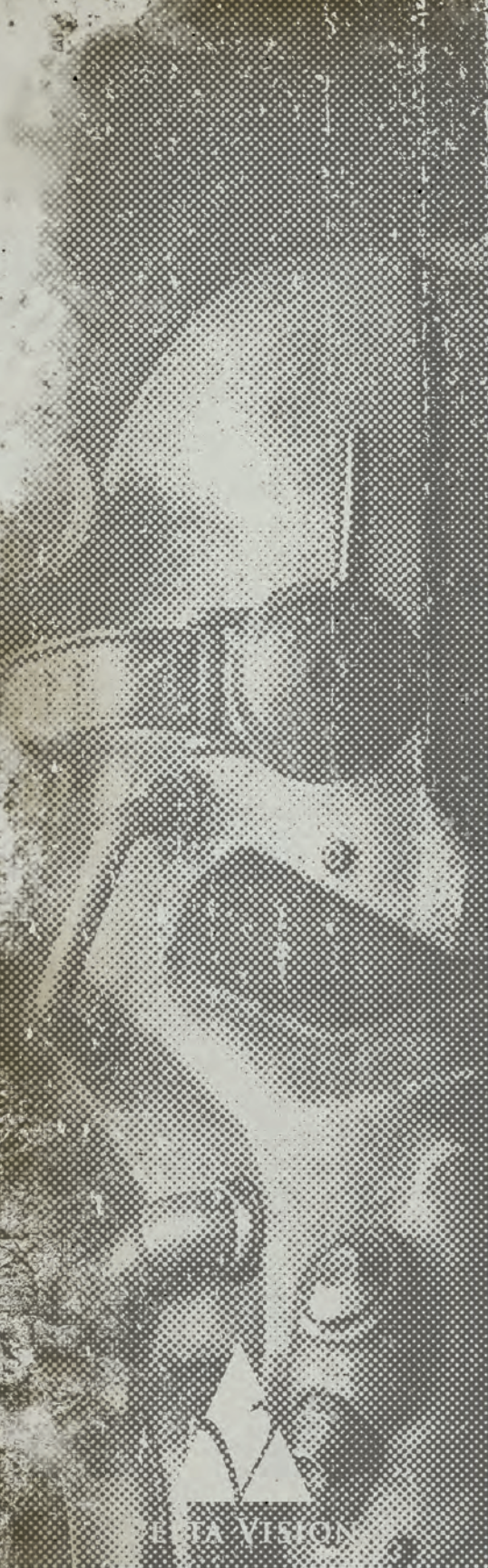




DELTA VISION



BEVEZETÉS A JÁTÉKBA

MEGJEGYZÉS



KÖZZÉTETTE A VAULT-TEC IRATTÁR RÉSZLEG

2077. JANUÁR – Ez a dokumentum az Új Módosított Kémkedési Törvény, 50. E.Á.T., §31 és §32 értelmében az Egyesült Államok nemzetvédelmével kapcsolatos információkat tartalmaz. Illetéktelen személyek által történő másolásának és közzétételének minden formája törvénybe ütközik.

BEVEZETÉS

Légy üdvözölve a 84. Menedékben, a legjobb nukleáris óvóhelyek gyártója, a Vault-Tec nyilvános menedékhely teremtési programjának legújabb helyszínén. Ez a dokumentum egy világméretű atomháború utáni teendőket ismerteti. Az említett esemény bekövetkezésekor ez a leírás lépésről lépésre mutatja be a túlélést, és végül elvezet a Vault-Tec menedéked zárt biztonságán kívüli világ pusztasággá vált területeinek újbóli felvirágoztatásához.

Amikor kilépsz a pusztaságba, csak magadra számíthatsz! Minden túlélő tapasztalatokat szerez, veszélyes ellenségekkel harcol, guberál, kereskedik, és küldetéseket teljesít ahhoz, hogy életben maradjon. Az utazásod kezdetén mindössze a rajtad lévő menedék öltözetrel rendelkezel. Eme túlélési útmutató betartásával gyorsan növekszik az erőd és a vagyoned is, valamint megtanulsz versenyre kelni a befolyásért bármelyik frakcióval, amelyik éppen kezében tartja a pusztaság azon részét, ahol tartózkodsz.

TÚLÉLNI A PUSZTASÁGOT

Ez a Bevezetés a Játékba füzet megtanítja a játékosokat arra, hogyan játsszák a **FALLOUT: A TÁRSASJÁTÉKOT**. Az első játékokot megkönnyítése érdekében ez a dokumentum figyelmen kívül hagy egyes szabály kivételeket, illetve kártya interakciókat. A Szabályjegyzék tartalmazza a játék valamennyi szabályát, és kitér minden olyan rendhagyó kivételre, amelyet ez a füzet nem részletez. Ha a játék folyamán kérdés merül fel, akkor a Szabályjegyzéket kell fellapozni.

Amennyiben egyedül játszod a játékot, akkor a Bevezetés a Játékban rész elolvasása után feltétlenül olvasd el az „Egyszemélyes Játék” szabályokat a füzet 15. oldalán.

A KÁRTYATÁR

Számos küldetés és találkozás-kártya bal felső sarkában található egy szám.

010

Ezek a kártyák a **KÁRTYATÁR** részei,

és az előkészületek során egy saját külön pakliba kell őket összegyűjteni. Ez a pakli különféle típusú és színű kártyából tevődik össze. A játék folyamán utasítást kaphatsz arra, hogy vegyél ki ebből a pakliból egy bizonyos sorszámú kártyát. Cél szerű tehát ezeket a kártyákat számuk szerint sorba rendezve tartani, így sokkal könnyebb megtalálni köztük a keresett lapot.

A JÖVŐDET
BIZTOSÍTJA A

Vault-Tec!

NE FELEDD, HOGY A MENEDÉK
TAGJA AZ LEHET, AKI...

S

ERŐ (STRENGTH)

P

ÉRZÉKELÉS (PERCEPTION)

E

ÁLLÓKÉPESSÉG
(ENDURANCE)

C

KARIZMA (CHARISMA)

I

INTELLIGENCIA
(INTELLIGENCE)

A

ÜGYESSÉG (AGILITY)

L

SZERENCSE
(LUCK)



BEVEZETÉS
A JÁTÉKBA

2

JÁTÉKELEMEK



SZABÁLYJEGYZÉK



21 TÉRKÉPLAPKA



4 FORGATÓKÖNYVLAP



5 MŰANYAG FIGURA
5 KARAKTERKÁRTYA
5 KARAKTER S.P.E.C.I.A.L. JELZŐ



34 PUSZTASÁG



21 TELEPÜLÉS



20 MENEDÉK

75 TALÁLKOZÁSKÁRTYA



4 JÁTÉKOSTÁBLA
8 SZEGECSEL



12 SZEG



100 KÜLDETÉSKÁRTYA



3 V.C.T.R. KOCKA



14 KÉSZSÉGKÁRTYA



2 HATALOMJELZŐ



27 ELLENSÉGJELZŐ



35 S.P.E.C.I.A.L. JELZŐ



54 KUPAKJELZŐ



12 JELLEMZŐJELZŐ



34 ZSÁKMÁNY-
KÁRTYA



25 ESZKÖZKÁRTYA



11 EGYEDI
ESZKÖZKÁRTYA



23 FELADATKÁRTYA



10 FRAKCIÓJELZŐ



8 KÜLDETÉSJELZŐ

BEVEZETÉS
A JÁTÉKBA

3

1 A FORGATÓKÖNYV KIVÁLASZTÁSA: Válasszátok ki együttesen a játszani kívánt forgatókönyvet. Azt tanácsoljuk, hogy az első játékokot alkalmával „A Nemzetközösség” forgatókönyvvel játszatok. Vegyétek el a megfelelő forgatókönyv-lapot és helyezzétek a játéktérület felső részére.

2 A TÉRKÉP KIALAKÍTÁSA: Keverjétek meg külön-külön a és a térképlapkákat, majd építsétek össze a térképet a választott forgatókönyv-lap hátoldalán lévő ábra alapján úgy, hogy a megfelelő képpel felfelé lévő térképlapkákat a jelzett helyszínekre lehelyezitek le, a képpel lefelé lévőhöz pedig véletlenszerűen húztok vagy térképlapkákat.



3 JELZŐK ELŐKÉSZÍTÉSE: Képezzetek kupacokat a S.P.E.C.I.A.L., a jellemző és az ellenség jelzőkből, odafigyelve arra, hogy a S.P.E.C.I.A.L. és az ellenség jelzők legyenek képpel lefelé összekeverve; továbbá az ellenség jelzőket típus szerint is külön kupacokba kell halmozni.

4 TALÁLKOZÁS PAKLIK KIALAKÍTÁSA: A hátoldaluk alapján válasszátok szét két külön pakliba az induló találkozáskártyákat – melyek bal felső sarkában egy csillag található –, majd keverjétek meg, és képpel lefelé helyezétek le őket a játéktérületre.



**INDULÓ
TALÁLKOZÁS**

A megmaradt találkozáskártyákat, valamint a küldeteskártyákat rendezzétek szám szerinti sorrendbe. Ezek alkotják a **KÁRTYATÁRAT** (az ábrán nem látható).



A JÁTÉK KÖRE

A játékosok a kezdőjátéktól indulva, és az óramutató járásával meg egyező irányban haladva következnek egymás után. Miután minden játékos végrehajtott egy fordulót, a térképen lévő ellenségek aktiválódnak és támadnak, majd a kezdőjátékos fordulójával egy új kör kezdődik. A játékosok köröket hajtanak végre mindaddig, amíg egy játékos össze nem gyűjti a játék megnyeréséhez elegendő befolyást, vagy amíg a forgatókönyv egyik frakciója el nem éri a hatalomsáv végét.

EGY FORDULÓ VÉGREHAJTÁSA

Amikor rád kerül a sor, akkor jön el a te idő! Ekkor felfedezést tehetsz a pusztaságban, veszélyes ellenségekkel szállhatsz szembe és küldetéseket teljesíthetsz.

A forduló során legfeljebb két akciót hajthatsz végre. Ugyanazt az akciót többször is végrehajthatod. Miután végrehajtottad az akciód, a forduló véget ér, és elkezdődik a következő játékos fordulója. Az alábbi akciót hajthatsz végre:

- ☛ **FELFEDEZÉS:** Fedj fel egy szomszédos képpel lefelé lévő térképlapkát.
- ☛ **MOZGÁS:** Mozgasd a figurádat a térképen.
- ☛ **KÜLDETÉS:** Teljesíts egyet az elérhető küldetések közül.
- ☛ **TALÁLKOZÁS:** Húzz fel egy, a térképen elfoglalt helyzetednek megfelelő találkozáskártyát, és hajtsd végre.
- ☛ **HARC:** Harcolj egy ellenséggel a meződön, és próbáld megölni.
- ☛ **TÁBOROZÁS:** Nyerj vissza életerőt, állítsd vissza a kimerült társaidat, és cserélj dolgokat a többi túlélővel.

A következő oldalakon részletesen ismertetjük mindegyik akciót.

TE, A TÚLÉLŐ



Amikor ez a Bevezetés a Játékba a „te” szót használja, akkor az egyaránt utal arra a játékosra, aki éppen a fordulóját hajtja végre, valamint arra a túlélőre, akit ő irányít. A túlélő és a játékos egymástól elválaszthatatlan fogalmak. Erre a játékosra egyes kártyák és szabályok „aktív játékosként” is hivatkoznak.

BEVEZETÉS
A JÁTÉKBA

6

FELFEDEZÉS AKCIÓ

Senki sem lehet biztos abban, hogy mi várja odakint a pusztaságban, de te készen állsz arra, hogy megtudd! Rengeteg felfedezetlen terület van odakint, melyeket a képpel lefelé fordított térképlapok jelképeznek, és a felfedezés akció használatával megtudhatod, hogy miféle rejtélyeket tartogatnak.

Minden térképlapka több **MEZŐRE** van osztva, melyek fehér vonalakkal vannak határolva. Ha egy olyan mezőn tartózkodsz, amelyik egy képpel lefelé fordított térképlapkával határos, akkor végrehajthatod a felfedezés akciót, hogy átfordítsd képpel felfelé a térképlapkát. Ezután forgasd be úgy a lapkát, hogy a tetején lévő nyíl ugyanabba az irányba mutasson, mint a nyíl az induló térképlapkán.

Amennyiben egy új térképlapka felfedése után ellenség szimbólum található a térképlapján, akkor húzz egy véletlenszerű ellenségjelzőt a megfelelő típusból, és helyezd képpel felfelé arra a mezőre.



EGY PUSZTASÁGLAKÓ FELFEDEZ EGY KÉPPEL LEFELE FORDÍTOTT SZOMSZÉDOS TÉRKÉPLAPKÁT, ÉS FELFEDI A VÖRÖS RAKÉTA ÁLLOMÁST.



A LAPKÁT A FEHÉR NYÍL SZERINT KELL BEFORGATNI. EZUTÁN EGY KÉPPEL FELFELÉ FORDÍTOTT ☛ ELLENSÉGET KELL HELYEZNI A LAPKÁRA.

MOZGÁS AKCIÓ

A mozgás akciót arra használhatod, hogy (ki gondolná?) mozogj a térképen! Ám légy óvatos; a pusztaság veszélyes hely, nehezen járható a terep, és radioaktív sugárzás mindenütt.

Amikor mozgás akciót hajtasz végre, akkor kapsz két mozgáspontot. Minden egyes pontot elkölthetsz arra, hogy a figurádat átmozgasd egy szomszédos mezőre. Megszakíthatod a mozgás akciót azért, hogy végrehajtsd a második akciót, majd miután befejezted ezt a második akciót, befejezheted a mozgás akciót. Továbbá ha két mozgás akciót hajtasz végre a fordulódban, akkor megteheted, hogy a két akcióból származó mozgáspontokat kombinálsd, és együtt költöd el őket (lásd alább a „Mozgás akció példát”).

TEREP

Egyes mezők olyan tereppel rendelkeznek, amelyek hatással vannak egy túlélőre, aki rámozog arra a mezőre. A terepet a mezőt határoló vonal színe jelöli:

☛ **NEHÉZ (VÖRÖS):** Két mozgáspontot kell elköltened ahhoz, hogy rálépj erre a mezőre.

☛ **RADIOAKTÍV (ZÖLD):** Elszenvedsz egy rad sugárzást (☢), amikor rálépsz erre a mezőre (a radok később kerülnek ismertetésre).



MOZGÁS AKCIÓ PÉLDA



- 1 A Menedéklakó végrehajt két mozgásakciót, négy mozgáspontot szerezve így. Az első pontját arra költi, hogy átmozogjon a szomszédos mezőre.
- 2 A második és a harmadik pontját arra költi, hogy átmozogjon egy olyan mezőre, amelyik nehéz terepet tartalmaz.
- 3 A negyedik és egyben utolsó pontját arra költi, hogy átmozogjon egy olyan mezőre, amelyik radioaktív terepet tartalmaz; tehát elszenved 1 rad sugárzást.

KÜLDETÉS AKCIÓ

Ahhoz, hogy befolyásra tegyél szert a pusztaságban, segítened kell más embereken, legyenek azok ismeretlen pusztaságlakók, vagy akár a forgatókönyv által meghatározott egyik nagy hatalmú frakció. Az embereken történő segítségnyújtásodat fejezik ki a küldetések.

Minden átlalatok teljesíthető küldetés képpel

felfelé a játékterületen van felsorakoztatva. Egy küldetés az előkészületek során kerül játékba ilyen módon, továbbiak pedig a játék folyamán kerülnek ki. Valamennyi küldetés több **CÉLLAL** rendelkezik, melyek mindegyike mást és mást eredményez. Minden cél saját követelményekkel rendelkezik. Egyes követelmények megadhatnak egy konkrét mezőnevet, vagy mezőtípust, amelyen a figurádnak tartózkodnia kell, mások olyan akciókat sorolhatnak fel, amelyeket végre kell hajtano

Egyes célok  szimbólummal vannak jelölve, amely azt jelzi, hogy egy küldetés akciót kell végrehajtano

Ha egy cél nem rendelkezik  szimbólummal, akkor a küldetést automatikusan teljesíted, amint eleget teszel a küldetés követelményeinek; nem kell akciót végrehajtano

Amikor egy küldetés teljesült, akkor hajtsd végre a teljesített cél alatti eredményesávb

014
LÉGY ÜDVÖZÖLVE
A NEMZETKÖZÖSSÉGBEN!

Rengeteg veszély leselkedik rád az előttem elterülő új pusztaságban, de amelyet ezek közül a legfélelmetesebbnek mondatnak, azok a „szintetikusok”.

Noha a kinézetük, a beszédük és a szaguk éppen olyan, mint az embereké, ezek robotok, amelyek immár a Nemzetközösségbe is beszivárogtak.

1. Megölés egy gyantás szintetikus emberkinek sem fog hiányozni, hogy kipróbáld az igazságot.

Öl meg egy tetszőleges  ellenlátót.

 x 2 • Játékba hozás 015 és 016 • Kuka

2. Ez az egész egy kicsit szörnyű, de lehetne. Irány Gyémánt Város, ahol összeszedni némi információ.

 Gyémánt Város

 x 2 • Játékba hozás 016 és 067 • Hozzáadás 017 • Kuka

KÜLDETÉSKÁRTYA

CÉLOK

EREDMÉNYEK

KÁRTYA EREDMÉNYEK



Amikor egy küldetés teljesül, akkor az számos hatással lehet a játékra. Ezeknek a hatásoknak a tömör felsorolását a kártyán, a szóban forgó cél alatti eredményesáv tartalmazza.

 x 2 • Játékba hozás 015 és 134 • Kuka

EREDMÉNYSÁV

Balról jobbra haladva hajtsd végre ezeket a hatásokat, az alábbiak szerint:

 **HOZZÁADÁS #:** Vedd ki a # sorszámú kártyát a kártyatárból. Ezután vegyél el a játékosok számával megegyező számú kártyát a kivett kártya hátoldalának megfelelő pakli tetejéről. Végül keverd össze ezeket a kártyákat, és helyezd vissza őket annak a paklinak a tetejére.

 **JÁTÉKBA HOZÁS #:** Keresd ki a # sorszámú kártyát a kártyatárból, és helyezd képpel felfelé a játékterületre, a többi küldetés mellé.

 **# TP:** Kapsz # számú TP-t (részletek később).

 **# KUPAK:** Kapsz # számú Kupakot.

 **X-SZÉ VÁLSZ:** Vegyél el egy X-nek megfelelő jellemzőjelzőt.

 **👤, 🧠 VAGY 🗡️:** Húzz egy kártyát a szimbólumnak megfelelő pakliból. Ha a szimbólumot egy szám követi, például  x 2, akkor annyi kártyát húzz.

 **MEGKAPOD A(Z) X EGYEDI ESZKÖZT:** Keresd ki az X nevű lapot az egyedi eszközpakliból, és vedd el. Ha ezt az eszközt már korábban elvették, akkor húzz egy véletlenszerű egyedi eszközt.

 **ÜZLETELÉS #:** Vásárolj vagy értékesíts # számú tárgyat a boltban (részletek később).

 **★+ VAGY 🛡️+:** A szimbólumnak megfelelő frakció a szimbólum utáni + jelek számával megegyező számú hatalmat kap (részletek később).

 **KUKA:** Tedd vissza ezt a kártyát a játék dobozába. Ha a küldetés nem kerül kukába, akkor a játékterületen marad, és ismét teljesíthetővé válik.

KÜLDETÉSJELÖLŐK



Ha egy küldetés arra utasít, hogy helyezz le egy küldetésjelölőt, akkor válassz ki egy olyan küldetésjelölő párost, melyek színe megegyezik. Az egyiket helyezd a térképre, a küldetés által megjelölt helyre, a másikat pedig tedd rá magára a küldetéskártyára. Amikor az a kártya kukába kerül, akkor a két küldetésjelölőt el kell dobni.



KÜLDETÉS-
JELÖLŐK

BEVEZETÉS
A JÁTÉKBA

8

TALÁLKOZÁS AKCIÓ

A háború óta csak a nagy semmi van odakint, ám egyes helyszíneken még találhatók háború előtti ereklyék, és összeverődött túlélők városokat hoztak létre az évszázadok során. Találkozások végrehajtásával körülnézhatsz a pusztaságban, kereskedhetsz más emberekkel a településeken, illetve kutakodhatsz menedékeken.

TALÁLKOZÁSKÁRTYA

Ha olyan mezőn tartózkodsz, amely találkozás szimbólummal van jelölve (lásd lejjebb), akkor a szimbólumnak megfelelő pakliból felhúzott találkozáskártya rendezésével végrehajthatsz egy találkozás akciót. Minden egyes helyszínnel fordulónként csak egyszer hajthatsz végre találkozást, továbbá nem hajthatod végre ezt az akciót, ha a meződön ellenség tartózkodik.

TALÁLKOZÁS SZIMBÓLUM

A játék elején két találkozás szimbólum van:



PUSZTASÁG TALÁLKOZÁS: A pusztaság pakliban lévő kártyák lehetővé teszik, hogy hasznos zsákmányokat guberálj vagy keress a pusztaságban.



TELEPÜLÉS TALÁLKOZÁS: A település pakli kártyái lehetővé teszik, hogy vásárolj vagy eladj dolgokat a boltban, illetve dolgok után kutass a településeken.

Létezik ezeken kívül két menedék találkozás szimbólum is: és . A menedék találkozás kártyák nem kerülnek játékba, amíg nem teljesítetek bizonyos küldetéseket. Amíg a menedék találkozás kártyák nem kerülnek be a játékba, addig nem hajthatsz végre találkozást a menedék helyszíneken.

TALÁLKOZÁS SZINT

A térképen lévő minden találkozás szimbólumhoz tartozik egy szám, amely annak szintjét jelzi. Amikor egy eredményszám a szám helyett egy találkozás szimbólumot mutat (vagy), akkor azt úgy kell tekinteni, hogy a szint megegyezik annak a találkozás szimbólumnak a szintjével, ahol éppen tartózkodsz.

Például, ha éppen rendezel egy találkozást a 2. szintű Vörös Rakéta Állomáson, és a találkozáshoz az van írva, hogy „1 x ”, akkor két zsákmánykártyát húzol fel.

TALÁLKOZÁSOK VÉGREHAJTÁSA

Egy találkozás végrehajtásához a tőled jobbra ülő játékos felhúzza egy találkozáskártyát, és hangosan felolvassa a kártya felső részén található dőlőbetűs részt. Ezután felolvassa a vastagon szedett szövegeket minden egyes sorszámozott opció elején, beleértve a próbákat és a követelményeket is. Ezután eldöntöd, hogy melyik opciót kívánod végrehajtani, és a játékos felolvassa a kártyáról a választásodnak megfelelő követelményeket; ezek tartalmazhatnak próbákat, harcot ellenségekkel vagy Kupakok fizetését.

Ha megfelelsz minden követelménynek, akkor a másik játékos felolvassa az opció „Siker” címkéje alatti szöveget. Ha nem sikerül teljesíteni minden követelményt, akkor a másik játékos az opció „Kudarc” címkéje alatti szöveget olvassa fel. Végül hajtsd végre a megfelelő kimenetel eredményásvájában felsorolt valamennyi hatást (lásd a „Kártya Eredmények” hasábot az előző oldalon). Egy találkozás befejezése után helyezd a kártyát a paklija aljára.

PRÓBÁK VÉGREHAJTÁSA



Számos találkozás és küldetés próba végrehajtását igényli. Minden próba mutat egy vagy több S.P.E.C.I.A.L. jelzőt, valamint egy nehézségi szintet, például **CA 4**. A próba végrehajtásához dobsz a három V.C.T.R. kockával, megszámozol a találat (●) szimbólumokat a dobott kockákon. Ha a szám megegyezik a próba nehézségi szintjével, vagy meghaladja azt, akkor sikerrel jártál!

Ha van olyan S.P.E.C.I.A.L. jelződ, amelyik megegyezik azokkal, amelyek fel vannak sorolva az adott próbánál, akkor tetszőleges számú kockát újradohatsz, mielőtt a próba végleges eredményét rendezed. Végrehajthatsz egy újradobást minden egyes olyan S.P.E.C.I.A.L. jelződ után, amelyik fel van tüntetve a próbánál.

PRÓBA PÉLDA

1 A Testvériség Számkivetett olyan utasítást kap, hogy hajtsd végre egy **SE 4** próbát. Három V.C.T.R. kockával dob, és eredményül három ● szimbólumot kap. Ez nem elég a sikerhez.

2 Rendelkezik **S** jelzővel, ezért megteheti, hogy tetszőleges kockákat újradob. Ebben az esetben csak azt a kockát dobja újra, amelyiken nincs ●. Ezzel az új dobásával szerzett egy negyedik ● szimbólumot, amire szüksége volt a sikerhez!

BEVEZETÉS
A JÁTÉKBA

9

ÜZLETELÉS: VÁSÁRLÁS ÉS ELADÁS

Amikor egy településen hajtasz végre egy találkozást, akkor gyakran lehetőség van a boltban tárgyakat eladni, tárgyakat vásárolni, illetve társakat felfogadni. Amikor ez megtörténik, akkor húzz fel egy kártyát az eszköz (♣) pakli tetejéről, és helyezd a bolt bal oldalára. A találkozás megjelöl egy számot; ez azoknak a tárgyknak a maximális száma, amennyit megvehetsz és eladhatsz. Ha például a találkozás azt írja, hogy „Üzletelés 2”, akkor megteheted, hogy veszel két eszközt, vagy veszel egy eszközt és eladsz egy eszközt, vagy eladsz két eszközt.

Egy eszköz megvásárlásához költs el az eszközkártya jobb felső sarkában feltüntetett költséggel megegyező számú Kupakot. Egyes kártyák, mint például a társak esetén a kártya sarkában a költség helyett egy jelző vagy egy jellemző ábrája található. Az ilyen kártyákat csak akkor tudod megszerezni, ha rendelkezel az adott jelzővel, illetve jellemzővel.

Egy tárgy eladásához a kártyát dobd el a készletedből a megfelelő dobópakliba, és a tárgy áránál eggyel kevesebb Kupakot kapsz.

A TÁRGY KÖLTSÉGE

KUPAKOK!



A Kupak széles körben elfogadott fizetőeszköz odakint, és a pusztaság helyszínein guberálással, illetve tárgyak eladásával lehet hozzájutni.

Minden játékos a személyes készletében Kupakjelzőkkel tartja nyilván a Kupakjait. Amikor Kupakokat kapsz, akkor a megfelelő számú Kupakjelzőt elveszed a készletből. Léteznek „1” és „5” címletű Kupakjelzők. Ezeket szabadon lehet átváltani egymásra!



Miután befejezted a vásárlást és eladást, akkor dobj el vagy húzz fel új eszközkártyákat úgy, hogy négy kártya legyen a boltban. Ha kártyákat kell eldobnod, akkor a sor jobb oldaláról dobd el őket. Ha új kártyákat kell hozzáadnod, akkor azokat az eszközpakliból húzd fel, és képpel felfelé helyezd őket a sor bal oldalára.

SAJÁT KÉSZLET ÉS FELSZERELÉS



Amikor hozzájutsz egy tárgyhöz vagy társhoz, akkor helyezd a saját játékerületedre; ettől fogva a kártya a saját készletedben van. Egy időben legfeljebb három eszköz lehet a készletedben. Ha bármikor háromnál több kártya kerülne a készletedbe, akkor ki kell választanod és el kell dobnod annyi kártyát, hogy legfeljebb három maradjon.



FELSZERELÉS

SAJÁT KÉSZLET

Ezeket felül, egy időben legfeljebb három kártya lehet nálad felszerelésként – egy ruházat (👕), egy fegyver (🔫) és egy társ (🐕), melyek mindegyikének egy-egy saját kártyahelye van a játékosabládon. A felszerelésed nem számít bele a saját készletedbe. Amikor új kártyához jutsz, a forduló elején, vagy pedig táborozás akció végrehajtásánál kicserélheted a felszerelésként használni kívánt kártyákat.

HARC AKCIÓ

Nem fenéig tejfel: odakint sok veszély leselkedik rád. Mutáns teremtmények, fosztogatók és még náluk is rosszabbak várják, hogy egy zöldfülű túlélő arra vetődjön. Fel kell készülnöd ahhoz, hogy képes legyél szembeszállni ezekkel az ellenségekkel.

Végrehajthatsz egy harc akciót, hogy kiválassz egy ellenséget a mezőn, akivel megküzdesz.



Harc során megpróbálsz elérni az ellenség szintjével megegyező vagy annál több találatot, miközben igyekszel elkerülni a találatokat. Eltalálhatod az ellenség fejét, karjait, lábait vagy testét, de csak azok a testrészek számítanak, ahol az adott ellenség sebezhető!

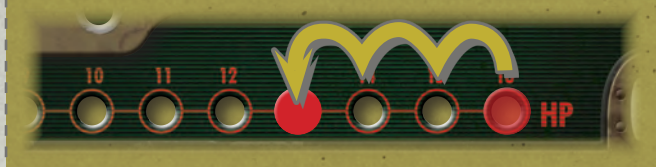
Egy harchoz dobj mindhárom V.C.T.R. kockával. Egyes fegyverek (részletek később) lehetővé teszik számodra, hogy újradobd a kockáidat. Ha az utolsó dobás után a V.C.T.R. kockákon van bármennyi szimbólum, akkor az ellenség eltalált téged! Minden egyes szimbólum után az ellenség szintjével megegyező számú sebzést szenvedsz.

ÉLETERŐ ÉS RAD



Amikor sebzést szenvedsz, akkor a játékos táblán mozgasd balra a vörös szeget az elszennvedett sebzés számával megegyező számú lyukkal. Hasonlóan, amikor rad (☢) sugárzást szenvedsz, akkor mozgasd jobbra a zöld szeget az elszennvedett radok számával megegyező számú lyukkal. Ha a vörös szeg bármikor is alacsonyabb pozícióba, vagy ugyanabba a lyukba kerül, mint a zöld szeg, akkor meghalsz!

Amikor meghalsz, akkor a figurádat helyezd az „Útkeresztződés Tábor” térképlapka egy tetszőleges mezőjére, dobd el az összes kártyát a saját készletedből, megtartva minden felszerelés kártyát, és a sávon a vörös szeget a legmagasabb értékű pozícióba helyezve visszanyered az összes életerőt. Amikor meghalsz, a radjelződet nem állítod vissza. Miután visszanyerted az összes életerőt, és ismét meghalsz, mert a rad szeged a legmagasabb értékű lyukban van, akkor elveszíted a játékot, és kiesel.



Ezután te viszel be találatokat! A kockákon a beszínezett területek az ellenségen potenciálisan elérhető találatokat mutatják meg. Minden egyes kocka után, amelyik olyan területet mutat, amely megegyezik az ellenség egy vagy több sebezhető területével, találatot érsz el. Minden egyes kocka csak egy területet sebezhet. Ha a találatok száma eléri vagy meghaladja az ellenség szintjét, akkor megölöd!

Ha megölöd egy ellenséget akkor a szintjével megegyező számú TP-t (részletek később) kapsz és eldobod a térképről; visszatesszed a készletbe. Ezután vegyél el egy ugyanolyan típusú véletlenszerűen választott ellenséget a készletből, és helyezd **képpel lefelé** a legközelebbi olyan megfelelő szimbólumra a térképen, ahol még nem tartózkodik az adott típusú ellenség. Amíg egy ellenség képpel lefelé van, inaktív.

Harc során, ha nem ölöd meg az ellenséget, akkor az a mezőn marad. A találataid nem kerülnek át egyik harcból a másikba. Az ellenséggel harcoló következő túlélőnek előlről kell kezdenie.

INAKTÍV ELLENSÉGEK



Az inaktív ellenségek képpel lefelé fordítva találhatók a térképen. Nem harcolhatsz velük, és nem használhatsz semmilyen képességet arra, hogy célpontul válassz egy inaktív ellenséget, és ezek meg sem akadályoznak abban, hogy akciókat hajts végre a mezőjükön. Amikor egy bizonyos típusú ellenség aktiválódik a kör végén (részletek később), akkor minden olyan típusú inaktív ellenséget képpel felfelé kell fordítani, akik így aktívvá válnak.

FEGYVEREK ÉS ÖLTÖZÉKEK

A felszerelésként rajtad lévő fegyver és öltözké segíthetnek egy harc közben.

Minden fegyver kártyáján egy vagy több S.P.E.C.I.A.L. jelző ábrája található.

Minden egyes ilyen S.P.E.C.I.A.L. jelző ábra után, amely megegyezik egy birtok

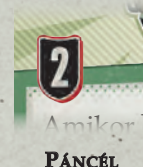
kodban lévő S.P.E.C.I.A.L. jelzővel, újradobhatsz tetszőleges számú kockát, mielőtt a harc végső eredményét rendezed. Minden olyan S.P.E.C.I.A.L. jelzőért végrehajthatsz egy ilyen újradobást, amelyik megegyezik a felszerelésként viselt fegyveren lévővel.

Ezen kívül a fegyvereken előfordulhat távharc (☞) szimbólum is, amely lehetővé teszi, hogy egy veled szomszédos mezőn tartózkodó ellenséggel harcolj. Amikor egy olyan szomszédos mezőn lévő ellenséggel harcolsz, amelyik nem rendelkezik ☞ szimbólummal, automatikusan egy további találatot viszel be annak az ellenségnek, amikor harcot hajtasz végre.

A felszerelésként rajtad lévő öltözké páncélként viselkedhet, amelynek értéke a páncél (🛡) szimbólumban van feltüntetve. Amikor harcot hajtasz végre, akkor a felszerelésként viselt páncél értékével megegyező számú ☛ szimbólumot semlegesítesz a dobott kockákon.



Egy harc során a
FEGYVER JELLEMZŐK



Amikor ha
PÁNCÉL

BEVEZETÉS
A JÁTÉKBA

11

ELLENSÉG KÉPESSÉGEK

Az ellenségeknek lehetnek olyan képességei, melyek befolyásolnak egy harcot, és amelyeket a jelzőiken az alábbi szimbólumok jelölnek:



AGRESSZÍV: Amikor ez az ellenség a mezőre mozog, vagy ha te mozogsz az ő mezőjére, akkor azonnal harcolsz vele; ez a harc nem akció.



PÁNCÉL: Ennek ez az ellenségnek a megöléséhez egy további találatra van szükség.



ZSÁKMÁNY: Amikor ezt az ellenséget megölöd, akkor húzol egy zsákmánykártyát.



SUGÁRZÁS: Amikor ez az ellenség eltalál téged, és bármekkora sebzést okoz, akkor az ellenség szintjével megegyező számú rad sugárzást is elszenvedsz.



TÁVHARCI: Amikor ez az ellenség aktiválódik (részletek később), képes veled harcolni egy szomszédos mezőről. Ha ez megtörténik, és te nem rendelkezel fegyverrel, akkor adj egy szimbólumot az eredményhez.



VISSZAVONULÁS: Ha egy harcban nem ölöd meg ezt az ellenséget, akkor inaktívvá válik, és a jelzője képpel lefelé fordul.

HARC PÉLDA

- 1 A túlélő egy Pszicho Fosztogatóval harcol a mezőjén. Dob a három V.C.T.R. kockával.



- 2 A túlélőnél felszerelésként van egy Belező, és mivel rendelkezik A jelzővel, úgy dönt, hogy két kockát újradoz. Jó döntés! Az újradozás után jobban mutat az eredmény.



- 3 Az eredmény tartalmaz három szimbólumot, a Pszicho tehát eltalálja őt! A túlélő felszerelése egy Viseltes Kabát is, és annak egy értékű páncélja semlegesíti az egyik találatot. Ezután a túlélő elszenved négy sebzést – minden egyes megmaradt találatért kettőt-kettőt.

- 4 A túlélő eltalálja a Pszicho Fosztogatót. Két találatot visz be, egyet-egyet két kockája azon eredményeiért, amelyek egyeznek a Pszicho sebezhető területeivel – és és . Mivel ez megegyezik a Pszicho szintjével, a Pszicho meghal.

- 5 A túlélő kap két TP-t és húz egy zsákmánykártyát a Pszicho Fosztogató szimbólumának köszönhetően.

KIMERÜLT ÉS KIMERÍTETLEN

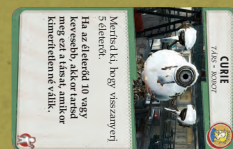


Egyes kártyákat kimerültté kell tenni ahhoz, hogy használni lehessen a képességét. Ehhez fordítsd el a kártyát 90 fokkal, az oldalára. Egy kimerített kártyát nem lehet még egyszer kimeríteni. Amikor utasítást kapsz arra, hogy egy kártyát tegyél kimerítetlenné, akkor fordítsd vissza 90 fokkal, álló helyzetbe.

Amikor egy társ kimerítetlenné válik, akkor nézd meg a feltételeket a kártyája alsó részén. Ha nem teljesülnek ezek a feltételek, akkor a társat el kell dobni.



KIMERÍTETLEN



KIMERÜLT

TÁBOROZÁS AKCIÓ

Kimerített ez az egész? Ha a pusztaság kezd túl sok lenni számodra, keress egy biztonságos helyet, ahol meghúzhatod magad, gyógyulsz egy kicsit, és kereskedsz a többi túlélővel.

Amikor táborozás akciót hajtasz végre, akkor visszanyersz három életerőt, és kimerítetlenné teszed valamennyi kimerült kártyádat. Ezután megkapod az *Alaposan Kipihent* jellemzőt úgy, hogy elveszed az *Alaposan Kipihent* jellemzőjelzőt és játéktábládra helyezed (a jellemzők később kerülnek részletezésre). Végül kereskedhetsz más túlélőkkel, akik egy mezőn belül tartózkodnak.

Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha a meződön ellenség tartózkodik.

KERESKEDÉS A TÚLÉLŐKKEL

A túlélők cserélhetnek eszközöket, zsákmányt, feladatokat és Kupakokat. Amikor táborozás akciót hajtasz végre, akkor kiválaszthatasz egy másik olyan túlélőt, aki legfeljebb egy mező távolságra van tőled, és cserélhettek tetszőleges számú eszközt, zsákmányt, feladatot és Kupakot. A cserével mindkettőtöknek egyet kell értenie. Azt is megtehetitek, hogy valamilyen jövőbeli előnyt ígértek a másiknak, noha az csak rajtatok áll, hogy betartjátok-e az ígéreteket.

A KÖR VÉGE

Számos veszély ólálkodik a pusztaságban, félelmetes ellenségek és tekintélyes frakciók munkálkodnak saját céljaik elérése érdekében. Eddig csupa móka volt a túlélők élete, ám a kör végén ezek az erők működésbe léphetnek.

Miután minden játékos végrehajtotta a fordulóját, az ellenségek aktiválódnak. Felfeditek a feladatpakli legfelső lapját, rendezitek a kártya alsó sorában található ellenség szimbólumokat, majd eldobjátok a kártyát. Az ellenség aktiválás során a feladatkártyákon található szövegeket figyelmen kívül kell hagyni – ezeket csak akkor kell használni, ha a játékos felhúzza a kártyát (részletek később).



FELADATKÁRTYA

ELLENSÉG AKTIVÁLÁS

Balról jobbra haladva, a felhúzott feladatkártya alsó sorában feltüntetett minden egyes ellenség szimbólum típusának megfelelő ellenség aktiválódik. Amikor egy ellenség típus aktiválódik, akkor minden olyan típusú ellenséget mozgassatok egy mezővel a legközelebbi túlélő felé. Amennyiben a mozgítás előtt az adott ellenség egy túlélővel azonos mezőn tartózkodik, vagy egy szomszédos mezőn áll és rendelkezik szimbólummal, akkor a mozgás helyett az ellenség harcol a túlélővel. Miután valamennyi ellenség aktiválódott egy adott típusból, fordítsátok képpel felfelé az összes olyan típusú inaktív ellenséget.



AZ EBBEN A KÖRBEN AKTIVÁLÓDÓ ELLENSÉGEK

Amikor egy ellenség harcol egy túlélővel, akkor az a túlélő ugyanúgy rendezi a harcot az ellenséggel, mintha az a túlélő egy harc akciót hajtana végre. Ha bármikor egyenlőség állna fenn a legközelebbi túlélő megállapításában, akkor az ellenség a kevesebb életerő értékkel rendelkező túlélő felé mozog vagy őt támadja meg. Ha két ilyen túlélő esetén az életerő érték is megegyezik, akkor az érintett játékosok közül azt kell választani, aki forduló sorrendben korábban következik.

AZ UTOLSÓ FELADATKÁRTYA FELHÚZÁSA

Amikor felhúzzátok az utolsó feladatkártyát, akkor keverjétek meg az eldobott feladatkártyákat, és alkossatok új paklit belőlük. Ezután a paklit adjátok át a kezdőjátékostól jobbra ülő játékosnak; mostantól ő a kezdőjátékos. Az nem változik, hogy éppen kinek a fordulója van folyamatban, illetve hogy ki lesz a következő.

Végül léptessétek egy mezővel mindkét hatalomjelzőt a forgatókönyvleapon, jelezve ezzel, hogy a társaságok hatalma növekszik.

A játék sorrendben a következő játékosal folytatódik. A kör véget ér, és új feladatkártyát kell húzni az új kezdőjátékos fordulója előtt.

A GYŐZELEM

A játék folyamán a küldetések teljesítése biztosíthat számodra feladatkártyákat. Ezek a kártyák mutatják a teljesítményedet a pusztaságban. Minden feladatkártyát titokban kell tartani a többi túlélő előtt. Minden egyes feladatkártya egyetlen befolyást (☞) automatikusan garantál, és biztosíthat további befolyásokat is, ha képes vagy eleget tenni a kártyán feltüntetett feltételeknek. A célod az, hogy a többi játékos előtt érj el egy meghatározott számú befolyást. Legfeljebb négy feladatkártya lehet a kezdedben; ha húzol egy ötödiket, akkor válassz ki közülük egyet, amelyet visszakeversz a feladatpakliba.

A győzelemhez szükséges befolyások száma a játékban részt vevők számától függ:

☛ 1 JÁTEKOS: 11 befolyás

☛ 2 JÁTEKOS: 10 befolyás

☛ 3 JÁTEKOS: 9 befolyás

☛ 4 JÁTEKOS: 8 befolyás

Amint a feladatkártyáidon található befolyások száma eléri vagy meghaladja a fenti értéket, a játék befejeződik, és te győzől! Fedd fel a feladatkártyáidat a többi játékos előtt. Ha ekkor bármely másik túlélő befolyásainak száma szintén elérte vagy meghaladta a szükséges értéket, akkor felfedheti a kártyáit, és te vele együtt osztozol a győzelmen.

ELLENSÉG AKTIVÁLÁS PÉLDA

Minden ☛ és ☛ ellenség aktiválódik. Az inaktív ☛ ellenséget képpel felfelé fordítva kiderül, hogy egy Guberáló! Ezután a ☛ aktiválódik, és a túlélő mezőjén lévő Vakondpatkány harcra száll a túlélővel!

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Van még néhány dolog, amit tudnotok kell, mielőtt belevetitek magatokat a pusztaságba! Az alábbi bejegyzések azt ismertetik, hogy miként kaptok TP-t, hogyan szerezték jellemzőket, valamint leírást kaptok a frakciókról, amelyekkel szembe kerültök a kalandosaitok során.

TP ÉS SZINTLÉPÉS

Miközben ellenségeket pusztítasz el, találkozásokat hajtasz végre és küldetéseket teljesítesz, TP-t kapsz, és egyre erősebbé... és egyre S.P.E.C.I.A.L.-isabbá válsz! Minden alkalommal, amikor megölsz egy ellenséget, az ellenség szintjével megegyező számú TP-t kapsz. Minden más olyan játékhatal, amely TP-t biztosít, meghatározza annak mennyiségét is.

A TP számát a (szürke) TP szeg segítségével tartod nyilván. Legelőször, amikor TP-t kapsz, a TP számlálót a birtokodban lévő köztől a bal oldali legelső S.P.E.C.I.A.L. jelző alatti lyukba dugd be. Minden alkalommal, amikor TP-t kapsz, mozgasd a játéktáblán a TP szegedet a következő S.P.E.C.I.A.L. jelző alá. A szeged a kapott TP-k számával megegyező számú alkalommal kell lépni. Ha a TP szeg túlhaladna az utolsó S.P.E.C.I.A.L. jelződön, akkor szintet lépsz! Helyezd vissza a TP szeged a bal oldali legelső lyukba, majd folytasd a léptetést, amennyiben maradt még léptetni való TP.



TP SÁV

Amikor szintet lépsz, véletlenszerűen húzol két S.P.E.C.I.A.L. jelzőt, melyek közül kiválasztasz egyet, amelyet megtartasz. Ha még nem rendelkezel azzal a jelzővel, illeszd bele a játéktábládba. Amennyiben már van olyan jelző, akkor helyette egy készséget kapsz! Tedd vissza a jelzőt a készletbe, majd keresd ki a visszatett jelzőhöz tartozó készségeket a készségpakiából, és válassz közülük egyet, amelyet megtartasz.

KÉSZSÉKGÁRTYÁK

A készségkártyák egyszer használatos, jelentős képességeket biztosítanak. Egy készségkártya használatához dobd el a lapot egy fordulód során, hogy megkapd a kártyára írt hatásokat. Nem dobhatod el, ha éppen egy akció végrehajtásának a közepén jársz, kivéve a mozgás akciót.

JELLEMZŐK

A találkozások alkalmával hozott döntéseidnek, valamint a küldetéseknek lehetnek tartós hatásai rád, illetve a pusztaságban szerzett hírnevedre nézve. Ezeket a történet részleteket jellemzőjelzők jelenítik meg.

A játékban található hat jellemző három jelzőtípus segítségével követhető nyomon. Amikor rendelkezel egy jellemzőjelzővel, akkor nem lehetséges, hogy egyidejűleg a jelző hátoldalán lévő jellemzőt is birtokold.



BÁLVÁNYOZOTT/MEGVETETT: Ezek a jellemzők azt mutatják, hogy a pusztaság népe miként ítél meg téged. Ha megvetett vagy... nos, biztosan érted.



SZINETETIKUS/SUPERMUTÁNS: Ezek a jellemzők arra utalnak, hogy egy szintetikus, vagy egy supermutáns vagy.



ALAPOSAN KIPIHENT/FÜGGŐ: Ezek a jellemzők jelzik az aktuális fizikai állapotodat, illetve azt, hogy van-e valamilyen függőség a pusztaságszerte elérhető számos fajta drog valamelyikével.

Amikor kapsz egy jellemzőt, akkor elveszed a megfelelő jelzőt és becsúsztatod a játéktáblád jobb felső részének az egyik nyílásába. Ha már van olyan jelző a másik oldalával felfelé, akkor csak fordítsd meg a jelzőt. Ekkor elveszíted a lefelé fordított oldalon lévő jellemzőt. Ha azonban a felfelé néző oldalon egy lezárás szimbólum látható, akkor azt a jelzőt nem fordíthatod át, és nem kaphatod meg a másik oldalon lévő jellemzőt.



LEZÁRÁS
SZIMBÓLUM

Ha bármikor olyan utasítást kapsz, hogy elveszítesz egy jellemzőt, akkor el kell dobnod azt a jelzőt. Jellemzőt olyankor is elveszíthetsz, ha azon lezárás szimbólum található.

ALAPOSAN KIPIHENT

A jellemzők többségének nincsenek külön szabályai, egyszerűen csak felruházzák tulajdonságokkal a karakteredet, ezáltal változtatva meg az általad elérhető lehetőségeket, valamint azt, hogy milyen társak szegődnek melléd. Az *Alaposan kipihent* jellemző azonban felhasználható egy további előnyszerzésre is:

Amikor próbát hajtasz végre vagy harcolsz egy ellenséggel, akkor megteheted, hogy szándékosan elveszíted az *Alaposan kipihent* jellemződet, hogy kapj egy újradobást, és ha így döntesz, akkor tetszőleges számú kockát újradobhatsz.

FRAKCIÓK

A pusztaságban nagy hatalmú frakciók is tevékenykednek, melyek mindegyike saját céljai érdekében munkálkodik. A túlélők eldönthetik, hogyan és mikor segítik vagy gátolják ezeket a frakciókat, ám a frakciók ettől függetlenül saját céljaik elérésére törekednek.

A forgatókönyvlap leírást nyújt a választott forgatókönyv két frakciójáról, valamint mutatja azok aktuális hatalmát egy hatalomsávon. Továbbá a lap megjelöl egy ellenséget is mindegyik frakcióhoz. A térképen lévő frakciójelzők azokat az ellenségeket jelölik, amelyek a forgatókönyvapon a frakciónál vannak feltüntetve.



FRAKCIÓJELZŐK

Amikor egy ellenség aktiválás során felhúzott feladatkártya alsó sorában egy frakció szimbóluma látható, akkor annak a frakciónak az ellenségjelzői aktiválódnak, a normál ellenségek szabályait követve.

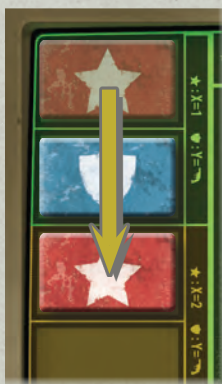
Ha a forgatókönyvapon egy ellenség értékénél „X” vagy „Y” áll, akkor az az érték az adott frakció hatalomjelzőjének pozíciójától függ. Az „X” és „Y” értékei a hatalomsáv jobb szélén olvashatók le.

FRAKCIÓ HATALOM

Minden frakció aktuális hatalmát a hatalomjelzője mutatja a forgatókönyvlap bal oldalán húzódó hatalomsávon. Ezek a jelzők akkor mozoghatnak lefelé a sávon, ha a túlélők küldetéseket teljesítenek, vagy ha a feladatpakli kiürül. A hatalmi pozíció hatással van bizonyos feladatkártyák értékére, valamint az adott frakció ellenségjelzőinek szintjét is befolyásolhatja.

Egy frakció hatalomjelzője úgy léptethető, hogy a túlélők meghatározott küldetéseket teljesítenek. Minden olyan küldetés, amelynek eredményészámban ★ vagy ♡ szimbólum található, a szimbólum utáni + jelek számával megegyező számú mezővel lépteti lefelé annak a frakciónak a jelzőjét a hatalomsávon. Továbbá, amikor a feladatpakli kiürül, akkor mindkét frakció egy mezőt halad előre a sávon.

Ha egy frakció jelzője bármikor eléri a sáv utolsó mezőjét, akkor a frakció elegendő hatalomhoz jutott ahhoz, hogy megszerezze az irányítást az egész pusztaság felett, és a játék véget ér! Ha annak a jelzőnek az előrehaladása bármelyik túlélő számára biztosítja a szükséges mennyiségű befolyást ahhoz, hogy megnyerje a játékot, akkor a játék úgy ér véget, hogy ez a játékos győz. Ha egyik túlélő sem szerzi meg a szükséges mennyiségű befolyást, akkor a sáv végét elérő frakció nyeri meg a játékot, és minden túlélő veszít.



HATALOMSÁV

LOJALITÁS

Egyes feladatkártyák feltüntetik, hogy valamelyik frakciónál kedvező a megítélésed. Ezek a feladatkártyák felhasználhatók arra, hogy távol tartsák tőled a frakció embereit. A fordulód elején felfedhetsz egy ★ vagy ♡ feladatkártyát a kezedből, hogy képpel felfelé a játéktérületedre helyezve jelezd, lojális vagy az adott frakció felé mindaddig, amíg az a kártya képpel felfelé a játéktérületeden van.



FRAKCIÓ SZIMBÓLUM

A lojalitás egy frakcióhoz három hatást biztosít:

- ☢ A frakcióhoz tartozó ellenségek a meződön nem gátolnak meg abban, hogy bármilyen akciót végrehajts.
- ☢ Amikor a frakcióhoz tartozó ellenségek aktiválódnak, téged nem vesznek figyelembe – csak olyan túlélő felé mozognak és olyanokkal harcolnak, akik nem lojálisak a frakciójukhoz.
- ☢ Nem támadhatod meg a frakcióhoz tartozó ellenségeket.

Csak egyetlen feladatkártyát tarthatsz felfedve ilyen módon. Ha egy új feladatkártyát fedsz fel a lojalitás deklarálása végett, akkor a korábban felfedett kártyát vissza kell vened a kezvedbe. Visszaveheted a felfedett feladatkártyádat egy fordulód elején is, visszavonva ezzel a lojalitásodat.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK



Amikor egyedül játszod a **FALLOUT** játékot, akkor kövesd a normál játékszabályokat, az alábbi kivételekkel:

- ☢ Amikor egy küldetés azt igényli, hogy azonos mezőn tartózkodj egy másik túlélővel, akkor ehelyett egy 🚗 mezőn kell állnod. Ha arra van szükség, hogy a másik túlélő végrehajtsa egy próbát, akkor úgy kell venni, hogy a próba eredménye „3” lett.
- ☢ Amikor találkozáskártyát rendezel, akkor a szövegét magadnak olvasd fel. Csak azokat a szövegrészeket olvasd el, amelyeket normál esetben hangosan olvasnának, és úgy hozd meg a döntésedet, hogy előtte nem nézed meg a választani kívánt opció kimenetelét.
- ☢ Amikor a feladatpakli kiürül, akkor csak annak a frakciónak a hatalomjelzőjét mozgasd, amelyik éppen kevesebb hatalommal rendelkezik. Ha a két frakció hatalma egyforma, akkor mindkettő a normál módon előre halad.

KÉSZÍTŐK

FANTASY FLIGHT GAMES

A JÁTÉKOT TERVEZTE ÉS FEJLESZTETTE: Andrew Fischer és Nathan Hajek

PRODUCER: Molly Glover

SZERKESZTÉS ÉS LEKTORÁLÁS: Adam Baker, Autumn Collier és David Hansen

TÁRSASJÁTÉK IGAZGATÓ: James Kniffen

GRAFIKAI TERVEZŐ: Monica Helland és Evan Simonet

VEZETŐ GRAFIKAI TERVEZŐ: Brian Schomburg

TÉRKÉPLAPKA ILLUSZTRÁCIÓK: Ben Zweifel

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT RENDEZTE: Andy Christensen

FIGURÁK: Bexley Andrajack, Rob Brantseg, Cory DeVore, Niklas Norman és Gary Storkamp

VEZETŐ ILLUSZTRÁCIÓ RENDEZÉS: Melissa Shetler

MINŐSÉGBIZTOSÍTÁSI KOORDINÁTOR: Zach Tewalthomas

RANGIDÓS PROJEKTVEZETŐ: John Franz-Wichlacz

A TERMÉKFEJLESZTÉS RANGIDÓS VEZETŐJE: Chris Gerber

KREATÍV IGAZGATÓ: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

ENGEDÉLY KOORDINÁTOR: Sherry Anisi

ENGEDÉLYEZÉSI VEZETŐ: Simone Elliott

GYÁRTÁS IRÁNYÍTÁS: Jason Beaudoin és Megan Duehn

KIADJA: Christian T. Petersen

BETHESDA SOFTWARE

BETHESDA FEJLESZTÉS: Matt Daniels, Jon Paul Duvall és Alan Nanes

BETHESDA SOFTWARE ENGEDÉLYEZÉS: Mike Kochis

JÁTEKTESZTELŐK

Andrew Aarestad, Brad Andres, Jono Barel, J-F Beaudoin, Martin Beuregard, Dane Beltrami, Michael Bernabo, Ryan Billington, Forrest Bower, Maxis Brooke, Frank Brooks, Christopher Brown, Donald Bubbles, Lucas Carrington, Daniel Lovat Clark, Steve Cornett, Tim Cox, Matt Daniels, Sydney Delp, Sébastien Dubé, Jon Paul Duvall, Emeric Dwyer, Rich Edwards, Shane Fernandes, Joshua Fountain, Paul Grimes, Brandon Haines, Matt Harkrader, Pete Hines, Betsy Munro Jeffrey, Clinton Jeffrey, Eric Johansen, Jeff Lee Johnson, Mike Kochis, Kurt Kuhlmann, Michael Lattanzia, Yuting Lian, Neta Manor, Maria Morphin, Luke Myall, Alan Nanes, Joe Olsen, Cliff Orme, Brandon Perdue, Katie Picotte, Carl Robison, Sébastien Rousseau, Rico Saucedo, Dominic Shelton, Phil Speer, Tom Sorenson, Sam Stewart, Daniel Stiles, Brandon Stillman, Jessica Stillman, Tim Stillman, Chad Stone, Gary Storkamp, Ricky Suarez, Paul Wallwork, Jessica Williams, Ben Wilson, David Withington, Jay Woodward, Curtis Wyatt, Galit Zeierman, and Idan Zeierman

Külön köszönet valamennyi bétatesztelőnek!

© 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. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

DELTA VISION

MAGYARORSZÁGON KIADJA ÉS KIZÁRÓLAGOSAN FORGALMAZZA: Delta Vision Kft.

FELELŐS KIADÓ: Terenyi Róbert

KÉSZÍTETTE: Giczi Gyula

FORDÍTOTTA: Farkas Zsolt



DELTA VISION

WWW.DELTAVISION.HU

