


ERRATA 1.1 DI FALLOUT


MANUALE BASE

Errata Manuale Base di **Fallout**, aggiornato alle Errata Modiphius di Febbraio 2023. Le precedenti correzioni segnalate nelle errata inglesi sono già integrate nell'edizione italiana. Nella versione 1.1 sono stati corretti alcuni typo e risolte alcune imprecisioni testuali.

Errata 1.1 integrate a partire dalla Prima Ristampa (maggio 2024).

- **Pag. 44:** Spostate le armi gauss dalle Armi Pesanti dalle Armi a Energia dentro le Armi Leggere nel riepilogo delle abilità.
- **Pag. 71:** Il talento "Scienza!" ha grado massimo 4, non 3.
- **Pag. 79:** Handy Infermiere riporta corretto Modulo di Diagnostica invece che Mod per Diagnosi
- **Pag. 80:** Sostituito il secondo pezzo dell'equipaggiamento per il Supermutante Guerrigliero in "fucile bolt-action artigianale con calcio completo e canna lunga, e 8 +4  colpi di munizioni calibro .308".
- **Pag. 96-99:** Sostituiti i riferimenti a Calcio Standard tra le mod delle Armi Leggere in Calcio Completo.
- **Pag. 96:** Rimossa la mod Canna Mozza dalle mod della pistola bolt-action artigianale.
- **Pag. 97:** Nelle mod del Castello del fucile da caccia, sostituito Avanzato con Grilletto Sensibile.
- **Pag. 98:** Rimosse dalle mod della mitragliatrice la mod Castello Calibrato e la mod Canna Lunga.
- **Pag. 99:** Rimossa dalle mod del syringer la mod Canna Mozza.
- **Pag. 100:** Aggiunte alla tabella Armi Leggere le mod per Condensatore "Condensatore Complete" e "Condensatore con Bobina Potenziata".
- **Pag. 100:** Il costo per la Mod Caricatore Grande è +8.
- **Pag. 105:** Aggiunto "ottiene A Due Mani" alla mod Calcio Completo.
- **Pag. 104-105:** Sostituito il termine Accurato con Di Precisione negli effetti delle mod.




- **Pag. 117:** L'effetto della Lama Seghettata Elettrificata è +1 , i danni diventano da Energia, ottiene Persistente (Fisico).
- **Pag. 137:** Corretti i costi dei seguenti pezzi di Armatura Atomica:



PREZZO	COSTO
Gambale T-51	130
Casco T-60	130
Torace T-60	250
Braccio T-60	170
Gambale T-60	170
Casco X-01	140
Torace X-01	280
Braccio X-01	200
Gambale X-01	200












- **Pag. 185:** Uniformata la dicitura a Moduli per i Moduli per Robot invece che l'abbreviazione Mod.
- **Pag. 202:** L'oggetto 14 sulla tabella Cibi Casuali è ora Bocconcini di Scoiattolo.

- **Pag. 202:** La tabella del foraggiamento riporta ora:

D20	CIBO TROVATO
1	Fungo Mentale
2	Fungo Luminoso
3-4	Carota
5-6	Granturco
7-8	Zucca
9-10	Cocomero
11-12	Mutafrutta
13-14	Granolama
15-16	Fagiolo della Sabbia
17-18	Tato
19	Girafiore
20	Foglia di Sangue

- **Pag. 202:** Uniformati Angurie e Meloni in Cocomero.
- **Pag. 203:** Gli articoli 15 e 27 sulle bevande casuali sono ora Sacca di Sangue.
- **Pag. 213:** I materiali per creare Mentat sono materiali inusuali ×3, materiali rari ×2 e funghi mentali ×2.
- **Pag. 215:** I materiali per creare Nube Mentale sono materiali inusuali ×2, materiali rari ×3 e acqua purificata ×1.
- **Pag. 226:** Le mod del coltello da mischia riportano ora Lama Seghettata e Lama Stealth. Nelle mod del machete non è più presente Lama Stealth.
- **Pag. 335:** Aggiunta la definizione di Ricchezza nella sezione Tappi.
- **Pag. 341:** Il Cervo Radioattivo ha Corpo 6 e PS 11. Le corna del cervo radioattivo attaccano con NB 9.
- **Pag. 342:** Il Deathclaw è una lucertola mutata.
- **Pag. 345:** L'attacco Spruzzo Acido della Regina Mirelurk infligge 10  danni da Veleno Penetranti e Radioattivi.
- **Pag. 347:** Un successo nella prova di macellazione COS + Sopravvivenza di una Mosca Mutante fornisce 1 porzione di carne di mosca mutante e 1 ghiandola di mosca mutante.

- **Pag. 350:** Un successo nella prova di macellazione COS + Sopravvivenza di uno Scorpione Radioattivo produce anche 1 pungiglione di scorpione radioattivo se si ottiene un Effetto.
- **Pag. 351:** Il Segugio Mutante ha ora Corpo 6 e Mente 4.
- **Pag. 352:** L'attacco Pungiglione Uncinato dello Stingwing infligge danni Fisici Persistenti (Veleno).
- **Pag. 352:** Un successo nella prova di macellazione COS + Sopravvivenza di uno Stingwing produce anche 1 pungiglione di stingwing se si ottiene un Effetto.
- **Pag. 353:** Un successo nella prova di macellazione COS + Sopravvivenza di un Succhiasangue fornisce 1 porzione di carne di succhiasangue e 1 sacca di sangue.
- **Pag. 356:** Il Luminescente ha ora 17 PS.
- **Pag. 361:** Lo S.P.E.C.I.A.L. di Mr Handy è 6 8 5 7 7 7 5.
- **Pag. 362:** L'abilità specializzata Armi a Energia di Mister Gutsy è stata sostituita con l'abilità specializzata Armi Pesanti, valore 4. Mister Gutsy ha ora 18 PS e Iniziativa 19. L'attacco Tenaglia infligge 2  danni Fisici e non ha più Gittata R. L'attacco Lanciafiamme è COS + Armi Pesanti (NB 11).
- **Pag. 365:** La Sentinella Robot ha l'attacco Autodistruzione: CORPO + Mischia (NB 14), 6  danni Fisici, Esplosiva. Aggiunta la capacità speciale Grande.
- **Pag. 366:** Il fucile artigianale bolt-action del Supermutante ha la qualità Inaffidabile.
- **Pag. 368-369:** Il Supermutante Bruto ha Armi Leggere come abilità specializzata. Il fucile artigianale bolt-action del Supermutante Bruto ha la qualità Inaffidabile. L'inventario è: Fucile Artigianale Bolt-Action, Asse, ossa umane assortite, Ricchezza 1, Casco dell'Esercito, Gambale da Predone Rinforzato × 2
- **Pag. 369:** Il Supermutante Capo ha l'abilità specializzata Armi Pesanti, valore 4 e le abilità Senza Armi 4, Riparare 2 e Oratoria 2, 3 Punti Fortuna. La RD Fisici è 4 (Tutti). La RD da Energia è 4 (Braccia, Gambe, Torso); 2 (Testa). L'attacco Senza Armi ha NB 14.

- L'attacco Mitragliatore a Canne Rotanti è COS + Armi Pesanti (NB 12).
L'attacco Lanciamissili è COS + Armi Pesanti (NB 12).
L'inventario è: Mitragliatore a Canne Rotanti o Lanciamissili, ossa umane assortite (2  Ferraglia), Ricchezza 1, Casco dell'Esercito, Braccio da Predone Rinforzato x2, Gambale da Predone Rinforzato x2, Torace da Predone Rinforzato.
- **Pag. 371:** Il fucile artigianale bolt-action del Supermutante Suicida ha la qualità Inaffidabile.
 - **Pag. 373:** Il Sintetico ha Mente 4.
L'attacco Laser dell'Istituto è: CORPO + Proiettile (NB 8), 4  danni da Energia Violenti a Raffica, Corpo a Corpo, Impreciso, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3.
 - **Pag. 374:** L'abilità Armi da Mischia del Sintetico Predatore non è un'abilità specializzata. L'attacco Laser dell'Istituto è: PER + Armi a Energia (NB 12), 5  danni da Energia Perforanti 1 e Violenti a Raffica, A Due Mani, Impreciso, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3.
 - **Pag. 375:** L'attacco Laser dell'Istituto del Sintetico Camminatore è: CORPO + Proiettile (NB 10), 4  danni da Energia Violenti a Raffica, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3.
 - **Pag. 376:** Il Sintetico Soldato ha RD Fisici 3 (Tutti) e RD da Energia 4 (Tutti). L'attacco Laser dell'Istituto del Sintetico Soldato è: CORPO + Proiettile (NB 15), 4  danni da Energia Violenti a Raffica, Gittata M, Cadenza di Fuoco 3.
 - **Pag. 377:** L'attacco Mitragliatrice della Torretta Mitragliatrice MK I non ha l'effetto Stordente.
 - **Pag. 378:** L'attacco Mitragliatrice della Torretta Mitragliatrice MK III non ha l'effetto Stordente.
 - **Pag. 378:** La Torretta Mitragliatrice MK V ha ora Mente 6.
 - **Pag. 382:** L'Anziano ha Riparare 3 come abilità specializzata, un Bonus in Mischia di +1 . L'attacco Senza Armi infligge 3  danni Fisici.
 - **Pag. 384:** L'attacco Senza Armi del Lanciere infligge 2  danni Fisici, anziché 5  danni Fisici.
 - **Pag. 384:** Il Paladino ha 20 PS (10 Testa, 10 Braccia, 10 Gambe, 17 Torso).
 - **Pag. 385:** Lo Scriba ha Scassinare 1.
 - **Pag. 387:** Il Predone Capo ha un punteggio di 3 per la sua abilità specializzata Armi da Mischia. L'abilità specializzata Armi Pesanti è ridotta a 2. L'abilità specializzata Armi Leggere è aumentata a 4. L'iniziativa è 21. Il NB per l'attacco con il fucile da caccia è 12.
 - **Pag. 391:** L'Abitante del Vault ora non ha la specializzazione in Sopravvivenza.
 - **Pag. 392:** Lo S.P.E.C.I.A.L. dell'Abitante della Zona Contaminata è 6 5 7 4 5 5 4. Ha 9 PS e Iniziativa 10. L'attacco Senza Armi ha NB 7. L'attacco con il Machete ha NB 8. L'attacco con il Fucile a Doppia Canna ha NB 7. Nell'inventario la Ricchezza ha un valore di 1.
 - **Pag. 393:** Il Commerciante/Mercante Carovaniero ha anche un Fucile a Doppia Canna e una Molotov nel proprio inventario.
 - **Pag. 394:** I Figli dell'Atomo hanno un attributo Fortuna di 4. I loro PS sono 12.
 - **Pag. 395:** L'attacco Senza Armi del Gunner infligge 2  danni Fisici, anziché 4  danni Fisici.
 - **Pag. 396:** Il Minuteman ha la specializzazione in Armi a Energia e in Sopravvivenza 2, Armi Leggere 2 senza specializzazione.
 - **Pag. 398:** Lo Zetan ha 15 PS. L'attacco Blaster Alieno dello Zetan non ha la qualità Esplosivo.



Un ringraziamento a Giorgio Gandolfi e a tutta la Fallout GDR 2d20 - ITA Community!