

Fallout

ВОЙНА В ПУСТОШИ



ВМЕСТЕ АДАПТИРУЕМСЯ

Основные секреты выживания в Пустоши

ДЖЕЙМС ШИХАН

Bethesda

MODIPHIUS
ENTERTAINMENT



PANDORA BOX
STUDIO



Fallout

ВОЙНА В ПУСТОШИ

FOWW 2PB-001-111 — РАЗДЕЛ А1

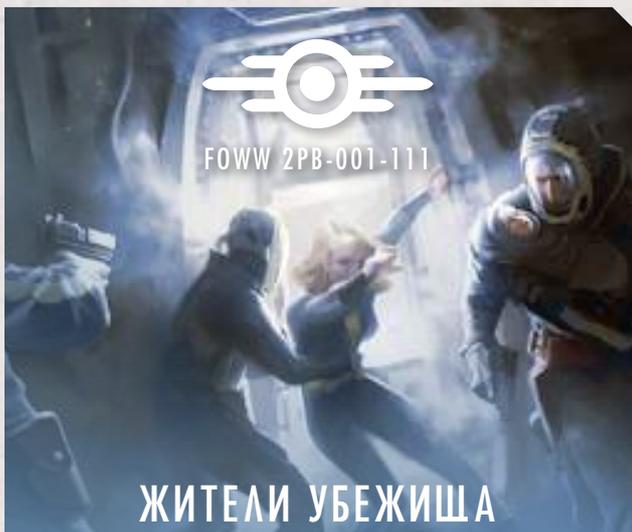
ПЕРВЫЕ ШАГИ

Это стартовое руководство для новичков в мире настольных игр и варгеймов. С его помощью можно легко и быстро втянуться в игру. Полные правила игры приведены в **Книге правил**, а приключения даны в **Книге приключений**. Для упрощения вашего погружения в игровой процесс в этом руководстве даны только базовые правила. Если вы опытный игрок, можете сразу браться за полные правила игры, а если вы новичок, то вам следует начать именно с этой книги. Приведённые здесь сценарии помогут освоить игровой процесс шаг за шагом; если вы поняли, что разобрались с правилами в одном разделе книги, переходите к следующему разделу.

Играя в *Fallout. Война в Пустоши*, вы будете перемещать миниатюры, атаковать и защищаться, достигать на поле боя самых разных целей, от уничтожения противников до поиска ресурсов и экипировки или взлома компьютерных систем.

КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

На поле боя ваши силы представлены миниатюрами. Для каждой миниатюры есть своя **карточка**. В ней дана вся информация о персонаже, которого символизирует эта миниатюра: насколько хорошо он совершает определённые действия в игре, сколько у него брони, дистанция его движения и так далее.



ЖИТЕЛИ УБЕЖИЩА

Дизайнер: Джеймс Шихан

Разработчик: Джеймс Берри

Графический дизайнер: Майкл И. Кросс, Стефани Торо

Верстка: Ричард А. Гейл

Ведущий 3D художник: Джинни Ла Троб-Люис

3D художник: Крис Писи, Алекс Гарретт,

Доминго Диаз Фермин, Луиджи Терци

Команда разработчиков: Джон Вебб, Федерико Сонс, Стефано Гуерриеро, Хавьер Ангериз-Кабуррази, Катя Томас.

Общее руководство и дизайн: Крис Бирч

Помощник редактора и медиаменеджер соцсетей: Салва Азар

Главный технолог: Стив Далдри

Работа с сообществом: Ллойд Гуан

Технический руководитель: Гарри Харпер

Выражаем благодарность: Майк Кокус и его команда, вся Bethesda,

Рита Бирч, Джон Хоулихан, Сэм Вебб, Роб Харрис, Гилс Причард

Перевод на русский язык: Кузьмин В.В.

Редактура русского текста: Луквникова С.К.,

Никулин В.С., Стажило-Алексеев С.С.

Верстка русского издания: Маклакова В.Ю., Никулин В.С.

MODIPHUSTM
ENTERTAINMENT

Modiphuis Entertainment, 39 Harwood Road, London, SW6 4QP, United Kingdom.

© 2020 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT and related logos are trademarks or registered trademarks of ZeniMax Media Inc. or its affiliates in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The Modiphuis Entertainment logo is TM of Modiphuis Entertainment. All rights reserved to their respective owners.

Любое несанкционированное использование материалов, защищённых авторским правом, является незаконным. Любые названия используемых в игре торговых марок являются вымышленными и не нарушают авторские права. Произведение является вымышленным.

Любые совпадения с реальными лицами, существующими или существовавшими, или событиями, происходящими или происходившими, не намеренны и являются совпадением, кроме тех случаев, когда человек или событие упоминаются в реально происходившем историческом контексте.

Окончательный вид компонентов игры может отличаться от изображённых в книге.



ИЗМЕРЕНИЕ

Измерения выполняются линейками разных цветов и разной длины. Они применяются при **движении** и измерении **дистанции** до цели перед

ДВИЖЕНИЕ



ДИСТАНЦИЯ ДВИЖЕНИЯ

Дистанция движения каждой миниатюры указана в левом верхнем углу её **карточки**. Левый цветной индикатор показывает **дистанцию движения**, а правый показывает **дистанцию рывка** (подробнее о **рывке** сказано далее).

Чтобы передвинуть миниатюру, приложите линейку к её подставке спереди, а после переставьте миниатюру так, чтобы задняя часть её подставки упёрлась в противоположный конец линейки — это максимальная **дистанция движения** за одно **действие** (подробнее о **действиях** сказано в **Книге правил**). Не обязательно двигать миниатюру на всю длину линейки. Миниатюру можно передвигать в любом направлении в пределах её максимальной **дистанции движения**.

УРОК 1: ПРОБРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ОТХОДЫ

Нора выбралась из убежища и оказалась в Пустоши. Пришло её время найти своё место в новом мире. Неподальёку она замечает тайник с оружием, но, чтобы до него добраться, ей придётся пройти через токсичное болото.

Игрокам понадобятся:

- Миниатюра выжившей.
- Карточка неопытной выжившей.
- Линейки.
- Жетон обыска.



Игра

Разместите миниатюру Нора, как показано на карте ниже. Каждый раз, когда она будет совер-

стрельбой или **рывком**. Больше информации о **навыках**, в которых используется **дистанция** (к примеру, **Восприятие**), дано в **Книге правил**.

Пример: Движение

Супермутант хочет занять более выгодную позицию, чтобы напасть на свою жертву. В **карточке** его **дистанция движения** жёлтого цвета. Игрок кладёт жёлтую линейку перед подставкой миниатюры («1» на картинке справа), берёт миниатюру и ставит задний край её подставки к противоположному концу линейки «2».

Супермутант **двигается** ещё раз, теперь к краю заинтересовавшего его провала в земле (обозначен **жетоном исследования**, на картинке справа). Конечно, он не хочет лезть в яму или упасть в неё! Поэтому линейка кладётся перед подставкой (как и обычно), а затем игрок берёт миниатюру и, так как край провала находится в пределах **дистанции движения**, ставит миниатюру прямо перед провалом «3».

шать **движение**, её миниатюру можно будет передвинуть на расстояние, указанное на её **карточке** жёлтым цветом. Двигайте её сначала к **жетону обыска** (это ящик с пистолетом), а затем к выходу, обозначенному цифрой «1», избегая зелёных зон.

Чтобы создать на столе зоны загрязнения, отмеченные зелёным на карте снизу, используйте элементы ландшафта; если у вас нет таких элементов, то можете воспользоваться цветной бумагой или другим материалом подходящего размера, или можете просто отмерять расстояние до зелёных зон линейкой каждый раз, когда Нора будет совершать **движение**, чтобы убедиться, что она их не задевает!



1

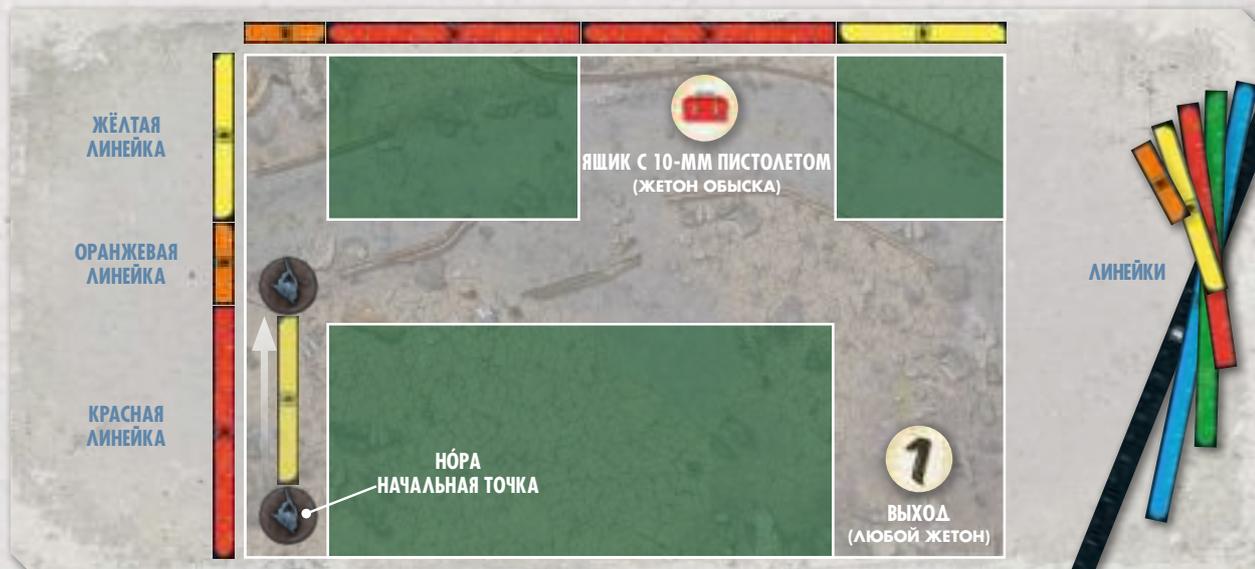


2



3

ПРОВАЛ В ЗЕМЛЕ
(ЖЕТОН ИССЛЕДОВАНИЯ)



ВЫ - S.P.E.C.I.A.L.

АТРИБУТЫ

Атрибуты используются в игре, когда вы пробуете достичь каких-то целей (например, попасть по противнику при ударе или взломать компьютер). **Атрибуты S.P.E.C.I.A.L.** — это:

СИЛ — Сила (S.)

Чаще всего используется для рукопашной атаки, взлома и иногда для стрельбы из тяжёлого оружия.

ВОС — Восприятие (P.)

Чаще всего используется для стрельбы из пистолетов или винтовок.

ВЫН — Выносливость (E.)

Чаще всего указывает на количество урона, которое персонаж может получить, прежде чем его миниатюра будет убрана с поля боя как потеря.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Совершение большинства **действий** в игре (например во время **атаки**) требует проверки **атрибута** или **навыка**. Для проверки бросьте белый **кубик навыка** и сравните выпавший результат с рейтингом проверяемого **атрибута** или **навыка** (в зависимости от совершаемого **действия**).

- Если результат броска равен рейтингу, или меньше рейтинга, или выпал любой символ, кроме **X**, проверка пройдена.
- Если результат броска больше рейтинга или выпал **X**, то проверка провалена.

В этом руководстве мы будем использовать только цифры и символы **X** на **кубике навыка** — в этом обучении любой другой символ будет считаться **1**.

Проверяемый **атрибут** определяется типом совершаемого **действия**. Найдите на **карточке персонажа** значок того оружия, которое он использует — проверяемый **атрибут** указан на одной линии со значком этого оружия.

ХАР — Харизма (C.)

Чаще всего используется при взаимодействии с замаскированными врагами и во время различных повествовательных частей игры.

ИНТ — Интеллект (I.)

Чаще всего используется для взлома компьютеров и поиска тайных сокровищ в ящиках.

ЛОВ — Ловкость (A.)

Чаще всего используется для взлома замков или метания гранат.

УДА — Удача (L.)

Показывает, насколько вы везучи. Если ваш персонаж — **Герой**, вы можете использовать **Удачу**, чтобы получить преимущество в игре.

Совершение атак

При **рукопашных** или **дистанционных атаках** используется оружие. Основные виды оружия — это **оружие дистанционного боя** (пистолеты и винтовки) и **оружие рукопашного боя**. Применение других видов оружия — таких как **метательное** и **тяжёлое оружие** — описаны в **Книге правил**. **Оружие рукопашного боя** можно применять только в **рукопашном бою** (подробнее об этом далее).

Применяя **оружие дистанционного боя**, можно **атаковать** только цели, находящиеся на **дистанции поражения**. У каждого **оружия дистанционного боя** есть две **дистанции поражения** (**ближняя** и **дальняя**) — горизонтальные прямоугольники на **карточке оружия** (**карточка штурмовой винтовки** ниже). Левый прямоугольник обозначает **ближнюю дистанцию**, правый — **дальнюю дистанцию**. Цвета прямоугольников соответствуют цветам используемых линеек, при этом линейка дальней дистанции прикладывается к концу линейки ближней (см. рисунок в левой части страницы).

СТРЕЛОК



ЦЕЛЬ
В ПРЕДЕЛАХ
БЛИЖНЕЙ
ДИСТАНЦИИ



ЦЕЛЬ
В ПРЕДЕЛАХ
ДАЛЬНОЙ
ДИСТАНЦИИ



Измерять **дистанцию** можно в любой момент.

У оружия имеются **бонусы** и **специальные правила** (подробнее об этом ниже).

Пример: Стрельба

Супермутант хочет применить своё **тяжёлое оружие**. Чтобы определить, какой **атрибут** надо проверить, посмотрите на **карточку** супермутанта (справа). Как видно, значок **тяжёлого оружия** находится возле надписи **Сил**. **Рейтинг Силы** супермутанта равен **6**, это значит, что при броске нужно получить **6 или меньше** либо любой символ, кроме **X**, чтобы попасть в цель. Управляющий супермутантом игрок бросает белый кубик, на котором выпадает **8**. Первый выстрел мимо!

Супермутант **стреляет** снова. На этот раз у игрока выпадает значок «**L**», что, на период обучения, считается **1**. Это меньше, чем **6**, а значит, супермутант попадает в цель.

УРОК 2: СТРЕЛЬБИЩЕ

Из-за длительной заморозки у кого угодно собьётся глазомер. Чтобы приноровиться защищать себя **оружием дальнего боя** и пристреляться, Нёра устраивает себе тренировку.

Игрокам понадобятся:

- Миниатюра выжившей.
- Карточка неопытной выжившей.
- Линейки.
- 5 жетонов исследования.
- Карточка 10-мм пистолета (показана справа).

Игра

Разместите миниатюру Нёры, как показано ниже. Она должна попасть в каждую банку (представлены **жетонами исследования**).

Стрелять можно в любую цель на **дистанции поражения** (обратите внимание, что 10-мм пистолет не бьёт на **дальнюю дистанцию**). Бросьте **кубик навыка** и сравните результат с цифрой возле значка пистолета на **карточке**



неопытной выжившей, чтобы понять, попал ваш персонаж в цель или нет (как описано выше).

Если цель находится вне **дистанции поражения**, приблизьтесь на **дистанцию движения** Нёры (смотри стр. 3), после чего **стреляйте**. Продолжайте, пока каждый из **жетонов исследования** не получит по одному попаданию (убирайте каждый из них со стола после попадания).



ОРУЖИЕ
ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ
ЗНАЧОК ПИСТОЛЕТА



ОРУЖИЕ
ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ
ЗНАЧОК ВИНТОВКИ/АВТОМАТА



ЗНАЧОК ОРУЖИЯ
РУКОПАШНОГО БОЯ



ЗНАЧОК ТЯЖЁЛОГО
ОРУЖИЯ

СБЛИЖЕНИЕ И РУКОПАШНАЯ

Рукопашный бой

Не все хороши в **стрельбе** — у некоторых персонажей гораздо лучше получается подобраться поближе и нанести удар. Когда одна миниатюра становится так близко, что её подставка касается подставки другой миниатюры (это называется **базовый контакт**), персонажи вступают в **рукопашный бой**. Чтобы оказаться в **рукопашном бою**, убедитесь, что вражеская миниатюра находится в пределах **дистанции движения** вашей миниатюры, а затем переместите свою миниатюру к ней в **базовый контакт**.

Рывок

Хотя персонаж может сблизиться с другим персонажем на обычной скорости, он может использовать **рывок**, чтобы сблизиться с врагом быстрее и получить за это **бонус**. **Карточка персонажа** показывает **дистанцию рывка** цветным индикатором справа от индикатора **дистанции движения**.



ДИСТАНЦИЯ
РЫВКА

Атака в рукопашном бою

Атака в **рукопашном бою** проходит так же, как **стрельба**. Найдите значок **оружия рукопашного боя** (⚔) на **карточке персонажа**. Рейтинг **атрибута** напротив значка — это целевое значение для проверки. Если ваш персонаж применил **рывок**, чтобы оказаться в **рукопашном бою**, вы получаете дополнительный **бонусный кубик** (смотри следующую страницу).



Пример: Рукопашный бой

*Супермутант хочет ударить Псину огромной дубиной. На **карточке** этого оружия есть значок, указывающий на то, что оно предназначено для **рукопашного боя**. На **карточке супермутанта** значок **оружия рукопашного боя** находится рядом с **атрибутом Силы**. **Рейтинг Силы** мутанта равен **6**. Чтобы он попал в цель, при броске должно выпасть **6 или меньше**, или любой символ, кроме X. При броске выпадает **5**, значит, атака попадает в цель.*

УРОК 3: СТРАННАЯ ЖАТВА

Теперь, когда Нора наловчилась **стрелять**, ей нужно размять затёкшие мышцы. Увидев целое поле мутафруктовых растений, она берёт свою бейсбольную битку и приступает.

Игрокам понадобятся:

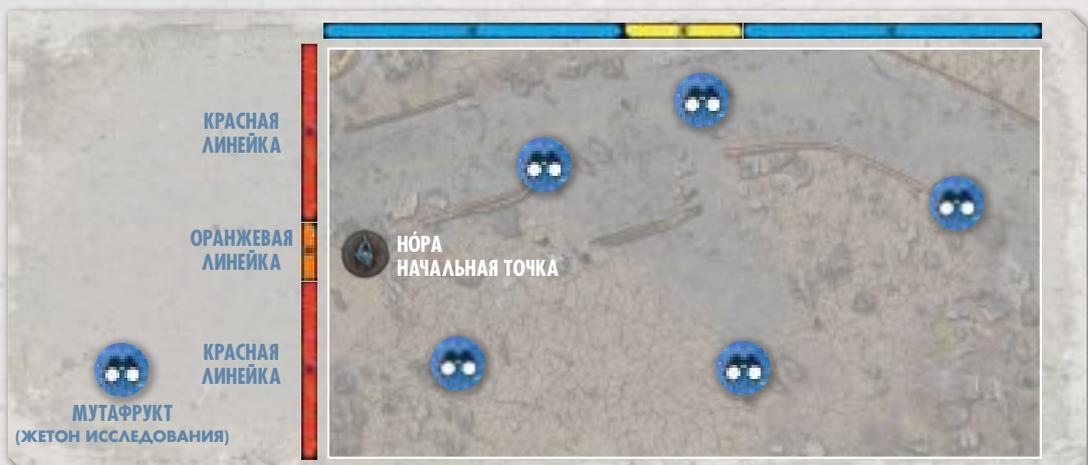
- Миниатюра выжившей.
- Карточка неопытной выжившей.
- Линейки.
- 5 жетонов исследования.
- Карточка бейсбольной биты (дана справа).

Игра

Поставьте миниатюру Норы, как указано ниже. Ей нужно ударить каждое растение.

Нора может нанести удар, как только окажется в **базовом контакте** с **жетоном исследования**. Бросьте **кубик навыка** и сравните результат

с рейтингом **навыка рукопашного боя** на **карточке** Норы, как сказано выше. Если фигурка Норы не в **базовом контакте** с **жетоном**, обозначающим растение, сделайте **движение** или **рывок** (на **дистанцию движения** или **рывка** соответственно), а затем нанесите удар. Продолжайте, пока Нора не ударит каждый мутафрукт.



ВАШИ НОВЫЕ ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ

КУБИКИ ЭФФЕКТОВ

В Пустоши придётся не только бить мутафрукты и палить по банкам. Вам предстоит сражаться за свою жизнь, и в этом вам поможет оружие.

На **карточке оружия** могут быть указаны **бонусные кубики эффектов**. У **оружия дистанционного боя** они изображены под соответствующими прямоугольниками **дистанции поражения** (смотри справа). При атаке **оружием** можно бросить эти кубики вместе с **кубиком навыка** при проверке и применить выпавшие на них эффекты. **Кубики эффектов** бывают четырёх цветов:

- **Чёрный (кубик урона)** — добавляет единицы **урона**.
- **Зелёный (кубик меткости)** — изменяет результат при проверке **навыка**.
- **Жёлтый (кубик пробития брони)** — снижает эффективность **брони** цели в этой **атаке**.
- **Синий (кубик особого эффекта)** — запускает **эффекты** оружия или экипировки.

Эффекты оружия

Числовые **эффекты** оружия складываются. Например, полученные при броске -1 и -1 дадут -2, а 1 единица **урона** и 2 единицы **урона** дадут в сумме 3 единицы **дополнительного урона**.

УРОН И БРОНЯ

Миниатюры в **Fallout. Война в Пустоши** могут выдержать определённое количество **урона**, прежде чем будут убраны как потеря. На это указывает значок (♥), расположенный рядом с одним из **атрибутов** на **карточке персонажа**. Обычно этот **атрибут** — **Выносливость** (но в случае Нёры это **Ловкость**, смотри справа). Если общее количество **урона**, полученного персонажем в игре, станет равно рейтингу его здоровья или превысит его рейтинг, то миниатюра этого персонажа удаляется с поля боя и больше не принимает участия в сражении.

Тип урона

В обычной игре есть 3 **типа урона**: **физический** (☒), **энергетический** (⚡) и **радиационный** (☢). Каждое оружие наносит один или несколько **типов урона**. Попав в цель, вы наносите ей количество **урона**, равное рейтингу, указанному на **карточке оружия** рядом с **типом урона**. Не забудьте прибавить к этому **урону урон**, который выпадет на **бонусных кубиках эффекта**.

Броня

При попадании в персонажа его **броня** может снизить наносимый **урон**. В правом нижнем углу **карточки персонажа** указаны рейтинги разных **типов брони**. Найдите **тип брони**, соответ-

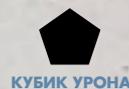


ЗНАЧКИ НА КУБИКАХ ЭФФЕКТОВ	
ЗНАЧКИ	ЭФФЕКТ
	Увеличивает урон оружия на 1 или 2 соответственно.
	Снижает броню цели. Снизьте рейтинг указанной на карточке персонажа брони на 1 или 2 (только для текущей атаки).
-1 -2 -3	Снизьте число, выпавшее на белом кубике навыка.
	В полных правилах эти значки позволяют использовать особое оружие, снаряжение или навыки.



ЗДОРОВЬЕ

БРОНЯ



КУБИКИ ЭФФЕКТОВ УКАЗЫВАЮТСЯ НА КАРТОЧКАХ ОРУЖИЯ В ВИДЕ ЦВЕТНЫХ ПЯТИУГОЛЬНИКОВ

ТОЧКИ НА РИСУНКАХ ПЯТИУГОЛЬНИКОВ СДЕЛАНЫ ДЛЯ РАЗЛИЧИЯ ИХ ДАЛЬТОНИКАМИ И НЕ ИМЕЮТ ДРУГОГО ИГРОВОГО ЗНАЧЕНИЯ.



КРАСНЫЙ КУБИК БРОНИ ПОКАЗЫВАЕТ, СКОЛЬКО УРОНА ОТРАЗИЛА БРОНЯ И ОТРАЗИЛА ЛИ ВОООШЕ.

ствующий **типу урона**. Затем бросьте красный d12 (**кубик брони**). Если выпавший результат ниже рейтинга **брони** этого **типа** или равен ему, уменьшите количество **урона** на значение броска.

Пример: Нанесение урона и брони

Супермутант оказался под обстрелом поселенца, вооружённого **охотничьей винтовкой**. Поселенец находится на **дальней дистанции**. Контролирующему его игроку надо бросить белый **кубик навыка** и 2 зелёных **кубика меткости** (см. **карточку охотничьей винтовки** ниже). Для стрельбы из винтовки поселенец использует **Вос**. Чтобы он попал, должно выпасть **6** или меньше (с учётом **бонусов**).

На белом **кубике навыка** выпадает **7**, а на зелёных **кубиках меткости** **-1**, а также **1** единица **урона**. **7** на белом кубике снижается до **6** за счёт **-1**, выпавшей на зелёном кубике, и потому поселенец попадает в цель.

Охотничья винтовка наносит **2** единицы **физического урона**, к которым добавляет-



ся **1** единица **урона**, выпавшая на зелёном кубике, — потому цель должна получить **3** единицы **урона**.

Рейтинг **физической брони** супермутанта равен **1**. Управляющий им игрок бросает красный **кубик брони**, на котором выпадает **1**. Так как выпавшее на красном кубике значение равно (или меньше) рейтингу **брони**, выпавший на зелёном кубике **урон** (в данном случае **1**) не засчитывается.

Таким образом, супермутант получает **2** единицы **урона** вместо **3** из-за своей **брони**.

УРОК 4: РЕШЕНИЕ КРЫСИНОГО ВОПРОСА

Проходя покинутое поселение, Нора подмечает, что оно могло бы стать отличной базой. Она решает восстановить это поселение, но прежде его следует обезопасить. Рядом с постройками она замечает несколько насыпей вокруг кротокрысовых нор. Не рискуя приближаться, Нора решает засыпать ходы, обстреляв насыпи издалека.

Игрокам понадобятся:

- Миниатюра выжившей.
- Карточка неопытной выжившей.
- Линейки.
- 5 жетонов исследования.
- Карточка охотничьей винтовки.

Игра

Поместите миниатюру Норы, как показано ниже. Ей надо завалить все ходы кротокрысов (представлены **жетонами исследования**). У каждой насыпи **3** единицы «Здоровья» и рейтинг **1** **физической брони**. Можно стрелять в любую на-

сыпь на **дистанции поражения**. Чтобы попасть в цель, бросьте **кубик навыка** и сравните выпавший результат с рейтингом **атрибута** напротив значка пистолета на **карточке персонажа** (как описано выше). Если цель слишком далеко, приблизьтесь (используя **дистанцию движения** Норы) и открывайте огонь. Продолжайте, пока не нанесёте каждой насыпи не менее **1** единицы **урона** (после учёта **брони**).

