



Fallout[®]



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ

ОПУБЛИКОВАНО ОТДЕЛОМ ДОКУМЕНТАЦИИ
«ВОЛТ-ТЕК», ЯНВАРЬ, 2077

Этот документ содержит информацию, касающуюся национальной безопасности Соединённых Штатов в соответствии с поправками в Закон о шпионаже, раздел 50, главы 31 и 32 Кодекса США. Передача документа неавторизованному лицу и огласка его содержания любым образом запрещены законом.

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в Убежище 84, новейшее строение гражданской обороны от «Волт-тек», вашего любимого производителя лучших в мире противорадиационных убежищ! Этот документ предназначен на случай мировой атомной войны. Если она произойдёт, он поможет вам выжить, а со временем и прийти к процветанию в радиоактивной пустоши, в которую превратится всё за пределами вашего убежища от «Волт-тек».

В пустоши никто вам не поможет! Каждый выживший должен сам набираться опыта, сражаться с опасными врагами, рыться в отбросах, торговать и выполнять задания, чтобы добиться успеха. В начале пути у вас не будет ничего, кроме защитного комбинезона. Но, следуя этому пособию по выживанию, вы быстро приобретёте богатство и власть и научитесь бороться за влияние с любыми группировками, контролирующими пустошь вокруг вас.

ВЫЖИВАНИЕ В ПУСТОШИ

Буклет составлен с единственной целью — помочь новым игрокам разобраться, как играть в **Fallout**. Поэтому здесь опускаются многие исключения из правил и взаимодействия карт. Если у вас возникнут вопросы во время игры, обратитесь к справочнику.

Если вы играете один, обязательно прочитайте правила одиночной игры на стр. 15 после того, как ознакомитесь с базовыми правилами.

БИБЛИОТЕКА КАРТ

Многие карты заданий и встреч помечены номером в левом верхнем углу. Эти карты входят в **БИБЛИОТЕКУ КАРТ**, их нужно сложить в отдельную



стопку при подготовке к игре. В этой стопке будут перемешаны карты всех типов и цветов. По ходу игры вам может понадобиться достать из этой стопки карту с определённым номером. Мы рекомендуем вам складывать карты в порядке номеров, чтобы было легче их находить.

ЗАЩИТИ СВОЁ
БУДУЩЕЕ С

«Волт-тек!»

ПОМНИ,
ДОСТОЙНЫЙ КАНДИДАТ
В УБЕЖИЩЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ
ОСОБЕННЫМ



S

STRENGTH
СИЛА

P

PERCEPTION
ВОСПРИЯТИЕ

E

ENDURANCE
ВЫНОСЛИВОСТЬ

C

CHARISMA
ХАРИЗМА

I

INTELLIGENCE
ИНТЕЛЛЕКТ

A

AGILITY
ЛОВКОСТЬ

L

LUCK
УДАЧА

СОСТАВ ИГРЫ



СПРАВОЧНИК



21 ФРАГМЕНТ ИГРОВОГО ПОЛЯ



4 ЛИСТА СЦЕНАРИЕВ



5 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК
5 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ
5 S.P.E.C.I.A.L.-ЖЕТОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ



34 – в ПУСТОШИ



21 – в ПОСЕЛЕНИИ



20 – в УБЕЖИЩЕ

75 КАРТ ВСТРЕЧ



12 УКАЗАТЕЛЕЙ

4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ
с 8 КРЕПЛЕНИЯМИ



100 КАРТ ЗАДАНИЙ



3 КУБИКА V.A.T.S.



14 КАРТ ПРЕИМУЩЕСТВ



2 ЖЕТОНА МОГУЩЕСТВА



27 ЖЕТОНОВ ВРАГОВ



35 S.P.E.C.I.A.L.-ЖЕТОНОВ



54 ЖЕТОНА КРЫШЕК



12 ЖЕТОНОВ ОСОБЕННОСТЕЙ



34 КАРТЫ ДОБЫЧИ



25 КАРТ АКТИВОВ



11 КАРТ УНИКАЛЬНЫХ АКТИВОВ



23 КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ



10 ЖЕТОНОВ ГРУППИРОВОК



8 ЖЕТОНОВ ЗАДАНИЙ

1 ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ: вместе решите, какой сценарий вы хотите пройти. Для первой игры советуем сценарий «Содружество». Возьмите лист выбранного сценария и положите его в игровую зону.

2 СОБЕРИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: перемешайте по отдельности фрагменты игрового поля со знаками ⚠ и ⚡, а затем соберите игровое поле по схеме на обороте выбранного листа сценария. На схеме показано, в какие места положить фрагменты в открытую, а в какие — случайные фрагменты ⚠ или ⚡ в закрытую.



3 ОТСОРТИРУЙТЕ ЖЕТОНЫ: разделите на кучки жетоны S.P.E.C.I.A.L., крышек, особенностей и врагов. Убедитесь, что S.P.E.C.I.A.L.-жетоны и жетоны врагов лежат в закрытую и перемешаны. Жетоны врагов после перемешивания нужно разделить на стопки по типам.

4 СОБЕРИТЕ КОЛОДЫ ВСТРЕЧ: разделите начальные карты встреч (со звездочкой в левом верхнем углу) на две колоды по рубашкам, перемешайте их по отдельности и положите в закрытую в игровую зону.



Начальная встреча

Оставшиеся карты встреч и карты заданий сложите в порядке номеров. Это **БИБЛИОТЕКА КАРТ** (не показана).

5 СОБЕРИТЕ ОСТАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ: уберите из колоды замыслов все карты, у которых число в левом нижнем углу больше, чем текущее количество игроков.



ВКА К ИГРЕ



Затем по отдельности перемешайте колоды замыслов (🎲), добычи (💰) и активов (👤) и положите их в игровую зону закрытую. Убедитесь, что до карт преимуществ и уникальных активов и кубиков V.A.T.S. удобно дотянуться всем игрокам.

- 6 СООБЩИТЕ РЫНОК:** выложите в ряд 4 карты активов в открытую рядом с колодой активов — это рынок.
- 7 ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ ВЫЖИВШИХ:** случайным образом определите первого игрока и положите колоду замыслов справа от него. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает выжившего и берёт соответствующие фигурку, карту персонажа и S.P.E.C.I.A.L.-жетон, помеченный на рубашке силуэтом этого персонажа. Затем игрок помещает фигурку в незанятый сектор на фрагменте «Лагерь на перекрёстке». Сектор — часть фрагмента поля, обведённая белыми линиями.
- 8 ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ:** каждый игрок берёт планшет и ставит зелёный указатель в отверстие «0», красный — в отверстие «16», а серый — в отверстие слева от счётчика опыта. Каждый игрок кладёт свой начальный S.P.E.C.I.A.L.-жетон персонажа в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете, затем берёт один случайный дополнительный S.P.E.C.I.A.L.-жетон и кладёт его в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете. Если дополнительный жетон совпадает с начальным, нужно взять другой на замену дополнительному. Затем каждый игрок берёт 1 карту замысла, не показывая другим. Наконец, каждый игрок берёт 3 крышки.
- 9 ПРИМЕНИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ:** примените любые эффекты с оборота листа сценария. Затем в каждый сектор на игровом поле, где есть значок врага, положите в открытую 1 случайный жетон врага с таким значком (подробнее о врагах — позже). Наконец, положите жетоны могущества ★ и ♥ на верхнее деление счётчика могущества на листе сценария.

СОДРУЖЕСТВО
 Подготовка: поместите 014
 Положите жетон ♥ на Даймонд-Сити.

ОБОРОТ ЛИСТА СЦЕНАРИЯ
 «Поместить» карту — значит найти в библиотеке карту с указанным номером и выложить её в игровую зону.

ПРАВИЛА ИГРЫ

5

РАУНД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Когда все сошли, враги на игровом поле активируются и атакуют. После этого начинается новый раунд. Так продолжается до тех пор, пока какой-либо игрок не наберёт достаточно влияния, чтобы объявить о победе, или пока жетон одной из группировок не достигнет последнего деления счётчика могущества.

ВЫПОЛНЯЕМ ХОД

Ваш ход — самое время блеснуть! Можете исследовать Пустошь, сразиться с опасными врагами и выполнить задания. В свой ход вы можете выполнить не более 2 действий, после чего передаёте ход следующему игроку. Одно и то же действие можно выполнять несколько раз. Вам доступны следующие действия:

- ☛ **Разведка:** переверните соседний фрагмент игрового поля, лежащий закрытым.
- ☛ **Движение:** передвиньте вашу фигурку по игровому полю.
- ☛ **Задание:** выполните одно из доступных заданий.
- ☛ **Встреча:** возьмите и разыграйте карту встречи, соответствующую вашему положению на игровом поле.
- ☛ **Бой:** попытайтесь убить врага в вашем секторе.
- ☛ **Привал:** восстановите здоровье, верните ваших спутников в исходное положение и обменяйтесь добычей с другими выжившими.

Все действия подробно описаны в следующих разделах.

ВЫ, ВЫЖИВШИЙ



В этом буклете слово «вы» подразумевает и игрока, выполняющего ход, и персонажа, которым он управляет. Выживший и игрок неразделимы. В некоторых картах и в правилах игрока также называют «активным игроком».

РАЗВЕДКА

Никто не знает точно, что ждёт его в Пустоши, но вы готовы это выяснить! Вокруг много неисследованных территорий, представленных перевернутыми фрагментами игрового поля, и вы можете выполнить действие «Разведка», чтобы узнать, какие тайны там скрываются.

Каждый фрагмент игрового поля делится на сектора, обведённые белыми линиями. Если вы находитесь в секторе, который граничит с закрытым фрагментом игрового поля, вы можете выполнить действие «Разведка» и перевернуть этот фрагмент. Затем расположите фрагмент так, чтобы стрелка в углу указывала в том же направлении, что и стрелка на начальном фрагменте.

Если на только что раскрытом фрагменте игрового поля есть значки врагов, возьмите случайный жетон врага указанного типа и положите его в этот сектор в открытую.



ОБИТАТЕЛЬ ПУСТОШИ РАЗВЕДЫВАЕТ ЗАКРЫТЫЙ ФРАГМЕНТ И ОБНАРУЖИВАЕТ ЗАПРАВКУ «КРАСНАЯ РАКЕТА».



ФРАГМЕНТ НУЖНО РАСПОЛОЖИТЬ В СООТВЕТСТВИИ С БЕЛОЙ СТРЕЛКОЙ. ЗАТЕМ НУЖНО ВЫЛОЖИТЬ НА ЭТОТ ФРАГМЕНТ ОДНОГО ВРАГА ☠ В ОТКРЫТУЮ.

ДВИЖЕНИЕ

Движение используют, чтобы (угадайте с трёх раз!) передвигаться по игровому полю! Но будьте осторожны. Пустошь опасна, здесь вас ждёт пересечённая местность и полным-полно радиации.

Выполняя действие «Движение», вы получаете 2 очка движения. На то, чтобы передвинуть фигурку в соседний сектор, тратится 1 очко. Можете сделать одно движение, прерваться, чтобы выполнить второе своё действие, а закончив с ним, вернуться к движению и завершить его. Кроме того, если вы дважды выполняете движение в свой ход, очки движения от обоих действий можно сложить и потратить разом (см. пример движения ниже).

МЕСТНОСТЬ

Тип местности обозначен цветом границы сектора. Тип местности сектора может влиять на выжившего, который передвигается в этот сектор.

- ⚠ **ПЕРЕСЕЧЁННАЯ (КРАСНАЯ):** нужно потратить 2 очка движения, чтобы передвинуться в этот сектор.
- ⚠ **РАДИОАКТИВНАЯ (ЗЕЛЁНАЯ):** получите заражение в 1 рад (☢), передвинувшись в этот сектор (подробнее о радиации далее).



ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ





- 1 Выходец из убежища выполняет 2 действия «Движение» и получает 4 очка движения. Первое он тратит, чтобы передвинуться в соседний сектор.
- 2 Второе и третье очки он тратит, чтобы передвинуться в сектор с пересечённой местностью.
- 3 Последнее, четвёртое очко он тратит, чтобы передвинуться в сектор с радиоактивной местностью, и получает 1 рад.

ЗАДАНИЕ

Чтобы завоевать влияние в Пустоши, надо помогать другим людям, будь то случайные обитатели Пустоши или одна из могущественных группировок, указанных в сценарии. Все способы, какими вы можете помочь людям, представлены в виде заданий.

Задания, которые можно выполнить, помещены в открытую в игровую зону. Одно задание помещают при подготовке, а затем остальные — по ходу игры. В каждом задании есть несколько целей, каждая со своими результатами. У каждой цели есть свои требования. В одних может быть указано название или тип сектора, где должна находиться ваша фигурка, в других — перечислены конкретные действия, которые вам надо выполнить.

Некоторые цели помечены значком  — это значит, что вы должны выполнить действие «Задание», чтобы эта цель была выполнена. Если выполняются требования такой цели и если в вашем секторе нет врагов, можете выполнить действие «Задание», чтобы это задание было завершено.


Если цель не помечена значком , задание завершается автоматически, когда выполнены требования цели; никакое действие не требуется!

Когда задание завершено, вы применяете все эффекты, перечисленные в строке результатов ниже цели, которую вы выполнили (см. врезку «Результаты на картах» справа).

014 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СОДРУЖЕСТВО


В этой новой части Пустоши много опасностей, но чаще всего вы слышали про жутких «синтов». Они выглядят, говорят и даже пахнут как люди, но на самом деле это роботы, которые внедрились в Содружество как шпионы.

1 Убить предполагаемого робота, которого никто не будет искать.

Убить любого 

 × 2 • Поместите 015 и 134 в мусорку

2 Похоже на раздутый пузырь. Поищите в Даймонд-Сити секретную информацию.

 Даймонд-Сити

 × 2 • Поместите 016 и 067. Добавьте 017 • В мусорку

Цели

Результаты

КАРТА ЗАДАНИЯ

ЖЕТОНЫ ЗАДАНИЙ

Если карта предписывает вам положить жетон задания, выберите пару жетонов задания одного цвета. Положите один на игровое поле, как указано в задании, а другой — на саму карту задания. Когда вам будет сказано отправить эту карту «в мусорку», уберите оба жетона заданий.




Жетоны заданий

РЕЗУЛЬТАТЫ НА КАРТАХ

















Когда задание выполнено, это оказывает ряд эффектов на игру. Эти эффекты кратко перечислены в строке результатов на карте задания ниже строки цели.

Применяйте эти эффекты слева направо, как указано.

 +
 × 2 • Поместите 015 и 134 в мусорку

СТРОКА РЕЗУЛЬТАТОВ

-  **ДОБАВЬТЕ #:** найдите в библиотеке карту с номером #. Посмотрите, какая рубашка у этой карты. Возьмите с верха колоды с той же рубашкой столько карт, каково число игроков в партии. Замешайте их вместе с найденной картой и положите взакрытую наверх той же колоды.
-  **ПОМЕСТИТЕ #:** найдите в библиотеке карту с номером # и выложите в открытую в игровую зону рядом с остальными заданиями.
-  **# ОПЫТА:** получите # количество опыта (XP).
-  **# КРЫШЕК:** получите # количество крышек.
-  **СТАНЬТЕ X:** возьмите жетон особенности X.
-   **ИЛИ** : возьмите карту из колоды с соответствующим значком на рубашке. Если значок сопровождается числом, например  × 2, возьмите указанное количество карт.
-  **ПОЛУЧИТЕ УНИКАЛЬНЫЙ АКТИВ X:** найдите в колоде уникальных активов карту X и возьмите себе. Если этот актив уже забрали, возьмите случайный уникальный актив.
-  **ТОРГУЙТЕ # РАЗ:** купите или продайте на рынке указанное (#) количество активов (будет объяснено позже).
-  **★ + ИЛИ**  +: группировка, соответствующая значку, приобретает количество влияния, равное количеству знаков «+» после значка (об этом тоже позже).
-  **В МУСОРКУ:** уберите эту карту в коробку. Если задание не отправляют «в мусорку», его карта остаётся в игровой зоне и его можно будет выполнить снова.

ВСТРЕЧА

После войны мало что осталось, но в ключевых местах всё ещё сохранились довоенные артефакты и собираются выжившие. За прошедшие годы в Пустоши выросли целые города. С помощью действия «Встреча»

вы сможете охотиться в Пустоши, обмениваться нажитым добром с людьми в поселениях и исследовать убежища.

Если вы в секторе, помеченном значком встречи (см. ниже), вы можете выполнить действие «Встреча», чтобы разыграть карту из колоды со значком, соответствующим этой встрече. В каждой локации можно разыграть только одну встречу за ход, и нельзя выполнять это действие, если в одном секторе с вами находится враг.

ЗНАЧКИ ВСТРЕЧ

В начале игры есть два значка встреч:



Встреча в Пустоши: карты в этой колоде позволяют вам поискать что-нибудь полезное в Пустоши.



Встреча в поселении: карты в колоде поселений позволяют вам покупать и продавать вещи на рынке, а также искать предметы в поселениях.

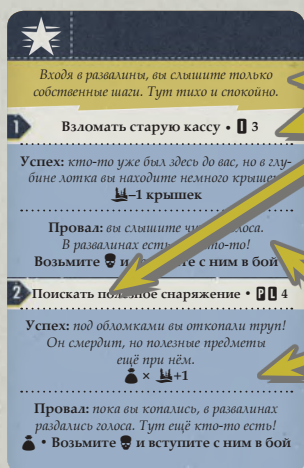
Есть ещё два значка встреч в убежищах: и . Но карты встреч в убежищах нельзя добавить в игру, пока вы не выполните особые задания. Пока карты встреч в убежищах не будут добавлены в игру, нельзя разыграть встречу в локации убежища.

УРОВЕНЬ ВСТРЕЧИ



Каждый значок встречи на игровом поле помечен числом, указывающим её уровень. Если в строке результатов указан значок встречи (или) вместо числа, считайте, что число равно уровню вашей встречи.

К примеру, если вы разыгрываете встречу уровня 2 на заправке «Красная ракета» и результат гласит « * », возьмите две карты добычи.



КАРТА ВСТРЕЧИ

ЧИТАЙТЕ ЭТО

А ЭТО ПОКА НЕ ЧИТАЙТЕ

КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ВСТРЕЧИ

Чтобы разыграть встречу, игрок справа от вас берёт одну карту встречи и вслух зачитывает текст, написанный курсивом вверху карты. Затем он зачитывает вслух полужирный текст в начале каждого пронумерованного варианта, в том числе все проверки и требования. Затем вы выбираете, какой вариант хотите разыграть, и игрок, зачитавший карту, предлагает вам выполнить перечисленные требования этого варианта: например, пройти проверку, сразиться с врагами или заплатить крышками.

Если вы сумели выполнить все требования выбранного варианта, игрок справа от вас зачитывает текст после заголовка «Успех» под этим вариантом. Иначе он зачитывает текст после заголовка «Провал» под этим вариантом. Наконец, вы применяете все эффекты, перечисленные в строке результатов для соответствующего исхода (см. врезку «Результаты на картах» слева). Завершив встречу, положите её карту под низ соответствующей колоды.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПРОВЕРОК



Многие встречи и задания требуют от вас пройти проверку. Для каждой проверки указаны один или несколько S.P.E.C.I.A.L.-жетонов и уровень сложности, например 4. Чтобы провести проверку, бросьте 3 кубика V.A.T.S. и посчитайте количество значков попаданий () выпавших на верхних гранях кубиков. Если оно больше или равно уровню сложности проверки, вы достигли успеха!

Если у вас есть S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, которые совпадают с теми, что используются в проверке, вы можете перебросить любое число кубиков, прежде чем разыграть окончательные результаты проверки. Можно перебросить кубики по разу за каждый используемый в проверке S.P.E.C.I.A.L.-жетон.

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ

- 1 Изгой Братства должен пройти проверку 4. Он бросает кубики V.A.T.S. и получает 3 значка . Маловато для успеха.
- 2 У него есть жетон S, так что он может перебросить любое количество кубиков. Он решает перебросить только один кубик, на котором не выпало . Новый бросок даёт ему необходимое для успеха количество !



РЫНОК: ПОКУПАЕМ И ПРОДАЁМ

Когда вы разыгрываете встречи в поселениях, у вас часто будет возникать возможность продать или купить предметы или завербовать спутников на рынке. В таком случае вы должны взять 1 карту с верха колоды активов (☉) и положить её слева от рынка. В тексте встречи указано число; это максимальное количество активов, которые вы можете купить или продать. Например, если в тексте встречи указано «торгуйте два раза», вы можете купить два актива, или купить один актив и продать один, или продать два актива.

Чтобы купить актив, потратьте столько крышек, сколько указано на ценнике в правом верхнем углу карты актива.

На некоторых картах, например на картах спутников, вместо цены указан жетон или особенность. Такие карты можно брать, только если у вас есть указанный жетон или особенность.

Чтобы продать актив, сбросьте его из вашего инвентаря в соответствующую стопку сброса и возьмите на одну крышку меньше, чем цена этого актива.



ЦЕНА ПРЕДМЕТА

КРЫШКИ!



Крышки — общепринятая валюта в Пустоши. Их можно добыть мародёрством и продажей вещей.

Каждый игрок сам отслеживает свой личный запас с помощью жетонов крышек. Когда вы получаете крышки, берите нужное количество жетонов из общего запаса, а когда тратите — возвращайте в общий запас. Есть жетоны крышек номиналом «1» и «5». Свободно разменивайте их, когда вам надо!



Закончив продавать и покупать, сбросьте с рынка или добавьте на рынок карты активов, чтобы на рынке оказалось ровно 4 карты. Если карты нужно сбросить, сбрасывайте их, начиная с правой стороны счётчика. Если карты нужно добавить, берите их из колоды активов и кладите в открытую, начиная с левой стороны счётчика.

ИНВЕНТАРЬ И ЭКИПИРОВКА



Получив предмет или спутника, кладите его в вашу игровую зону; теперь он в вашем инвентаре. Вы можете держать в инвентаре не больше 3 карт активов одновременно. Если в вашем инвентаре уже есть 3 карты, а вы получаете ещё, вы должны выбрать и сбросить карты, чтобы осталось не больше 3.



ЭКИПИРОВКА

ИНВЕНТАРЬ

Кроме того, у вас может быть не больше 3 экипированных карт одновременно — одна одежда (👔), одно оружие (🔪) и один спутник (👤). Для каждой карты предназначена своя ячейка на вашем планшете игрока. Экипированные карты считаются отдельно от инвентаря. Вы можете менять экипировку, когда приобретаете новую карту, либо в начале вашего хода, либо когда выполняете действие «Привал».



БОЙ

Не будем скрывать: снаружи очень опасно. Полчища мутантов, рейдеров и тварей похуже поджидают; когда выживший пройдёт мимо, наивно хлопая глазами. Вам надо подготовиться к бою с этими врагами.


Вы можете выполнить действие «Бой», чтобы сразиться с одним врагом в вашем секторе.



Сражаясь с врагом, попытайтесь нанести ему количество попаданий, которое больше или равно его уровню, а также избежать ответного попадания. Вы можете поразить голову, руки, ноги или туловище врага, но считаются только попадания туда, где враг уязвим!

Чтобы сразиться с врагом, бросьте все три кубика V.A.T.S. Некоторые виды оружия (о них позже) позволяют вам перебросить кубики. Если после окончательного броска на кубиках выпали значки , враг наносит вам попадания! За каждый значок  получите количество урона, равное уровню врага.

ЗДОРОВЬЕ И РАДИАЦИЯ

Получив урон, переместите красный указатель на планшете игрока влево на столько отверстий, сколько урона получили. Аналогично, получив радиационное заражение (, переместите зелёный указатель на планшете игрока вправо на столько отверстий, сколько радиации получили. Если красный и зелёный указатели оказались на одном отверстии (или красный ушёл левее зелёного), вы убиты!

Если вас убили, поставьте вашу фигурку в любой сектор фрагмента «Лагерь на перекрёстке», сбросьте все карты из вашего инвентаря (но сохраните все экипированные карты) и полностью восстановите здоровье, переставив красный указатель на высшее значение счётчика. Радиацию вы после смерти не восстанавливаете. Если после восстановления здоровья вы всё равно умираете, потому что значение радиации на максимуме, вы проиграли и выбываете из игры.



Теперь ваша очередь наносить попадания! Вы наносите попадания в те части тела, которые закрашены зелёным на верхних гранях кубиков. Но считаются попадания только в те части тела, которые у врага уязвимы. За каждый кубик, на котором закрашена зелёным уязвимая часть врага, вы наносите 1 попадание. Каждый кубик может нанести попадание только одной части тела. Если количество попаданий больше или равно уровню врага, вы его убили!

Убив врага, вы получаете опыт, равный его уровню, и сбрасываете врага с игрового поля. Затем возьмите случайного врага того же типа из запаса и положите его **взакрытую** на ближайший такой же значок на игровом поле, на котором ещё нет жетона врага. Когда враг лежит **взакрытую**, он неактивен.

Если вы не убили врага в бою, он остаётся в том же секторе. Нанесённые ему попадания не переносятся на следующий бой. Следующий выживший будет сражаться с выздоровевшим врагом.



НЕАКТИВНЫЕ ВРАГИ





Неактивные враги лежат **взакрытую** на игровом поле. Вы не можете сражаться или применять ваши свойства против неактивного врага, зато они не мешают вам выполнять действия в своих секторах. Когда в конце раунда активируются враги определённого типа (об этом позже), всех неактивных врагов того же типа нужно перевернуть лицевой стороной вверх — они становятся активными.

ОРУЖИЕ И ОДЕЖДА

На карте каждого оружия указаны один или несколько S.P.E.C.I.A.L.-жетонов. За каждый такой жетон (но только если он у вас есть) вы можете перебросить любое количество кубиков, прежде чем применить итоговые результаты броска. Вы можете перебросить кубики по разу за каждый имеющийся у вас S.P.E.C.I.A.L.-жетон, который указан на вашем экипированном оружии.

Кроме того, если у оружия есть значок «дальнобойное» (, он позволит вам сразиться с врагом, который находится не в вашем секторе, а в соседнем. Если у врага в соседнем секторе нет значка , вы автоматически наносите одно дополнительное попадание в бою.

Экипированная одежда может дать вам брону, значение которой указано на значке . В бою вы отменяете количество значков  на кубиках, равное значению вашей экипированной брони.



В бою результаты

ДАННЫЕ ОБ ОРУЖИИ



В бою мо

Броня

СВОЙСТВА ВРАГОВ

У врагов бывают свойства, влияющие на ход боя. Они помечены значками на жетонах.



АГРЕССИВНЫЙ: когда этот враг передвигается в ваш сектор или вы передвигаетесь в его сектор, вы немедленно вступаете в бой; такой бой не считается отдельным действием.



БРОНЯ: требуется одно дополнительное попадание, чтобы убить этого врага.



ДОБЫЧА: убив этого врага, возьмите одну карту добычи.



РАДИОАКТИВНЫЙ: если этот враг попаданием наносит вам любое количество урона, получите заражение радиацией в количестве, равном уровню врага.



ДАЛЬНОБОЙНЫЙ: когда этот враг активируется (об этом позже), он может атаковать вас из соседнего сектора. Если он так делает, а у вас нет оружия, добавьте один к результатам броска кубиков.



БЕГСТВО: если вам не удалось убить этого врага в бою, он становится неактивным. Переверните его лицевой стороной вниз.

ПРИВАЛ

Вы ещё не устали от всего этого? Когда Пустошь выжимает вас до капли, найдите безопасное место, чтобы отдохнуть, восстановить силы и поторговать с другими выжившими. Выполняя действие «Привал», вы восстанавливаете 3 пункта здоровья и возвращаете в подготовленное положение все свои повернутые карты. Затем вы получаете особенность «Бодрый»: возьмите жетон особенности «Бодрый» и положите его на ваш планшет игрока (об особенностях поговорим позже). Наконец, вы можете обменяться с любыми выжившими, находящимися в вашем или в соседнем секторе.

Нельзя выполнить это действие, если в вашем секторе враг.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И ПОВЕРНУТЫЕ КАРТЫ



Некоторые карты нужно повернуть, чтобы применить их свойство. Для этого карта кладётся набок (поворачивается на 90 градусов по часовой). Повернутую карту нельзя повернуть снова. Когда правила требуют вернуть карту в подготовленное положение, поверните её на 90 градусов против часовой, чтобы она снова лежала вертикально. Возвращая спутника в подготовленное положение, проверьте требования, перечисленные внизу его карты. Если они не удовлетворяются, сбросьте этого спутника.



Подготовленная карта



Повернутая карта

ОБМЕН С ВЫЖИВШИМИ

Выжившие могут обмениваться активами, добычей, замыслами и крышками. Остановившись на привал, вы можете выбрать другого выжившего, находящегося в вашем или соседнем секторе, и обменяться любым количеством активов, добычи, замыслов и крышек. Обе стороны должны быть согласны на обмен. Можете также обменивать ваше добро на обещания, но будут ли эти обещания сдержаны, зависит только от игроков.

ПРИМЕР БОЯ

- 1 Выживший вступает в бой с рейдером-психом в своём секторе. Он бросает 3 кубика.



- 2 У выжившего экипирован «Потрошитель», и, поскольку у него есть , он решает перебросить 2 кубика. Отличный выбор! Результаты после второго броска куда лучше.

- 3 Всё же на верхних гранях есть , так что рейдер наносит выжившему попадания! Но у того есть «Палёный плащ», дающий 1 броню, и это отменяет 1 . Выживший получает 4 урона — по 2 за каждый неотменённый .

- 4 Теперь выживший атакует рейдера. Он наносит два попадания, по одному за каждый кубик, на котором выпали уязвимые части тела рейдера — и . Так как количество попаданий равно уровню рейдера-психа, враг убит.

- 5 Выживший получает 2 опыта и берёт карту добычи благодаря значку на жетоне рейдера-психа.

КОНЕЦ РАУНДА

В Пустоши много опасностей, в том числе жуткие враги и могущественные группировки, стремящиеся добиться своих целей. Пока что всё веселье доставалось выжившим, но в конце раунда эти силы получают возможность действовать.

Когда все игроки сделали ходы, активируются враги. Раскройте верхнюю карту из колоды замыслов и разыграйте значки врагов, указанные внизу карты, а затем сбросьте её. Во время активации врага весь текст на картах замыслов игнорируется — этот текст используют, только если игрок взял эту карту (об этом позже).



КАРТА ЗАМЫСЛА

АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

Врагов активируют по типам, в порядке значков, указанных внизу карты, слева направо. Когда тип врага активируется, переместите каждого врага этого типа на 1 сектор в сторону ближайшего выжившего. Если перед движением враг находился в одном секторе с выжившим, вместо движения этот враг вступает с выжившим в бой.



ВРАГИ, КОТОРЫЕ АКТИВИРУЮТСЯ В ЭТОМ РАУНДЕ

Также враг вместо движения вступает в бой, если у него есть значок и в соседнем секторе находится выживший. Когда все враги одного типа активировались, переверните всех неактивных врагов того же типа лицевой стороной вверх.

Когда враг атакует выжившего, бой разыгрывается так же, как если бы выживший выполнял действие «Бой». Если несколько выживших находятся на равном расстоянии от врага, он движется в сторону того из них (или атакует того из них), у кого меньше разность между указателем здоровья и указателем радиации. Если у двух претендентов эта разность одинакова, выбирают того из этих игроков, кто раньше ходит в следующем раунде.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ

Когда взята последняя карта замысла, перемешайте стопку сброса, чтобы собрать из неё новую колоду замыслов. Затем передайте колоду игроку справа от первого — теперь он первый игрок. Очередность последующих ходов не меняется.

Наконец, продвиньте жетоны обеих группировок на 1 деление вниз по счётчику на листе сценария, чтобы показать, как их могущество растёт со временем.

Игру продолжает следующий игрок по порядку хода. Перед началом следующего хода нового первого игрока раунд закончится и будет раскрыта следующая карта замысла.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Выполняя задания по ходу игры, вы можете получить в награду карты замыслов. Эти карты отмечают ваши достижения в Пустоши. Свои карты замыслов надо держать в тайне от остальных выживших. Каждая карта замысла автоматически даёт вам +1 влияние () и может дать вам дополнительное влияние, если вы выполните требования, описанные на карте. Вам нужно достичь определённого уровня влияния раньше других игроков. На руке можно иметь не более 4 карт замыслов; если вы взяли пятую, выберите ненужную вам карту и замешайте её в колоду замыслов.

Количество влияния, необходимого для победы, зависит от количества участников партии:

- ♣ 1 ИГРОК: 11 ВЛИЯНИЯ
- ♣ 2 ИГРОКА: 10 ВЛИЯНИЯ
- ♣ 3 ИГРОКА: 9 ВЛИЯНИЯ
- ♣ 4 ИГРОКА: 8 ВЛИЯНИЯ

Как только суммарное значение влияния на ваших картах замыслов достигнет указанного количества или превысит его, игра заканчивается вашей победой! Покажите ваши карты замыслов другим игрокам. В этот момент остальные выжившие, которые также достигли указанного количества влияния или превзошли его, тоже могут показать карты и объявить о совместной с вами победе.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ВРАГОВ



Все враги и активируются. Неактивный переверните лицевой стороной вверх — это мародёр! Затем активируются , и кротокрыс атакует обитателя пустоши в своём секторе!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вам стоит узнать кое-что ещё, прежде чем отправиться в Пустоши! В следующих главах будет рассказано, как копить опыт и приобретать особенности и с какими группировками вы столкнётесь в своих приключениях.

ОПЫТ И РОСТ УРОВНЯ

Убивая врагов, разыгрывая встречи и выполняя задания, вы приобретаете опыт (XP) и становитесь более могущественным... и более S.P.E.C.I.A.L.-ным! Каждый раз, когда вы убиваете врага, вы получаете опыт, равный уровню убитого. Прочие игровые эффекты, дающие опыт, конкретно указывают, сколько опыта вы должны получить.

Опыт отмечается серым указателем. Впервые получив опыт, переставьте указатель в отверстие ниже вашего крайнего левого S.P.E.C.I.A.L.-жетона. Каждый раз, когда вы получаете опыт, перемещайте указатель под следующий S.P.E.C.I.A.L.-жетон на вашем планшете игрока. Количество перемещений указателя равно количеству опыта, который вы получили. Если указатель опыта выходит за последний S.P.E.C.I.A.L.-жетон, вы растётё в уровне! Переставьте указатель опыта обратно в крайнее левое отверстие и затем продолжайте переставлять его в новые отверстия, если вам полагается ещё какой-то опыт.



Счётчик опыта

После того как вы выросли в уровне, возьмите два случайных S.P.E.C.I.A.L.-жетона и выберите один, который оставите себе. Если у вас ещё не было такого жетона, добавьте его на ваш планшет игрока. Если у вас такой жетон уже есть, вместо него вы получаете преимущество! Верните жетон в запас и найдите в колоде преимуществ карты, соответствующие этому жетону. Выберите, какую из этих карт преимуществ взять себе.

КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Карты преимуществ дают мощные, но одноразовые свойства. Чтобы использовать карту преимущества, сбросьте её в свой ход и примените эффекты, описанные на карте. Нельзя сбросить карту, если вы в данный момент выполняете какое-либо действие (если это не «Движение»).

ОСОБЕННОСТИ

Решения, принятые вами в ходе встреч и при выполнении заданий, могут серьёзно повлиять на вас и вашу репутацию в Пустоши. Эти детали сюжета отмечаются с помощью жетонов особенностей.

Есть 6 особенностей, отмечаемых тремя типами жетонов. Если вы получили жетон особенности, вы не можете одновременно иметь особенность, изображённую на его обратной стороне.



Кумир/Презренный: эти особенности указывают, что о вас думают жители Пустоши. Если вас считают кумиром, люди вас обожают. Если же вы «презренный»... ну, и так понятно.



Синт/Супермутант: эти особенности указывают, что вы синт или супермутант.



Бодрый/Зависимый: эти особенности указывают ваше физическое состояние или зависимость от одного из препаратов, распространённых в Пустоши.

Получив особенность, возьмите соответствующий жетон и положите в одну из ячеек в правом верхнем углу вашего планшета. Если у вас уже есть такой жетон, повернутый другой стороной, просто переверните его. Так вы потеряете особенность, указанную на одной стороне, и приобретёте ту, что на другой. Но если на жетоне, лежащем в открытую, нарисован значок замка, его нельзя перевернуть и получить особенность с обратной стороны.



Значок замка

Если в какой-то момент вам предписано потерять особенность, сбросьте этот жетон. Вы теряете особенность, даже если на ней значок замка.

БОДРЫЙ

Большинство особенностей не имеют дополнительных правил, они просто отмечают данные о вашем персонаже и указывают, какие варианты вы можете выбирать и каких спутников завербовать. Но особенность «Бодрый» можно использовать во благо себе.

Проходя проверку или вступив в бой с врагом, вы можете при желании перестать быть *бодрым* и получить право на один переброс любого числа кубиков.

ГРУППИРОВКИ

В Пустоши орудуют могущественные группировки, и каждая старается добиться своих целей. Выжившие вправе выбирать, когда и какой группировке помогать или мешать, но группировки продолжают бороться за свои интересы в любом случае.

Лист сценария указывает две группировки, которые участвуют в выбранном вами сценарии, и отражает их текущее могущество на счётчике. На листе также указан враг, соответствующий каждой группировке. Жетоны группировок на игровом поле обозначают врагов, указанных на листе сценария.



Жетоны группировок

Если значок группировки указан внизу карты замысла, раскрытой для активации врагов, жетоны врагов, относящихся к этой группировке, активируются по тем же правилам, что и обычные враги.

Если у врага на листе сценария указано значение «X» или «Y», оно определяется положением жетона могущества этой группировки на счётчике. Значения «X» и «Y» указаны справа от счётчика могущества.

МОГУЩЕСТВО ГРУППИРОВКИ

Положение жетона группировки на счётчике в левой части листа сценария отражает текущее могущество этой группировки. Жетон может продвигаться по счётчику по мере того, как выжившие выполняют задания и пустеет колода замыслов. Положение жетона влияет на значения некоторых карт замыслов и может влиять на силу жетонов врагов, соответствующих этой группировке.



Счётчик могущества

Выжившие могут продвигать жетоны группировок, выполняя некоторые задания. Все задания, в чьей строке результатов указаны значки ★ или ♡, продвигают соответствующий жетон группировки по счётчику на число делений, равное количеству знаков + после значка. Кроме того, когда колода замыслов опустела, обе группировки продвигаются на 1 деление на счётчике.

Когда жетон группировки достигает последнего деления счётчика, эта группировка получает достаточно могущества, чтобы захватить всю Пустошь, и игра закончена! Если продвижение этого жетона даёт кому-то из выживших достаточно влияния, чтобы выиграть игру, он может объявить о своей победе. Если же ни один выживший не достиг требуемого влияния, побеждает та группировка, что первой дошла до конца, а все выжившие проигрывают.

ВЕРНОСТЬ

Некоторые карты замыслов указывают, что вы завоевали доверие одной из группировок. Эти карты замыслов можно использовать, чтобы обезопасить себя от агентов этой группировки. В начале вашего хода вы можете раскрыть карту замысла ★ или ♡ с руки и положить её рядом с собой на стол — так вы объявите о своей верности данной группировке. Верность сохраняется, пока эта карта лежит в открытую рядом с вами.



Значок группировки

Объявив о верности группировке, вы получаете 3 эффекта:

- ❖ Враги, принадлежащие к этой группировке, в вашем секторе не мешают вам выполнять действия.
- ❖ Когда враги, принадлежащие к этой группировке, активируются, они не рассматривают вас как мишень и двигаются только в сторону выживших, которые не верны их группировке.
- ❖ Вы не можете атаковать врагов, принадлежащих к этой группировке.

Вы можете держать открытой только одну карту замысла. Если вы открываете другую карту замысла, чтобы объявить о верности, предыдущую карту нужно вернуть на руку. Также вы можете в начале вашего хода забрать выложенную карту замысла, чтобы разорвать клятву верности.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА



Играя в **Fallout** в одиночку, следуйте стандартным правилам игры со следующими изменениями.

- ❖ Когда в задании требуется, чтобы вы находились в одном секторе с другим выжившим, вы должны вместо этого находиться в секторе 🏠. Если задание требует от другого выжившего пройти проверку, он по умолчанию получает результат «3».
- ❖ Разыгрывая карты встреч, зачитывайте их сами. Читайте только ту часть текста, которую обычно читают вслух, а затем принимайте решения до того, как прочитаете о последствиях.
- ❖ Когда колода замыслов опустеет, продвиньте жетон могущества только той группировки, у которой на данный момент меньше могущества. Если у двух группировок равное количество могущества, продвиньте оба жетона, как обычно.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

FANTASY FLIGHT GAMES

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: Эндрю Фишер и Нейтан Хайек

ПРОДЮСЕР: Молли Гловер

РЕДАКТУРА И КОРРЕКТУРА: Адам Бейкер, Отем Кольер и Дэвид Хансен

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ: Джеймс Книффен

ДИЗАЙНЕРЫ: Моника Хелланд, Эван Симоне и Брайан Шомбург

ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ: Бен Цвайфель

АРТ-ДИРЕКТОРЫ: Энди Кристенсен и Мелисса Шелтер

СКУЛЬПТОРЫ: Бексли Андраджак, Роб Брантсег, Кори Девор, Никлас Норман и Гэри Сторкемп

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Зак Тевалтомас

ГЛАВНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлаш

ГЛАВНЫЙ МЕНЕДЖЕР ПО РАЗВИТИЮ: Крис Гербер

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Эндрю Наваро

ASMODEE NORTH AMERICA

КООРДИНАТОР ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ: Шерри Аниси

МЕНЕДЖЕР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ: Симон Эллиотт

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

ИЗДАТЕЛЬ: Кристиан Т. Петерсен

BETHESDA SOFTWARES

РАЗРАБОТЧИКИ BETHESDA: Мэтт Дэниелс, Джон Пол Дюваль и Алан Нейнс

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ В BETHESDA SOFTWARES: Майк Кочис

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Эндрю Аарестад, Брэд Андрес, Джоно Барель, Дж. Ф. Бодуан, Мартин Борегар, Дейн Белтрами, Майкл Бернабо, Райан Биллингтон, Форрест Бауэр, Макс Брук, Фрэнк Брукс, Кристофер Браун, Дональд Баббинс, Лукас Кэррингтон, Дэниел Ловат Кларк, Стив Корнетт, Тим Кокс, Мэтт Дэниелс, Сидни Делп, Себастьян Дюбэ, Джон Пол Дюваль, Эмерик Двайер, Рич Эдвардс, Шейн Фернандес, Джошуа Фаунтин, Пол Граймс, Брендан Хейнс, Мэтт Харкрейдер, Пит Хайнс, Бетси Марнро Джеффри, Клинтон Джеффри, Эрик Йохансен, Джефф Ли Джонсон, Майк Кочис, Курт Кульманн, Майкл Латтанция, Ю-Тинь Лян, Нета Мейнор, Мария Морфин, Люк Майолл, Алан Нейнс, Джо Олсен, Клифф Орм, Брендон Пардю, Кейти Пикотт, Карл Робинсон, Себастьян Руссо,

Рико Сауседо, Доминик Шелтон, Фил Спир, Том Соренсон, Сэм Стюарт, Дэниел Стайлс, Брендон Стиллмен, Джессика Стиллмен, Тим Стиллмен, Чед Стоун, Гэри Сторкемп, Рикки Суарес, Пол Воллворк, Джессика Вильямс, Бен Вилсон, Дэвид Витингтон, Джей Вудвард, Крис Вайатт, Галит Зайерман и Идан Зайерман.
Огромное спасибо нашим бета-тестерам!

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Fallout, Bethesda and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. and/or its affiliates in the U.S. and/or other countries. Fantasy Flight Supply and the FFG logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is a © of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Александр Гагинский

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Антон Русин

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Николай Пегасов

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



? Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

РАДИУС ВЗРЫВА

ВЕСЕЛЬЕ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ





Fallout[®]



СПРАВОЧНИК



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

Перед началом первой партии мы рекомендуем прочесть буклет правил игры целиком, а если возникнут вопросы во время игры, искать ответы в этом справочнике.

Справочник делится на следующие разделы:

ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА СТРАНИЦА 2

Полные правила подготовки к настольной игре *Fallout*.

ГЛОССАРИЙ СТРАНИЦА 3

Большую часть справочника занимает глоссарий, в котором все правила игры изложены в алфавитном порядке.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ СТРАНИЦА 15





Подробный перечень тем и номера страниц для быстрого поиска.

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК СТРАНИЦА 16

Основные правила и значки, часто используемые в игре, изложены в краткой форме.

ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА





Прежде чем начать игру, выполните следующее:

- 1 ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ:** вместе решите, какой сценарий вы хотите пройти. Возьмите лист выбранного сценария и положите его в игровую зону.
- 2 СОБЕРИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** перемещайте по отдельности фрагменты игрового поля со знаками  и . Затем соберите игровое поле по схеме на обороте выбранного листа сценария. На схеме показано, в какие места положить фрагменты в открытую, а в какие — случайные фрагменты  или  взакрытую.
- 3 ОТСОРТИРУЙТЕ ЖЕТОНЫ:** разделите на кучки жетоны S.P.E.C.I.A.L., крышек, особенностей и врагов. Убедитесь, что S.P.E.C.I.A.L.-жетоны и жетоны врагов лежат взакрытую и перемешаны. Жетоны врагов после перемешивания нужно разделить на стопки по типам.
- 4 СОБЕРИТЕ КОЛОДЫ ВСТРЕЧ:** разделите начальные карты встреч (со звёздочкой в левом верхнем углу) на две колоды по рубашкам, перемешайте их по отдельности и положите в игровую зону взакрытую.
- 5 СОБЕРИТЕ ОСТАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ:** уберите из колоды замыслов все карты, у которых число в левом нижнем углу больше, чем текущее количество игроков. Затем по отдельности перемешайте колоды замыслов, добычи и активов и положите их в игровую зону взакрытую.



ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА



Это основные принципы, на которых построена игра. Им всегда нужно неуклонно следовать.

-  Если написанное в этом справочнике противоречит буклету правил, справочник идёт в приоритете.
-  Текст на картах приоритетнее того, что написано в справочнике.
-  Если игровой эффект можно в равной степени применить к двум и более игрокам, предпочтение отдаётся первому игроку, а затем каждому игроку после него в порядке по часовой стрелке.
-  Слово «может» означает, что эффект необязателен.


Убедитесь, что до библиотеки карт, карт преимуществ, уникальных активов и кубиков V.A.T.S. удобно дотянуться всем игрокам.

- 6 СОЗДАЙТЕ РЫНОК:** выложите в ряд 4 карты активов в открытую рядом с колодой активов — это рынок.
- 7 ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ ВЫЖИВШИХ:** случайным образом определите первого игрока и положите колоду замыслов справа от него. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе выжившего и берёт соответствующие фигурку, карту персонажа и S.P.E.C.I.A.L.-жетон, помеченный на рубашке силуэтом этого персонажа. Затем игрок помещает фигурку в незанятый сектор на фрагменте «Лагерь на перекрёстке».
- 8 ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ:** каждый игрок берёт планшет и ставит зелёный указатель в отверстие «0», красный — в отверстие «16», а серый — в отверстие слева от счётчика опыта. Каждый игрок кладёт свой начальный S.P.E.C.I.A.L.-жетон персонажа в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете, затем берёт один случайный дополнительный S.P.E.C.I.A.L.-жетон и кладёт его в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете. Если дополнительный жетон совпадает с начальным, нужно взять другой на замену дополнительному. Затем каждый игрок берёт 1 карту замысла, не показывая другим. Наконец, каждый игрок берёт 3 крышки.
- 9 ПРИМЕНИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ:** примените любые эффекты с оборота листа сценария или других компонентов, разграниченных в начале игры. Затем за каждый сектор на игровом поле, где есть значок врага, положите в открытую 1 случайный жетон врага с таким значком. Наконец, положите жетоны могущества  и  в верхний сектор счётчика могущества на листе сценария.

ГЛОССАРИЙ

В этом разделе содержится подробная информация обо всех игровых темах в алфавитном порядке.

АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

В конце каждого раунда игроки раскрывают карту замысла, чтобы определить, какие враги активируются (см. «Раунды»). Когда тип врага активируется, переместите каждого врага этого типа на 1 сектор в сторону ближайшего выжившего. Если перед движением враг находился в одном секторе с выжившим, вместо движения этот враг вступает с выжившим в бой. Также враг вместо движения вступает в бой, если у него есть значок  и в соседнем секторе находится выживший.

- ⊕ Если несколько выживших находятся на равном расстоянии от врага, он движется в сторону того из них (или атакует того из них), у кого меньше разность между указателем здоровья и указателем радиации.
 - » Если у двух претендентов эта разность одинакова, выбирают того из этих игроков, кто раньше ходит в следующем раунде.
 - » Если несколько врагов атакуют одного и того же выжившего, он сам определяет порядок, в котором разыгрываются атаки.
 - » Если у врага есть на выбор несколько равнозначных секторов, через которые он может передвинуться в сторону выжившего, первый игрок определяет, через какой сектор враг двинется.
- ⊕ Враги двигаются на один сектор, игнорируя тип местности.
- ⊕ Враги могут двигаться через фрагменты игрового поля, лежащие взакрытую. Каждый закрытый фрагмент игрового поля считается за один сектор.
 - » Если враг находился на закрытом фрагменте игрового поля в тот момент, когда этот фрагмент перевернули, то выживший, который разведал фрагмент, сам выбирает, на какой сектор этого фрагмента поместить этого врага.
- ⊕ Когда все враги одного типа активировались, переверните всех неактивных врагов того же типа лицевой стороной вверх. Во время этой активации они не двигаются и не вступают в бой.

Связанные темы: враги, действие «Разведка», бой, первый игрок, счётчик здоровья, фрагменты игрового поля, раунды, сектора

БИБЛИОТЕКА КАРТ

Все карты заданий и встреч, помеченные номером в левом верхнем углу, входят в библиотеку карт. Их не добавляют в игру, пока какой-либо компонент не предписывает их

«добавить» или «поместить». Библиотеку карт нужно отложить в сторону, отсортировав карты по номерам.

- ⊕ Если текст на игровом компоненте предписывает взять карту с определённым номером из библиотеки карт (см. «Результаты»), игрок ищет эту карту в библиотеке и добавляет в игру, как предписано.
- ⊕ Игрокам нельзя читать текст на картах в библиотеке. Даже при поиске по библиотеке следует смотреть только на номера карт, но ни в коем случае не читать тексты на них.

Связанные темы: карты встреч, карты заданий, результаты

БОЙ

Бой происходит между выжившим и врагом. Вступая в бой с врагом, выживший выполняет следующее:

- 1 **Бросить кубики:** бросьте 3 кубика V.A.T.S.
 - 2 **Перебросить кубики:** вы можете один раз перебросить любое количество кубиков за каждый S.P.E.C.I.A.L.-жетон, который у вас есть и который указан на вашем экипированном оружии.
 - 3 **Разыграть попадания по выжившему:** за каждый значок попадания (●), выпавший на кубиках, получите количество урона, равное уровню врага. Прежде чем получить урон, уменьшите общее число ● на суммарное значение всей брони, которой экипирован ваш выживший.
 - 4 **Разыграть попадания по врагу:** вы наносите попадания в те части тела, которые закрашены зелёным на верхних гранях кубиков. Но считаются попадания только в те части тела, которые у врага уязвимы. За каждый кубик, на котором закрашена зелёным уязвимая часть врага, вы наносите 1 попадание. Если количество попаданий больше или равно уровню врага, вы его убили.
 - 5 **Получить опыт:** убив врага, вы получаете опыт, равный уровню врага.
 - » Независимо от того, убит враг или нет, бой заканчивается.
- ⊕ Когда карта предписывает «взять жетон врага и вступить с ним в бой», игрок берёт жетон врага указанного типа из запаса, проходит все стадии боя с этим врагом, а затем сбрасывает жетон.
 - » Если это происходит при выполнении задания или розыгрыше одного из вариантов встречи, выжившему засчитывается успех, только если враг убит.

- ⊕ Свойства, помеченные «в бою», можно применять на любом этапе боя.
- ⊕ Свойства, помеченные «перед боем», нужно применить, прежде чем бросать кубики V.A.T.S.
- ⊕ Если свойство карты ссылается на жетоны, использующиеся во время боя, считается каждый S.P.E.C.I.A.L.-жетон, отмеченный на экипированном оружии выжившего.

✦ Некоторые карты дают возможность перебросить кубики. Если не указано иное, эти свойства нужно использовать на этапе боя «перебросить кубики».

✦ Если выживший убит, а враг нет, то враг остаётся активным в своём секторе. Попадания, нанесённые врагу, на следующий бой не переносятся.

Связанные темы: одежда, враги, свойства врагов, действие «Бой», убит, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, кубики V.A.T.S., оружие, опыт

В МУСОРКУ

См. «Результаты» на стр. 11.

ВЕРНОСТЬ

В начале своего хода выживший может раскрыть карту замысла ★ или ♥ с руки и положить её рядом с собой на стол, чтобы объявить о своей верности данной группировке. Верность сохраняется, пока эта карта лежит в открытую.

✦ Объявив о верности группировке, выживший получает 3 эффекта:

- » Враги, принадлежащие к этой группировке, не мешают выжившему выполнять действия в своём секторе.
- » Когда враги, принадлежащие к этой группировке, активируются, они не рассматривают верных им выживших как мишень. Они двигаются только в сторону выживших, которые не верны их группировке.
- » Выживший не может атаковать врагов, принадлежащих группировке, которой он верен.

✦ Держать открытой таким образом можно только одну карту замысла. Если выживший открывает другую карту замысла, чтобы объявить о верности, предыдущую карту нужно перевернуть и снова скрыть.

✦ В начале своего хода выживший может забрать открытую карту замысла, чтобы разорвать клятву верности.

✦ Открытые карты замыслов учитываются и при подсчёте влияния выжившего, и при подсчёте карт замыслов, которые может держать выживший.

✦ Получив пятую карту замысла, выживший может сбросить ту, которую открыл для объявления верности.

Связанные темы: действия, активация врагов, карты замыслов, враги, группировки, действие «Бой», влияние, выжившие, ходы

ВЛИЯНИЕ

Чтобы победить в игре, выжившие должны зарабатывать влияние, которое им дают карты замыслов. Достигнув необхо-

димого количества влияния, выживший объявляет о победе и раскрывает свои карты замыслов. Этот выживший выиграл.

✦ Количество влияния, необходимое для победы, зависит от количества участников партии:

- » **1 игрок:** 11 влияния
- » **2 игрока:** 10 влияния
- » **3 игрока:** 9 влияния
- » **4 игрока:** 8 влияния

✦ Если несколько выживших достигли необходимого количества влияния, они побеждают вместе!

- » Все выжившие, достигшие необходимого влияния, побеждают, даже если у одного из них влияния больше.

Связанные темы: карты замыслов, счётчик могущества, выжившие

ВРАГИ

Жетоны врагов олицетворяют опасных тварей и людей Пустоши.

✦ Для каждого врага указаны его тип, название, уровень, уязвимости и один-два значка свойств.

✦ Когда враг убит, его жетон сбрасывают. Затем новый жетон врага того же типа берут из запаса и кладут взакрытую на ближайший такой же значок на игровом поле, на котором ещё нет жетона врага.

- » Если равноудалённых секторов несколько, то первый игрок выбирает, в какой из них положить нового врага.

✦ Жетоны врагов, лежащие взакрытую, — неактивные. Если жетон врага неактивен, нельзя заглядывать на лицевую сторону жетона, вступать с врагом в бой или применять в его отношении любые свойства. Когда тип этого врага активируется, неактивный враг переворачивается и становится активен.

- » Неактивные враги не мешают выжившим выполнять действия «Встреча», «Привал» или «Задание» в своих секторах.

- » Если врага выложили взакрытую во время активации его типа, то во время этой активации его жетон не переворачивается и остаётся лежать взакрытую.

✦ Когда карта предписывает «взять жетон врага и вступить с ним в бой», игрок берёт жетон врага этого типа из запаса и вступает с ним в бой.

- » Независимо от результатов боя врага сбрасывают. Новый жетон на поле не выкладывают.

Связанные темы: активация врагов, свойства врагов, бой, первый игрок, сектора

ВЫЖИВШИЕ

Слово «выживший» подразумевает персонажа, его карты, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, особенности, фигурку и игрока, который всем этим управляет.

- ✦ У каждого выжившего есть планшет игрока, где находятся счётчики здоровья, радиации, опыта, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны и особенности. На каждом планшете внизу есть указатели, поясняющие, куда помещать экипированные карты и инвентарь.

СВЯЗАННЫЕ ТЕМЫ: счётчик здоровья, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, особенности, ходы, опыт

ГРУППИРОВКИ

В игре есть две группировки, которые борются за власть в Пустоши. В каждом сценарии они разные, но их всегда обозначают значки ★ и ♠. На поле могут появляться жетоны группировок, а на счётчике могущества будет отслеживаться их могущество. Выжившие могут помогать той или иной группировке, выполняя задания.

В начале своего хода игрок может раскрыть карту замысла ★ или ♠ с руки, чтобы объявить о своей верности данной группировке.

СВЯЗАННЫЕ ТЕМЫ: карты замыслов, счётчик могущества, жетоны группировок, верность, карты заданий

ДЕЙСТВИЕ «БОЙ»

Выживший может выполнить действие «Бой», находясь в одном секторе с активным врагом.

- ✦ Выживший, у которого экипировано оружие со значком «дальнобойный» (🔫), может выполнить это действие, чтобы вступить в бой с врагом, находящимся в соседнем секторе. Если у врага в соседнем секторе нет значка 🗡, выживший наносит одно дополнительное попадание.
- ✦ Если в одном секторе с выжившим находятся несколько врагов, он сам выбирает, с кем вступить в бой.

СВЯЗАННЫЕ ТЕМЫ: действия, враги, бой, сектора, оружие

ДЕЙСТВИЕ «ВСТРЕЧА»

Выживший может выполнить действие «Встреча», находясь в секторе, помеченном значком встречи (🏠, 🚗, 🚚 или 🚛), чтобы разыграть карту встречи из колоды с соответствующим значком.

- ✦ Чтобы разыграть встречу, игрок справа от активного берёт одну карту встречи и вслух зачитывает текст, написанный курсивом вверху карты. Затем он зачитывает вслух полужирный текст в начале каждого пронумерованного варианта, в том числе все проверки и требования. Затем

активный игрок выбирает, какой вариант хочет разыграть, и выполняет перечисленные требования этого варианта.

- ✦ Некоторые варианты требуют от игрока выполнить какие-либо задачи, например вступить в бой или пройти проверку. Выбрав такой вариант, игрок пытается выполнить эти задачи. Если он успешно прошёл проверку или убил врага, то разыгрывает результат «успех», если нет — «провал».
- ✦ У некоторых вариантов есть требования: такие варианты можно выбрать, только если вы соответствуете этим требованиям. Например, для некоторых вариантов нужно иметь особенность «Презренный» или «Супермутант».
- ✦ Если текст, написанный полужирным, начинается со слова «ОБЯЗАТЕЛЬНО» и игрок соответствует указанному условию, выживший обязан разыграть этот вариант и не может выбрать другой. Если же игрок не соответствует указанному условию, такой вариант выбрать нельзя.
- ✦ Многие результаты требуют отправить карту встречи «в мусорку» после того, как она разыграна. Если же карту не требуется отправлять «в мусорку», её нужно подложить под низ соответствующей колоды.

- ✦ Действие «Встреча» можно выполнять только один раз за ход на каждом значке встречи.
- ✦ Большинство значков встречи помечено числом, указывающим их уровень. Если в строке результатов указан значок встречи (🏠 или 🚗) вместо числа, считайте, что число равно уровню вашей встречи.
- ✦ Пока карты встреч в убежищах не будут добавлены в игру, нельзя разыграть встречу в локации убежища.
- ✦ Нельзя выполнять действие «Встреча», если в одном секторе с вами находится активный враг.

СВЯЗАННЫЕ ТЕМЫ: карты встреч, значки встреч, бой, результаты, сектора, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, проверки, особенности


ДЕЙСТВИЕ «ДВИЖЕНИЕ»


Выполняя действие «Движение», выживший получает два очка движения. Каждое можно потратить на то, чтобы передвинуть свою фигурку в соседний сектор.

- ✦ Передвижение в сектор с пересечённой местностью требует потратить дополнительное очко движения.
 - ✦ Два очка движения, необходимые, чтобы передвинуться в такой сектор, можно брать из разных действий.
- ✦ Можно сделать одно движение, прерваться, чтобы выполнить второе своё действие, а закончив с ним, вернуться к движению и завершить его.

СВЯЗАННЫЕ ТЕМЫ: действия, фрагменты игрового поля, сектора, выжившие, местность

ДЕЙСТВИЕ «ЗАДАНИЕ»

Выживший может выполнить действие «Задание», чтобы попытаться завершить задание, помеченное .

- ⊕ Выживший может попытаться завершить задание, только если отвечает требованиям, указанным после . Самое распространённое требование — чтобы выживший находился в определённом секторе.
- ⊕ Разыгрывая действие «Задание», выживший выполняет всё, что перечислено в требованиях задания: например, проходит проверку. В случае успеха цель выполнена.
- ⊕ Нельзя выполнить действие «Задание», находясь в одном секторе с активным жетоном врага.

Связанные темы: действия, враги, карты заданий, результаты

ДЕЙСТВИЕ «ПРИВАЛ»

Выполняя действие «Привал», выживший может в любом порядке сделать следующее: восстановить 3 пункта здоровья, вернуть в подготовленное положение все свои повернутые карты, получить особенность «*Бодрый*» и обменяться с выжившими, находящимися в его секторе или в соседнем.

- ⊕ Выжившие могут обмениваться предметами, спутниками, замыслами и крышками в любом количестве. Обе стороны должны быть согласны на обмен. Можно также обменивать ваше добро на обещания, однако держать их необязательно.
 - » Нельзя обмениваться прочими игровыми элементами, такими как особенности, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, преимущества или начальная карта гуля.
 - » Карты замыслов можно показывать другому выжившему перед обменом.
- ⊕ Выживший не может выполнить действие «Привал», если в одном секторе с ним находится активный враг.
- ⊕ Все повернутые карты нужно вернуть в подготовленное положение.

Связанные темы: действия, карты замыслов, карты активов, крышки, враги, повернутые карты, счётчик здоровья, особенности

ДЕЙСТВИЕ «РАЗВЕДКА»

Если вы находитесь в секторе, который граничит с закрытым фрагментом игрового поля, вы можете выполнить действие «Разведка» и перевернуть этот фрагмент. Затем расположите фрагмент так, чтобы стрелка в углу указывала в том же направлении, что и стрелка на начальном фрагменте.

- ⊕ Если на только что раскрытом фрагменте игрового поля есть значки врагов, возьмите из запаса случайный жетон врага указанного типа и положите его в открытую в сектор с этим значком.

- ⊕ Если на фрагменте, пока он лежал взакрытую, находились враги, то игрок, проводивший разведку, сам выбирает, в какие сектора только что разведанного фрагмента поместить этих врагов.

Связанные темы: действия, враги, фрагменты игрового поля, сектора

ДЕЙСТВИЯ

Каждый выживший выполняет в свой ход два действия. Действия позволяют передвигаться, производить разведку, встречаться, вступать в бой, выполнять задания, останавливаться на привал или выполнять другие действия, указанные на картах.



- ⊕ Одно и то же действие выживший может выполнить дважды за ход, кроме действия «Встреча».

- ⊕ Если выживший не может или не хочет выполнять доступные действия во время своего хода, можно пропустить одно или оба действия. Пропущенные действия потеряны, их нельзя выполнить позже или перенести в будущие ходы.

- ⊕ Только действие «Движение» можно прерывать другим действием. Все остальные действия нужно выполнить до конца, прежде чем приступить к следующему.

Связанные темы: действие «Привал», действие «Встреча», действие «Разведка», действие «Бой», действие «Движение», действие «Задание»





ЖЕТОНЫ ГРУППИРОВОК

Жетоны группировок ( и ) в каждом сценарии оказывают разные эффекты, которые зависят от того, что написано на листе сценария. Чаще всего они обозначают жетоны врагов.

- ⊕ Когда жетон группировки обозначает врага, он следует всем правилам врагов. Однако если этот враг должен стать неактивным, этот жетон просто сбрасывают.
- ⊕ Когда враг, принадлежащий группировке, убит, его жетон сбрасывают и не заменяют неактивным жетоном того же типа.

Связанные темы: враги, группировки, счётчик могущества, убит

ЗНАЧКИ ВСТРЕЧ

Некоторые сектора помечены значками встреч (, ,  или ). Кроме того, некоторые значки помечены числом, обозначающим уровень. Выживший может выполнить действие «Встреча» в таком секторе, чтобы взять и разыграть карту встречи из колоды, соответствующей указанному значку.

- ✦ Если в игре нет колоды встреч с каким-либо значком, то нельзя выполнить действие «Встреча» в таком секторе.
- ✦ Существуют две разные колоды встреч в убежищах, одна с номером «84», другая — «109». Эти карты можно брать, только находясь в убежище с соответствующим номером.

Связанные темы: действие «Встреча», карты встреч, сектора

ИНВЕНТАРЬ

Предметы и спутники, которые есть у выжившего, но не экипированы, находятся в его инвентаре. Вы можете держать в инвентаре не больше 3 карт одновременно. Эти карты складывайте стопкой под крайней правой ячейкой внизу планшета. Экипированные карты считаются отдельно от инвентаря.

- ✦ Если в вашем инвентаре уже есть 3 карты, а вы получаете ещё, вы должны выбрать и сбросить карты, чтобы осталось не больше 3.

- ✦ Все игроки могут видеть, у кого какие карты в инвентаре.

Связанные темы: одежда, карты активов, спутники, экипировка, предметы, карты добычи, карты уникальных активов, оружие

КАРТЫ АКТИВОВ





Карты активов обозначают предметы, которые можно купить, и спутников, которых можно завербовать в поселениях.

- ✦ Карты активов используются для создания рынка.
- ✦ Получив карту актива, выживший добавляет её в свой инвентарь или кладёт в соответствующую ячейку экипировки.
- ✦ Сбрасывая карту, игрок кладёт её в стопку сброса активов.
- ✦ Если из колоды активов взяли последнюю карту, игроки перемешивают стопку сброса и создают из неё новую колоду.

Связанные темы: спутники, экипировка, инвентарь, предметы, рынок

КАРТЫ ВСТРЕЧ

Карты встреч рассказывают короткие истории и предлагают варианты выбора. Всё это зачитывают вслух, когда выживший выполняет действие «Встреча». Есть четыре колоды встреч:

- » **Встречи в Пустоши** : руины и заброшенные здания, в которых выжившие могут поискать добычу. Эту колоду нужно собрать при подготовке.
- » **Встречи в поселении** : населённые пункты, где выжившие могут покупать и продавать предметы на рынке. Эту колоду нужно собрать при подготовке.
- » **Встречи в убежище**  : убежища «Волт-тек», которые могут разведать выжившие. Есть две колоды

убежищ. Обе не участвуют в игре до тех пор, пока их не добавят. Когда появляется необходимость добавить такие карты в игру, для них создают новые колоды, если в игре ещё нет карт того же типа.

- ✦ Встречи со значком звезды в левом верхнем углу кладут в игровую зону в ходе подготовки.

Связанные темы: библиотека карт, действие «Встреча», значки встреч, бой, результаты, проверки

КАРТЫ ДОБЫЧИ





Карты добычи — это предметы, спутники и события, с которыми выжившие могут столкнуться в Пустоши.

- ✦ Если вы получили карту предмета или спутника, можете сразу экипировать её или добавить в ваш инвентарь. Если вы получили карту события, следуйте инструкциям на карте, а затем сбросьте её.
- ✦ Сброшенные карты кладутся в стопку сброса добычи.
- ✦ Если вам предписано взять больше карт добычи, чем помещается в инвентарь, вы берёте карты, а затем сбрасываете лишние, чтобы предел инвентаря не был превышен (как правило, предел равен 3).

Связанные темы: одежда, спутники, свойства врагов, инвентарь, предметы, результаты, оружие

КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Карты заданий дают выжившим цели. Если их выполнить, то можно получить награду: как правило, это карты замыслов или могущество для одной из группировок.

- ✦ В каждом задании есть одна или несколько целей, которые выжившим нужно выполнить. Цель может быть выполнена или автоматически, или с помощью действия «Задание».
 - » «Автоматические» цели можно выполнить прямо по ходу игры, например «убить врага » или «разведать  фрагмент». Как только выживший это сделает, цель выполнена.
 - » Некоторые цели помечены значком , после которого перечислены некоторые требования или условия. Если выполняются требования такой цели, то вы можете выполнить действие «Задание», чтобы это задание было завершено. Самое распространённое требование — чтобы выживший находился в определённом секторе; оно указывается после значка . Разыгрывая действие «Задание», выполните все перечисленные инструкции (обычно нужно пройти проверку или вступить в бой); выполнять эти инструкции нужно слева направо. Если выживший с успехом выполнит инструкции, цель выполнена.

✦ Если текст предписывает выложить жетон задания, выживший выбирает пару цветных жетонов и кладёт один из них на игровое поле, как указано на карте, а другой — на саму карту задания. Когда эту карту сбрасывают, с ней сбрасывают и оба жетона.

✦ Выполнив задание, выживший применяет по очереди, слева направо, все результаты, перечисленные в строке результатов под выполненной целью.

✦ Задания, доступные всем выжившим для выполнения, выкладывают в общую игровую зону. Одно задание (или больше) помещают при подготовке, остальные могут быть помещены по ходу игры.

» Помещая задание, выполните инструкции в верхней части карты.

Связанные темы: карты замыслов, библиотека карт, враги, счётчик могущества, бой, фрагменты игрового поля, действие «Задание», результаты, подготовка, проверки

КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ

Карты замыслов дают игрокам влияние (👉), которое им необходимо для победы в игре. Каждая карта замысла даёт вам +1 к влиянию и может дать дополнительное влияние, если вы выполните требования, описанные на карте.

В конце каждого раунда игроки раскрывают 1 карту замысла из колоды, чтобы определить, какие враги активируются. Затем эту карту сбрасывают.

✦ При подготовке каждый выживший берёт 1 карту замысла. Колоду замыслов кладут на стол возле первого игрока.

✦ В левом нижнем углу каждой карты замысла указано число. В начале партии уберите из колоды замыслов все карты, на которых это число превышает количество игроков.

✦ На руке можно держать не более 4 карт замыслов; если вы взяли пятую, выберите ненужную вам карту и замешайте её в колоду замыслов.

✦ Количество карт на руке игрока — открытая информация.

✦ Информацию на картах замыслов игрок держит в тайне от других. Игроки могут при желании делиться этой информацией с другими, но сами карты можно раскрывать только в том случае, если вы хотите объявить о верности какой-либо группировке.

✦ Когда взята последняя карта замысла, перемешайте стопку сброса, чтобы собрать из неё новую колоду замыслов. Затем передайте колоду игроку справа от первого; он теперь будет первым игроком.

Наконец, продвиньте жетоны обеих группировок на 1 деление по счётчику на листе сценария.

Связанные темы: активация врагов, группировки, первый игрок, влияние, верность, раунды, подготовка

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

При подготовке каждый выживший получает карту, уникальную для выбранного персонажа. Это могут быть предметы, спутники или особые свойства этого персонажа.

✦ Если это карта предмета или спутника, её можно сразу экипировать или положить в свой инвентарь.

✦ Если это не предмет и не спутник, положите её в вашу игровую зону. Выживший должен следовать всем правилам, перечисленным на этой карте. Такие карты персонажей нельзя обменять или сбросить.

Связанные темы: спутники, экипировка, инвентарь, предметы

КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Преимущества — это мощные, но одноразовые свойства.

Выживший получает карту преимущества, если при росте уровня выбирает такой S.P.E.C.I.A.L.-жетон, который у него уже есть. Чтобы использовать карту преимущества, выживший в свой ход сбрасывает её и применяет эффекты, описанные на карте.

✦ Преимущества можно использовать только в ход выжившего. Если не указано иное, их нельзя использовать в тот момент, когда выживший выполняет любое действие, кроме движения.

✦ Все карты преимуществ в колоде и в игровой зоне выживших — общедоступная информация. Их можно смотреть в любой момент.

✦ Если нужно сбросить карту преимущества, выживший возвращает её в колоду преимуществ.

Связанные темы: действия, рост уровня, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, выжившие, ходы, опыт

КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ АКТИВОВ

Карты уникальных активов — это особо мощные предметы и люди, которых выжившие могут встретить по ходу заданий и встреч. Картами уникальных активов могут быть предметы или спутники.

✦ Получив уникальный актив, выживший ищет в колоде карту с указанным названием и либо экипирует её, либо добавляет в свой инвентарь.

» Если этот уникальный актив недоступен, выживший получает вместо него случайный уникальный актив.

✦ Сбрасывая карту уникального актива, выживший кладёт её рядом с колодой уникальных активов.

✦ Мы советуем для удобства отсортировать карты в колоде уникальных активов по алфавиту.

Связанные темы: спутники, карты встреч, инвентарь, предметы, карты заданий

КРЫШКИ

Крышки — валюта Пустоши. Выжившие тратят крышки, покупая предметы в ходе торговли или используя определённые свойства карт.

- ✦ Каждый игрок может иметь сколько угодно крышек, ограничений нет.
- ✦ Крышка с номиналом «5» равна пяти крышкам с номиналом «1». Выжившие могут в любой момент разменивать свои крышки.
- ✦ Когда вы получаете крышки, берите нужное количество жетонов крышек из общего запаса, а когда тратите — возвращайте в общий запас.

Связанные темы: ограничения на компоненты, действие «Встреча», торговля, рынок

КУБИКИ V.A.T.S.

Три кубика V.A.T.S. используются при боях и проверках. Каждая сторона кубика содержит силуэт V.A.T.S. и может держать один или несколько значков.

- ✦ Каждый силуэт V.A.T.S. состоит из четырёх частей: голова, туловище, руки и ноги. Каждая часть может быть либо уязвима (покрашена зелёным), либо нет (чёрным).

Связанные темы: бой, проверки

МЕСТНОСТЬ

Тип местности обозначен цветом границы сектора:

- ✦ **Пересечённая (красная граница):** нужно потратить 2 очка движения, чтобы передвинуться в этот сектор. Выживший, которому не хватает очков движения, в этот сектор передвинуться не может.
- ✦ **Радиоактивная (зелёная граница):** выживший получает заражение в 1 рад, передвинувшись в этот сектор.

Связанные темы: фрагменты игрового поля, действие «Движение», радиация, сектора

ОБМЕН

См. «Действие „Привал“» на стр. 6.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Количество одних компонентов ограничено, других — нет:

- ✦ Количество жетонов крышек и группировок не ограничено. Если жетоны кончились, игроки могут подобрать им замену.
- ✦ Количество карт преимуществ ограничено.

- ✦ Когда колоды добычи, активов или замыслов или стопки жетонов врагов одного типа заканчиваются, игроки перемешивают соответствующий сброс, чтобы создать новую колоду/стопку.

Связанные темы: карты замыслов, карты активов, крышки, жетоны группировок, карты добычи, карты преимуществ

ОДЕЖДА


Одежда — тип предмета, который выживший может экипировать, чтобы получить бонусы в бою.

- ✦ Каждый выживший может экипировать не более одной одежды.
- ✦ В бою экипированная одежда выжившего отменяет столько вражеских попаданий, каково значение её брони.

Связанные темы: экипировка, бой, предметы

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Играя в *Fallout* в одиночку, следуйте стандартным правилам игры со следующими изменениями.

- ✦ Когда в задании требуется, чтобы вы находились в одном секторе с другим выжившим, вы должны вместо этого находиться в секторе . Если задание требует от другого выжившего пройти проверку, он по умолчанию получает результат «3».
- ✦ Разыгрывая карты встреч, зачитывайте их сами. Читайте только ту часть текста, которую обычно читают вслух, а затем принимайте решения до того, как прочитаете о последствиях.
- ✦ Когда колода замыслов опустеет, продвиньте жетон могущества только той группировки, у которой на данный момент меньше могущества. Если у двух группировок равное количество могущества, продвиньте оба жетона, как обычно.

Связанные темы: карты замыслов, действие «Встреча», значки встреч, счётчик могущества, карты заданий, раунды, проверки

ОПЫТ (XP)

Опыт, который выживший получает в Пустоши, приближает его к росту уровня. Опыт отсчитывают с помощью серого указателя рядом со S.P.E.C.I.A.L.-жетонами выжившего.

- ✦ Изначально указатель опыта находится в крайнем левом отверстии счётчика опыта. Каждый раз, когда выживший получает опыт, он перемещает указатель опыта под следующий S.P.E.C.I.A.L.-жетон на своём планшете. Количество перемещений указателя равно количеству опыта, которое получил выживший.

Если указатель опыта выходит за последний S.P.E.C.I.A.L.-жетон, выживший переставляет указатель опыта обратно в крайнее левое отверстие и растёт в уровне.



- » Получив много опыта сразу, выживший перемещает указатель за каждое очко полученного опыта, а затем проходит все необходимые шаги за каждый случай роста уровня, произошедший при этом.

- ⊕ Убив врага, выживший получает опыт, равный уровню врага.

Связанные темы: враги, бой, рост уровня, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, выжившие

ОРУЖИЕ

Оружие — тип предмета. Выживший может экипировать оружие, чтобы получить его бонусы в бою.

- ⊕ У каждого выжившего может быть только одно экипированное оружие.
- ⊕ Значки, указанные на экипированном оружии, позволяют выжившему получить 1 переброс за каждый соответствующий S.P.E.C.I.A.L.-жетон, который имеется в его распоряжении.
- ⊕ Экипированное оружие со значком «дальнобойное» () позволяет владельцу вступить в бой с врагом в соседнем секторе, выполняя действие «Бой». Если у врага нет значка , выживший наносит одно дополнительное попадание.

Связанные темы: экипировка, бой, действие «Бой», предметы, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны

ОСОБЕННОСТИ

Эти жетоны отмечают некоторые особенности выжившего.

- ⊕ Есть 6 особенностей, отмечаемых тремя типами жетонов.



Кумир/Презренный: эти особенности отмечают, что о выжившем думают жители Пустоши. Они не оказывают прямого эффекта, но могут упоминаться на картах спутников, встреч и заданий.



Синт/Супермутант: эти особенности отмечают, что выживший — синт или супермутант. Они не оказывают прямого эффекта, но могут упоминаться на картах спутников, встреч и заданий.



Бодрый/Зависимый: эти особенности отмечают физическое состояние или зависимость от одного из препаратов, распространённых в Пустоши.

Проходя проверку или вступив в бой с врагом, *бодрый* выживший может при желании перестать быть *бодрым* и получить право на один переброс любого числа кубиков.

- ⊕ Каждый выживший может иметь только по одному экземпляру каждого жетона особенности, поэтому нельзя

одновременно иметь особенности, изображённые на разных сторонах жетона.

- ⊕ Получив особенность, выживший берёт соответствующий жетон и кладёт его в одну из трёх ячеек в правом верхнем углу своего планшета. Если там уже есть такой жетон, повернутый другой стороной, нужно его просто перевернуть. Таким образом выживший теряет особенность, указанную на одной стороне, и приобретает ту, что на другой.
- ⊕ Если на жетоне, лежащем в открытую, нарисован значок замка, его нельзя перевернуть и получить особенность с обратной стороны. Если выживший должен получить особенность с обратной стороны, он её не получает.
- ⊕ Потеряв особенность, выживший сбрасывает её жетон. Особенность можно потерять, даже если на ней значок замка.

Связанные темы: карты встреч, карты заданий, результаты, выжившие

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первого игрока случайным образом определяют в начале игры. Он держит колоду замыслов в своей игровой зоне.

- ⊕ Когда колоду замыслов передают следующему игроку, этот игрок становится новым первым игроком. Очередность последующих ходов не меняется.

Связанные темы: карты замыслов, раунды, выжившие

ПОБЕДА В ИГРЕ

См. «Влияние» на стр. 4.

ПОВЕРНУТЬ КАРТУ

Некоторые карты нужно повернуть на 90 градусов по часовой, чтобы применить их свойство.

- ⊕ Повернутую карту нельзя повернуть снова, пока её не вернут в подготовленное положение, например выполнив действие «Привал».
- ⊕ Повернутые карты могут быть экипированными и помещёнными в инвентарь. Повернутые карты можно экипировать, убирать из экипировки, обменивать и продавать.
 - » Если обменяться повернутой картой с другим выжившим во время действия «Привал», карта остаётся повернутой.
- ⊕ Повернутые карты возвращаются в подготовленное положение, когда выживший выполняет действие «Привал» или когда это предписывают игровые эффекты.
 - » Если для возврата карты в подготовленное положение требуется заплатить определённую стоимость, нужно это сделать, иначе карта так и останется повернутой.

Связанные темы: действие «Привал», спутники, экипировка, инвентарь, рынок, торговля

ПРЕДМЕТЫ

Тип карт, которые можно экипировать или положить в инвентарь.

- ⊕ Одежду и оружие нужно экипировать, чтобы получить их бонусы.
- ⊕ Припасы, препараты и журналы нельзя экипировать. Их можно использовать прямо из инвентаря.

Связанные темы: одежда, инвентарь, карты добычи, торговля, карты уникальных активов, оружие

ПРОВЕРКИ

Для каждой проверки указан уровень её сложности и несколько S.P.E.C.I.A.L.-жетонов (например: **CA** 4). Проходя проверку, выживший выполняет следующее:

- 1 Бросить кубики:** бросьте 3 кубика V.A.T.S.
 - 2 Перебросить кубики:** если у вас есть S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, которые совпадают с теми, что используются в проверке, вы получаете право переброса по количеству этих жетонов. Можно перебросить любое количество кубиков по разу за каждый используемый в проверке S.P.E.C.I.A.L.-жетон.
 - 3 Разыграть результаты:** посчитайте количество значков попаданий (●), выпавших на кубиках. Если оно больше или равно уровню сложности проверки, вы достигли успеха. В противном случае засчитывается провал. Разыграйте соответствующий результат по окончании проверки.
- ⊕ Если выживший достиг успеха или провала, но для этого случая не указано никакого результата, то ничего не происходит.

⊕ Силуэты V.A.T.S. на кубиках на проверку не влияют.

Связанные темы: карты встреч, карты заданий, результаты, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, выжившие, кубики V.A.T.S.

РАДИАЦИЯ

См. «Счётчик здоровья» на стр. 13.

РАУНДЫ

Игра делится на раунды. В каждом раунде игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В конце каждого раунда, прежде чем первый игрок сделает свой следующий ход, раскройте верхнюю карту из колоды замыслов и активируйте каждого врага тех типов, которые указаны внизу карты. Затем жетоны всех неактивных врагов тех же типов нужно перевернуть, чтобы они стали активными. Сбросьте раскрытую карту замысла.



⊕ Врагов активируют в порядке значков, указанных внизу карты, слева направо: сперва активируются все враги одного типа, потом следующего и т. д.





⊕ Если имеет значение порядок, в котором должны активироваться враги одного типа, выбор делает первый игрок.

Связанные темы: активация врагов, карты замыслов, враги, первый игрок, ходы

РЕЗУЛЬТАТЫ

Когда выживший выполнил цель в ходе задания или выбрал вариант в ходе встречи, то он получает некоторые результаты.

Если в результате фигурирует значок  или , то он считается числом, равным уровню только что разыгранной встречи. Если после значка стоит «+» или «-», то нужно прибавить к числу или отнять от числа указанный модификатор. Возможные результаты таковы:

- ⊕ **Добавьте #:** найдите в библиотеке карту с номером #. Посмотрите, какая рубашка у этой карты. Возьмите с верха колоды с той же рубашкой столько карт, каково число игроков в партии. Замешайте их вместе с найденной картой и положите взакрытую наверх той же колоды.
 - » Если нет колоды подходящего типа, создайте новую колоду.
- ⊕ **Поместите #:** найдите в библиотеке карту с номером # и выложите в открытую в игровую зону.
- ⊕ **Станьте X:** возьмите жетон особенности X.
- ⊕ **# опыта:** получите # количество опыта.
- ⊕ **# крышек:** получите # количество крышек.
- ⊕ ,  или : возьмите карту из колоды с соответствующим значком на рубашке. Если значок сопровождается числом, например  * 2, возьмите указанное количество карт.
- ⊕ **Торгуйте # раз:** купите или продайте на рынке указанное (#) количество активов.
- ⊕ **Получите уникальный актив X:** найдите в колоде уникальных активов карту X и возьмите себе. Если этот актив уже забрали, возьмите случайный уникальный актив.
- ⊕ **★+ или ♠+:** группировка, соответствующая значку, приобретает количество влияния, равное количеству «+» после значка.

⊕ **В мусорку:** эту карту убирают в коробку с игрой.

Связанные темы: карты замыслов, карты активов, крышки, библиотека карт, карты встреч, счётчик могущества, карты добычи, карты заданий, торговля, особенности, карты уникальных активов, опыт

РОСТ УРОВНЯ

Уровень выжившего растёт при получении опыта, если указатель опыта выходит за крайний правый S.P.E.C.I.A.L.-жетон. При росте уровня выживший берёт два S.P.E.C.I.A.L.-жетона и выбирает один, который оставит себе, а другой возвращает в запас. Если у выжившего ещё не было такого жетона, он добавляет его на свой планшет. Если у выжившего такой жетон уже есть, он сбрасывает взятый жетон и получает карту преимущества.

- ✦ Чтобы получить преимущество, выживший находит в колоде преимуществ карты, соответствующие этому жетону, и выбирает, какую из них взять себе.
 - » Если в колоде не осталось преимуществ, соответствующих взятому S.P.E.C.I.A.L.-жетону, выживший выбирает преимущество, соответствующее любому жетону из тех, которые у него уже есть.
 - » Если не осталось преимуществ, соответствующих жетонам выжившего, он не получает преимущество.

Связанные темы: карты преимуществ, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, выжившие, опыт

РЫНОК


Рынок — это ряд из четырёх карт активов, доступных выжившим для покупки.

- ✦ Когда карту добавляют на рынок, её кладут слева от ряда.
- ✦ Когда нужно сбросить карту с рынка, сбрасывают крайнюю правую.
- ✦ Если после торговли или другого действия выжившего на рынке оказалось больше или меньше 4 карт, нужно сбросить или добрать карты активов, чтобы на рынке было снова 4 карты.








Связанные темы: карты активов, торговля, подготовка


СВОЙСТВА ВРАГОВ


У врагов бывают свойства, влияющие на ход боя. Они помечены значками на жетонах.

- ✦ **АГРЕССИВНЫЙ** : когда этот враг передвигается в сектор выжившего или выживший передвигается в его сектор, они немедленно вступают в бой.
 - » Если враг с этим свойством передвигается в сектор, где больше одного выжившего, он вступает в бой с тем из них, у кого меньше разность между здоровьем и радиацией.
 - » Передвинувшись в сектор, где находится несколько врагов со свойством «Агрессивный», выживший сам выбирает, в каком порядке вступать с ними в бой.

- » Если враг с таким свойством выложен или активировался в одном секторе с выжившим, он не вступает в бой автоматически.

- ✦ **Броня** : требуется одно дополнительное попадание, чтобы убить этого врага.
- ✦ **РАДИОАКТИВНЫЙ** : если этот враг попаданием наносит выжившему любое количество урона, этот выживший получает заражение радиацией в количестве, равном уровню врага.
- ✦ **ДАЛЬНОБОЙНЫЙ** : когда этот враг активируется, если в соседнем с ним секторе есть выживший, враг вступает с ним в бой вместо того, чтобы двигаться. Если он так делает, а у выжившего нет  оружия, добавьте одно  к результатам броска кубиков.
 - » Если и в секторе с таким врагом, и в соседнем с ним секторе есть по выжившему, враг атакует того из них, у кого меньше разность между здоровьем и радиацией.
 - » Если выживший с  оружием вступает в бой с врагом, у которого тоже есть значок , дополнительных попаданий не наносят ни тот ни другой.

- ✦ **ДОБЫЧА** : убив этого врага, выживший берёт одну карту добычи.

- ✦ **БЕГСТВО** : если выжившему не удалось убить этого врага в бою, враг становится неактивным и остаётся в том же секторе.

Связанные темы: бой, счётчик здоровья, убит, карты добычи, действие «Движение», радиация, сектора, оружие

СЕКТОРА

Каждый сектор — часть фрагмента игрового поля, отделённая границами от других секторов.

- ✦ Выжившие и враги занимают сектора. В одном секторе может находиться любое число выживших и врагов. Местность секторов может влиять на выжившего, когда он передвигается в этот сектор. Сектора, обозначающие конкретные локации, помечены значками встреч и названиями.
 - » Два сектора считаются соседними, если у них общая граница.

Связанные темы: значки встреч, враги, фрагменты игрового поля, действие «Движение», выжившие, местность

СМЕРТЬ

См. «Убит» на стр. 14.

СПУТНИКИ

Спутники — тип карт, которые можно экипировать, чтобы получить бонусы.



- ✦ У каждого выжившего может быть только одна экипированная карта спутника.
- ✦ Она даёт выжившему свойство, которое можно использовать в свой ход. Для этого поверните карту спутника.
- ✦ Повернутые карты спутников, как экипированные, так и лежащие в инвентаре, возвращаются в подготовленное положение, когда выживший выполняет действие «Привал». Однако у каждого спутника есть требование внизу карты. Если это требование не выполнено на момент возврата в подготовленное положение, выживший должен сбросить этого спутника.

Связанные темы: карты активов, действие «Привал», экипировка, повернутые карты, инвентарь, карты добычи, торговля

СЦЕНАРИЙ

При подготовке игроки выбирают один сценарий, который будут проходить. Каждому сценарию соответствует свой двусторонний лист. На стороне А содержатся инструкции по подготовке, в том числе как собирать игровое поле и какое задание нужно поместить первым. На стороне Б находится вся информация о сценарии, используемая по ходу игры: в том числе каким врагам соответствуют жетоны группировок, а также счётчик могущества группировок.

Связанные темы: счётчик могущества, жетоны группировок, фрагменты игрового поля, карты заданий, подготовка

СЧЁТЧИК ЗДОРОВЬЯ (НР)

На планшете каждого игрока есть счётчик, где отмечаются показатели здоровья и радиации.

- ✦ Текущее здоровье выжившего отмечает красный указатель. В начале игры он установлен в крайнем правом отверстии.
- ✦ Получив урон, переместите красный указатель на планшете игрока в направлении убывания здоровья на столько отверстий, сколько урона получили.
- ✦ Текущий уровень радиации выжившего отмечает зелёный указатель. В начале игры он установлен в отверстии «0».
- ✦ Получив радиационное заражение, переместите зелёный указатель на планшете игрока в направлении возрастания на столько отверстий, сколько радиации получили.
- ✦ Если красный и зелёный указатели оказались в одном отверстии (или красный ушёл левее зелёного), вы убиты.
- ✦ Ни здоровье, ни радиация не могут выходить за максимальное или минимальное значение на счётчике.

Связанные темы: убит, радиация, выживших

СЧЁТЧИК МОГУЩЕСТВА


Счётчик могущества в левой части листа сценария отражает текущее могущество обеих группировок. В начале партии

жетоны группировок находятся на верхнем делении счётчика. Когда выжившие выполняют особые задания или когда пустеет колода замыслов, жетоны продвигаются вниз.

- ✦ Положение жетона на счётчике может влиять на силу жетонов врагов, соответствующих этой группировке. Если сила врага указана в виде буквенного значения, например «X», это значение определяют по текущему положению жетона группировки на счётчике могущества.
- ✦ Когда жетон группировки достигает последнего деления счётчика, она получает достаточно могущества, чтобы захватить всю Пустошь, и игра закончена!
 - » Если продвижение этого жетона даёт кому-то из выживших достаточно влияния, чтобы выиграть игру, он может объявить о победе. Если ни один выживший не достиг необходимого влияния, все выжившие проигрывают.
 - » Если жетон группировки продвинулся дальше последнего деления, учитывайте все пройденные деления (в том числе и за пределами последнего), когда будете подсчитывать, на сколько делений одна группировка опередила другую.

Связанные темы: карты замыслов, группировки, жетоны группировок, влияние, карты заданий

ТОРГОВЛЯ

Некоторые карты встреч, в основном из локаций , позволяют выжившим продать или купить карты. Торгуя, выживший сперва берёт одну карту актива из колоды и кладёт её слева от рынка. Затем можно выполнить любые из перечисленных ниже взаимодействий столько раз, сколько указано на карте встречи.

- ✦ **Купить:** выживший тратит столько крышек, сколько указано на ценнике в правом верхнем углу карты актива, после чего кладёт эту карту в свой инвентарь или экипирует её.
- ✦ **Продать:** выживший сбрасывает экипированную карту или карту из своего инвентаря и получает на одну крышку меньше, чем цена этого актива.
- ✦ **Завербовать:** выживший берёт с рынка спутника и кладёт его в свой инвентарь или подходящую ячейку экипировки. Спутника можно завербовать, только если у выжившего есть особенность или S.P.E.C.I.A.L.-жетон, указанные в правом верхнем углу карты спутника. Если в правом верхнем углу не указано никакой особенности, то спутника может завербовать любой.
- ✦ Если после торговли с выжившим на рынке оказалось больше или меньше 4 карт, сбросьте или доберите карты активов, чтобы на рынке было снова 4 карты.

Связанные темы: карты активов, крышки, спутники, карты встреч, значки встреч, предметы, рынок, S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, результаты, особенности

УБИТ

Выживший убит, если его показатели здоровья и радиации сравнялись или первый ушёл левее второго. Враг убит, если выживший нанёс ему в бою количество попаданий, равное или превышающее его уровень.

⊕ Когда выживший убит, его фигурку убирают с игрового поля. Затем он ставит свою фигурку в любой сектор начального фрагмента, сбрасывает все карты из своего инвентаря (но сохраняет экипированные) и полностью восстанавливает своё здоровье (показатель радиации не меняется).

- » Если выживший убит в бою, бой закончен. Больше не разыгрывайте никаких этапов этого боя.
- » Если выживший убит в свой ход, ход немедленно закончен. Выживший не может больше выполнять действия или использовать преимущества.
- » Если после того, как выживший полностью восстановил здоровье, он всё равно убит, потому что показатель радиации на максимуме, выживший проиграл и выбывает из игры. Его фигурку и все его карты, крышки и прочие жетоны сбрасывают. Если погибший был первым игроком, колоду замыслов передают игроку справа от него. Он становится новым первым игроком.

⊕ Когда враг убит, его жетон сбрасывают. Затем новый жетон врага того же типа берут из запаса и кладут взакрытую на ближайший такой же значок на игровом поле, на котором ещё нет жетона врага.

- » Если равноудалённых секторов несколько, то первый игрок выбирает, в какой из них положить нового врага.
- » Если враг представлен жетоном группировки или появился после указания «возьмите жетон врага и вступите с ним в бой», новый жетон не выкладывают.
- » Если выживший убил врага не в бою, он всё равно получает опыт за убийство.

Связанные темы: враги, бой, первый игрок, счётчик здоровья, инвентарь, радиация, сектора, выжившие, ходы, опыт

ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Каждый фрагмент игрового поля содержит несколько секторов. Он может быть опасным (▲), смертоносным (Ⓢ) или двусторонним, в зависимости от того, что у фрагмента на обороте.

⊕ Игровое поле собирают из фрагментов по схеме на обороте листа сценария. На схеме показано, в какие места положить фрагменты в открытую, а в какие — случайные фрагменты (▲ и Ⓢ) взакрытую.

⊕ Располагайте фрагменты так, чтобы стрелка в углу указывала в том же направлении, что и стрелка на начальном фрагменте.

Связанные темы: сценарий, подготовка, сектора

ХОДЫ

В свой ход выживший выполняет 2 действия и может использовать любые предметы, преимущества или другие эффекты, помеченные словами «в свой ход». После этого игрок передаёт ход следующему в порядке по часовой стрелке.

Связанные темы: действия, первый игрок, карты преимуществ, раунды

ЭКИПИРОВКА

Выжившие могут экипировать три типа карт: предмет-оружие (🔪), предмет-одежду (👕) и спутника (📡). Эти карты должны быть экипированы, чтобы выживший получил от них бонусы. У вас может быть не больше 3 экипированных карт одновременно — одна одежда, одно оружие и один спутник.

⊕ Чтобы указать, какие карты экипированы, выживший кладёт их в три ячейки внизу своего планшета.

⊕ Получив карту, вы можете её экипировать сразу. Если в соответствующей ячейке уже экипирована другая карта, её можно переложить в свой инвентарь.

⊕ В начале своего хода можно экипировать предметы из своего инвентаря или поменять местами любую экипированную карту с картой из своего инвентаря.

⊕ Экипированные карты не считаются находящимися в инвентаре.

⊕ Все игроки могут видеть, какие у кого карты экипированы.

⊕ Текст на оружии, одежде и спутниках не оказывает эффекта, пока они не экипированы.

- » Когда выживший возвращает карты спутников в своём инвентаре в подготовленное положение, их нужно сбросить, если требование для возврата не выполнено.

Связанные темы: одежда, карты активов, спутники, инвентарь, карты добычи, выжившие, ходы, оружие

S.P.E.C.I.A.L.-ЖЕТОНЫ

Выжившие могут иметь не больше 7 уникальных жетонов, обозначающих их возможности. Эти семь жетонов помечены буквами.




















⊕ Нельзя иметь больше одного S.P.E.C.I.A.L.-жетона каждого типа.

⊕ Получив S.P.E.C.I.A.L.-жетон, выживший кладёт его в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете.

⊕ Выживший, у которого есть S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, указанные в проверке или на экипированном оружии в бою, получает 1 право переброса кубиков за каждый такой жетон.

Связанные темы: бой, рост уровня, выжившие, проверки, оружие

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А	Автоматические цели (см. карты заданий).....7	Ж	Журналы (см. предметы)11	П	Первый игрок.....10 Колода замыслов.....8 Переброс кубика В бою.....3 В ходе проверки.....11 Пересечённая местность.....9 Планшеты игроков (см. выжившие).....5 В ходе подготовки2 Победа в игре4 Повёрнутые карты10 Подготовка.....2 Поместить (см. результаты)..11 Из библиотеки карт.....3 Попадание (см. бой).....3 Поражение в игре4 Предметы11 Презренный (особенность) ..10 Препараты (см. предметы) ..11 Привал (действие).....6 Припасы (см. предметы).....11 Провал Встреча5 Проверка.....11 Проверки.....11 Продать (см. торговля).....13 Пропуск действия6	У	Убит14 Уровень Встречи.....5 Врагов4 Урон (см. счётчик здоровья) ..13 Успех При встрече.....5 При проверке11
Агрессивный 12	Активация врагов.....3	З	Завербовать (см. торговля)....13	Победа в игре4	Ф	Фрагменты игрового поля.....14 Разведка6 Собрать игровое поле2	
Активный выживший5		Задания6 Действие6 Карты7 Результаты.....11 Занятые сектора.....12	И	Повёрнутые карты10	Х	Ходы.....14	
Б	Бегство 12	Инвентарь.....7	К	Подготовка.....2	Ц	Цели (см. задания).....6	
Библиотека карт.....3	Бодрый (особенность)10 Получение особенности «Бодрый».....6	Карты активов7 Торговля13 Карты добычи7 Карты замыслов.....8 Карты персонажей.....8 Карты преимуществ.....8 Получение при росте уровня.....12 Карты уникальных активов ...8 Активация врагов.....3 В начале.....2 Объявить о верности4 Получение (см. результаты)..11 Конец каждого раунда11	Крышки9 Кубики V.A.T.S.9 В бою.....3 Кумир (особенность)10 Купить (см. торговля).....13	Проверка.....11 Проверки.....11 Продать (см. торговля).....13 Пропуск действия6	Э	Экипировка14 Одежда 9 Оружие 10 Спутники 12	
Бой3 Действие5 Убит14	Броня 12 В бою.....3	М	Л	Радиация 13 Радиоактивная местность.....9 Разведка (действие).....6 Враги на фрагменте (см. активация врагов).....3 Раунды.....11 Результаты11 Рост уровня12 Опыт9 Рынок.....12 Создание при подготовке.....2	Ч	Человек (свойство врага).....15 Получение при росте уровня12 Х (см. счётчик могущества) ..13 У (см. счётчик могущества) ..13	
В	Взять жетон и вступить в бой...3 Верность.....4 Вернуть в подготовленное положение10 Действие «Привал».....6 Влияние4 Карты замыслов.....8 Враги.....4 Активация3 Жетоны группировок.....5 Свойства.....12 Убит14 Встреча в поселении 6 Встреча в Пустоши 6 Встреча в убежище.....6 Встречи5 В начале.....2 Действие5 Значки6 Карты.....7 При одиночной игре9 Результаты.....11 Выжившие5 Выбор2 Убит14 В мусорку (см. результаты).....11	Н	О	Сектора12 Синт (особенность)10 Смертоносные фрагменты 14 События (см. карты добычи) ..7 Соседний (см. сектора)12 Спутники 12 Экипированные14 Супермутант (особенность) ..10 Сценарии13 Выбор при подготовке2 Счётчик могущества13 Счётчик здоровья13 Убит14	Ш	Шанс (свойство врага).....15	
Г	Группировки5 Жетоны.....6 Счётчик могущества13	Неактивные враги4 Активация3	ОБЯЗАТЕЛЬНО (см. действие «Встреча»).....5 Обмен (см. действие «Привал»).....6 Ограничения на компоненты...9 Одежда 9 Экипированная.....14 Одиночная игра.....9 Опасные фрагменты 14 Опыт9 Полученный в бою3 Получение (см. результаты)..11 Рост уровня12 Оружие 10 В бою.....3 Экипированное.....14 Особенности10 Станьте (см. результаты).....11	Щ	Щит (свойство врага).....15		
Д	Дальнобойный 12 Движение (действие).....5 Действия.....6 Бой5 Встреча5 Движение5 Задание6 Привал6 Разведка6 Добавить (см. результаты)11 Из библиотеки карт.....3 Добыча  (свойство врага) ..12	Х	Ц	Э	Экипировка14 Одежда 9 Оружие 10 Спутники 12		

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

КОЛИЧЕСТВО ВЛИЯНИЯ ДЛЯ ПОБЕДЫ

- ✦ 1 ИГРОК: 11
- ✦ 2 ИГРОКА: 10
- ✦ 3 ИГРОКА: 9
- ✦ 4 ИГРОКА: 8

РАУНД

- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает ход, выполняя два действия.
- Возьмите карту замысла и активируйте всех врагов того типа, который указан внизу карты. Сбросьте эту карту.

ДЕЙСТВИЯ

- ✦ **Движение:** получите 2 очка движения и передвиньте вашу фигурку.
- ✦ **Разведка:** переверните соседний фрагмент игрового поля, лежащий взакрытую.
- ✦ **Бой:** вступите в бой и попытайтесь убить врага в вашем секторе.
- ✦ **Встреча:** раз в ход возьмите и разыграйте карту встречи, соответствующую значку в вашем секторе, если в нём нет врага.
- ✦ **Задание:** выполните одну цель задания, если в секторе нет врагов.
- ✦ **Привал:** восстановите 3 здоровья, верните карты в подготовленное положение, станьте *бодрым* и обменяйтесь с остальными выжившими, если в секторе нет врагов.

БОЙ

- Бросить кубики:** бросьте 3 кубика V.A.T.S.
- Перебросить кубики:** получите 1 право переброса за каждый S.P.E.C.I.A.L.-жетон, который у вас имеется и который указан на вашем экипированном оружии. Перебросить за один раз можно любое число кубиков.
- Разыграть попадания по выжившему:** за каждый символ попадания (●), выпавший на кубиках и неотменённый, получите количество урона, равное уровню врага.
- Разыграть попадания по врагу:** за каждый кубик, на котором закрашена та часть тела, которая у данного врага уязвима, вы наносите одно попадание. Если количество попаданий больше или равно уровню врага, вы его убили.
- Получить опыт:** убив врага, вы получаете опыт, равный его уровню.

ЗНАЧКИ



Влияние / Карта замысла



Группировки



Одежда



Оружие



Спутник



Поселение



Пустошь



Убежища



Тварь



Человек



Робот



Монстр



Супер-мутант

СВОЙСТВА ВРАГОВ



Агрессивный: когда этот враг передвигается в ваш сектор или вы передвигаетесь в его сектор, вы немедленно вступаете в бой; такой бой не считается отдельным действием.



Броня: требуется одно дополнительное попадание, чтобы убить этого врага.



Добыча: убив этого врага, возьмите одну карту добычи.



Радиоактивный: если этот враг попаданием наносит вам любое количество урона, получите заражение радиацией в количестве, равном уровню врага.



Дальновойнный: когда этот враг активируется, он может атаковать вас из соседнего сектора. Если он так делает, а у вас нет оружия, добавьте один к результатам броска кубиков.



Бегство: если вам не удалось убить этого врага в бою, он становится неактивным. Переверните его лицевой стороной вниз.