

Fallout 3

soluzione completa

Le terre selvagge attorno a D.C. dopo la catastrofe nucleare sono un luogo intricato e pericoloso... per fortuna la soluzione completa di GMC è pronta a venire in aiuto a tutti gli aspiranti eroi di Fallout 3!

di **Mosè Viero**

Trama principale

Tutorial e creazione del personaggio

L'originalità di *Fallout 3* emerge già dai primi istanti di gioco, che rappresentano nientemeno che... la nascita del personaggio giocante! Il primo input richiesto al giocatore è la scelta del sesso, seguita dopo poco da quella del nome. Il nome chiaramente non ha nessuna influenza sul gioco e può essere scelto liberamente; il sesso invece determina l'accesso ad alcuni perk e comporta qualche piccola variazione negli incontri casuali: per avere una partita leggermente più semplice, è consigliabile scegliere un personaggio femminile. Subito dopo che il nostro alter ego sarà venuto al mondo, qualcosa andrà storto per la sua povera madre: evidentemente neanche nel futuro remoto saranno del tutto risolte le complicazioni collegate al parto.

La scena si dissolve e il nostro personaggio si troverà, un anno dopo, alle prese con i suoi primi passettini. La prima missione interattiva da svolgere consiste precisamente nel raggiungere le braccia aperte del nostro caro papà. Subito dopo il medesimo ci metterà dentro un recinto per bambini e se ne andrà, raccomandandoci di non fare danni. Naturalmente la prima cosa da fare sarà aprire la porticina del recinto ed esplorare la stanza: attraverso la pressione del tasto Z potremo prendere in mano, spostare e lanciare tutti i nostri bei giocattoli. Il più importante è indubbiamente il libretto "You're SPECIAL!": attivandolo si aprirà e avremo l'occasione di mettere a punto le sette caratteristiche di base del nostro personaggio. La loro calibrazione determinerà gran parte dello svolgimento della nostra partita, quindi è il caso di dedicare a questo aspetto tutto il tempo necessario; anche se val la pena ricordare che tutte le decisioni prese durante il tutorial potranno poi essere riviste poco prima della fine del medesimo. Le caratteristiche andranno regolate sulla base del personaggio che abbiamo in mente di interpretare, e soprattutto sulla base di quelle che saranno le sue abilità principali.

- La **forza** influenza il peso trasportabile e la potenza degli attacchi ravvicinati: dovrà essere privilegiata dagli aspiranti guerrieri in corpo a corpo, ma la capacità di portare grandi pesi è un vantaggio notevole per qualunque personaggio.
- La **percezione** influenza le abilità con le armi ad energia, con gli esplosivi e con lo scassinamento, oltre a rendere più semplice l'individuazione delle creature ostili, il cui simbolo comparirà precocemente sulla bussola ai personaggi dotati di alta percezione: dovrà essere preferita da chi sceglierà qualcuna tra le tre abilità sopra menzionate, ma anche in questo caso non conviene comunque abbassarla troppo, pena la possibilità di essere attaccati dai nemici senza potersi preparare adeguatamente.
- La **resistenza** influenza la quantità di punti ferita, la resistenza al veleno e alle radiazioni nonché le abilità con le armi da fuoco grandi e con il combattimento senza armi; anche in questo caso, è interesse di tutti i personaggi avere molti punti ferita e punteggi di resistenza alti.
- Il **carisma** influenza le abilità relative all'oratoria e al baratto: può essere abbassato senza preoccupazioni particolari, anche se a esso sono collegati alcuni perk molto interessanti.
- L' **intelligenza** influenza le abilità relative alla medicina, alla riparazione e alla scienza, e in più determina la quantità di punti abilità che viene ottenuta a ogni passaggio di livello; tra le caratteristiche non combattive è indubbiamente la più importante, sia perché i punti abilità servono a qualunque personaggio, ma anche perché diverse scelte di dialogo vengono sbloccate proprio da un alto valore di intelligenza.
- L' **agilità** influenza le abilità relative alle armi da fuoco piccole e al movimento furtivo, e in più determina la quantità di punti azione disponibili durante il VATS, ossia il particolare sistema di puntamento mirato offerto dal gioco durante i combattimenti; anche questa è una abilità che non è il caso di ridurre troppo, anche se la natura "mista" del sistema di combattimento di *Fallout 3* la rende meno cruciale che nei capitoli precedenti.
- La **fortuna**, infine, influenza leggermente tutte le abilità e aumenta la possibilità di ottenere colpi critici nei combattimenti: abbassarla non porta conseguenze particolari, anche se a essa sono collegati comunque diversi perk curiosi.

Un buon consiglio, soprattutto per chi gioca la prima volta, è mantenere le caratteristiche su valori medi (4 o 5), aumentando l'intelligenza e la caratteristica legata alla propria abilità di combattimento principale.

Naturalmente, poi, il bello di un gioco di ruolo è anche plasmare a piacimento il proprio personaggio senza preoccuparsi troppo della sua funzionalità a livello prettamente ludico. Fissate le caratteristiche e chiuso il libretto, ricomparirà nostro padre: dopo una breve conversazione in cui ci reciterà il versetto biblico preferito dalla nostra compianta madre, ci inviterà a seguirlo fuori dalla stanza. A questo punto la scena si dissolverà nuovamente.

Al riapparire della vista, ci troveremo catapultati avanti di nove anni: è il decimo compleanno del nostro alter ego, e a quanto pare il nostro papà ci ha organizzato una bella festiccioia. Possiamo conversare con tutti gli ospiti: c'è la nostra amichetta preferita Amata, c'è suo padre, che è il capo del Vault, e varie altre persone. Ci verrà fatto un bel regalo: un Pipboy tutto per noi, che nel resto del gioco servirà come interfaccia per gestire l'inventario, la mappa, le missioni e tanto altro. Avremo la possibilità di sperimentare i nostri primi veri dialoghi a scelta multipla, scegliendo di fare il bimbo gentile o il bimbo maleducato. Certo difficilmente raggiungeremo la maleducazione di Butch, un bulletto che ci riempirà di insulti e col quale potremo finire alle mani nel giro di pochi istanti.

Niente paura: gli adulti riappacificheranno gli animi. Purtroppo non sarà così facile quando saremo grandi... A un certo punto il nostro papà ci inviterà a lasciare temporaneamente la festa: deve consegnarci un regalo speciale! Seguiamolo per i corridoi del Vault, parlando, se vogliamo, con le persone incontrate: arriveremo in una specie di magazzino sotterraneo dove Jonas ci regalerà una bella pistola con cui provare i nostri primi colpi. Un regalo decisamente strano, ma forse papà sa qualcosa che noi non sappiamo riguardo al nostro futuro. La situazione offre un buon pretesto per impraticarsi col sistema di combattimento: prima ci verrà chiesto di colpire alcuni bersagli, poi di far fuori un radroach, piccolo insetto che incontreremo frequentemente nel mondo esterno. Quest'ultimo scontro ci permetterà anche di provare per la prima volta il VATS: è sufficiente premere il tasto V, selezionare una parte del corpo del nemico e poi premere il tasto E per vedere l'esito del colpo attraverso una suggestiva cinematica. Ottimo centro! Jonas vuole commemorare l'evento con una foto, ma il flash è talmente potente da far nuovamente dissolvere la scena...

Quando ritorna la vista, sono passati altri sei anni ed è l'ora del GOAT. Si tratta di un test attitudinale, intrapreso da tutti i giovani membri del Vault con lo scopo di assegnar loro la giusta occupazione da grandi; in termini ludici, le risposte alle domande che ci verranno poste determineranno le tre abilità principali del nostro personaggio, ma in realtà il risultato potrà essere cambiato a piacimento, quindi potremo intraprendere il test senza alcuna preoccupazione. Nostro padre ci visita e afferma che va tutto bene: possiamo andare verso la stanza dove si tiene il GOAT. Prima è meglio esplorare l'ambulatorio: potremo spulciare tra le carte e scoprire i malanni di vari nostri coinquilini nel Vault e soprattutto trovare un bambolotto particolare, rappresentante il Vault-boy simbolo del gioco: ce ne sono venti sparsi per il mondo e ciascuno aumenta una abilità particolare (questo aumenta la medicina). A questo punto potremo spostarci verso l'aula del GOAT, seguendo l'indicazione sulla bussola: incontreremo strada facendo due facce note, Butch il bullo e la nostra amica Amata, in una situazione un po' delicata. Butch sta prendendosi gioco di Amata e lanciandole minacce poco piacevoli, supportato dalla sua gang di piccoli bulli: possiamo schierarci a suo favore, partecipare alle vessazioni dalla parte dei cattivi, o anche ignorare del tutto la questione. Per risolvere la faccenda positivamente e senza violenza, sarà necessaria un'alta abilità oratoria, quindi entrerà in ballo il valore del nostro carisma, deciso in precedenza. Le azioni che intraprenderemo in questa occasione influenzeranno il nostro karma, un valore simile alla reputazione, che determinerà successivamente la reazione di alcuni personaggi non giocanti e anche il funzionamento di certi perk. Una volta giunti nella classe, sarà necessario aspettare che ci arrivino anche Butch e Amata, se sono ancora alle prese col loro piccolo litigio: solo quando i banchi saranno tutti occupati avrà inizio il test. L'insegnante, di nome Broth, proietterà alcune diapositive sulla parete di fondo e porrà domande a risposta multipla: sulla base delle risposte verranno decise le tre abilità principali del nostro personaggio. Al termine del test, parlando con Broth, sarà possibile valutare il risultato ed eventualmente stravolgerlo: scegliere le abilità principali è una parte importante della creazione del personaggio, quindi è il caso di spenderci tutto il tempo necessario senza farsi influenzare minimamente dai risultati del test. Anzi, è anche possibile

rifiutarsi di prendere parte al GOAT parlando all'inizio con Brotch, così da poter subito scegliere le proprie abilità principali: una opzione utile quando si ricomincia a giocare, così da abbreviare il tutorial (ma c'è un modo ancora più efficace, che vedremo più avanti). Diamo un'occhiata rapida a tutte le tredici abilità disponibili.

- L'abilità "**baratto**" determina il prezzo di vendita e acquisto che i negozi proporranno al nostro personaggio; può essere trascurata senza problemi, anche se i soldi in più che otterremo saranno utili all'inizio della partita.
- L'abilità "**armi da fuoco grandi**" determina l'efficacia dei colpi sparati con armi come lanciamissili, lanciapirome, mini-cannone eccetera; essendo armi pesanti, costose e con munizioni spesso non abbondanti, è meglio adoperare questa abilità di attacco come supporto a un'altra abilità principale.
- L'abilità "**armi ad energia**" determina l'efficacia dei colpi sparati con armi laser di qualunque tipo; le armi laser sono più precise ed efficaci delle armi da fuoco piccole, ma le loro munizioni sono più costose e all'inizio non si trovano facilmente.
- L'abilità "**esplosivi**" determina l'efficacia degli attacchi a base di granate e mine, e anche la possibilità di disarmare le mine preparate dai nemici; come per le armi da fuoco grandi, granate e mine sono attacchi di supporto, che vanno sviluppati accanto a una forma di attacco principale.
- L'abilità "**scassinamento**" consente di aprire contenitori chiusi a chiave; è indubbiamente utile, ma in Fallout 3 c'è anche una gran quantità di tesori che non è protetta da alcuna serratura.
- L'abilità "**medicina**" consente di adoperare con maggior efficacia gli Stimpak (siringhe curative, l'equivalente delle classiche pozioni) o qualunque altro oggetto che permette il recupero dei punti ferita; anche questo è senza dubbio utile, ma si può ovviare acquistando una maggior quantità di Stimpak.
- L'abilità "**armi ravvicinate**" consente di combattere efficacemente con le armi in corpo a corpo; si tratta di una forma di attacco molto efficace, che può essere scelta sia come attacco principale sia come attacco di supporto. Attenzione: negli scontri ravvicinati, il VATS non permette di mirare a una parte precisa del corpo, quindi scegliendo questo come attacco principale ci si dovrà privare di un aspetto importante del sistema di combattimento.
- L'abilità "**riparazione**" consente di riparare con efficacia armi e armature e di creare in condizioni migliori gli oggetti che possono essere auto-prodotti dal personaggio; contrariamente alle apparenze, questa è una delle abilità più importanti in assoluto perché in *Fallout 3* le armi deperiscono velocemente, diventano molto meno efficaci con il deperimento e in più le riparazioni effettuate dai negozianti sono incredibilmente costose. Attenzione però: per riparare un oggetto, è necessario trovarne uno appartenente alla medesima categoria, che verrà "sacrificato" nel processo.
- L'abilità "**scienza**" consente di accedere a computer altrimenti inaccessibili, ricchi di informazioni o anche responsabili dell'attivazione di funzionalità varie; in più, a questa abilità sono collegati molti perk e diverse scelte di dialogo; utile e interessante, ma non indispensabile.
- L'abilità "**armi da fuoco piccole**" consente di attaccare con efficacia con pistole e fucili, che sono le armi largamente più diffuse nel gioco; questa è generalmente l'abilità di attacco principale da consigliare, soprattutto per le prime fasi della partita.
- L'abilità "**movimento furtivo**" consente di muoversi nell'ombra e sparare senza essere visti; dato che viene concesso un bonus di danni notevole a chi colpisce senza essere visto, questa abilità è senza dubbio interessante, ma va consigliata solo ai giocatori pazienti e meticolosi.
- L'abilità "**oratoria**" consente di avere opzioni di dialogo aggiuntive; per nulla indispensabile per proseguire nel gioco, è comunque l'abilità più utile in assoluto per gli amanti dei dialoghi e per chi ama risolvere le situazioni senza necessariamente mettere mano alla pistola.
- L'abilità "**combattimento senza armi**" consente di attaccare con efficacia a mani nude o con qualche particolare quanto da combattimento; anche questa va considerata una abilità di supporto all'attacco principale, anche se gli amanti delle arti marziali potranno renderla lo strumento di offesa preferito del proprio personaggio.

Terminato il GOAT e distribuiti i nostri punti abilità, possiamo commentare un po' il test con i nostri amici. Una volta usciti dalla stanza, parte l'ultima dissolvenza.

La vista ritorna in un momento molto teso: sono passati tre anni ancora, il nostro alter ego diciannovenne viene svegliato da una agitatissima Amata. E' successo qualcosa di molto grave: nostro padre è fuggito dal Vault, il capo del medesimo, padre di Amata, ha ucciso il suo amico Jonas per averlo aiutato a fuggire e ora, con ogni probabilità, proverà a fare lo stesso con noi. Serve un piano di fuga: Amata suggerisce di raggiungere la stanza di suo padre, che è collegata con l'esterno da un tunnel speciale. Per aiutarci, la nostra amica ci regala qualche grimaldello e una pistola, che volendo possiamo anche rifiutare dato che probabilmente anche lei ne avrà bisogno. Dopo aver preso tutto il possibile dalla nostra stanza (c'è anche una mazza da baseball, ottima come arma in corpo a corpo),

iniziamo a esplorare i corridoi del Vault. Incontreremo l'ufficiale Kendall alle prese con alcuni radroach: possiamo intervenire o anche aspettare e attaccare solamente chi sopravvive allo scontro. Naturalmente è inutile dire che dopo ogni scontro è bene controllare gli inventari delle creature sconfitte: Kendall, ad esempio, ha un'armatura decisamente più potente della semplice veste indossata dal nostro personaggio. Più avanti incontreremo Butch che, incurante della sua vita da bullo precedente, ci chiederà in lacrime di aiutarlo a salvare sua madre, chiusa in una stanza con alcuni radroach. Anche qui la scelta spetta a noi: possiamo aiutarlo, ignorarlo, prestargli le nostre armi e suggerirgli di fare da solo, o anche ucciderlo. Il nostro karma si regolerà di conseguenza. Il resto del Vault è pieno di altre guardie nemiche e di radroach, che elimineremo senza difficoltà, eventualmente con l'aiuto di qualche Stimpak; attenzione perché alcune guardie non sono ostili ma solo confuse, quindi non è il caso di sparare a tutto quello che si muove. A un certo punto, passeremo di fianco a una porta oltre la quale si intuisce la presenza di Amata e di suo padre coi suoi scagnozzi, impegnati in una violenta discussione: possiamo ignorarli e andare oltre, o aprire la porta e intervenire. Amata fuggirà, sparando qualche colpo ai suoi aguzzini se le avremo lasciato la pistola in precedenza: le guardie si concentreranno su di noi e andranno eliminate. Quando rimarremo soli col padre di Amata, avremo varie possibilità: se lo minaceremo di far del male a sua figlia, ci darà immediatamente le chiavi del suo ufficio e la password del suo computer; se ci arrenderemo, ci prenderà tutte le armi e le userà contro di noi. Il dialogo purtroppo non porta da nessuna parte: probabilmente finiremo con lo scontrarci con lui, e lo uccideremo. Amata ovviamente non sarà contenta. Proseguendo, incontreremo il cadavere di Jonas: su di lui c'è una nota del nostro papà, che ci saluta e ci invita a non seguirlo, senza spiegare però il motivo della sua fuga. Alla fine arriveremo nell'ufficio del padre di Amata: usando la chiave e la password ottenuti da lui con le buone o con le cattive, potremo entrare e attivare il suo computer, facendo comparire una scala al di sotto della sua scrivania (il computer può anche essere hackerato se abbiamo un'alta abilità scientifica). Spulciando tra le informazioni contenute nel computer, notiamo il fatto che viene nominata una cittadina di nome Megaton che si troverebbe a pochi passi dal Vault: ci hanno sempre raccontato che nel Vault si nasce e si muore, ma a quanto pare qualcuno al suo interno conosce molto bene il mondo esterno. Il tunnel comparso sotto la scrivania conduce all'uscita dal Vault: dopo aver attivato l'apertura della grande porta circolare, ricomparirà Amata: ci maledirà se abbiamo ucciso suo padre, ci augurerà buona fortuna se l'avremo lasciato vivo; in ogni caso, rifiuterà di seguirci. Dopo la sua comparsa, arriveranno molte guardie pronte a farci la pelle: fuggiamo verso il mondo esterno, senza dimenticare di creare, prima, un salvataggio che poi non toccheremo più. Dato che il gioco ci consente di rivedere tutte le caratteristiche del personaggio prima di accedere al mondo esterno, questo sarà un ottimo punto da cui ripartire se vorremo rigiocare l'avventura con un protagonista diverso.

Megaton

Per la prima volta ci si para davanti la desolazione delle terre selvagge attorno a Washington D.C. Dove cominciare la ricerca del nostro papà scomparso? Un buon punto di partenza, come suggerisce anche il Pipboy, è chiedere informazioni nella cittadina di Megaton; probabilmente, dirigendoci verso le sue porte, scopriremo un piccolo insediamento in rovina di nome Springfield. Camminando, il nostro Pipboy capterà le frequenze di due stazioni radio, che potremo ascoltare a piacimento nel corso delle nostre esplorazioni: si tratta della radio dell'Enclave (la radio governativa, che trasmette marce patriottiche e discorsi del presidente Eden) e di Galaxy News Radio (la stazione gestita dal DJ Tre Cani, apertamente polemico nei confronti dell'Enclave). A Megaton faremo subito conoscenza con lo sceriffo locale, Lucas Simms, che ci darà il benvenuto e ci assegnerà, se lo vorremo, una quest secondaria: diverse altre missioni opzionali si possono ricevere da vari abitanti di Megaton, ed è sicuramente una buona idea esplorare tutta la città e parlare con tutti per avere un'idea delle possibilità disponibili. A Lucas Simms possiamo chiedere subito se ha visto per caso nostro padre: se avremo accettato la sua missione, non avrà problemi ad aiutarci indicandoci di rivolgerci a Moriarty, il proprietario del locale saloon; in caso contrario, dovremo arrivare da soli al saloon, cosa comunque non certo complicata.

Moriarty è un tipo poco raccomandabile, che a quanto pare non si limita a gestire il saloon ma ha un potere che si estende sulla sicurezza di tutta la città. Una volta incontrato (di solito è nelle stanze posteriori del saloon), avremo varie possibilità di gestire la faccenda. Adoperando la nostra abilità oratoria, potremo fargli credere di sapere già gran parte di ciò che lui ritiene un segreto, per esempio il fatto che da bambino il nostro personaggio è già stato in sua compagnia: Moriarty perderà la sua sicumera e ci indicherà immediatamente dove cercare nostro padre. Alternativamente è possibile hackerare il suo computer, preferibilmente quando nessuno è nei paraggi. Se entrambe queste possibilità ci sono precluse, dovremo venire a patti col diavolo: Moriarty accetta di darci le informazioni che cerchiamo, ma in cambio vuole 100 tappi (il tappo è la

“moneta” di *Fallout 3*). Se non abbiamo abbastanza denaro, Moriarty ci suggerisce che un buon modo per procuracelo potrebbe essere trovare una sua ex-schiava fuggitiva, di nome Silver (a volte inopinatamente tradotto con “Argento” nella versione italiana), e pretendere la lei il pagamento di un vecchio debito. Silver vive a Springfield, l’insediamento in rovina vicino a Megaton che forse abbiamo già scoperto in precedenza, dentro una baracca. Ci racconterà la sua versione della storia: se ci impietosisce, possiamo decidere di aiutarla dicendo a Moriarty che è semplicemente fuggita. Oppure possiamo convincerla a pagare: se la nostra abilità oratoria è alta, possiamo farci pagare anche per il nostro aiuto, ricevendo in totale ben 400 tappi. Naturalmente, c’è anche la possibilità di ucciderla e rubare tutto quello che si trova nel suo rifugio. Se diciamo a Moriarty di averla incontrata, pretenderà il pagamento di tutto il suo debito (300 tappi); meglio dirgli che è fuggita, così da dover pagare “solo” i 100 tappi per avere l’informazione. In ogni caso, veniamo a scoprire che la nostra prossima destinazione sono gli studi di Galaxy News Radio: nostro padre si è recato là per avere non si sa che informazione. Il viaggio riprende!

Verso Galaxy News Radio

Gli uffici di GNR sono tra le rovine di Washington D.C. e questo significa una cosa: raggiungerli non sarà facile. Se nei territori circostanti ci si può spostare tranquillamente in ogni direzione, avvicinandoci al centro le rovine degli edifici diventano sempre più presenti e sono quasi sempre un ostacolo al cammino. Fortunatamente il Pipboy non si limita a indicarci la direzione in linea d’aria dei nostri obiettivi: spesso ci suggerisce anche il miglior percorso per arrivarci. In questo caso il percorso migliore è trovare la stazione metro di Farragut Ovest e spostarsi attraverso i vecchi tunnel della metropolitana fino ad arrivare alla stazione di nome Chevy Chase, da cui si può riemergere a pochi passi dall’obiettivo. Naturalmente chi ha voglia di esplorare le rovine può scegliere percorsi alternativi, e questo vale in generale per tutte le volte che si deve raggiungere un qualunque obiettivo. Una volta giunti nei pressi delle rovine dentro cui si celano gli studi della radio, ci troveremo a combattere con super-mutanti non particolarmente amichevoli: la difficoltà di questi scontri dipenderà in gran parte dal nostro armamento e da come abbiamo sviluppato il personaggio fino a questo momento. In ogni caso ci verrà in aiuto un gruppo di umani vestito con pesantissime armature: sono soldati della Brotherhood of Steel, una sorta di distaccamento dell’ex esercito americano sorto con l’obiettivo di combattere i mutanti e preservare gli sviluppi tecnologici dalla decadenza post-nucleare. Potremo seguirli attraverso un dedalo di rovine infestate da super-mutanti, e scegliere se aiutarli negli scontri o lasciar fare a loro: prima o poi incontreremo anche il cadavere di qualche soldato, e potremo appropriarci di una loro armatura, decisamente potente ma anche scomoda e terribilmente pesante. A un certo punto giungeremo in una piazza, dove il combattimento si farà più serrato: una volta caduti tutti i super-mutanti, però, non dobbiamo perdere la concentrazione. Il Pipboy ci suggerirà di cercare tra i cadaveri dei soldati un “Fat boy”, cioè un’arma che consente il lancio di piccole bombe atomiche, e c’è un motivo preciso: di lì a poco farà irruzione nella piazza un enorme super-mutante, per sconfiggere il quale la nostra nuova arma sarà molto utile. In realtà possiamo anche lasciar fare ai nostri alleati: alcuni di loro sono immortali, nel senso che una volta sconfitti si limitano a svenire per rialzarsi poco dopo. Sconfitto il bestione, la piazza è finalmente al sicuro: i soldati ci ringrazieranno per l’aiuto e spariranno all’interno dell’edificio di GNR. Anche noi potremo entrare (la porta si apre attivando il citofono a fianco) e ci basteranno pochi passi per incontrare il nostro obiettivo, il DJ Tre Cani.

Tre Cani e il Museo della Tecnologia

Il DJ è un tipo un po’ strano, ma a quanto pare sta dalla nostra parte. Ci parlerà di una “Guerra Buona”, ossia quella condotta da lui e dalla Brotherhood of Steel contro l’Enclave, e ci confermerà di avere informazioni su nostro padre. Ovviamente ce le darà in cambio di un favore. La sua radio non si sente più nei territori attorno a Washington D.C. perché la parabola satellitare posta sul monumento a Washington è stata danneggiata in seguito a una incursione di super-mutanti. Una nuova potenziale parabola si trova attaccata a un missile esposto nel Museo della Tecnologia: sta a noi recuperarla e metterla al posto di quella danneggiata. Naturalmente c’è anche la solita opzione violenta: uccidendo Tre Cani non avremo accesso a nessuna informazione e dovremo trovare altri indizi sulla posizione di nostro padre semplicemente esplorando la mappa. Raggiungere il Museo della Tecnologia richiede di adoperare nuovamente l’intricato sistema di tunnel lasciato dalla vecchia metropolitana, oppure di seguire complessi percorsi in superficie, col fondato rischio di trovare dietro l’angolo la strada sbarrata da cumuli di macerie. Seguiamo le indicazioni del Pipboy e arriveremo senza troppe difficoltà in uno spazio aperto chiamato Mall, su cui affacciano sia il museo sia il monumento a Washington. Tutta l’area è controllata da super-mutanti, quindi ci aspetta una serie di combattimenti piuttosto complicata. Altrettanto succederà tra le sale in rovina del museo, anche se almeno tra una battaglia e l’altra avremo la possibilità di riposarci leggendo le spiegazioni ancora rimaste

tra le sale e magari anche intraprendendo un simpatico tour virtuale all’interno di un finto Vault o di un planetario purtroppo funzionante a singhiozzo. Il missile che stiamo cercando si chiama Delta IX e si trova nell’ala ovest del museo: una volta recuperato, ci basterà correre verso il monumento a Washington, sorvegliato da due soldati della Brotherhood of Steel che eventualmente potranno anche aiutarci contro i super-mutanti che infestano il posto. Basterà a questo punto prendere l’ascensore fino alla sommità del monumento e mettere al suo posto la nuova parabola: missione compiuta!

Torniamo da Tre Cani, che ci ringrazierà e ci rivelerà dove potremo trovare nostro padre, o almeno nuove informazioni su di lui: a Rivet City, un insediamento sorto all’interno di una vecchia portaerei, nella parte orientale della mappa. Attenzione però: se nel frattempo il nostro personaggio ha già scoperto Rivet City e già ottenuto le informazioni su suo padre, potrà dirlo a Tre Cani, che deciderà allora di darci un’altra ricompensa. Verremo in possesso di una chiave con cui aprire un ricco deposito di armi situato nel rifugio di Hamilton, non lontano dall’insediamento di Arefu. Grazie, DJ!

Rivet City e il dottor Li

La portaerei abbandonata in cui è sorta Rivet City si trova nella zona sud-orientale della mappa di gioco; il modo più agevole per raggiungerla è spostarsi da Megaton verso est, attraversare in qualche modo il fiume Potomac (le sue acque sono radioattive!) e seguire le sue rive sempre verso oriente. Lungo la strada ci capiterà ovviamente di combattere sia contro animali sia contro predoni di vario tipo, quindi è meglio partire ben equipaggiati.

L’ingresso a Rivet City è sulla sommità di una struttura in metallo: sarà necessario richiamare il ponte di entrata agendo su un citofono. La guardia all’ingresso, Harkness, ci fermerà chiedendoci cosa dobbiamo fare in città: non dovrebbero esserci problemi a tranquillizzarla e a convincerla a lasciarci passare. La città è organizzata secondo la struttura a ponti della nave che la ospita: inizialmente può essere un po’ disorientante, ma fortunatamente i cartelli appesi alle pareti possono aiutarci a trovare la nostra meta. Dobbiamo andare verso il laboratorio scientifico per incontrare la dottoressa Madison Li. Con ogni probabilità la troveremo intenta a trafficare presso i tavoli pieni di alambicchi e provette che popolano il grande laboratorio, oppure alle prese con uno strano scienziato pazzo di nome Zimmer (protagonista di una quest secondaria). Parliamo con lei: inizialmente il dialogo sembra alquanto teso, ma dopo che Li ci avrà riconosciuto, tutto diventerà più semplice e anche più chiaro. Nostro padre è effettivamente passato di lì, recentemente: il suo obiettivo è riprendere in mano un’impresa chiamata “Progetto Purezza”, iniziata a suo tempo proprio in collaborazione con Li. Si tratta del tentativo di creare un grandioso depuratore d’acqua, così da garantire a tutti gli abitanti delle terre selvagge l’accesso al prezioso elemento. Pare che la causa indiretta dell’interruzione del progetto sia proprio il nostro alter ego: in occasione della nostra nascita, infatti, nostro padre decise di abbandonare tutto per farci crescere in sicurezza. Adesso però ha deciso che bisogna ricominciare: Li non sembra molto d’accordo, e infatti non l’ha seguito. Però sa dov’è andato: nella vecchia sede del Progetto Purezza, dentro all’edificio del Jefferson Memorial. Questa sarà la nostra prossima meta: prima però possiamo parlare ancora con il dottor Li (magari della nostra povera madre), oppure possiamo esplorare Rivet City e ottenere varie quest secondarie. In particolare, è consigliabile visitare il suo grande mercato, così da vendere gli oggetti inutili e far scorta di proiettili per il prosieguo dell’avventura.

Il Jefferson Memorial

L’edificio neoclassico che ospita il Jefferson Memorial è ancora in buone condizioni e si trova a pochi passi da Rivet City, verso sud. Sia l’esterno sia l’interno sono infestati da super-mutanti, quindi prepariamoci a qualche combattimento. Il nostro obiettivo è raggiungere la rotonda centrale: sarà necessario attraversare le rovine del museo e del negozio di souvenir. La rotonda centrale presenta al suo interno una struttura di vetro e metallo: ecco la base del Progetto Purezza. Ci sono varie strumentazioni scientifiche, ma nessuna sembra rispondere ai comandi: in compenso, sparsi su una pulsantiera vicina all’ingresso della parte centrale ci sono vari nastri registrati. Raccogliamoli e sentiremo la voce di nostro padre e le sue riflessioni sul progetto e sulle varie difficoltà incontrate. La registrazione più importante è la numero 10: ascoltandola, scopriremo che l’obiettivo di nostro padre è recuperare le ricerche scientifiche di un certo Stanislaus Braun, grande studioso che a quanto pare è vissuto nel Vault 112. Sembra che Braun sia riuscito a creare nientemeno che un GECK, ossia uno strumento capace di creare dal nulla la vita vegetale (recuperarne uno, tra l’altro, era anche l’obiettivo di *Fallout 2*). Il giocatore con buona memoria ricorderà forse che questo scienziato veniva nominato anche nelle note all’interno del computer del capo del Vault 101, quello da cui il nostro alter ego è fuggito all’inizio del gioco. Comunque, la nostra nuova meta è il Vault 112: ci aspetta una lunga camminata. Chi lo desidera, può prima esplorare i sotterranei del Jefferson Memorial per trovare altre registrazioni lasciate dal padre del protagonista, ma non è obbligatorio.

Il Vault 112

Il Vault di Braun si trova nella parte occidentale della mappa, molto lontano da Rivet City: conviene viaggiare velocemente fino alla più vicina località già scoperta, che per chi sta seguendo solo la trama principale sarà probabilmente Megaton. Da lì sarà necessario camminare verso ovest seguendo la rotta del Pipboy: l'ingresso del Vault è nascosto dal garage di Smith Casey. Entriamoci: dentro troveremo solo qualche insetto e qualche molerat a darci fastidio. L'entrata del Vault è coperta da una lastra di metallo, che si aprirà premendo un pulsante. Ci troveremo davanti a una porta circolare del tutto simile a quella del Vault da cui siamo fuggiti: apriamola agendo sui comandi posti nei pressi. All'interno, verremo salutati da un robot che ci sgriderà per il ritardo, ci consegnerà una veste che dovremo subito indossare e ci inviterà ad accomodarci in una "poltrona della tranquillità". Il Pipboy ci indicherà la direzione da prendere, ma possiamo esplorare il Vault in tutta calma dato che al suo interno non ci sono creature ostili. Il locale centrale è molto strano: ci sono una serie di capsule chiuse, ciascuna delle quali occupata da una persona apparentemente addormentata, e tutte collegate a un nucleo centrale da cui sporgono terminali interattivi. Consultandoli scopriremo l'identità degli occupanti: ehi, in uno c'è anche nostro padre! Purtroppo sembra sia impossibile svegliarlo. Nella stanza del capo del Vault, che diventa accessibile solo dopo averne trovato la password di ingresso (che è in un'altra stanza), c'è un'altra capsula con dentro proprio Stanislaus Braun, apparentemente il responsabile di questo strano esperimento. Come fare per sbloccare la situazione? L'unica soluzione sembra occupare la capsula ancora libera e seguire gli altri occupanti nel loro destino: sediamoci nella "poltrona della tranquillità" e ci si parerà davanti un monitor, in cui comparirà fugacemente il volto corrucciato di una bambina, che subito scomparirà nella dissolvenza...

Tranquility Lane

Ci troveremo catapultati in un mondo in bianco e nero, nella fattispecie in un placido rione del suburbio americano: casette con giardino, parco giochi centrale, cagnolino affettuoso che abbaia, atmosfera allegra e conviviale. Il nostro alter ego è tornato bambino e si muove saltellando al ritmo di una musica serena: si tratta chiaramente di un programma di simulazione messo a punto da Braun, ma le persone che lo popolano ne saranno consapevoli? Parlando in giro con adulti e bambini, sembra di no. Eppure anche nostro padre dovrebbe essere lì dentro... chi sarà? Per il momento non lo sappiamo, ma abbiamo comunque una meta: George Neusbaum, il primo a salutarci, ci suggerisce di andare a parlare con Betty, una bambina che ci aspetta al parco per giocare. Betty è la bimba che abbiamo visto sfuggita all'avvio della simulazione: nonostante il suo aspetto tenero, è alquanto strana e sembra avere un umore vagamente sadico. Aggirerà tutte le domande su nostro padre e ci inviterà a giocare con lei. Il primo gioco è far piangere Timmy Neusbaum, il figlio di George; parlandoci, scopriremo che è un bimbo buono e tranquillo... perché accanirsi contro di lui? A questo punto avremo a disposizione due strade possibili: se accetteremo di "giocare" con Betty, ci chiederà di fare cose sempre più brutte e spiacevoli; se non accetteremo, apparentemente rimarremo bloccati per sempre nella simulazione... in realtà c'è una via di fuga alternativa.

Vediamo prima il percorso "cattivo": giocare con Betty. Il primo gioco, come già detto, è far piangere Timmy. Lo si può fare in molti modi: picchiandolo, picchiando i suoi genitori fino a ucciderli, convincendolo che i suoi stanno per divorziare a causa sua (sarà necessario un certo livello nell'abilità oratoria), oppure raccogliendo dalla sua casa un volantino di una scuola militare e dicendogli che i suoi vogliono mandarlo lì a studiare (in realtà parlando con la madre si scopre che non è affatto così). Torniamo da Betty per la ricompensa: potremo farle una domanda, e se sceglieremo di chiederle chi è veramente ci risponderà con una voce da uomo! In realtà, Betty non è altro che l'avatar di Stanislaus Braun! Procediamo al secondo "gioco": dobbiamo far separare i due Rockwell, senza però esercitare su di loro alcuna violenza fisica. Esplorando la casa dei Rockwell, possiamo scoprire che il loro rapporto è già abbastanza logorato; in particolare, Janet è convinta che il suo uomo la tradisca con Martha Simpson. A questo punto basta giocare bene su questo argomento: possiamo convincere Janet di aver visto Roger baciare un'altra donna, oppure prendere la sottoveste di Martha dalla sua camera, metterla nel sotterraneo della casa dei Rockwell e poi invitare Janet a dare un'occhiata al sotterraneo, o anche uccidere Martha con il mattarello che si trova nella cucina dei Rockwell e poi convincere Roger che è stata sua moglie a farlo per gelosia. Torniamo da Betty per "giocare" di nuovo, questa volta l'obiettivo è uccidere la povera Mabel Henderson. Anche in questo caso i modi per farlo possono essere diversi: nella sua casa molti oggetti possono essere manomessi per avere un effetto imprevisto sulla malcapitata proprietaria. E' possibile rendere instabile il grande candelabro vicino alla posta così che le crolli addosso quando ci passa accanto; si può manomettere il suo robot servitore tramite il computer in cucina, così che si trasformi in un killer spietato; si può manomettere il forno e chiederle un dolce, così da farla bruciare da una fiammata; infine,

è possibile posizionare in un certo modo lo skater vicino alle scale così da farla inciampare e rompersi il collo. Torniamo nuovamente da Betty per un ultimo "gioco": dobbiamo recuperare un coltello e una maschera dalla casa abbandonata e adoperarli per uccidere tutti (ebbene sì, tutti!) gli abitanti della strada. Non si tratta di un incarico complicato, dato che nessuno risponde agli attacchi: si limitano tutti a fuggire. Tornati da Betty, possiamo finalmente avere come "premio" la fine della simulazione: comparirà una porta che, attraversata, ci ricondurrà alla realtà. E se invece non volessimo partecipare ai tremendi "giochi" di Betty? In quel caso bisogna darsi all'esplorazione del vicinato: a un certo punto incontreremo una signora anziana di nome Lady Dithers, che a quanto pare è l'unica ad aver capito di trovarsi dentro una simulazione. Ci spiegherà che il "capo" della simulazione, presumibilmente Braun, si fa chiamare Betty. Ci suggerirà anche una possibile via d'uscita: bisogna esplorare la casa abbandonata e trovare il computer adoperato da Braun/Betty per gestire la simulazione. Più facile a dirsi che a farsi: dentro la casa abbandonata sembra non esserci alcun computer, in compenso però ci sono strani oggetti che, una volta attivati, emettono strani rumori. Questi oggetti sono proprio la chiave per raggiungere il computer: bisogna semplicemente attivarli nell'ordine giusto, che è il seguente: radio, caraffa, gnomo, caraffa, mattone, gnomo, bottiglia. Il terminale presenta una serie di opzioni: esplorandole, ci renderemo conto che non esiste un modo per terminare "positivamente" la simulazione. L'unico sistema è attivare l'opzione "invasione cinese" e far uccidere tutti i partecipanti. In fondo, è una soluzione più umana che non lasciarli intrappolati per sempre in questo assurdo incubo. Attiviamo l'opzione e usciamo dalla casa: un manipolo di soldati cinesi comparirà dal nulla e inizierà a sparare all'impazzata su tutti. Aspettiamo che il massacro sia compiuto e andiamo da Betty, che rivelerà la sua vera identità di avatar di Braun e ci insulterà per aver posto fine al suo divertimento. Ci spiegherà anche che il nostro caro padre non è altri che... il cane! Comunque, possiamo lasciare la simulazione attraverso la porta comparsa di fianco a Betty: siamo liberi!

Ritorno a Rivet City e al Jefferson Memorial

Tornati nella realtà, possiamo finalmente reincontrare il nostro caro papà. Parliamoci e lo troveremo ansioso di ricominciare i lavori col Progetto Purezza: la visita a questo Vault gli ha chiarito le idee sull'esistenza concreta del GECK, ora bisogna trovarne uno e il progetto farà un passo avanti notevole. La prima tappa, secondo papà, è rimettere in funzione la sede del progetto presso il Jefferson Memorial, ovviamente coinvolgendo di nuovo nei lavori il Dottor Li. La nostra nuova meta quindi è Rivet City e il suo laboratorio scientifico: possiamo scegliere di seguire nostro padre durante tutto il percorso (parecchio lungo) oppure di viaggiare rapidamente fino alla meta. In ogni caso, entrando al laboratorio potremo ascoltare la conversazione tra nostro padre e Li: questa inizialmente è molto perplessa, ma alla fine viene convinta. I due, assieme a un gruppo di altri scienziati, comincia a muoversi verso il Jefferson Memorial. Seguiamoli, ma scopriremo che si riferiranno di entrare nell'edificio se dentro è rimasto anche un solo super-mutante: sarà compito nostro rendere sicura la locazione. Dopo che saranno entrati, ciascuno si sistemerà nella sua posizione di lavoro. Possiamo parlare con i vari membri del progetto per sentire la loro storia e le loro opinioni sulla possibilità di successo; alla fine, passiamo nella rotonda centrale e parliamo con nostro padre. Finalmente potremo avere con lui un dialogo più sereno e parlare del passato, di nostra madre e dei recenti avvenimenti; scopriremo che papà è così ossessionato dal Progetto Purezza perché è il suo modo per ricordare la sua povera metà, tanto affezionata alla citazione biblica già vista all'inizio del gioco, che ruotava proprio attorno all'immagine dell'acqua. Il Progetto può dunque ripartire? Sì, anche se prima è necessario liberare le stanze del basamento dall'acqua che nel frattempo si è infiltrata; sarà nostro compito andare giù e attivare la pompa per il drenaggio. Esploriamo il basamento dell'edificio, seguendo le indicazioni sulla bussola ed eventualmente adoperando i citofoni per comunicare con nostro padre. Una volta attivata la pompa, scopriremo che c'è bisogno di più energia per farle completare adeguatamente il lavoro: dobbiamo tornare da nostro padre e farci dare i fusibili da aggiungere al quadro elettrico. Torniamo alla rotonda, otteniamo i fusibili e poi torniamo al basamento, sempre seguendo le indicazioni sulla bussola: una volta inseriti i fusibili, potremo aprire la porta posta sul livello più alto del basamento e quindi attivare il computer. Tutto a posto? Non proprio. Nostro padre ci dirà dal citofono che c'è un altro piccolo incarico da completare: una grande tubatura è bloccata da qualche oggetto, sarà necessario cercarlo e rimuoverlo. Torniamo al livello principale dell'edificio e spostiamoci verso l'estremità del corridoio opposta a dove si trova l'ingresso: c'è una grata di metallo con un citofono a pochi passi. Attiviamolo per avere le ultime istruzioni da nostro padre e avventuriamoci all'interno del tubo. Dopo pochi passi scopriremo di essere al di sotto delle grandi strutture di metallo poste all'esterno dell'edificio: alcune aperture in alto ci consentono di avere una buona vista sulla zona sopra di noi. A questo punto scatta il delirio: un elicottero atterra sulla nostra testa, pieno di soldati armati e ostili, che si dirigono immediatamente verso l'interno. Lasciamo perdere il tubo e cerchiamo

di ritornare indietro per capire cosa sta succedendo. Scopriremo che la grata da cui siamo arrivati è chiusa: per fortuna proseguendo la tubatura arriva nel basamento dell'edificio. Muoviamoci con circospezione, uccidendo tutti i soldati nemici incontrati lungo il percorso e cercando di raggiungere la rotonda centrale in breve tempo. Li troveremo il laboratorio principale chiuso da una porta di vetro: Li osserva da fuori con trepidazione, mentre dentro nostro padre e un losco figuro discutono animatamente. Il losco figuro è dell'Enclave, che sarebbe ciò che rimane del vecchio governo degli Stati Uniti: esige che nostro padre consegni immediatamente le chiavi del laboratorio e tutti i suoi risultati. Papà cerca di ragionare, ma la situazione degenera rapidamente: per far capire che con lui non si scherza, il losco figuro uccide con una pallottola una scienziata del laboratorio! Nostro padre sembra cedere e chiede qualche istante per recuperare i dati: in realtà è uno stratagemma per prendere tempo. Agendo su una pulsantiera, papà libera dentro il laboratorio una fortissima radiazione, che uccide in breve tempo sia lui sia il suo nemico. Le sue ultime parole sono per noi: dobbiamo onorare la sua memoria proseguendo da soli il progetto. Parliamo subito con Li: è affranta, ma non c'è tempo per disperarsi, bisogna fuggire al più presto da lì. C'è un passaggio sotterraneo che conduce in un luogo sicuro: seguiamo Li e ci troveremo con lei e tre scienziati sopravvissuti al massacro all'interno di un vecchio tunnel.

Verso la Cittadella

Parliamo con Li e con i tre scienziati sopravvissuti (Agincourt, Garza e Dargon): hanno bisogno di essere scortati da noi alla fine del tunnel. Possiamo decidere in ogni momento se farci seguire o fermarli: quest'ultima opzione può essere utile prima di un'area particolarmente pericolosa. In realtà, i tunnel sono popolati solo da un paio di soldati dell'Enclave e da alcuni ghouls, non troppo forti; i nostri compagni di viaggio però non sono guerrieri e basteranno pochi colpi per metterli fuori gioco, quindi facciamo attenzione. Ad un certo punto, verremo fermati da Li: c'è un problema, Garza ha un attacco di cuore e la squadra non proseguirà fin quando non lo si sarà salvato. Ci sono varie soluzioni per risolvere la faccenda: potremo donare a Li alcuni Stimpak, oppure usare la nostra oratoria per convincere Li (o lo stesso Garza) a proseguire comunque per salvare almeno la vita degli altri; c'è anche la possibilità di convincere Li a dare a Garza qualche medicina più economica. Se il nostro personaggio è cattivo nell'animo, uccidiamo direttamente Garza oppure lasciamo il team di scienziati ai suoi affari e andiamo avanti da soli; quando torneremo indietro, troveremo Garza morto. La sezione finale del tunnel è delicata: quando incontreremo un paladino della Brotherhood of Steel, alcuni ghouls ci tenderanno una imboscata. Dobbiamo difendere i nostri compagni dall'assalto finale, dopodiché saremo finalmente in grado di uscire all'aperto. Usciremo nei pressi di una zona rocciosa nella parte sudorientale della mappa, a pochi passi dalla Cittadella, la base della BOS (si tratta dell'edificio del Pentagono). I paladini all'ingresso ci negheranno l'entrata, ma Li si avvicinerà al citofono e urlerà a un certo Lyons di aprire la porta. L'enorme ingresso si aprirà e saremo liberi di entrare ed esplorare l'edificio. Li e i suoi compagni si dirigeranno verso il laboratorio scientifico, nei sotterranei; noi saremo liberi di esplorare tutte le zone e parlare con tutti i soldati e gli scribi. La Cittadella è divisa in varie zone: c'è il cortile centrale, le due ali principali e infine il laboratorio. I soldati con nome e cognome possono raccontarci la loro storia, il loro ruolo all'interno della BOS e magari anche qualche pettegolezzo. Gli scribi, addetti alla conservazione del patrimonio culturale e tecnologico della confraternita, avranno dialoghi più articolati: con loro scopriremo che il maggior timore riguardo all'Enclave è collegato all'avanzata tecnologia che essa sembra avere a disposizione. Dovremmo cercare in particolare queste persone: l'anziano Lyons, capo della BOS in questa zona del continente, pieno di informazioni sul territorio e sulle ultime vicende (in giro c'è anche sua figlia Sarah, che abbiamo già incontrato in occasione della missione presso l'edificio della Galaxy News Radio); il paladino Gunny, che è in grado di addestrarci nell'uso della potente Power Armor; lo scriba Jameson, che ci può dare una piccola missione consistente nel recupero dei distintivi dei soldati morti; infine, i vari negozianti sparsi per l'insediamento. Il nostro obiettivo principale, invece, è parlare con lo scriba Rothchild: lui saprà aiutarci a localizzare un GECK. Come prima cosa ci verrà suggerito di cercare negli archivi di un computer dove sono state raccolte tutte le informazioni sui Vault. Scopriremo che c'è un GECK nel Vault numero 87. Per sapere dov'è, torniamo da Rothchild: ci porterà davanti a una sorta di mappa interattiva e segnerà sul nostro Pipboy la posizione del Vault, nella parte ovest della mappa. Ecco il nostro prossimo obiettivo!

Little Lamplight

Accedere al Vault 87 direttamente dall'esterno è impensabile: si trova in una zona fortemente radioattiva. Fortunatamente c'è un ingresso secondario che dà sulle caverne dove si trova Little Lamplight, un insediamento davvero particolare: è popolato solo da bambini, che quando arrivano ad avere una certa età vengono cacciati e spediti verso Big Town. Little Lamplight è nella zona ovest della mappa: se abbiamo

seguito solo la trama principale, la locazione già scoperta più vicina sarà probabilmente il garage di Smith Casey. Entriamo nelle caverne: presto ci troveremo davanti a una grande porta costruita con rottami di metallo, dalla sommità della quale ci saluterà un improbabile "sindaco" di nome MacCready. Nonostante l'età, il suo tono non è molto conciliante: l'ingresso agli adulti non è consentito. Con un'alta abilità oratoria, potremo convincere MacCready che non abbiamo intenzione di far male a nessuno: la porta ci verrà aperta e potremo dirigerci senza problemi verso il Vault. In realtà gli ingressi potenziali sono due: c'è quello già aperto, che prevede il passaggio verso il poco tranquillo Passo dell'Omicidio, e quello temporaneamente chiuso causa generatore spento, che si trova dentro la caverna col cartello "Nothin'!" Quest'ultimo passaggio, il più rapido e sicuro, può essere aperto interagendo col bambino di nome Joseph, che è un po' l'intellettuale di Little Lamplight (tiene anche delle lezioni scolastiche in una delle stanze vicine all'ingresso). E' anche necessario, però, avere un certo livello nell'abilità scientifica. L'altro ingresso è già aperto, ma richiede una lunga serie di combattimenti con super-mutanti, che comunque non dovrebbero essere un problema a questo punto dell'avventura. E se MacCready non ci fa entrare? In quel caso dovremo guadagnarci la sua fiducia compiendo una missione ulteriore: liberare alcuni bambini tenuti prigionieri dagli schiavisti di Paradise Falls.

Paradise Falls

La base degli schiavisti è nella parte nord della mappa, lontana da tutte le locazioni visitate durante la quest principale; se però abbiamo completato la quest opzionale "Legami di sangue", potremo abbreviare il viaggio partendo dalla stazione metro Seneca. Trattare con questi criminali non è semplice: se il nostro personaggio è buono e ha karma positivo, probabilmente la soluzione migliore è ucciderli tutti (guadagneremo anche ulteriore karma nel farlo); non sarà un combattimento semplice, dato che si tratta di più di una dozzina di soldati. Alternativamente, possiamo corrompere la guardia all'ingresso (Grouse), oppure se siamo davvero cattivi accettare la sua missione secondaria e procurargli alcuni nuovi schiavi. Ci darà quattro nomi di "persone importanti" (Arkansas da Minefield, Susan Lancaster da Tenpenny Tower, Red da Big Town e Flak da Rivet City) da stordire tramite un'arma particolare e a cui applicare il collare con cui gli schiavisti controllano i movimenti delle loro vittime. Naturalmente, ne risentirà il nostro karma; se quest'ultimo però è già abbastanza basso, Grouse ci lascerà entrare senza problemi a Paradise Falls. Esploriamo la cittadina e parliamo con i suoi abitanti, facendo attenzione perché è facile far scattare una rissa che può in breve tempo coinvolgere tutti gli schiavisti. Possiamo liberare i bambini in due modi differenti: semplicemente comprandoli dal capo degli schiavi Eulogy (ci costeranno 2000 tappi, che possono essere ridotti a 1200 con una buona oratoria), oppure orchestrando un piano di fuga con i bambini stessi. Avviciniamoci al recinto degli schiavi e parliamo con Sammy: ci presenterà un altro bambino, Squirrel, che ci suggerirà di aprire il recinto agendo su un computer che si trova all'interno della casa di Eulogy, oppure agendo su alcuni cavi che si trovano nei pressi. Per avere successo col computer occorre una buona abilità scientifica, mentre per avere successo con i cavi è sufficiente una buona abilità nella riparazione. Completato l'incarico, torniamo al recinto: Squirrel è in grado di aprire i cancelli e disattivare i collari, ma c'è il problema della sorveglianza... gli schiavisti non lasceranno certo che i bambini fuggano come se niente fosse. Squirrel propone di aspettare fino a mezzanotte, quando l'unica guardia di ronda è un certo Forty: bisognerà prima distrarlo in qualche modo. Le opzioni disponibili sono varie: possiamo ucciderlo (ma la cosa potrebbe attirare tutti), convincerlo ad andare da Eulogy a chiedere un aumento, o anche convincere una prostituta presente nell'insediamento ad andare a fargli "compagnia", eventualmente pagando per il servizio. Una volta sistemata la guardia, sorge un nuovo problema: Penny, una dei bambini da liberare, non vuole partire senza il suo amico Rory, uno schiavo adulto. Anche qui il problema può essere risolto in vari modi: convincendo Penny con l'oratoria o rubando la chiave per la prigione di Rory a Forty o a Eulogy (è nella sua casa, su un tavolo). In realtà, è molto complicato liberare Rory senza uccidere tutti gli schiavisti: i bambini possono fuggire da alcune tubature del bagno senza passare per l'entrata principale, ma Rory no. A Penny, comunque, basta che noi ci proviamo: se Rory nel tentativo muore, la bimba si decide comunque a lasciare la città. Sammy, Squirrel e Penny ci danno appuntamento all'esterno di Paradise Falls: là ci ringrazieranno e partiranno per Little Lamplight. Se abbiamo scelto di uccidere tutti gli schiavisti, la faccenda è molto più semplice: incontreremo Sammy al di fuori dell'ingresso principale, ci indirizzerà verso il recinto degli schiavi (del quale recupereremo la chiave da qualche cadavere), che apriremo per liberare i bambini. Torniamo da MacCready, che ci consentirà finalmente l'ingresso a Little Lamplight e, quindi, al Vault 87.

Il Vault 87

Come già detto, ci sono due ingressi al Vault: è consigliabile scegliere quello attivato tramite il computer acceso da Joseph, che però, essendo più rapido e sicuro, porta anche meno bottino e meno punti esperienza.

In ogni caso, il nostro obiettivo è trovare il GECK: anche senza avere indicazioni sul Pipboy, non avremo molti dubbi dato che il percorso è piuttosto lineare. La struttura è infestata da un gran numero di super-mutanti, quindi facciamo attenzione a non essere sorpresi o accerchiati. In alcune stanze troveremo dei terminali che potremo consultare: li scopriremo la storia di questo Vault, nato come luogo di sperimentazione per mutazioni che in teoria avrebbero dovuto rinforzare la razza umana e che si sono risolte invece in un totale disastro. Il nostro scopo è proprio raggiungere l'ala destinata agli esperimenti, dove ci sono varie stanze sigillate, ciascuna dotata del suo specifico terminale, che spiega che mutazione è imprigionata lì dentro. Per hackerare i terminali è necessaria un'abilità scientifica molto alta: se riusciamo a farlo, potremo decidere di aprire le porte oppure di uccidere l'occupante senza nemmeno aprirle. Molte creature sono già morte: quelle vive sono tutte ostili tranne una, un super-mutante stranamente loquace, che ci parlerà tramite un interfono. Si chiama Fawkes e ha passato letteralmente tutta la vita dentro quella stanza: è riuscito a imparare la lingua comune consultando un computer con gli archivi del Vault. A quanto pare, gli altri super-mutanti lo hanno imprigionato perché lo consideravano un esemplare malriuscito. Fawkes ci chiede una mano per uscire dalla stanza: in cambio, ci aiuterà a recuperare il GECK. Allearci con lui è decisamente una buona idea: il GECK è conservato in una sezione della struttura invasa dalle radiazioni, che hanno un effetto letale su di noi mentre non ne hanno nessuno sul super-mutante. Proseguiamo lungo il corridoio affiancato dalle stanze con quel che rimane degli esperimenti falliti, prendendole o ignorandole. Arriveremo a una stanza dove potremo attivare l'allarme antincendio, che farà aprire le porte di tutte le stanze, compresa quindi anche quella di Fawkes. Se abbiamo una buona abilità scientifica, possiamo anche agire su un terminale che ci consentirà di aprire solo quella stanza (la numero 5). Torniamo da Fawkes, che manterrà senza problemi la sua parte dell'accordo e comincerà a muoversi verso il GECK. Attraverseremo varie altre stanze con all'interno diversi super-mutanti ostili: durante i combattimenti, cerchiamo di fare attenzione a non colpire per errore il nostro prezioso alleato. A un certo punto Fawkes si ferma: parlandogli, scopriremo di essere arrivati al limitare dell'area radioattiva. Aspettiamolo mentre si reca a prendere il GECK: volendo, potremo osservare i suoi spostamenti da una vetrata. Al suo ritorno, ci consegnerà il GECK e ci saluterà, ringraziandoci ancora per l'aiuto. Se Fawkes per qualche motivo muore, magari perché decidiamo noi stessi di ucciderlo, o se decidiamo di ignorare la sua richiesta di aiuto, dovremo recuperare da soli il bottino; sarà necessario imbottirsi di sostanze chimiche contro le radiazioni e magari anche recuperare una speciale tuta protettiva in una delle stanze nei pressi. In ogni caso, una volta recuperato il GECK siamo pronti per lasciare il Vault e tornare alla Cittadella. Purtroppo non ci riusciremo: tentando di raggiungere l'uscita, verremo assaliti da un commando dell'Enclave, che ci stordirà per sottrarci il tesoro. Ci risveglieremo in una cella, privati di tutti i nostri averi, e con davanti un figuro sinistramente familiare...

Raven Rock

Il figuro è il colonnello Autumn, braccio destro del presidente Eden, la voce che tante volte abbiamo sentito se siamo soliti ascoltare la sua radio. La cella si trova nella base dell'Enclave, Raven Rock, situata sulle montagne nell'estremo nord della mappa di gioco. Il colonnello vuole una cosa sola da noi: il codice per attivare il purificatore dell'acqua al Jefferson Memorial. Ci verranno date tre possibili risposte: la verità, cioè che non lo sappiamo, un codice sbagliato (7-0-4) e il codice giusto (2-1-6). C'è un modo per intuire il codice esatto anche se non lo sappiamo: si tratta del numero del versetto biblico che nostra madre tanto amava. Comunque rivelarlo ad Autumn non è una bella idea: verificherà la sua esattezza e quindi, non avendo più bisogno di noi, ci ucciderà ponendo termine alla partita. Meglio dirgli che non lo sappiamo o dargli il codice sbagliato; in entrambi i casi si infurierà, ma prima che riesca a farci qualcosa interverrà da un altoparlante la voce del presidente, che lo chiamerà a rapporto. Partito Autumn, il presidente si rivolgerà direttamente a noi dicendoci di prendere le nostre cose dall'armadio e andare a parlare con lui nel suo ufficio. Prendiamo tutti i nostri averi e prepariamo le nostre armi. All'esterno della cella, un soldato ci fermerà accusandoci di non aver diritto di uscire: possiamo spiegarci che è tutto regolare o anche promettergli di mettere una buona parola col presidente o minacciarlo. Si accetterà della verità della nostra versione parlando con uno degli "occhi" del presidente, dopodiché ci lascerà andare. Siamo liberi di esplorare in lungo e in largo la base dell'Enclave, almeno per il momento: il presidente infatti ordinerà a tutti i soldati di lasciarci in pace. Dentro una delle celle incontreremo un abitante di Megaton, Nathan: inizialmente grande fan dell'Enclave, ora ha decisamente cambiato idea e ci dirà che non sono quello che sembrano. Continuiamo a esplorare dirigendoci verso la direzione indicata dalla bussola: a un certo punto, Autumn si impossesserà dell'altoparlante e darà un annuncio contrario a quello del presidente: i soldati devono spararci a vista! Proseguiamo affrontando e uccidendo tutti i membri dell'Enclave che si parano davanti a noi. Alcuni indossano l'armatura migliore del gioco (armatura di Tesla), quindi accertiamoci di appropriarcene appena possibile. Una volta giunti nei

pressi delle stanze del presidente, noteremo che alcuni robot combattono contro i soldati: evidentemente l'ordine di Autumn contro di noi è stato una vera e propria insubordinazione. Proseguiamo, saliamo le scale e arriveremo davanti a un enorme computer, che si rivolgerà a noi con la voce del presidente. In realtà, scopriremo presto che il computer è il presidente! Parliamoci esplorando le varie opzioni di dialogo disponibili: scopriremo che il suo progetto, non condiviso del tutto dai suoi sottoposti, è eliminare dalle terre selvagge tutti i mutanti; un buon modo è immettere nel purificatore costruito da nostro padre del veleno. Questo è proprio il compito che ci verrà dato: se prima non raccoglieremo la fiala di veleno, non potremo lasciare questo livello. Cosa fare con il folle piano del presidente? Potremo accettarlo e incaricarci di portarlo a termine, oppure opporci. Il problema è che Eden non può propriamente essere "ucciso": dobbiamo piuttosto convincerlo a "spegnersi" e ad attivare la procedura di auto-distruzione di tutta la base. Per farlo, ci servirà una grande abilità oratoria o scientifica. Comunque siano andate le cose col presidente, dovremo fuggire da Raven Rock affrontando diversi soldati dell'Enclave ormai ammutinati agli ordini di Autumn. Una volta fuori, ci si parerà davanti agli occhi una scena diversa a seconda della scelta fatta col presidente. Se avremo accettato il suo piano, assisteremo al decollo degli aerei dell'Enclave, che si dirigeranno verso il Jefferson Memorial per dare rinforzi (volendo potremo colpirli con qualche arma potente e se saremo rapidi faremo precipitare quello più vicino a noi!). Se invece avremo "spento" Eden e iniziato l'auto-distruzione della base, vedremo esplodere bombe dappertutto e precipitare gli aerei in volo per difendere l'Enclave. Se in precedenza abbiamo liberato il super-mutante Fawkes, lo ritroveremo a combattere dalla nostra parte: ha assistito al nostro rapimento e ci ha seguito! Se vogliamo, possiamo tenerlo come nostro compagno di viaggio. E' il momento di tornare alla Cittadella e decidere le prossime mosse. Prima, però, è consigliabile sistemare tutte le quest ancora in sospenso e far scorta di proiettili e Stimpak: da questo punto in avanti sarà molto difficile tornare indietro.

Riprendiamoci il progetto!

Entriamo nel laboratorio scientifico della Cittadella e troveremo in corso una riunione decisamente scintillata. Lyons sta discutendo con sua figlia Sarah e con lo scriba Rothchild: Sarah propone di agire subito con un attacco contro l'Enclave, Lyons invece propone di aspettare: tanto senza il GECK il Progetto Purezza non può partire. Appena ci avvicineremo Lyons ci parlerà: spieghiamogli gli ultimi sviluppi della faccenda, ossia che il GECK purtroppo è nelle mani dell'Enclave, anche se quest'ultima è alle prese con le sue fratture interne e per di più non ha il codice di attivazione del purificatore. Recuperare il GECK, comunque, è troppo importante: Lyons si converte all'opinione della figlia e si decide a far partire l'attacco contro la sede del Progetto Purezza. Rothchild ha il compito di attivare l'enorme robot in costruzione al centro del laboratorio: sarà lui a guidare l'attacco e in particolare ad affrontare e disattivare i potenti campi di energia che l'Enclave ha posizionato attorno al Jefferson Memorial. Sarah ci parlerà per accogliere "ad honorem" dentro il suo corpo d'azione specializzato: ci verrà anche data una nuova armatura, leggera o pesante, che peraltro sarà meno potente di quella di Tesla (potrebbe però essere in condizioni migliori). Usciamo verso l'esterno, assistendo al trasporto del robot fuori dal laboratorio. Una volta fuori dalla Cittadella, non dobbiamo far altro che seguire il robot, Sarah e i suoi commilitoni verso il Jefferson Memorial. Naturalmente saremo costantemente sotto il fuoco nemico, quindi occorrerà muoversi con attenzione cercando di evitare soprattutto le bombe e le esplosioni, capaci di uccidere o menomare in breve tempo anche il più forte tra i soldati. La soluzione migliore è rimanere indietro e lasciare che sia il robot a sconfiggere la maggior parte dei nemici. Curiosità: il robot emette slogan patriottici contro il comunismo... era stato programmato per combattere contro i cinesi! Una volta giunti alla meta, dovremo entrare nella sezione dedicata al museo e al negozio di souvenir e ripulirla dai soldati nemici: Sarah ci seguirà all'interno e ci darà una mano. Raggiungiamo la rotonda centrale, dove verremo accolti da Autumn, affiancato da due soldati dell'Enclave. Possiamo eliminarlo, oppure convincerlo a parole di essere dalla parte sbagliata: se ne andrà lasciandoci liberi di riappropriarci del progetto. Quando però Sarah si avvicinerà al citofono nei pressi dell'ingresso per il laboratorio centrale, il Dottor Li la informerà che la situazione è critica: a causa del danno subito durante lo scontro, il purificatore sta per esplodere e l'unico modo per evitare che questo succeda è necessario riattivarlo immediatamente. Per riattivarlo, però, occorre entrare nella zona altamente radioattiva dove è già morto nostro padre. Che fare? Parlando con Sarah, possiamo decidere se entrare noi o far entrare lei. Purtroppo non c'è un modo per concludere positivamente la faccenda: chi entra va incontro a morte certa, e se non entra nessuno il purificatore esplose e muoiono tutti quelli che si trovano nei pressi. La decisione più nobile è ovviamente entrare personalmente e attivare il purificatore adoperando il codice 2-1-6 nella pulsantiera e poi il tasto Enter; dato l'altissimo livello di radiazione, è consigliabile adoperare qualche sostanza chimica o una veste protettiva prima di entrare o ci sarà il rischio di non riuscire nemmeno a completare questa semplicissima operazione. Comunque vadano le cose, la missione principale è conclusa: gustiamoci il filmato, che sarà composto da sequenze differenti in base alle varie decisioni prese durante la partita.

Missioni secondarie

La Guida per la Sopravvivenza nelle Terre Selvagge

Sicuramente durante la nostra prima visita a Megaton ci sarà capitato di incontrare Moira Brown: è una graziosa ragazza, un po' svampita e sopra le righe, che gestisce il negozio più importante della città. Moira potrà assegnarci una delle missioni più lunghe e intricate di tutto il gioco. La ragazza ha un obiettivo molto ambizioso in mente: scrivere una guida per la sopravvivenza nelle Terre Selvagge. Il canovaccio è già pronto, ma ha bisogno di qualcuno che la aiuti a sperimentare in prima persona alcune situazioni. Anzitutto, accettiamo di scrivere la prefazione al suo libro: ci verrà chiesta una opinione sulla vita nel Vault, e potremo dire ciò che vorremo. Dopodiché, possiamo decidere di diventare il suo assistente nella sperimentazione delle varie teorie illustrate nel libro. Ciascun capitolo del medesimo richiede vari esperimenti, che possiamo eseguire nell'ordine che preferiamo; per passare al capitolo successivo, però, è necessario aver completato tutte le missioni del capitolo in corso. Ciascuna missione comprende un obiettivo principale e un obiettivo secondario, opzionale ma consigliabile dato che portandolo a termine aumenta sia la ricompensa sia la qualità finale della guida (e quindi il nostro premio finale). Alla fine di ciascuna missione, nel raggiungerla Moira potremo scegliere vari tipi di risposte, dipendenti anche dalle nostre caratteristiche: anche queste risposte influiranno nel prodotto finale e nella nostra ricompensa. In genere, funziona la seguente regola: più volte adopereremo una certa caratteristica nelle risposte, più aumenteranno, alla fine, le abilità connesse a quella caratteristica. Per esempio, le abilità scienza e medicina nel caso di risposte determinate dall'intelligenza. Sottolineiamo che talvolta è possibile anche mentire, cioè affermare di aver completato un obiettivo anche se in realtà non lo si è fatto. Vediamo le singole missioni. Nel primo capitolo, Moira vuole indagare sulle possibilità di recuperare cibo nelle Terre Selvagge, sulle contaminazioni radioattive e sul funzionamento delle mine. La missione relativa al cibo ci richiede di recarci nelle rovine del Super-Duper Mart, un vecchio supermercato, per recuperare qualche razione; l'obiettivo secondario è recuperare anche alcuni medicinali. Il supermercato è verso est, non lontano da Megaton: vicino all'entrata e all'interno incontreremo dei briganti, che dovremo riuscire a eliminare senza problemi. Trovare il cibo è semplice, mentre è decisamente più complicato arrivare alle medicine, che sono conservate in una stanza interna infestata da un gran numero di briganti. Se recupereremo anche le medicine, Moira ci darà in premio un purificatore di cibo, che aumenterà del 20 per cento la quantità di punti ferita garantita dal consumo di qualunque alimento. La missione relativa alle radiazioni è semplice, ma anche abbastanza spaziente: Moira in pratica ci chiede di esporci volontariamente alle radiazioni, fino a raggiungere una contaminazione di livello 200 (è il livello in cui scattano i primi malus alle caratteristiche); l'obiettivo secondario è esporci ancora di più, raggiungendo una contaminazione di livello 600! Raggiungere l'obiettivo è molto semplice: immergiamoci nell'acqua che circonda la bomba al centro della città, oppure beviamo ripetutamente l'acqua radioattiva dei bagni pubblici. Torniamo da Moira che ci guarirà completamente, ci regalerà alcune sostanze chimiche che proteggono dalle radiazioni e in più, se avremo completato l'obiettivo secondario, ci regalerà un perk che determina la rigenerazione automatica quando raggiungiamo un certo livello di contaminazione radioattiva. La missione relativa alle mine richiede di viaggiare fino a una località di nome Minefield (chiamata così proprio perché piena di mine) e raggiungere una certa posizione al centro della medesima; l'obiettivo opzionale è disinnescare una mina e riportarla a Moira. Minefield è piuttosto lontana da Megaton, verso nord. Una volta giunti nei pressi della cittadina è bene prestare molta attenzione perché è effettivamente pieno di mine pronte a esplodere; in più, alcune sono vicino a carcasse di automobili e questo significa che si possono innescare pericolose reazioni a catena. Il modo migliore per disinnescare le mine è muoversi furtivamente, mettere la visuale in prima persona e avvicinarsi a piccoli passi inquadrando costantemente la mina col mirino: appena questa diventa "interagibile", avremo pochi secondi a disposizione per disattivarla. Una volta disinnescata, la mina può essere raccolta come si raccoglie un normale oggetto. Al ritorno, Moira ci ricompenserà con Stimpak e granate; se avremo completato anche l'obiettivo secondario, riceveremo il progetto per farci in casa delle mine artigianali.

Il secondo capitolo prevede indagini su due creature mutanti e sugli effetti del dolore fisico. La prima missione riguarda i molerat: Moira ha messo a punto un repellente da usare per scacciarli dai terreni, visto che queste bestiacce tendono a scavare molto e a renderli instabili. Ci verrà dato un bastone trattato con il repellente: dovremo testarlo su tre molerat. L'obiettivo secondario è testarlo più in profondità, su dieci molerat. Moira suggerisce una locazione dove trovare un gran numero di queste creature: si tratta delle Fogne Tiepide, che si trovano a est di Megaton, sulla sponda opposta del Potomac. Andandoci scopriremo che il posto è pieno di banditi e che gran parte dei molerat è stata uccisa dagli stessi: comunque penetrando a fondo riusciremo senza problemi a trovare dieci esemplari su cui "testare" il bastone. Scopriremo presto

che il funzionamento non è esattamente quello previsto da Moira: il repellente fa letteralmente esplodere la testa dei molerat! Per completare questa missione, comunque, non è necessario recarci alle Fogne Tiepide: i molerat si trovano in tanti altri posti, anche attorno alla stessa Megaton. Tornati da Moira, riceveremo in premio varie sostanze chimiche, più abbondanti se avremo completato anche l'obiettivo secondario. La seconda missione riguarda i mirelurk, potenti anfibii mutanti che infestano le zone costiere del Potomac. Moira ci chiede di posizionare in una delle loro tane un congegno che permette di controllare da lontano il loro comportamento e le loro modalità riproduttive; l'obiettivo secondario è riuscire a farlo senza uccidere nessun mirelurk! La tana dove dobbiamo recarci si trova sotto un monumento sulle rive del Potomac, verso oriente. Potrebbe capitarci di essere attaccati dai mirelurk anche all'esterno: in questo caso possiamo ucciderli senza problemi, sempre se ne siamo capaci (è meglio mirare alla loro faccia, dato che il corpo assorbe metà dei danni). Una volta entrati, dobbiamo fare attenzione a non ingaggiare battaglia. Il modo migliore è usare l'abilità relativa al movimento furtivo, magari aiutandoci con qualche reagente alchemico. Se però quell'abilità non è il nostro forte, poco male: bardiamoci di tutto punto, portiamo al massimo i nostri punti ferita e muoviamoci rapidamente dentro la tana, ignorando gli attacchi dei mirelurk e facendo attenzione a non farci accerchiare. Appena sistemato il congegno (il posto migliore è a pochi passi dall'entrata, dentro una nicchia subito dopo il corridoio che si apre a sinistra), corriamo fuori: i mirelurk, fortunatamente, non ci seguiranno all'esterno della tana. Moira ci ringrazierà con alcuni reagenti alchemici e, se avremo completato l'obiettivo secondario, con un cappello che aumenta l'abilità relativa al movimento furtivo. La terza missione del secondo capitolo riguarda le ferite fisiche. Ancora una volta Moira ci chiede di sacrificarci personalmente per la scienza: dobbiamo ferirci gravemente (perdere più della metà dei nostri punti ferita) e, come obiettivo opzionale, danneggiarci una qualche parte del corpo. Per raggiungere questi obiettivi basta incontrare una qualunque creatura ostile, ma possiamo anche fare da soli buttandoci da un dirupo (Megaton col suo cratere centrale è ottima per questo scopo); se la nostra abilità nella medicina è alta, però, potremo fare una bella lezione a Moira senza nessun bisogno di ferirci. Una volta completata la missione, Moira ci ricompenserà con dei medicinali e, se avremo completato l'obiettivo secondario, con una speciale tuta anti-radiazioni.

Il terzo capitolo della guida ha una piega maggiormente storico-scientifica. Moira ci chiederà di indagare la storia di Rivet City, di sperimentare un controller speciale su una stazione robotica e di esplorare le rovine di una biblioteca alla ricerca dei suoi archivi perduti. Rivet City è una locazione che deve essere visitata più volte anche durante la trama principale: si tratta di una città costruita all'interno di una vecchia portaerei ancorata nella zona sudest della mappa. Moira ci chiederà di indagare sulla sua storia, in particolare sulle circostanze che hanno portato alla sua nascita. Trasferiamoci a Rivet City e parliamo con i suoi abitanti: potremo chiedere praticamente a tutti se sanno qualcosa della storia della città, ma la maggior parte delle persone ci dirà che non sa niente. Qualcuno però ci suggerirà di parlare con qualche persona che forse ne sa qualcosa: Vera Weatherly (proprietaria dell'albergo), Bannon (mercante), Belle Bonny (gestore del bar) e Seagrave Holmes (altro mercante). Bannon affermerà con sicumera di aver fondato lui la città, ma adoperando l'abilità oratoria possiamo fargli confessare che in realtà c'era anche prima che lui arrivasse; per approfondire, ci indirizzerà verso Belle Bonny. Vera dice di non saperne molto, ma ci indirizza verso Seagrave, che a quanto pare è in città fin da quando era bambino. Basta parlare con Bannon o con Vera per completare la missione e tornare da Moira, ma a questo punto spunterà un obiettivo secondario: trovare qualcuno che confermi queste informazioni. Per risolverlo basterà parlare con Seagrave o Belle: smentiranno entrambi la versione di Bannon e ci indirizzeranno verso una nuova persona, un certo Pinkerton, a quanto pare uno dei veri fondatori della città. A questo punto ci verrà assegnata una nuova missione opzionale: scoprire la vera storia di Rivet City. Per risolverlo bisogna trovare Pinkerton, ed è più facile a dirsi che a farsi: il vecchio vive come un eremita nella parte abbandonata della nave su cui è costruita Rivet City. C'è una porta per questa sezione che dà verso la riva, collegata alla medesima da assi di legno, ma è chiusa a chiave: bisognerà trovare un altro accesso. Equipaggiamoci con la maggior protezione verso le radiazioni e immergiamoci in acqua: sommersa tra le due parti spezzate della nave c'è un'altra porta, questa volta senza alcuna serratura. All'interno, ci troveremo di nuovo immersi nell'acqua: dovremo muoverci molto rapidamente o il nostro personaggio annegherà. Muoviamoci tra le stanze interne della nave abbandonata cercando di salire verso le parti asciutte: nel mentre, potremo essere attaccati da qualche mirelurk, quindi facciamo attenzione. Pinkerton si trova alla fine di una serie di stanze popolate da trappole di vario tipo: teniamo desta l'attenzione mentre avanziamo. Il vecchio eremita è un po' scorbutico, ma ci darà la sua versione della storia di Rivet City, rivelandoci che in realtà è stata fondata 40 anni prima, quando si riuscì a liberare parte del vascello da una invasione di mirelurk; Pinkerton all'epoca era il capo del laboratorio scientifico, ma se ne è andato in seguito in polemica con il Dottor Li, di cui

non condivide i metodi. Non abbiamo nient'altro da scoprire: usciamo verso la porta chiusa a chiave (dall'interno la si può aprire tramite un interruttore) e torniamo da Moira. Ci ricompenserà con alcune sostanze chimiche, e se avremo risolto tutti gli obiettivi opzionali otterremo anche uno sconto per tutte le volte in cui faremo affari al mercato di Rivet City. La missione relativa alla robotica ci richiede di recarci presso la fabbrica RobCo e di innestare nel computer centrale un processore esterno, così da verificare la possibilità di riprogrammare i robot lì prodotti. La fabbrica è a sudovest di Megaton ed è infestata da molerat e radroach (nessuno di essi dovrebbe essere un problema a questo punto): una volta all'interno, è necessario trovare la porta per gli uffici e la caffetteria. Lì, al piano più alto, c'è la stanza con il computer centrale: agendo su di esso col processore esterno, però, scopriremo che l'effetto non è esattamente quello prospettato da Moira. Tutti i robot della fabbrica si attiveranno e saranno ostili! Eliminiamo quello nella stanza col computer e riaccendiamo al medesimo, così da poter completare anche l'obiettivo opzionale, ossia riprogrammare il comportamento dei robot. Il computer, che richiede un'alta abilità scientifica per poter essere utilizzato, ci offrirà diverse opzioni: basterà sceglierne una qualunque per soddisfare l'obiettivo, ma se i robot sono molto forti per il nostro alter ego la soluzione migliore è farli rivolgere solo contro l'infestazione di animali. Moira ci ricompenserà con qualche mina e, se avremo completato l'obiettivo opzionale, anche con un libro che aumenterà la nostra abilità nella scienza. L'ultima missione riguarda il recupero del catalogo (e, come obiettivo opzionale, dell'archivio) di una biblioteca, nella fattispecie la Biblioteca Pubblica di Arlington, che si trova a sudest della mappa, non lontano dalla Cittadella. Probabilmente dovremo ancora scoprire questa locazione: in tal caso basterà adoperare come punto di partenza Rivet City e attraversare il fiume a nuoto dirigendoci verso sudovest (attenzione alle radiazioni!) Dentro l'atrio della biblioteca incontreremo alcuni soldati della Brotherhood of Steel e Scribe Yearling, una studiosa interessata al recupero del maggior numero di libri pre-bellici: ci pagherà profumatamente se le porteremo quelli che troveremo nel corso delle nostre avventure. Dirigiamoci verso il bancone: trafficando col computer otterremo il catalogo della biblioteca e completeremo l'obiettivo principale. L'obiettivo secondario richiede invece di ottenere l'archivio, che si trova nelle stanze interne, purtroppo infestate da banditi. Potremo seguire le incursioni dei soldati della Brotherhood of Steel e coprirci dietro il loro fuoco, ma prima o poi dovremo agire in prima persona. Cerchiamo la porta per gli archivi ed esploriamo le stanze, facendo attenzione alle mine e agli agguati dei predoni: alla fine arriveremo nella stanza dove un computer ci consentirà di accedere all'archivio. Moira ci ricompenserà con del denaro e un libro che aumenterà la nostra abilità oratoria. Una volta completate tutte le missioni, verremo ricompensati con la nostra sudata guida e soprattutto con un perk che aumenta le nostre caratteristiche in modo proporzionale rispetto a come abbiamo risolto i vari incarichi.

Mio Dio!

Girovagando per le terre che circondano Megaton, ci potrà capitare di incontrare un bambino urlante e spaventato, Bryan Wilks. Solitamente lo si incontra vicino al supermercato che ci viene chiesto di esplorare durante la quest di Moira. Parlando col bimbo scopriremo che sta fuggendo dall'insediamento di Grayditch, che recentemente ha subito un attacco da parte di enormi formiche mutanti che sputano fuoco. Accettiamo di aiutare il bambino e seguiamolo verso Grayditch. Terrorizzato, Bryan si chiuderà dentro un piccolo rifugio antiatomico e ci chiederà di andare a trovare suo padre, che dovrebbe essere in una delle case vicine. Esploriamo i dintorni: incontreremo molte formiche mutanti dall'alito infuocato, quindi è bene essere preparati e cercare di sconfiggerle dalla distanza, così da evitare il loro formidabile attacco. Come suggerisce anche Bryan, è consigliabile mirare alle antenne: una volta debilitate, le formiche impazziranno e cominceranno ad attaccarsi tra di loro. Entriamo nella casa di Bryan e troveremo in bella vista il cadavere di suo padre Fred: analizzandolo, entreremo in possesso della chiave per la baracca che si trova di fianco alla casa. Andiamo a dare la cattiva notizia a Bryan: si dispererà e ci chiederà di porre fine a questo scempio cercando le motivazioni dietro questa invasione di formiche mutanti. Il responsabile è il dottor Lesko, uno scienziato un po' strano ospitato dal padre di Bryan nella baracca di fianco alla casa: entriamoci e troveremo il suo laboratorio, dove scopriremo nel suo computer la base dei suoi folli esperimenti: la stazione della metro Merigold. Usciamo e dirigiamoci verso la stazione, uccidendo tutte le formiche lungo il percorso: talvolta sarà necessario deviare dalla linea retta per evitare cumuli di macerie; lungo la strada, potremo esplorare altre abitazioni abbandonate. Il laboratorio di Lesko si trova al termine di una serie piuttosto intricata di tunnel e stanze, tutte infestate da formiche mutanti: cerchiamo di muoverci con intelligenza per evitare il loro attacco infuocato. Una volta arrivati da Lesko, parliamoci: il suo obiettivo, a quanto sembra, era ridurre le formiche alle loro condizioni originarie, ma la sua scarsa prudenza ha prodotto risultati opposti. Lesko non ha la minima intenzione di prendersi le sue responsabilità né di aiutare il povero Bryan: la sua unica preoccupazione è poter continuare i suoi

esperimenti e per farlo ha bisogno, manco a dirlo, del nostro aiuto. Se accettiamo, Lesko ci spedisce dentro la camera della regina delle formiche con l'incarico di uccidere tutte le sue formiche guardiane: attenzione però, non dovremo fare alcun male alla regina stessa. La tana si trova al termine di un tunnel poco lontano dal laboratorio: entriamoci facendo molta attenzione, dato che le formiche guardiane sono molto forti. Cerchiamo di tenerle lontane e fuggiamo sempre all'indietro, onde evitare di doverne combattere due o più contemporaneamente. Le formiche guardiane da uccidere sono cinque in totale: una volta finito il massacro, torniamo da Lesko, che ci ricompenserà con un magnifico perk in grado di aumentare la nostra forza o la nostra percezione, e in più la nostra resistenza al fuoco. Dopodiché Lesko si recherà nella tana della regina per "riprogrammare" la riproduzione degli insetti: il pericolo è terminato e in superficie non troveremo più alcuna formica mutante. La missione può essere risolta anche uccidendo Lesko e riprogrammando la riproduzione di persona, ma in quel caso non avremo il perk come ricompensa. Tutto risolto? Non proprio. Bisogna decidere cosa fare del povero Bryan, che ha perso casa e famiglia. Ci chiederà di aiutarlo indirizzandoci verso Rivet City, dove a quanto pare vive una sua cugina. E' Vera, la proprietaria dell'albergo: parlandole, accetterà senza problemi di prendersi cura di Bryan. Torniamo da quest'ultimo per dargli la bella notizia: sarà al settimo cielo e correrà subito nella sua nuova casa, dove potremo andare a trovarlo in futuro. Ci sono però anche altre possibilità: potremo convincere il "sindaco" MacCready ad accettarlo a Little Lamplight, oppure, se siamo proprio cattivi, venderlo come schiavo in Paradise Falls, guadagnando fino a 300 monete!

L'uomo duplicato

Nel laboratorio del Dottor Li a Rivet City, che dovremo visitare più volte durante la trama principale, c'è uno scienziato di nome Zimmer con un androide come guardia del corpo. Ogni tanto lo vedremo discutere animatamente con gli altri scienziati: apparentemente, sta cercando qualcuno e non riesce a trovarlo. Parliamoci: otterremo l'incarico di trovare, appunto, un androide di sua fattura, che è fuggito e si è smarrito. Indaghiamo ancora attraverso il dialogo: verremo a scoprire che l'androide era incaricato di trovarne un altro smarrito a sua volta. A quanto pare questi robot sono talmente "umani" da provare anche sentimenti quali ad esempio la voglia di libertà e il desiderio di indipendenza. Tutte sciocchezze, secondo Zimmer: sono solo macchine e vanno trattate come tali. Se gli riporteremo l'androide, ci darà una non meglio precisata "ricompensa tecnologica". Zimmer ci suggerirà di rivolgerci anzitutto al dottor Preston, che ha uno studio medico proprio a Rivet City: parlandogli, ci verrà consegnato un nastro registrato dove si sente la voce dell'androide esprimere il suo desiderio di libertà. Nessun indizio sulla sua identità o sulla sua posizione: dovremo continuare a cercare. A questo punto non avremo indizi chiari: ci toccherà cercare ovunque qualche altra traccia e probabilmente questa missione resterà tra quelle da risolvere per molto tempo. In realtà ci sono ben diciannove persone che sanno qualcosa o hanno qualche prova per le mani riguardo all'androide: una è il già citato dottor Preston, le altre sono le seguenti:

- Cutter (Paradise Falls);
- Doc Church (Megaton);
- Dottor Banfield (Tenpenny Tower);
- Dottor Barrows (Inferno);
- Lucy (Little Lamplight);
- Red (Big Town);
- Knick Knack (Little Lamplight);
- Moira Brown (Megaton);
- Seagrave Holmes (Rivet City);
- Scribe Bowditch (Cittadella);
- Wintrop (Inferno);
- Manya (Megaton);
- Padre Clifford (Rivet City);
- Herbert Dashwood (Tenpenny Tower);
- Tulip (Inferno);
- Eulogy Jones (Paradise Falls);
- Grouse (Paradise Falls);
- Sister (Rivet City).

Cosa fare con queste persone? Con alcune basta parlare, magari adoperando la propria abilità oratoria per farli "sbottonare". Con altri funziona se abbiamo un'alta abilità scientifica o medica. Per altri ancora, dobbiamo trovare nelle loro stanze una registrazione. Non è necessario trovare tutte le prove: di solito, quando saremo giunti alla quarta ci troveremo per le mani un indizio non da poco. L'androide è stato operato al viso in modo da risultare indistinguibile da un essere umano, e l'autore dell'operazione è Pinkerton, lo scienziato eremita che vive nella parte abbandonata della nave dove si trova Rivet City. Attenzione però: mentre siamo impegnati nella nostra ricerca, verremo avvicinati da una donna di nome Victoria Watts. Ci parlerà come rappresentante di una organizzazione che aiuta gli androidi a liberarsi dalle catene: ci suggerirà di smettere con la nostra missione e di tornare da Zimmer con un pezzo di androide che lei stessa ci darà, e di dire allo scienziato che abbiamo

trovato l'androide "morto". Che fare? Per il momento accettiamo la sua contro-missione, poi si vedrà. Corriamo da Pinkerton (raggiungerlo potrebbe essere molto complicato se non l'abbiamo mai fatto prima: rimando alla missione "La Guida per la Sopravvivenza nelle Terre Selvagge" per maggiori dettagli): ci rivelerà che l'androide è nientemeno che... Harkness, il capo della polizia di Rivet City! Ci darà varie prove della sua affermazione (comprese due immagini col "prima" e il "dopo" l'operazione) e ci fornirà anche un codice speciale: l'androide, infatti, ha avuto la memoria cancellata e l'unico modo per far sì che si renda conto della sua reale identità è riattivare la memoria attraverso un codice. A questo punto la scelta sul cosa fare è nostra. Possiamo andare da Zimmer e rivelergli la verità: in cambio ci innesterà un perk che aumenterà la nostra abilità in combattimento, ma il nostro karma ne risentirà. Possiamo seguire il consiglio di Victoria e dare a Zimmer il pezzo di androide da lei consegnatoci: riceveremo una piccola ricompensa di 50 monete. In ogni caso, possiamo decidere se rivelare o no la verità a Harkness: se gli spieghiamo tutto, riattiviamo la sua memoria e gli diciamo che con noi il suo segreto è al sicuro, ci regalerà un potentissimo fucile ad energia. E' anche possibile, per i più cattivi, fare il doppio gioco: rivelare tutto a Harkness, promettere di non dire nulla a nessuno e ricevere la sua arma, e poi rivelare tutto lo stesso anche a Zimmer per ricevere la sua ricompensa; ovviamente il nostro karma ne risentirà ancora di più.

Il Potere dell'Atomo

Questa sarà con ogni probabilità la prima quest secondaria che ci verrà assegnata. La cittadina di Megaton è costruita attorno al cratere dove si trova una bomba atomica inesplosa, venerata anche da una strana setta religiosa (la "Chiesa dell'Atomo"). Quando entreremo per la prima volta in città, lo sceriffo Lucas Simms ci chiederà di disinnescare la bomba, così da rendere l'insediamento più sicuro. Sembra un compito facile: in realtà parlando con gli abitanti scopriremo che i "devoti della bomba" sono piuttosto ben visti e che quindi nessuno tranne lo sceriffo vuole che questa sia disinnescata, anche perché sono tutti convinti che non possa realmente esplodere visti tutti gli anni trascorsi da quando è sorta la città. In più, nella locanda di Moriarty incontreremo un losco figuro di nome Burke che ci proporrà un affare: se lo aiuteremo a mandare le Terre Selvagge dall'obbrobrio rappresentato da Megaton, riceveremo una notevole ricompensa. In pratica, Burke ci suggerisce di far esplodere la bomba, e ci darà anche il materiale per renderla azionabile dalla distanza onde evitare di lasciarci le penne. A questo punto dobbiamo decidere da che parte stare, e fare anche molta attenzione a come parliamo: se per esempio riveliamo i piani di Burke allo sceriffo, questi si precipiterà verso la locanda per arrestare il losco figuro... scatterà una sparatoria e lo sceriffo morirà! Alla fine, una volta disinnescata la bomba, potremo lo stesso ritirare la nostra ricompensa da suo figlio Harden. Se invece diciamo con sicumera allo sceriffo che abbiamo incontrato Burke e accettato il suo piano sterminatore, tutta la città ci attaccherà a vista! Meglio non dire niente a nessuno e agire. Per disinnescare la bomba o per prepararla all'inesco, però, serve una abilità negli esplosivi di livello 25: se l'abbiamo più bassa (cosa probabile all'inizio dell'avventura), ci toccherà alzarla al successivo aumento di livello. L'alternativa è usare una sostanza chimica di nome Mentats, e se ci rivolgiamo a Burke spiegando il nostro problema ci verrà data una piccola missione opzionale per procurarcela presso Leo Stahl. Una volta dotati di sufficiente abilità, siamo pronti per agire. Disinnescare la bomba è molto facile, basta avvicinarci e attivarla come un normale oggetto. Torniamo dallo sceriffo che ci ricompenserà con la chiave e l'atto di proprietà per una piccola casetta a Megaton: potremo rivolgerci alla negoziante Moira per acquistare l'arredamento. Otterremo anche del denaro e il nostro karma aumenterà. Preparare la bomba per l'inesco è altrettanto semplice, ma per avere la ricompensa dovremo lasciare la città e incontrarci con Burke presso la torre di Tenpenny, che si trova un bel po' a sudovest di Megaton. L'ingresso ci verrà aperto se diremo al citofono che siamo lì per incontrare Burke: saliamo dentro questo edificio così stranamente lussuoso finché non arriveremo al piano col balcone, sul quale Burke ci aspetta. L'onore di premere il tasto della detonazione è tutto nostro: l'esplosione causerà un fungo atomico davvero impressionante. Il premio sarà, in questo caso, una lussuosa camera nella torre, oltre a una gran quantità di denaro e anche a una grande perdita di karma. Ovviamente se abbiamo quest da terminare a Megaton, dobbiamo occuparcene prima di farla esplodere, pena l'impossibilità di continuarle.

Legami di sangue

A Megaton il vostro personaggio potrà incontrare, per le strade o nei locali pubblici, una ragazza giovane e carina di nome Lucy West. E' arrivata a Megaton solo da qualche tempo, ed è preoccupata perché la sua famiglia ha smesso di rispondere alle sue lettere. Ci chiederà di consegnare l'ultima personalmente, così da verificare se non c'è stato qualche contrattempo a casa. Lucy arriva da Arefu: un insediamento "panoramico", sorto sopra le rovine di un vecchio ponte autostradale, nella zona a nord di Megaton. Rechiamoci là e scopriremo che effettivamente ci sono gravi problemi: gli abitanti sono barricati in casa e l'unico all'esterno ci saluta con una raffica di mitra, interrotta solo

quando si accorge che non siamo nemici. Evan King è un po' il capo dell'insediamento: ha suggerito a tutti di chiudersi in casa per evitare gli attacchi di una banda di briganti nota come "La Famiglia". Ci chiederà un favore: dovremo visitare tutte le case (sono solo tre, oltre a quella di Evan stesso) e accertarci che stiano tutti bene. Le prime due case sono chiuse a chiave, ma basterà bussare per avere aperta la porta. Gli Ewers sono una coppia strana: lui disilluso e arrabbiato per la situazione, lei svampita e convinta che la guerra atomica non ci sia mai stata. Karen Shenzy è più collaborativa, ma anche lei naturalmente non è dell'umore migliore. Alla porta degli West non si può bussare, è aperta: appena entrati scopriremo il motivo. Il padre e la madre di Lucy giacciono morti, e la macabra scritta "The Family" campeggia su un muro della baracca. Se la nostra abilità medica è alta, scopriremo automaticamente varie fattispecie riguardanti il massacro: che le vittime hanno morsi al collo, che questi morsi sono stati causati da umani, o anche che sui cadaveri c'è della polvere simile a quella che lasciano i treni sui binari. Torniamo da Evan King: il vecchio è scioccato dal nuovo attacco della Famiglia, ma parlandogli scopriamo che Lucy aveva anche un fratello... che fine avrà fatto? E' ora di cercare questa Famiglia e scoprire come sono andate le cose. Evan non sa di preciso dove trovarli, ma ci suggerisce tre locazioni: il nascondiglio di Hamilton, il cinema Moonview, la stazione metro Seneca Nordest. Se abbiamo scoperto la polvere sui cadaveri, ne aggiungerà una quarta: il deposito ferroviario Meresti. La Famiglia si trova proprio a Meresti: se abbiamo ricevuto questa indicazione, rechiamoci lì senza indugi: potremo entrare direttamente nel covo dei banditi, ritrovandoci nei pressi di Robert, la guardia del covo stesso. Altrimenti, rechiamoci alla stazione metro Seneca Nordest: lì si trova un ingresso secondario che conduce comunque al covo dei banditi. L'ingresso si trova in una stanza piena di barili radioattivi, nei pressi del rifugio di due ghoul (uno, di nome Murphy, ci può assegnare una piccola quest: portargli tutte le confezioni di Sugar Bombs che troveremo nel corso dell'avventura). Una volta superata velocemente la zona radioattiva oltre la porta, dovremo combattere con due mirelurk. Proseguiamo lungo i tunnel tenendo gli occhi bene aperti, dato che l'area è piena zeppa di trappole di qualunque tipo. A un certo punto dovremo incontrare un uomo di nome Robert, che è la guardia del covo della Famiglia: se gli diremo che abbiamo una lettera per Ian ci farà passare senza problemi. Attraversiamo il cancello e attiviamo la porta che ci farà apparire all'interno della stazione Meresti vera e propria, adattata a "casa" per i membri della Famiglia. Potremo parlare con loro e chiedere di Ian, ma nessuno ci rivelerà dove si trova: ci indirizzeranno tutti verso il capo Vance, che si trova al piano più alto. A questo punto potremmo aver già capito che La Famiglia è in realtà un gruppo di cannibali: se non l'abbiamo capito, ce lo spiegherà lo stesso Vance, che peraltro sembra aver trasfigurato la triste realtà della sua natura in un più poetico "vampirismo". Ottenere la fiducia di Vance e quindi la possibilità di visitare Ian è un po' complicato: è necessario avere una buona abilità oratoria, essere educati e magari sapere già qualcosa della Famiglia (basta consultare qualche computer sparso in giro per il loro covo). Se saremo abbastanza abili, apprenderemo una terribile verità: il massacro della famiglia West in realtà non è opera della Famiglia ma di Ian stesso, che è lui medesimo un cannibale! Ora è in una stanza a meditare su cosa fare della sua vita: il problema è che la stanza è protetta da una serratura molto complicata per la quale è necessario trovare una password. Ce la darà lo stesso Vance se otterremo la sua fiducia; alternativamente, possiamo ottenerla da alcuni suoi adepti adoperando l'oratoria o qualche perk (per esempio il negoziante Karl ce la rivelerà se siamo donne e abbiamo il perk "vedova nera"). Naturalmente c'è anche l'opzione violenta, in questo caso poco consigliabile data la forza dei membri della Famiglia. Una soluzione particolarmente creativa riguarda l'uso del perk "cannibalismo": se ce l'abbiamo, la Famiglia ci accoglierà come uno dei suoi membri e potremo tranquillamente andare dove vorremo. In ogni caso, andiamo da Ian: è deciso se tornare a casa o rimanere per sempre con la Famiglia. Se abbiamo la lettera di Lucy, possiamo dargliela e questo lo convincerà a tornare a casa. Ripassiamo da Vance, che accetterà senza problemi la decisione di Ian. C'è da risolvere anche il problema degli attacchi ad Arefu: potremo proporre a Vance una soluzione basata sul commercio di Blood Packs, che possono fungere da ottimi sostituti della carne umana per un cannibale in crisi di astinenza. Torniamo da Evan King, che sarà molto contento di come s'è risolto il problema e ci ricompenserà con alcuni oggetti. Arefu tornerà alla sua vita normale: parliamo con i suoi membri e scopriremo che alcuni di loro, adesso, possono anche offrirci dei servizi. Dentro la casa degli West, ripulita dal sangue, troveremo il povero Ian, deciso a ricostruire in qualche modo la sua vita. Possiamo anche tornare da Lucy e da Vance per raccontare gli ultimi sviluppi, ma non otterremo ricompense ulteriori.

Il Furto della Dichiarazione di Indipendenza

A Rivet City c'è un grande locale dove sono riuniti una gran quantità di ammennicoli relativi alle epoche prima della guerra: libri, pentolame, piccoli aerei, oggetti meccanici. Si tratta della sede della "Società per la Conservazione della Capitale", istituzione capitanata dall'anziano Abraham Washington (un nome, un programma). Parliamoci e scopriremo che il

pezzo più importante purtroppo manca dalla collezione: si tratta della Dichiarazione di Indipendenza del 1776, ancora perduta tra le macerie degli Archivi Nazionali. Naturalmente possiamo offrirvi di recuperarla; se la nostra abilità oratoria è alta, potremo scoprire che in realtà Washington ha già mandato un avventuriero sulle sue tracce, ma non ne ha più avuto notizia. Poco male: controlliamo la posizione degli Archivi sulla mappa e rechiamoci là senza indugi. L'edificio si affaccia sul Mall, un'area che è necessario attraversare anche durante la trama principale. C'è un ingresso anteriore e uno posteriore: la strada più breve per raggiungere l'obiettivo è entrare da davanti e portarsi subito verso la grande stanza circolare che si trova al centro (nell'atrio di ingresso ci sono dei computer che permettono di giocare a una sorta di quiz sulla storia americana). Li troveremo Sydney, l'avventuriero già spedito da Washington alla ricerca del documento: col suo aiuto, arriveremo al medesimo in breve tempo. C'è anche la possibilità di esplorare in lungo e in largo l'edificio e fare tutto da soli: in questo caso i tempi si allungheranno e dovremo affrontare una gran quantità di super-mutanti e di robot. Nella stanza centrale, facciamo attenzione alle mine e soprattutto all'attacco di super-mutanti che scatterà quando ci avvicineremo a Sydney. Una volta ripulita l'area dai nemici, parliamo con la donna. Accettiamo il suo piano e ci verrà data la password con cui attivare il computer che governa un particolare ascensore che conduce da lì fino agli archivi: avere la password da Sydney è l'unico modo per attivare questa scorciatoia, quindi se l'avventuriera muore o se non vogliamo collaborare con lei e dividere la ricompensa, dovremo scendere attraversando il basamento. Gli archivi sono pieni di robot ostili ma anche di oggetti interessanti, quindi val la pena esplorarli per bene; potremo trovare anche altri documenti importanti, che potranno essere venduti a Washington. Ogni tanto sentiremo la voce di qualcuno diffusa da altoparlanti: ci minaccerà per aver penetrato così in profondità le sue difese. Chi sarà? Lo scopriamo entrando nella camera di sicurezza degli archivi, dove verremo accolti da uno strano robot imparrucato: è stato programmato con il compito di difendere la Dichiarazione, e per qualche motivo (riprogrammazione spontanea?) ha le sembianze e il modo di pensare di Button Gwinnett, uno dei firmatari della Dichiarazione stessa. Ci prenderà per una spia dei "berretti rossi" (gli inglesi): la situazione può essere risolta in vari modi. Con un'alta abilità oratoria, potremo convincerlo di essere Thomas Jefferson, o un suo agente se siamo donna: la Dichiarazione ci verrà consegnata senza problemi. Possiamo iniziare un combattimento e distruggerlo. Oppure possiamo guadagnarci la sua fiducia con una piccola missione: ci chiederà di recuperare una boccetta di inchiostro dalla biblioteca di Arlington (già visitata durante la quest relativa al Manuale per la Sopravvivenza nelle Terre Selvagge). Se gli portiamo l'inchiostro, ci consegnerà una copia perfetta della Dichiarazione, che a Washington andrà benissimo. Alla fine ci chiederà anche se abbiamo qualche nuovo ordine per lui: potremo dirgli di continuare a difendere la vera Dichiarazione, di fare quello che vuole o anche di "spegnersi". Torniamo da Washington a prendere la nostra ricompensa; Sydney ci lascerà per andare nell'Inferno, dove volendo potremo rincontrarla e invitarla ad altre avventure.

Problemi sul fronte interno

Dopo un certo periodo di tempo dall'inizio della partita, passeggiando dalle parti di Megaton il nostro Pipboy capterà un messaggio dal Vault 101, la vecchia casa del nostro personaggio. Ascoltiamolo: si tratta della nostra amica Amata, che ci chiede aiuto dicendo che dopo la nostra partenza la situazione dentro il Vault è precipitata. Ci verrà data anche la password per riaprire la porta verso l'esterno. Rechiamoci verso il punto da cui tutto è iniziato: entriamo e verremo accolti dall'ufficiale Gomez (o dall'ufficiale Armstrong se Gomez è morto durante il tutorial). Potremo chiedere qualche spiegazione, anche se Gomez ovviamente non sa niente del messaggio di Amata. Sinteticamente, è successo che dopo la fuga nostra e di nostro padre gli abitanti del Vault si sono resi conto che si può benissimo vivere anche fuori e che quindi sono stati riempiti di menzogne per tutta la vita; una parte di loro ha deciso di ribellarsi agli ordini del capo e di chiedere che il Vault venga aperto così da poter interagire col mondo esterno. Amata è una dei ribelli: potremo decidere di farci accompagnare da lei oppure esplorare il Vault liberamente parlando con tutti e facendoci un'idea migliore di quello che sta succedendo. Le soluzioni a questa missione sono particolarmente numerose e dipendono anche da come ci siamo comportati a suo tempo durante il tutorial. Possiamo prendere la parte del capo e cercare di scongiurare la ribellione, a parole o con la violenza; il capo sarà ancora il padre di Amata se è rimasto vivo, altrimenti sarà Allen Mack. Un buon modo per convincere Amata a smettere la ribellione è consultare il computer del capo: lì si scopre che è stato contattato dall'Enclave, ma che ha rifiutato il loro aiuto. Si è trattato sicuramente di una buona idea: potremo dire ad Amata che il capo li ha veramente difesi da un pericolo, e lei ci crederà. Alternativamente, ci basterà usare la nostra abilità oratoria. Possiamo anche prendere la parte dei ribelli. Il problema è che se nel tutorial abbiamo ucciso il vecchio capo, il nuovo non avrà fiducia delle nostre capacità diplomatiche e se ci schiereremo contro di lui diventerà subito ostile e dovremo ucciderlo. La missione verrà comunque completata, ma Amata non sarà affatto

contenta e non ci darà alcuna ricompensa. Alternativamente possiamo convincere il capo che non ha abbastanza persone dalla sua parte per poter vincere contro i ribelli, oppure possiamo indagare tra i computer del Vault e scoprire che le guardie stanno organizzando un raid contro i ribelli senza che lui ne sia a conoscenza. Il capo si renderà conto di non essere all'altezza e si metterà da parte, lasciando il suo ruolo alla stessa Amata. C'è anche un'altra possibilità, cioè seguire il piano di Butch, il bullo che tanti problemi ci ha creato durante il tutorial: adesso è schierato dalla parte dei ribelli e vuole solo scappare dal Vault, senza aver alcun interesse sul "come". Il suo progetto è manomettere il Vault, così da costringere tutti alla fuga: per metterlo in atto dovremo recarci nei sotterranei e provocare lo spegnimento del reattore che alimenta tutto il complesso. A quel punto scatterà una fuga generalizzata, durante la quale dovremo uccidere il capo; alla fine incontreremo Amata, che maledirà la nostra azione e ci darà un addio definitivo. Curiosità: più avanti potremo scoprire che si è rivolta, in buona fede, a un gruppo di soldati dell'Enclave. Questi le hanno estorto la posizione del Vault 101 per conquistarlo, dopodiché l'hanno uccisa. Comunque si concluda la quest, non potremo mai più rientrare nel Vault.

La torre di Tenpenny

Nella zona sud della mappa si innalza un piccolo grattacielo, curiosa vestigia dei bei tempi andati. Ci vive dentro il ricco mercante inglese Allistair Tenpenny, che dà in affitto le stanze della torre a chi se lo può permettere: dentro l'edificio, quindi, si è creata una comunità di privilegiati vagamente snob, che vivono la propria esistenza frivola incuranti di quel che succede all'esterno. Ora però è sorto un problema, e il nostro alter ego può giocare una parte importante nella sua soluzione. Avvicinandoci alla torre per la prima volta, noteremo presso l'ingresso un ghoul intento a parlare con un citofono: chiede di poter entrare, ma la voce che arriva dall'apparecchio non sente ragioni. Il ghoul, che si chiama Roy Phillips, se ne va arrabbiato. Parliamo anche noi col citofono: inizialmente verremo scambiati per il ghoul. Entrare nella torre non è così semplice: se avremo seguito il piano di Burke durante la quest secondaria "Il potere dell'Atomo" potremo dire di avere un appuntamento con lui ed entrare senza problemi, in caso contrario dovremo adoperare l'oratoria o allungare una piccola tangente alla guardia (100 tappi). La guardia in questione si chiama Gustavo: parlandoci scopriremo che odia a morte i ghoul e ci chiederà a modo suo di dare una mano con la questione. C'è un gruppo di questi esseri deformi che popola una vicina stazione abbandonata della metropolitana e che chiede di essere accolto dentro la torre. Che fare? Parlando con un po' di residenti dell'edificio, scopriremo che sono quasi tutti fortemente contrari all'idea e pieni di pregiudizi nei confronti dei ghoul. Paradossalmente quello che si preoccupa meno è proprio Tenpenny, che si trova di solito sul terrazzo in alto, lo stesso luogo dove ci attende Burke se abbiamo accettato il suo piano (per entrare nella suite che dà sul terrazzo è necessario convincere la guardia, ucciderla o rubarle la chiave). Al magnate interessa solo guadagnare, che siano gli umani o i ghoul a pagare l'affitto non fa molta differenza. Forti di queste conoscenze, facciamoci assegnare da Gustavo l'incarico di eliminare i ghoul, così da venire a conoscenza della posizione del loro covo. E' la stazione Warrington: avviciniamoci ed entriamo seguendo le indicazioni sulla bussola. Sia all'esterno sia all'interno incontreremo dei ghoul ostili che dovremo eliminare. Nella parte più interna della stazione, incontreremo tre ghoul neutrali: sono lo stesso Roy, Bessie e Michael Masters. Quest'ultimo ci accoglierà intimandoci di non fare danni: parliamo con tutti e tre e in particolare con Roy, che ha un piano. Sa che i tunnel in cui ci troviamo sono collegati al basamento della torre, ma serve qualcuno che apra una porta chiusa a chiave: se lo facciamo noi, i ghoul entreranno assieme a un esercito di loro simili e si prenderanno la torre con la forza. Ma non c'è la possibilità di parlamentare una soluzione pacifica? Secondo Roy no: gli umani hanno troppi pregiudizi. Parlando con lui, in realtà, ci apparirà chiaro che da parte sua vi sono pregiudizi uguali e contrari. In ogni caso, a questo punto dobbiamo decidere cosa fare. Possiamo seguire il piano di Roy: tornando alla torre e parlando a Gustavo dei sotterranei, potremo a farci dare la chiave che apre la porta. Se non ci riusciamo a parole, potremo rubarla o anche convincere il vecchio Dashwood a darci la copia in suo possesso. A questo punto entriamo nei sotterranei usando l'entrata che si trova dietro la torre e apriamo la porta per far entrare l'orda di ghoul: potremo usare la nostra abilità scientifica hackerando il terminale, oppure rompere con un'arma il generatore. Scatterà l'invasione di ghoul, tutti gli abitanti della torre verranno massacrati e Roy ci ricompenserà. Possiamo seguire il piano di Gustavo e schierarci dalla parte degli umani: uccidiamo tutti i ghoul compresi quelli neutrali e torniamo a riscuotere la ricompensa. Oppure possiamo fare i testardi e tentare di risolvere la faccenda pacificamente, anche se sembra che le possibilità ci siano tutte contrarie. Parliamo con Tenpenny: ci spiegherà che per lui non c'è problema ad accogliere i ghoul, ma gli umani devono essere d'accordo. Dovremo convincere cinque persone: i due signori Wellington, Miss Montenegro, Mister Ling e Miss Lancaster. Il modo più semplice è adoperare l'oratoria: i cinque non accettano di convivere con i ghoul, ma almeno se ne vanno senza bisogno di minacciarli. Se l'oratoria non funziona, bisogna essere creativi.

Montenegro e Ling sono negozianti: se rubiamo qualcosa al loro negozio, si lamenteranno della scarsa sicurezza della torre e se ne andranno. Nella stanza di Lancaster, c'è una lettera d'amore proveniente dal signor Wellington: parliamone con sua moglie e questa ucciderà tuo marito e la sua amante e fuggirà. Problema risolto! Torniamo da Tenpenny: non solo ci darà il permesso di far venire i ghoul nella torre, ma ci consegnerà anche una sostanziosa ricompensa. A questo punto non resta che dare la bella notizia a Roy per concludere la quest. Curiosità: tornando alla torre dopo qualche tempo, scopriremo che la convivenza non va affatto bene. Tornandoci più volte, assisteremo agli sviluppi: alla fine i ghoul uccideranno tutti gli umani, compreso Tenpenny. Peccato, la buona intenzione c'era...

Problemi a Big Town

A Little Lamplight, durante lo svolgimento della trama principale, ci capiterà di assistere all'allontanamento dalle caverne di Sticky, colpevole di aver raggiunto la maggiore età e di essere quindi diventato incompatibile con la città dei bambini. Parliamoci e si offrirà di accompagnarci a Big Town, ovvero l'insediamento dove vanno a vivere tutti i ragazzi allontanati da Little Lamplight. Seguirlo a destinazione non sarà semplice, sia perché il ragazzo tende a morire con facilità se si incontra qualche nemico, sia perché è talmente insopportabile che ci verrà la forte tentazione di lasciarlo perdere al suo destino. Giunti a Big Town, scopriremo che c'è un problema: l'insediamento viene periodicamente attaccato dai super-mutanti che si rifugiano nella vicina stazione di polizia di Germantown; nel loro ultimo raid, hanno anche rapito un paio di ragazzi indifesi, e a noi tocca salvarli. Rechiamoci presso le rovine della stazione di polizia, uccidendo tutti i super-mutanti che incontriamo: i due ragazzi che dobbiamo salvare sono Red e Shorty. Torniamo con loro a Big Town, facendo attenzione perché sono disarmati e quindi qualunque attacco nemico li ucciderà in breve tempo. Una volta giunti a destinazione, verremo ricompensati a seconda del numero di ostaggi portati in salvo. La quest termina qui, ma c'è la possibilità di proseguirla parlando di nuovo con uno degli abitanti: verremo informati che i super-mutanti sono in procinto di attaccare nuovamente e che c'è bisogno del nostro aiuto. Possiamo disinteressarci della faccenda, ma se lo facciamo la prossima volta che torneremo a Big Town troveremo i ragazzi tutti morti. Meglio aiutarli: se abbiamo alcune abilità sufficientemente alte (scienza, esplosivi, movimento furtivo, armi bianche o armi leggere) potremo insegnare ai ragazzi a usarle a loro vantaggio. Rimaniamo poi con loro in attesa dell'attacco e partecipiamo alla difesa: non otterremo nessuna ricompensa ulteriore, se non la soddisfazione di aver aiutato questi poveri ragazzi a sopravvivere.

Il gambetto superumano

Nel nordest della mappa di gioco c'è l'insediamento che va sotto il nome di Canterbury Commons: un tempo vivace zona di mercato, è ora un cumulo di macerie dove vivono poche persone, per giunta sotto pressione a causa di una bizzarra contesa in atto tra due "supereroi" che sembrano usciti da un fumetto Marvel. Visitando il posto per la prima volta, li vedremo combattere nello spiazzo centrale: uno sembra una formica gigante, l'altro uno strano robot. Dopo che si saranno scontrati, offesi e involati nelle rispettive tane, verremo avvicinati da un cittadino di nome Ernest Roe, che ci chiederà di aiutare il villaggio ponendo fine alla rivalità tra questi due pazzoidi. Parliamo un po' con le altre persone, in particolare con il ragazzino Derek: scopriremo che la formica gigante si chiama AntAgonizer e che sotto le sue spoglie si cela una ragazza la cui famiglia è stata uccisa tempo prima proprio da un branco di formiche mutanti; viceversa, il robot si chiama Mechanist e sotto le sue spoglie si cela un tecnico le cui creature meccaniche sono state devastate proprio dagli attacchi dell'AntAgonizer. Una volta ottenuta qualche informazione e soprattutto l'ubicazione dei due nascondigli, si apre un ventaglio di possibilità alternative. Il modo più diretto per risolvere la missione è semplicemente uccidere entrambi i contendenti, attaccandoli prima ancora di parlarci oppure minacciandoli attraverso il dialogo. Altrimenti, possiamo schierarci con uno dei due e offrirgli il nostro aiuto per sconfiggere il nemico: scatterà subito una battaglia tra i due "supereroi" e la quest verrà risolta indipendentemente dal risultato, purché almeno uno dei due muoia. E' anche possibile uccidere uno dei due e poi recarci dall'altro per ottenere una ricompensa supplementare: l'AntAgonizer ci regalerà un pugnale avvelenato, il Mechanist una bella pistola laser. La soluzione che dà più soddisfazione, però, è quella pacifica: se abbiamo acquisito abbastanza informazioni o se abbiamo una abilità oratoria alta, potremo convincere entrambi i contendenti che la loro guerra è stupida e insensata. Potranno venirci in aiuto, a questo proposito, diversi perk; alcune informazioni cruciali sull'AntAgonizer sono conservate anche all'interno delle rovine di una casa produttrice di fumetti, nella zona a sudest del supermercato Super Duper. In ogni caso, Ernest Roe ci ricompenserà per i nostri sforzi con denaro sonante. Curiosità: se avremo ottenuto il costume di uno dei due "supereroi" e lo indosseremo durante le nostre passeggiate per la Devastazione, ci potrà capitare di incontrare un bambino che ci chiederà un autografo!

La Nuka Cola

Girdershad è un piccolissimo insediamento nei pressi del garage di Smith Casey, una locazione visitata durante la trama principale. Dentro una baracca, incontreremo l'eccentrica Sierra Petrovita, una donna con una strana passione: la bevanda Nuka Cola. Dentro la sua casa c'è un vero e proprio piccolo museo dedicato a questa bibita. Se accetteremo il bizzarro tour guidato offertoci dalla padrona di casa, quest'ultima ci affiderà, al termine del medesimo, una missione: recuperare quante più bottiglie possibili di Nuka Cola Quantum, una variante più esotica della bibita. Ciascuna bottiglia ci verrà pagata ben 40 tappi. Una volta usciti dalla baracca, incontreremo Ronald Laren: ci proporrà di portare a lui le bottiglie di Nuka Cola Quantum, dato che le vuole usare per sedurre Sierra; anche lui ci pagherà 40 tappi a bottiglia, ma se siamo abili nell'oratoria potremo alzare la ricompensa a ben 80 tappi per bottiglia. Sierra suggerisce di cercare la bibita nella fabbrica di imbottigliamento della medesima: in realtà le Nuka Cola Quantum si trovano in giro per tutta la mappa, anche se sono abbastanza rare (ce ne sono 94 in tutto il gioco). La cosa migliore è aspettare di accumularne 30: a quel punto torniamo da Sierra e verremo ricompensati con i tappi e lo schema per costruire una speciale granata. Dando invece le bottiglie a Ronald, otterremo la ricompensa pattuita ma anche una perdita di karma. Curiosità: se il nostro personaggio è donna e possiede il perk "Vedova nera", potrà lasciar intendere a Ronald di diventare più "disponibile" con lui in cambio delle bottiglie di Nuka Cola Quantum. Ronald sarà talmente eccitato che correrà a cercarle lui direttamente, finendo però presto ucciso (troveremo il suo cadavere dentro la fabbrica di imbottigliamento).

Capo di Stato

Nella parte nordorientale della mappa di gioco, non lontano da Canterbury Commons, c'è un edificio diroccato chiamato Tempio dell'Unione. Al suo interno si trova un gruppo di ex-schiavi fuggiti dalle catene, guidato da un certo Hannibal Hamlin. Se garantiremo di non creare problemi, ci verrà data la chiave del portone e potremo entrare. Parliamo con Hannibal, che ci rivelerà di avere un piano: trasformare il Lincoln Memorial, importante monumento nei pressi del Mall, in un rifugio per schiavi liberati, naturalmente dopo averlo restaurato, così da onorare la memoria del presidente che ha abolito la schiavitù. Il problema è che il monumento è infestato dai super-mutanti: il nostro compito sarà renderlo sicuro. Ma c'è dell'altro: Hannibal ci pregherà di parlare con lo scultore Caleb, che ha bisogno di una immagine del monumento integro in modo da poterlo restaurare come si deve. Il poster con l'immagine si trova dentro al Museo di Storia, sempre nei pressi del Mall, più precisamente al piano alto dell'area con gli uffici; tra l'altro, dentro al Museo si trovano molte altre "reliquie" relative a Lincoln, che possono essere rivendute poi ad Abraham Washington a Rivet City. Esplorando il Lincoln Memorial, scopriremo che non è più occupato da super-mutanti ma da un gruppo di schiavisti di Paradise Falls, capitanati da Leroy Walker. Parliamoci e ci chiederà di portarci qualche oggetto relativo a Lincoln dal Museo di Storia; se glielo porteremo, ci affiderà un'altra missione: localizzare Hannibal e i suoi schiavi fuggitivi. A questo punto dobbiamo decidere da che parte schierarci. Se vogliamo appoggiare Hannibal e i suoi ex-schiavi, abbiamo due possibilità. Possiamo uccidere subito gli schiavisti e poi andare al Tempio dell'Unione e raccontare tutto: se avremo con noi anche l'immagine del Lincoln Memorial, Hannibal e i suoi partiranno verso il monumento e si appresteranno a restaurarlo. Oppure possiamo tornare da Hannibal e raccontargli che il Lincoln Memorial è occupato dagli schiavisti: gli ex-schiavi partiranno ugualmente, ma avranno comunque bisogno del nostro aiuto per sconfiggere Leroy e i suoi (se li lasceremo combattere da soli, Hannibal morirà e la quest non verrà completata). Come ricompensa, otterremo dagli ex-schiavi il piano di costruzione per la pistola spara chiodi. Alternativamente, possiamo schierarci con gli schiavisti: se riveleremo a Leroy la posizione del Tempio dell'Unione, lui e il suo gruppo partiranno immediatamente verso quella meta, chiedendoci però il nostro aiuto nella battaglia contro gli ex-schiavi. Viaggiamo velocemente verso il Tempio dell'Unione, incontriamoci con gli schiavisti nei pressi e lanciamo l'attacco: una volta uccisi tutti gli ex-schiavi, Leroy ci ringrazierà, ci ricompenserà con del denaro e tornerà verso Paradise Falls. Attenzione però: se abbiamo già ucciso tutti gli schiavisti di quell'insediamento, Leroy e i suoi ci saranno ostili fin da subito, quindi non potremo schierarci dalla loro parte in questa missione.

Oasi

All'estremo nord della mappa di gioco, a un certo punto il paesaggio muta e il grigio della Devastazione viene sostituito da fili d'erba e arbusti stranamente vivi e in salute. Continuiamo a camminare verso l'interno della zona verde e a un certo punto ci troveremo davanti a una porta di legno sorvegliata da due personaggi vestiti come druidi. Si chiamano Birch e Maple, e sono ben contenti di farci conoscere meglio la loro comunità. Entriamo e ci troveremo dentro una specie di padiglione, dove incontreremo altri druidi: tutti ci inviteranno a parlare col loro capo, lo stesso Birch. Conversando lungamente con lui (ed evitando risposte

brusche) verremo a scoprire che questa è una specie di congregazione religiosa sorta per adorare qualche strana entità, di cui per il momento non si capisce chiaramente la natura. Accettiamo di prendere parte al rituale per entrare in contatto con il dio: dovremo bere una sostanza che ci farà svenire. Al risveglio, ci troveremo al cospetto di uno spettacolo davvero singolare: un grande albero, coperto da amplissime fronde, e con "incastrato" dentro al tronco un corpo umano. Avvicinandoci a questo mostro e parlandoci scopriremo che si tratta di una vecchia conoscenza: Harold, un povero mutante incontrato anche nei primi due episodi di *Fallout*, quando era caratterizzato da un alberello chiamato Herbert (o più semplicemente "Bob") che gli cresceva sulla testa. Adesso Bob è cresciuto a dismisura, si è radicato nel terreno e ha creato questa oasi tanto piacevole alla vista quanto aberrante per chi deve sopportare su di sé il suo peso. Harold ci prega di ucciderlo distruggendo il cuore di Bob, che può essere raggiunto tramite un tunnel sotterraneo. Naturalmente, i druidi non sono d'accordo: tornando nel padiglione, riceveremo due proposte alternative. Birch teme che, con l'espandersi del verde, l'oasi perda la sua segretezza e venga presa d'assalto dai girovaghi delle lande: ci darà quindi una sostanza da usare sul cuore di Bob per bloccare temporaneamente la sua crescita. Viceversa, Laurel è convinta che sia un bene espandere il verde dell'oasi in modo che più persone possibili possano goderne, quindi ci darà una sostanza da usare sul cuore di Bob per accelerare la sua mutazione. La decisione è solo nostra: in ogni caso dovremo entrare nelle caverne sotto l'oasi (la chiave può essere ottenuta dal druido Cypress) e combattere con diversi mirelurk prima di arrivare al nostro obiettivo. La ricompensa varierà a seconda della decisione presa: se aiuteremo Harold otterremo un perk che aumenterà la nostra resistenza, mentre se aiuteremo uno dei due druidi otterremo utile equipaggiamento. Facciamo notare che in nessun caso i druidi ci saranno ostili: se anche uccideremo Bob, riconosceranno che si trattava del volere del loro dio. Dopo aver completato la missione, alcuni druidi diventeranno amici e ci offriranno servizi. Particolarmente curioso è il servizio offerto da Bloomseer Poplar, che adopererà la sua capacità di leggere nel futuro per indirizzarci verso piccole quest non documentate ancora da risolvere.

Mirare alla testa

Come ben sa ogni avventuriero esperto della Devastazione, le emissioni radioattive possono talvolta causare mutazioni terribili negli esseri umani. In altri casi, la pelle esposta alle radiazioni può subire un processo degenerativo che causa l'esposizione di muscoli e tendini e che trasforma il malcapitato in una specie di Frankenstein. Chi ha subito questa triste sorte viene chiamato "ghoul" e spesso deve subire le angherie degli umani "normali", che il più delle volte hanno un malcelato razzismo verso questi "mostri". Per sfuggire alle persecuzioni, alcuni ghoul hanno creato una vera e propria città dentro le rovine del Museo di Storia, nei pressi del Mall. Al di fuori del monumento possiamo incontrare Willow, una sorta di sentinella, che ci informerà dell'esistenza dell'avamposto, chiamato "Inferno". Visitiamo la città dei ghoul e al suo interno incontreremo Crowley, che ha una missione da affidarci: uccidere quattro sciocchi razzisti che in passato hanno maltrattato lui o qualche suo simile. La pena può sembrare esagerata, comunque raccogliamo i nomi delle quattro vittime predestinate: sono Dave, Dukov, Ted Strayer e Allistair Tenpenny. Parlando con altri ghoul nei pressi, ci apparirà chiaro che Crowley in realtà ha ben altro in mente che non una semplice faccenda di razzismo: alcuni suoi bersagli non sono affatto razzisti, e inoltre il nostro alter ego non è il primo a essere arruolato per portare a termine questa carneficina. Torniamo da Crowley ed esponiamogli i nostri dubbi: il ghoul ammetterà che il suo vero interesse è recuperare tre chiavi possedute da Dave, Dukov e Ted Strayer. E Tenpenny? Lui non ha chiavi, bisogna ucciderlo perché è davvero razzista. Per dipanare le nebbie che si aggirano su tutta questa faccenda, non c'è altra soluzione che trovare le vittime predestinate e fare due chiacchiere con ciascuna di loro. Dave è nella sua baracca nella zona più a nord-est della mappa di gioco. Dukov si è impossessato di una rovina nei pressi delle Fogne Tiepide, sulla riva destra del Potomac, e lì ha messo in piedi un suo bordello privato. Ted Strayer vive a Rivet City. Ciascuno di questi tre offre diverse possibilità di approccio: possiamo ucciderli come suggerito da Crowley, oppure ottenere le chiavi pagando o tramite l'oratoria o il furto. Allistair Tenpenny è il proprietario dell'omonima torre a sud di Megaton: possiamo ucciderlo (attenzione, perché ha un ruolo in diverse altre quest!) oppure ricevere da lui l'incarico di uccidere lo stesso Crowley. In ogni caso, verremo a sapere la verità: qualche anno fa, Tenpenny ha arruolato cinque avventurieri per recuperare un tesoro dalle rovine del forte Constantine; i cinque avventurieri erano proprio Crowley, Dave, Dukov, Jeff Strayer (il padre di Ted, morto nel frattempo) e Tara Fields (che è morta durante la missione). Crowley era stato catturato da alcuni ghoul e gli altri lo credevano morto: invece si è salvato ed è riuscito a fuggire. Prima di essere imprigionato, Crowley aveva assistito al ritrovamento delle tre chiavi necessarie per superare le difese del forte e ora sta cercando di recuperarle per riprendere la missione. Che fare? Probabilmente la soluzione migliore è la seguente: una volta recuperate le chiavi, torniamo da Crowley e consegnamoglile, così da avere la sua ricompensa. Il ghoul partirà subito per il forte Constantine: seguiamolo

finché non si trova in un luogo isolato e uccidiamolo, così da recuperare le tre chiavi (e così da ottenere anche la ricompensa da Tenpenny più avanti). A questo punto possiamo completare noi stessi la vecchia missione: dentro il forte Constantine, che si trova nella zona a nord-ovest della mappa, si trova l'armatura T-51b, che è la più potente del gioco.

La canzone di Agatha

Poco a est della stazione metro di Meresti, più o meno nella parte centrale della mappa, si trova la baracca dove vive un'anziana signora di nome Agatha. La casa è isolata e protetta da un costolone roccioso, che si interrompe solo in corrispondenza di un dirupo con sopra un ponte di corda: attraversiamolo per arrivare a destinazione. Agatha è una suonatrice di violino, ma si trova costretta a suonare uno strumento ricavato da materiale di recupero, che naturalmente non è in grado di competere con un violino vero e proprio. L'anziana donna, però, sa che sua bisnonna possedeva un violino antichissimo (uno Stradivari!) e che questo strumento potrebbe essere ancora conservato all'interno del Vault 92, dove la bisnonna ha vissuto i suoi ultimi anni. Il nostro compito, naturalmente, è recuperare il violino. Se sappiamo già la posizione del Vault 92 (perché l'abbiamo scoperta durante la trama principale, o anche perché l'abbiamo trovato nelle nostre esplorazioni), possiamo andarci direttamente. Se non lo sappiamo, Agatha ci consiglia di provare a cercare informazioni nella sede della Vault-Tec, tra le rovine di Washington D.C. Il Vault 92 si trova nella parte a nord-est della mappa, vicino alla piccola città fantasma di Old Olney, infestata da deathclaw: al suo interno è pieno di mirelurk, mine, trappole e altre creature ostili, quindi è il caso di partire ben armati. Una volta recuperato il violino, abbiamo diverse possibilità. La più ovvia è darlo ad Agatha, che però non ha una ricompensa da darci; in compenso, la musicista modificherà il nostro Pipboy dandogli la possibilità di ricevere le frequenze della sua radio privata: in questo modo potremo ascoltare il magnifico suono del violino in ogni momento durante le nostre avventure. E se invece volessimo guadagnare un po' di vil denaro? In questo caso possiamo vendere il violino ad Abraham Washington a Rivet City, o anche al ghoul Ahzrukhal nell'Inferno, dentro al Museo di Storia. Se lo consegnamo ad Agatha, però, ci verrà data la possibilità di partecipare a un'altra quest opzionale: la musicista ha bisogno di carta da musica su cui scrivere le sue composizioni. Se ne può trovare nel Vault 92 ma anche in altri luoghi, come la biblioteca di Arlington, la scuola di Springvale, l'Hotel Statesman, gli Archivi Nazionali o l'Accademia Roosevelt. Portiamola ad Agatha e otterremo in cambio un po' di karma, oppure una pistola 44 magnum modificata.

I mercenari di Reilly

Su un letto della clinica del dottor Barrow, nella cittadina dei ghoul chiamata Inferno e situata dentro il Museo di Storia, giace una ragazza di nome Reilly. Se la nostra abilità oratoria è alta, possiamo convincere il dottore a svegliarla per parlarle; alternativamente, se la nostra abilità nella medicina è alta, possiamo curarla e farla svegliare noi stessi. Parliamole e scopriremo che Reilly è a capo di un gruppo di mercenari a caccia di super-mutanti: durante la loro ultima sortita, sono stati circondati dai nemici e lei è riuscita a fuggire per cercare aiuto, ma è stata ferita gravemente proprio nei pressi del Museo di Storia. Naturalmente ci chiederà aiuto per salvare la sua squadra, ancora intrappolata sul tetto del grandioso Hotel Statesman. Accettiamo la missione ma chiediamole se può darci un aiuto prima di partire: ci verrà rivelata la posizione del loro quartier generale e anche la password per entrarci; visitarla può essere una buona idea per far scorta di munizioni. Una volta preparati, dirigiamoci verso l'hotel; per raggiungerlo, è necessario attraversare l'ospedale Our Lady of Hope, collegato all'albergo da un camminamento pensile. Naturalmente non serve dire che tutte le locazioni sono piene di super-mutanti decisi a farci la pelle. Raggiungiamo il tetto dell'albergo, dove troveremo il gruppo di mercenari: hanno in mente di effettuare una sortita nel piano terra dell'albergo, ma l'unico modo per arrivarci è adoperare un ascensore che è fuori uso in quanto privo di energia. Ci verrà chiesto di recuperare un Protectron dai piani più bassi: probabilmente l'abbiamo già raccolto salendo, altrimenti dovremo tornare sui nostri passi e prenderlo. Una volta riparato l'ascensore (possiamo farlo direttamente noi se la relativa abilità è sufficiente), prima di scendere è il caso di distribuire un po' di munizioni ai mercenari, che altrimenti non potranno aiutarci nella lotta contro i super-mutanti. Scendiamo e diamo inizio alle danze: è importante cercare di salvare il maggior numero possibile di mercenari. Una volta terminata la sortita, i soldati partiranno verso il loro quartier generale, dove potremo raggiungerli: li troveremo Reilly ormai guarita e pronta a darci una bella ricompensa (un'armatura speciale, un'arma speciale e parecchi punti esperienza). Attenzione: la quest di Reilly può essere attivata anche ricevendo il messaggio di aiuto mandato via radio dai mercenari prigionieri sul tetto dell'albergo. Curiosità: se torniamo a parlare con Reilly dopo aver concluso la sua missione, ce ne verrà assegnata un'altra: potremo ricevere 20 tappi per ogni nuova locazione scoperta sulla mappa di gioco e comunicata alla stessa Reilly, che sta "mappando" il territorio e ha quindi un grande bisogno di queste informazioni. E' un ottimo modo per guadagnare semplicemente esplorando!