

La variante unica del Cannone Tesla, il Prototipo Tesla-Beaton, è un omaggio alla fumettista Kate Beaton che, fra le sue innumerevoli strip, ne ha fatte parecchie su Nikola Tesla.

La Longue Carabine

L'arma in possesso del Caporale Sterling, Carabina La Longue, è un riferimento a Natty Bumppo e il suo fucile, nel libro *L'Ultimo dei Mohicani*.

Lassie

[Zona contaminata selvaggia] Parlando con Rex si ottiene un indicatore sulla mappa che porta ad un certo Jimmy, caduto in un pozzo, chiaro riferimento ad un famosissimo episodio della serie tv anni '50 *Lassie*

Less Than Jake

Nel cimitero di Goodsprings c'è una tomba con il nome "Jay Frenzel": è un riferimento ad una song della ska-punk band *Less Than Jake*.

Lost

Ascoltando la stazione d'emergenza NRC si potranno ottenere la sequenza di numeri 4, 8, 15, 16, 23, 42. Questa serie è una parte fondamentale del mistero che circonda tutta la trama della serie tv *Lost*.

La fuga di Logan (Logan's Run)

Il tratto Scappatoia di Logan è un riferimento alla fiction di fantascienza *Fuga di Logan*, basata sull'omonima novella del 1967.

Mad Max

- La sfida Maestro del plasma e Gran mercante (rispettivamente *Blast Mastery* e *You Run Barter Town*) sono riferimenti al film *Mad Max oltre la sfera del tuono*
- L'armatura in pelle rinforzata, così come l'armatura leggera in pelle assomigliano molto a quelle indossate da Max
- In un dialogo Lupe all'Area di sosta del Grub n' Gulp dirà "Se hai pochi tappi, io ho acqua un po' contaminata della zona contaminata. Un po' di radiazioni non hanno mai ucciso nessuno.", citazione al mercante d'acqua, quando Max entra in *Bartertown*.

Michelangelo Buonarroti

Il nome del personaggio e artista Michael Angelo è un chiaro riferimento allo scultore italiano del 16° secolo Michelangelo Buonarroti.

Mister Las Vegas

Wayne Newton è conosciuto come Mr. Las Vegas e dà personalmente la voce a il Sig. New Vegas nella versione inglese del gioco.

Monty Python

[Zona contaminata selvaggia] Molti dei riferimenti seguenti saranno disponibili solo con il tratto Zona contaminata selvaggia:

- A Cottonwood Cove è possibile leggere su un edificio la scritta spray "*ROMANES EUNT DOMUS*" (*I Romani tornino a casa*), citazione al *The Life of Brian* dei Monty Python; una frase simile si trova sul muro di una delle torri di Hoover Dam che dice "*Legion go home*"
- Dentro la cripta di una chiesa a Camp Searchlight ci sono tre Granate a frammentazione sacra, un riferimento a *Monty Python and the Holy Grail*
- Un altro riferimento a questo episodio lo si può trovare nella missione Sono andati di là, dove Jessup dirà al Corriere "*Che cavolo? Tu sei il corriere che Benny aveva smarrito a Goodsprings. Non dovresti essere in vita.*" e poi "*Sto meglio.*", una delle risposte sarcastiche che i Monty usano più spesso
- La *Banda delle nonnette WW di Freeside*, tre anziane signore in abiti formali prebellici, attaccheranno il Corriere, una volta uscito dalla Cerulean Robotics: questa è una citazione alla scenetta "*Hell's Grannies*" del *Monty Python Flying Circus*
- Lo Spiedino di scoiattolo è un riferimento allo "spiedino di ratto" ("*rat on a stick*") in *The Meaning of Life*

Obsidian Entertainment

- Nelle Rovine di South Vegas, nel negozio delle Insegne al neon di Zapp, c'è un terminale: dentro c'è una nota che da parte un certo Scott Everts, riferimento all'omonimo sviluppatore di OE.
- Lo Gnomo maligno ha un baseid che si chiama "*Scottegnome*"

One Fish, Two Fish, Red Fish, Blue Fish

Marcus quando attacca un avversario potrebbe urlare "*Pugno uno, pugno due, pugno rosso, pugno blu*" ("one fist, two fist, red fist, blue fist"), un riferimento al libro di Dr. Seuss *One Fish, Two Fish, Red Fish, Blue Fish*.

PEPCON Explosion

La *REPConn Aerospace* è un riferimento al disastro della *PEPCON*, l'esplosione di un missile balistico accaduto 10 miglia da Las Vegas nel 1988.

Patton

La versione unica del Mister Gutsy, Ironbelly, attacherà a vista il Corriere dicendo "Non c'è niente di meglio che far morire un povero bastardo per il suo Paese" ("There's nothing I like better than making some other poor bastard die for his country!"), e "Lo scopo della guerra non è morire per il proprio paese bensì fare in modo che l'altro bastardo muoia per il suo." ("Now, I want you to remember that no bastard ever won a war by dying for his country. He won it by making the other poor dumb bastard die for his country."), adattamenti di alcune celebri frasi di Patton, nell'omonimo film del 1970

Canzoni del periodo

Questo elenco riporta tutte i riferimenti a canzoni del passato presenti nel gioco

- Jolly: Asso nella manica (*Ace in the Hole*): omonima canzone di Cole Porter del 1941
- Aba Daba Honeymoon (*Aba Daba Honeymoon*): omonima canzone, resa popolare da Debbie Reynolds e Carleton Carpenter nel 1950
- Formiche indisciplinate (*Ant Misbehavin'*): omonima canzone di Fats Waller
- Ovunque io vaghi (*Anywhere I Wander*): omonima canzone di Frank Loesser e resa popolare da Danny Kaye
- Killer dell'Arizona (*Arizona Killer*): è un adattamento della canzone *The Tennessee Killer* di Katie Lee
- Si rimonta in sella (*Back in the Saddle*): omonima canzone di Gene Autry
- Torna nel tuo cortile (*Back in Your Own Backyard*): omonima canzone di Al Jolson, Billy Rose e Dave Dreyer, resa popolare da Ruth Etting
- Base aeronautica di Nellis (*Bear Necessities*): è la canzone Disney de *Il Libro della Jungla, Lo stretto indispensabile*
- Oltre il manzo (*Beyond the Beef*): adattamento della canzone *Beyond the Reef* del 1948 di Bing Crosby e Elvis Presley
- Blues dell'infermeria di Bitter Springs (*Bitter Springs Infirmary Blues*): un riferimento alla canzone *St. James Infirmary Blues*, resa popolare da Louis Armstrong
- Cacciato (*Booted*): omonima canzone di Roscoe Gordon del 1952
- Ciao ciao amore (*Bye Bye Love*): omonima canzone dei The Everly Brothers
- Attorno ad un fuoco da accampamento lungo il sentiero (*By a Campfire on the Trail*): omonima song dei Sons of the Pioneers
- Riesci a trovarlo nel tuo cuore? (*Can You Find it in Your Heart?*): omonima canzone di Tony Bennett del 1956
- Scala ogni montagna (*Climb Ev'ry Mountain*): nome dello snow tune da The Sound of Music
- Cuore freddo freddo (*Cold, Cold Heart*): canzone del 1951 di Hank Williams
- Pazzo, pazzo, pazzo (*Crazy, Crazy, Crazy*): omonima canzone scritta e registrata dai The "5" Royales
- Cry Me a River (*Cry Me a Rover*): omonima canzone del 1953 di Arthur Hamilton
- ED-E amore mio (*ED-E My Love*): riferimento alla canzone *Eddie My Love*, registrata nel 1956 dai The Teen Queens
- La vista ai ciechi (*Eyesight to the Blind*): omonima canzone del 1951 di Sonny Boy Williamson II
- Valzer delle candele (*For Auld Lang Syne*): omonima canzone tradizionale
- Indovina chi ho visto oggi? (*Guess Who I Saw Today*): omonima canzone jazz del 1952
- Hard Luck Blues (*Hard Luck Blues*): omonima canzone di Roy Brown
- Heartache by the Number (*Heartache by the Number*): omonima canzone di Guy Mitchell
- Che poco ne sappiamo (*How Little We Know*): simile a due canzoni, *How Little We Know* di Hoagy Carmichael e Johnny Mercer del 1944 e *How Little It Matters/How Little We Know* scritta da Carolyn Leigh e Phil Springer e cantata da Frank Sinatra nel 1956
- Potrei risvegliare il tuo interesse (*I Could Make You Care*): omonima canzone di Sammy Cahn e Saul Chaplin e registrata da Ink Spots e Frank Sinatra
- Non faccio più male a nessuno (*I Don't Hurt Anymore*): omonima canzone di Hank Snow.
- Ho combattuto la Legge (*I Fought the Law*): omonima canzone del 1960 di Sonny Curtis
- Ti sento bussare (*I Hear You Knocking*): omonima canzone del 1955 scritta da Dave Bartholomew e Earl King
- Ti ho stregato (*I Put a Spell on You*): omonima canzone di Screamin' Jay Hawkins
- Occhio al premio (*Keep Your Eyes on the Prize*): omonima canzone folk che divenne popolare durante il Movimento per i diritti civili degli afroamericani degli anni '50 e '60
- Ho lasciato il mio cuore (*Left my Heart*): riferimento alla canzone del 1962 / *Left My Heart* in San Francisco di Tony Bennet
- No, non molto (*No, Not Much*): omonima canzone del 1955 di Robert Allen e resa famosa dal quartetto The Four Lads
- Oh, Papa (*Oh My Papa*): è un riferimento alla canzone tedesca *O mein Papa*, resa famosa nel 1954 da Eddie Fisher
- La missione nascosta *Pistol Packing*: è un riferimento alla canzone del 1943 *Pistol Packin' Mama* di Al Dexter
- Qualcuno vuole vigilare su di me (*Someone to Watch Over me*): omonima canzone composta nel 1926 da George e Ira Gershwin
- Ancora nel buio (*Still in the Dark*): omonima canzone del 1950 di Big Joe Turner
- Fatti gli affari tuoi (*Tend to Your Business*): omonima canzone del 1951 di James Wayne
- Quel vecchio Sole fortunato (*That Lucky Old Sun*): omonima canzone del 1949 di Beasley Smith e Haven Gillespie, resa famosa da Frankie Laine
- Il dito del sospetto (*The Finger of Suspicion*): riferimento alla canzone *The Finger of Suspicion (Points at You)* del 1954 di Paul Mann e Al Lewis
- La luna appare sulla torre (*The Moon Comes Over the Tower*): è un gioco di parole attorno al titolo della canzone popolare *When the Moon Comes over the Mountain* scritta nel 1931
- Guarda tra l'erba (*There Stands the Grass*): è un gioco di parole attorno al titolo della canzone, diventata famosa nel 1953, *There Stands the Glass* di Webb Pierce
- Persuasione poco amichevole (*Unfriendly Persuasion*): è un gioco di parole attorno al titolo della canzone del 1956 *Friendly Persuasion* di Dimitri Tiomkin e Paul Francis Webster
- Puoi dipendere da me (*You Can Depend on Me*): omonima canzone del 1961 resa famosa da Brenda Lee
- Andremo tutti insieme (*We Will All Go Togehter*): omonima canzone di Tom Lehrer che parla ironicamente degli effetti di una guerra nucleare
- Il tango atomico di Wang Dang (*Wang Dang Atomic Tango*): gioco di parole attorno al titolo della canzone popolare del 1959 *The Wang Dang Taffy-Apple Tango*
- La issione nascosta *You Make Me Feel Like a Woman*: gioco di parole attorno al titolo della canzone del 1967 (*You Make Me Feel Like*) *A Natural Woman*, di Aretha Franklin

Altri riferimenti a canzoni

- L'abilità extra Mister Sandman prende il nome dall'omonima canzone dei The Chordettes.
- L'abilità extra e sfida Turista giornaliero (Day Tripper) è il titolo della canzone omonima del 1965 dei Beatles.

- Il nuovo album del Sig. New Vegas, Nuclear Winter Wonderland, è un riferimento alla canzone del 1934 Winter Wonderland.

Altre canzoni canzoni

- (*Harder, Better, Faster, Stronger*): omonima canzone del 2001 dei Daft Punk
- (*High Times*): omonima canzone del 1970 dei The Grateful Dead
- (*Why Can't We Be Friends?*): omonima canzone del 1975 dei War
- La sfida (*VR the Champions*): riferimento alla canzone del 1977 We are the Champions dei Queen

I fisici

È una commedia tedesca, scritta nel 1961 e che debuttò nel febbraio del 1962: narra di un fisico nucleare, Möbius, che scopre la formula universale del sistema per tutte le scoperte. Onde evitare che i suoi studi finiscano nelle mani sbagliate si fa internare in una casa di cura, Les Cerisiers, fingendosi pazzo. Lo seguono, inscenando la stessa malattia, un agente segreto americano che fa finta di credere di essere Newton, e una spia comunista, che dice di credersi Einstein. Questi intendono impadronirsi della formula segreta, ma al termine della pièce l'unica persona che riuscirà a ottenere le carte sarà la proprietaria della clinica, Mathilde von Zahnd, l'unica vera folle e che intende assoggettare tutto il mondo con la scoperta di Möbius. Tutto il DLC Old World Blues si rifà a questa commedia, con il Dottor Mobius che cerca di tenere segregati gli altri scienziati.

Il pianeta delle scimmie

[Zona contaminata selvaggia] Uno dei finali di *Lonesome Road* mostrerà una slide che si rifà alla scena finale del film con Charlton Heston

La storia fantastica (The Princess Bride)

- [Zona contaminata selvaggia] Parecchi roditori insolitamente grandi possono essere trovati sparsi nella mappa; nel film, Wesley dice che è assurdo incontrare roditori così grandi, per poi finire vittima di un loro attacco
- La sfida Non sono mancino (*I Am Not Left Handed*) è un riferimento a una frase di Inigo Montoya nel combattimento con The Man in Black

The Prisoner

Quando il Corriere si congederà da Victor, esso si risponderà "Ci vediamo." ("be seeying you"), muovendo la mano robotica per salutarci: è una frase ripetuta molte volte in *The Prisoner*, serie tv degli anni '60.

León

L'abilità extra Il professionista è un riferimento stesso al film di Luc Besson con Jean Renò che, negli Stati Uniti, venne rilasciato con il nome di *The Professional*; l'icona stilizzata, usata come simbolo dell'abilità, rappresenta un Vault Boy che indossa un giaccone lungo e occhiali neri tondi, con alle spalle una pianta in vaso, tutti riferimenti al film.

Professional Wrestling

Durante la missione Malinconia dei militari (*G.I. Blues*), all'interno Old Mormon Fort, si troveranno tre uomini, Roy, Wayne e Farris. Mettendo assieme i loro nomi si formerà quello di Roy Wayne Farris, ex pro wrestler degli anni '80-'90 noto con il nome "The Honky Tonk Man".

Il ritorno dei morti viventi (Return of the Living Dead)

Nel Vecchio sito dei test nucleari è possibile trovare il cadavere di una donna con i capelli rossi, Spazzatura (*Trash*) che potrebbe richiamare l'omonimo personaggio del film del 1985.

Revolting Cocks

Raggiunta la seconda sezione della Strip, sarà possibile scorgere un'insegna del Lucky 38 con scritto sopra "Revolving Cocktail Lounge", con la seconda "v" di Revolving vandalizzata con una lettera "t", modificando il messaggio in "Revolting Cocktail Lounge", ossia il nome di una band degli anni '80 che, nel loro album di debutto, *Big Sexy Land*, inserirono il brano 38, rimando allo stesso casinò Lucky 38.

La ballata del vecchio marinaio (Rime of the Ancient Mariner)

- Il nome della sfida ...e nemmeno un gocetto da bere (...And Not a drop to Drink), rimanda ad una strofa della famosa poesia di Samuel Taylor Coleridge:
"Acqua, acqua da tutte le parti; e l'intavolato della nave si contraeva per l'eccessivo calore; acqua, acqua da tutte le parti; e non una goccia da bere! (Water, water, everywhere, | And all the boards did shrink; | Water, water, everywhere, | Nor any drop to drink.)"
- Tutto *Lonesome Road* si rifà ad un pezzo della sesta parte del poema:
"Ero come un uomo che in una via solitaria si avanza con timore e terrore, ed essendosi voltato un momento, ricammina senza più volger la testa; perchè sente che un orribil demonio è dietro i suoi passi." (Like one that on a lonesome road| Doth walk in fear and dread, | And having once turned round, walks on, | And turns no more his head; | Because he knows, a frightful fiend| Doth close behind him tread.)"

Metaforicamente si può interpretare il personaggio del poema nel Corriere e il demonio in Ulysses, il nemico finale del DLC.

RoboCop

- Il titolo della sfida Gnegneregnegne... (Ne Ne Ne Ne...) è un riferimento al suono che Clarence Boddicker, nel film Robocop, emette quando spappa la mano destra di Alex Murphy con un colpo di fucile
- [Zona contaminata selvaggia] È possibile che un Securitron del Lucky 38 saluti il Corriere con un "A te, idiota" ("Your move, creep!"), una catch-frase di RoboCop.
- Nella missione Oltre il manzo, se si sceglie di uccidere Heck Gunderson, il Securitron venuto ad arrestarlo dirà "Vivo o morto, tu vieni con me." ("Dead or alive, you're coming with me."), prima di neutralizzarlo con il suo raggio laser.

Sammy Davis, Jr.

Tommy Torini ricorda molto Sammy Davis, l'unico membro afroamericano del gruppo dei Rat Pack.

Salvate il soldato Ryan (Saving Private Ryan)

Una missione nascosta al Forte si chiama *Saving (or Savaging) Sergeant Teddy*, un chiaro riferimento al film.

Sesame Street

[Zona contaminata selvaggia] Dog, mentre divorerà un nemico, griderà "OM NOM NOM", citazione al personaggio di Sesame Street il *Cookie Monster*.

Six String Samurai

L'obiettivo Samurai di New Vegas, assieme all'icona utilizzata del Vault Boy con chitarra, spadone e occhiali, ricordano Buddy, il protagonista di questo film della Palm Pictures.

I signori della truffa (Sneakers)

Nell'impianto HELIOS One, le password dei terminali di controllo dei due riflettori sono codici esadecimali (4d7920766f696365206973206d792070617373706f72742e e 546f6f206d616e79207365656372657473) che, convertiti in ASCII, diventano "My voice is my passport" e "Too many secrets", palesi citazioni del film del 1992 *I signori della truffa*, con Robert Redford.

Biancaneve e i sette nani (Snow White and the Seven Dwarfs)

[Zona contaminata selvaggia] Nel Sito di costruzione si potranno trovare, attorno a una pietra rossa, sette gnomi da giardino intatti e sette asce sparse per terra. È un chiaro riferimento alla novella popolare e al film d'animazione Disney del 1937.

Something Awful (sito web)

- La sigla usata per identificare il fucile Gauss unico YCS/186 è l'acronimo del forum online "Your Console Sucks", forum che ha come ID il numero 186
- Il comando per disabilitare la Modalità Duro è "Babby", un meme che è nato su questo sito
- [Zona contaminata selvaggia] Vicino a un dirupo a Goodsprings, si può trovare il cadavere di un uomo con gli occhiali di nome Johnny, circondato da cinque assi e quattro palle arancioni. È una citazione a *Zybourne Clock*, un gioco amatoriale nato su questo sito ma che non è mai stato rilasciato

2022: i sopravvissuti (Soylent Green)

- La polpa verde (*Soylent Green*) è un riferimento al titolo di questo film del 1973, con Charlton Heston.

Star Trek

- La sfida e abilità extra Imposta i laser per divertimento (*Set Lasers for Fun*) è una parodia della frase "Set phasers to stun" di Star Trek
- Anche la sfida e abilità extra Teletrasportami con l'arma laser (*Beam (Weapon) Me Up*) è una citazione dal telefilm, il famoso, ma mai andato in onda "Beam me up, Scotty" del Capitano Kirk
- Dopo aver potenziato i Securitron a Mark II, essi cominceranno a dire "L'obbedienza è una virtù." ("Obedience Brings Victory."), una frase di Jem'Hadar di *Star Trek: Deep Space Nine*
- [Zona contaminata selvaggia] Ambasciatore Dennis Crocker, discutendo dei King, potrebbe esclamare "Dannazione, sono un ambasciatore, non un dottore. Dovrai trovare un altro modo." ("I'm a doctor, not a {type of profession}"), una frase che Leonard "Bones" McCoy dice spesso nella serie tv

Star Wars

- [Zona contaminata selvaggia] A Nipton è possibile avere un incontro casuale aggiuntivo: proseguendo per la strada verso est si potrà intravedere una casa in fiamme, con i resti di una coppia di persona, Owen e Beru, gli stessi nomi degli zii di Luke Skywalker, bruciati dalle stromtrooper in *Star Wars: Episodio IV - Una nuova speranza*
- La sfida ... e conosci le disintegrazioni (...And Know Disintegrations), è un gioco di parole su una frase detta da Darth Vader "...and no disintegrations", mentre cerca di catturare vivo Han Solo, in *Star Wars: Episodio V - L'Impero colpisce ancora*
- Nella missione Lo saprai quando succederà (*You'll Know It When It Happens*), il Mercenario Grant, dopo aver ucciso l'assassino mandato dalla Legione, avrà disponibile la seguente opzione di dialogo "Qui tutto bene, grazie. A te come va?" ("Everything's fine up here, thank you. How are you?"), che un riferimento al dialogo in *Star Wars: Episodio IV - Una nuova speranza* fra Han Solo e Luke Skywalker, mentre salvano la Principessa Leila dalla Morte nera

Team Fortress 2

In un terminale del Vault 19 c'è una nota che dice "Sto leggendo la bacheca degli aggiunti da mesi adesso; credo che ci sia una spia tra noi, uno dei Rossi che finge di essere un Blu. Stanno usando la bacheca degli annunci per comunicare; credo che vogliano che lo veda.", un riferimento alla Spia del gioco della Valve *Team Fortress 2*.

Terminator

In una delle slide finali di *Lonesome Road* c'è uno scheletro aggrappato ad una recinzione di metallo, mentre viene investito dall'onda d'urto di un'esplosione nucleare. È un riferimento all'incubo che ha Sarah Connor dopo essersi addormentata in *Terminator 2*.

The Rat Pack

Il gruppo dei cantanti nel The Tops, i Rad Pack Revue è un'omaggio/parodia al gruppo di attori e cantanti degli anni '60 il *Rat Pack*, composto da talenti del calibro di Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis, Jr., Peter Lawford e Joey Bishop.

The Simpsons

La *Radiation King* ha lo stesso nome della compagnia energetica che dà lavoro a Homer Simpson nella serie tv animata *The Simpsons*.

Il tesoro della Sierra Madre (The Treasure of the Sierra Madre)

L'ambientazione, il tema e il clima del Sierra Madre, nel DLC *Dead Money*, è molto simile a quello del film del 1948 *Il tesoro della Sierra Madre*.

Il mago di Oz (The Wizard of Oz)

- Quando si incontra di nuovo Victor a Boulder City, è possibile dirgli "non gli piace essere seguito" e lui risponderà "Ma dai, non è colpa mia se Dorothy e l'uomo di latta si sono trovati sulla stessa strada di mattoni gialli, no?"
- Il Dottor Mobius si riferirà al racconto del Mago di Oz in uno suoi dialoghi "In breve: cervello, cuore e coraggio... ovvero spina dorsale. Mi ricordo una storia in cui una banda di assassini cercava delle cose del genere."

I loro occhi guardavano Dio (Their Eyes Were Watching God)

Il nome di Jeannie May Crawford è un riferimento alla protagonista del libro di Zora Neale Hurston, Janie Mae Crawford.

This is Spinal Tap

Durante la missione Formiche indisciplinate, quando si risponde con un livello insufficiente di Scienza a Loyal sulla frequenza dell'emettitore sonoro per uccidere le formiche, si può usare l'opzione "Forse imposta il... mega ricevitore? A 73,5 kilonewton...?" ("turn it up to eleven"), termine coniato nel falso documentario *This Is Spinal Tap*.

Tootsie Roll Pops

La missione La leggenda della stella si riferisce alla pseudo-leggenda secondo cui, su cento speciali lecca-lecca Tootsie Pop, fosse disegnata la figura di un nativo americano sparare una freccia contro una stella nel firmamento e che, collezionando queste figure, si sarebbe ottenuto un premio speciale.

United States nuclear weapons program

La mod Kit Fat Man Little Boy è un chiaro riferimento ad una delle bombe, la "Fat Man", sganciate a Hiroshima e Nagasaki il 14 agosto 1945.

Vegas Vic

Il nome e la faccia sul display di Victor si basano su Vegas Vic.

Watchmen

Alcuni graffiti in Hoover Dam hanno la scritta "spirit of 2277", che è una citazione allo spirito del '77 nel capito 8 del libro.

W.B. Yeats

Nel sottopassaggio vicino l'Area di sosta Nipton Road c'è un graffito che dice "The centre cannot hold", un riferimento al poema irlandese di W.B. Yeats *The Second Coming*.

World War I and II propaganda

I manifesti di propaganda della RNC sono simili a quelli della prima e seconda guerra mondiale in America.

X-Men

L'abilità extra Scheletro di adamantio è un riferimento a Wolverine.