



Fallout[®]



REFERENZHANDBUCH

VERWENDUNG DIESES DOKUMENTS

Dieses Dokument dient als Nachschlagewerk für alle aufkommenden Regelfragen. Allen neuen Spielern von **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** wird empfohlen; zunächst die Spielregel vollständig zu lesen. Falls während einer Partie Fragen aufkommen, können die Spieler auf diese Referenz zurückgreifen. Das Referenzhandbuch gliedert sich in die folgenden Abschnitte:

VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU SEITE 2

Dieser Abschnitt erläutert die vollständigen Regeln für die Vorbereitung einer Partie von **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL**.

GLOSSAR SEITE 3

Der Hauptbestandteil dieser Referenz besteht aus dem Glossar, in dem alle Regelbegriffe alphabetisch geordnet aufgelistet sind.

INDEX SEITE 15





Diese Seite enthält ein Verzeichnis aller wichtigen Begriffe mit den zugehörigen Seitenzahlen.

KURZÜBERSICHT SEITE 16

Die Rückseite dieser Referenz dient als Übersicht der grundlegenden Regeln und häufig verwendeten Symbole.

VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU





Befolgt die folgenden Schritte vor jeder Partie:

- 1 **SZENARIO AUSWÄHLEN:** Entscheidet gemeinsam, welches Szenario ihr spielen wollt. Nehmt den zugehörigen Szenariobogen und legt ihn in den Spielbereich.
- 2 **SPIELPLAN ERSTELLEN:** Mischt die Spielplanteile  und  getrennt voneinander. Baut dann den Spielplan gemäß der Abbildung auf der Rückseite des Szenariobogens auf. Legt auf die - und -Positionen je ein verdecktes Spielplanteil vom entsprechenden Stapel.
- 3 **MARKER SORTIEREN:** Bildet getrennte Stapel mit den Fraktions-, S.P.E.C.I.A.L.-, Kronkorken- sowie Eigenschafts- und Gegnermarkern (diese nach Typ separiert). Mischt vorher die S.P.E.C.I.A.L.- und Gegnermarker.
- 4 **BEGEGNUNGSTAPEL ERSTELLEN:** Teilt die Start-Begrenzungskarten (erkennbar am Stern in der oberen linken Ecke) nach ihren Rückseiten in zwei Stapel und mischt sie anschließend gut durch. Legt sie dann verdeckt in den Spielbereich. Die verbliebenen Begegnungs- und Questkarten werden nach Nummern sortiert und bilden gemeinsam die **KARTENBIBLIOTHEK**.
- 5 **RESTLICHE TAPPEL ERSTELLEN:** Entfernt alle Agendakarten, die in der unteren linken Ecke eine Zahl zeigen, die größer als die Anzahl der teilnehmenden Spieler ist. Mischt dann getrennt die Stapel mit den Agenda-, Beute- und Vorteilskarten und



GOLDENE REGELN



Bei den Goldenen Regeln handelt es sich um grundlegende Regelkonzepte, auf denen alle anderen Regeln aufbauen.

-  Das Referenzhandbuch ist das wichtigste Nachschlagewerk für alle Regeln. Falls Regeln aus der Spielregel mit denen des Referenzhandbuchs im Widerspruch stehen, hat das Referenzhandbuch Vorrang.
-  Falls ein Kartentext im direkten Widerspruch zum Referenzhandbuch steht, hat der Kartentext Vorrang.
-  Wenn zwei Spieler Ziel eines Spieleffekts sein können, ist derjenige betroffen, der in der Spielreihenfolge früher an der Reihe ist, beginnend beim Startspieler.
-  Das Wort „kann“ bedeutet, dass ein Effekt optional ist.

legt sie verdeckt in den Spielbereich. Legt dann die Skillkarten, die einzigartigen Vorteilskarten sowie die V.A.T.S.-Würfel in Reichweite aller Spieler.

- 6 **HANDELSAUSLAGE ERSTELLEN:** Zieht vier Vorteilskarten und legt sie offen in einer Reihe neben dem Stapel mit den Vorteilskarten aus.
- 7 **ÜBERLEBENDE AUSWÄHLEN UND AUFSTELLEN:** Bestimmt zufällig den Startspieler und legt den Stapel mit den Agendakarten in seinen Spielbereich. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Überlebenden und nimmt sich die zugehörige Figur, Charakterkarte und den S.P.E.C.I.A.L.-Marker mit der passenden Silhouette auf der Rückseite. Jeder Spieler stellt seine Figur in ein durch weiße Linien abgegrenztes, freies Feld auf dem Spielplanteil „Crossroads-Lager“.
- 8 **SPIELERTABLEAUS VORBEREITEN:** Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und steckt einen grünen Markierungsstift in die 0, einen roten Stift in die 16 und einen grauen Stift in die erste Öffnung links auf der EP-Anzeige. Dann legt jeder Spieler seinen S.P.E.C.I.A.L.-Marker auf den entsprechenden Buchstaben. Reihum nimmt sich nun jeder Spieler einen weiteren, zufälligen S.P.E.C.I.A.L.-Marker und legt ihn auf den entsprechenden Buchstaben seines Spielertableaus. Ist dieser Buchstabe bereits belegt, zieht der Spieler einen anderen S.P.E.C.I.A.L.-Marker. Schließlich nimmt sich jeder Spieler noch 3 Kronkorken und zieht eine Agendakarte, die er vor den anderen geheim hält.
- 9 **STARTEFFEKTE ABHANDELN:** Handelt alle Starteffekte auf der Rückseite des Szenariobogens sowie allen anderen Spielkomponenten ab. Legt nun auf jedes Feld des Spielplans, das ein Gegnersymbol zeigt, einen zufälligen Gegnermarker des entsprechenden Symbols offen aus. Legt schließlich beide Machtmarker  und  auf das oberste Feld der Machtskala des Szenariobogens.

GLOSSAR

In diesem Abschnitt sind alle Spielbegriffe alphabetisch aufgeführt. Jeder Begriff wird detailliert erklärt.

AGENDAKARTEN

Durch Agendakarten erlangen die Spieler Einfluss (☺). Dieser wird benötigt, um eine Partie zu gewinnen. Jede Agenda gewährt automatisch einen Einflusspunkt und enthält Bedingungen für den Überlebenden, um zusätzlichen Einfluss zu erlangen.

Am Ende jeder Runde wird eine Agendakarte gezogen. Sie bestimmt, welche Gegnerarten aktiviert werden. Danach wird die Karte abgelegt.

- ☛ Beim Spielaufbau zieht jeder Überlebende eine Agendakarte. Dann wird der Stapel mit den Agendakarten in den Spielbereich des Startspielers gelegt.
- ☛ Jede Agendakarte weist in der unteren linken Ecke eine Zahl auf, die angibt, ab welcher Spielerzahl die Karte beim Spielaufbau verwendet wird.
- ☛ Jeder Überlebende darf maximal vier Agendakarten haben. Erhält er darüber hinaus weitere Karten, muss er so viele Karten seiner Wahl ablegen, bis er wieder vier Agendakarten hat.
- ☛ Die Anzahl der Agendakarten jedes Spielers muss für alle sichtbar sein.
- ☛ Der Inhalt der Agendakarten, die jeder Spieler auf der Hand hält, ist nur für ihn selbst bestimmt. Er kann den anderen Spielern freiwillig Informationen über seine Agendakarten mitteilen, darf sie jedoch nicht offen auslegen, außer um seine Loyalität zu einer Fraktion zu bekunden.
- ☛ Sobald die letzte Agendakarte gezogen und abgehandelt wurde, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Stapel gebildet. Dieser wird in den Spielbereich des Spielers zur Rechten des Startspielers gelegt, der neuer Startspieler wird. Schließlich werden beide Machtmarker ein Feld auf der Machtscala vorgerückt.

VERWANDTE THEMEN: Einfluss, Fraktionen, Gegneraktivierung, Loyalität, Runden, Startspieler, Vollständiger Spielaufbau (S. 2)

AKTIONEN

Jeder Überlebende führt in seiner Runde zwei Aktionen aus. Er kann zwischen den Aktionen Erkunden, Bewegen, Quest, Begegnung, Kampf und Rasten wählen sowie anderen Aktionen, die durch im Spiel befindliche Karten angegeben sind.

- ☛ Ein Überlebender kann in seinem Zug die gleiche Aktion mehrmals ausführen, mit Ausnahme der Aktion Begegnung.
- ☛ Wenn ein Überlebender nicht alle seine Aktionen eines Zugs ausführen kann oder möchte, kann er eine oder beide Aktionen verfallen lassen. Es ist jedoch nicht möglich, verfallene Aktionen zu einem späteren Zeitpunkt im gleichen Zug oder in einem späteren Zug auszuführen.

- ☛ Ausschließlich die Aktion Bewegen darf durch andere Aktionen unterbrochen werden. Jede andere Aktion muss komplett abgehandelt sein, bevor eine weitere ausgeführt werden darf.

VERWANDTE THEMEN: Begegnung (Aktion), Bewegung (Aktion), Erkunden (Aktion), Kampf (Aktion), Quest (Aktion), Rasten (Aktion)

AUSRÜSTEN

Überlebende können drei Kartentypen ausrüsten: Gegenstand – Waffe (☞), Gegenstand – Kleidung (☞) und Begleiter (☞). Um die Vorteile solcher Karten nutzen zu können, müssen sie ausgerüstet sein. Ein Überlebender kann nur höchstens eine Karte jedes Typs gleichzeitig ausgerüstet haben.

- ☛ Seine ausgerüsteten Karten legt der Überlebende an die drei Ausrüstungsplätze am unteren Rand seines Spielertableaus.
- ☛ Erhält ein Überlebender eine Karte, die er ausrüsten kann, so kann er dies sofort tun. Ist der Ausrüstungsplatz schon durch eine andere Karte belegt, kann er diese in sein Inventar verschieben.
- ☛ Zu Beginn seines Zugs kann ein Überlebender Gegenstände aus seinem Inventar ausrüsten oder bereits ausgerüstete Gegenstände gegen andere im Inventar austauschen.
- ☛ Ausgerüstete Karten gelten nicht als Bestandteil des Inventars.
- ☛ Alle ausgerüsteten Gegenstände eines Überlebenden müssen für alle Spieler sichtbar sein.
- ☛ Der Kartentext von Waffen, Kleidung und Begleitern, die nicht ausgerüstet sind, hat keinerlei Auswirkungen.
 - » Macht ein Überlebender einen Begleiter in seinem Inventar spielbereit, wird dieser trotzdem abgelegt, wenn die angegebene Bedingung nicht erfüllt ist.

VERWANDTE THEMEN: Begleiter, Beutekarten, Inventar, Kleidung, Überlebende, Vorteilskarten, Waffen, Züge

BEGEGNUNG (AKTION)

Ein Überlebender kann eine Begegnungsaktion ausführen, wenn er in einem Feld mit einem Begegnungssymbol (☞, ☞, ☞ oder ☞) steht, um eine Begegnungskarte von dem Stapel abzuhandeln, der dem Symbol in dem Feld entspricht.

- ☛ Um eine Begegnung abzuhandeln, zieht der Spieler rechts des aktiven Spielers eine Begegnungskarte und liest den Eingangstext sowie die fettgedruckten Texte in den nummerierten Bereichen laut vor. Dann entscheidet sich der aktive Spieler für eine der Möglichkeiten und befolgt alle genannten Anweisungen.
 - » Einige Auswahlmöglichkeiten geben dem Spieler Anweisungen wie z. B. einen Kampf auszuführen oder eine Probe abzulegen. Nachdem sich der Spieler für eine solche Auswahlmöglichkeit entschieden hat, führt er alle ihre Anweisungen aus. Ist er erfolgreich, handelt er das Ergebnis hinter „Erfolg“ ab, ansonsten das Ergebnis hinter „Fehlschlag“.
 - » Einige Auswahlmöglichkeiten weisen Bedingungen auf, die ein Spieler erfüllen muss, um diese Möglichkeit wählen zu können; beispielsweise, dass er die Eigenschaft *Verachtet* oder *Supermutant* hat.





- » Wenn eine Auswahlmöglichkeit mit „ERZWUNGEN“ beginnt und die darauffolgende Bedingung vom Spieler erfüllt wird, muss der Spieler diese Möglichkeit wählen. Alle anderen sind für ihn nicht verfügbar. Andersherum ist die Option für ihn nicht verfügbar, wenn die angegebene Bedingung nicht von ihm erfüllt wird.
- » Viele Ergebnisse bewirken, dass die Begegnungskarte aus dem Spiel entfernt wird, nachdem sie abgehandelt wurde. Wird die Karte nicht entfernt, kommt sie wieder unter den entsprechenden Stapel.

- ⊕ Ein Überlebender kann für jedes Begegnungssymbol nur eine Begegnungsaktion pro Zug ausführen.
- ⊕ Die meisten Begegnungssymbole zeigen eine Zahl, welche die Begegnungsstufe angibt. Wird eine Begegnung an einem solchen Ort abgehandelt, werden alle Begegnungssymbole auf der Karte durch die Stufe der aktuellen Begegnung ersetzt.
- ⊕ Begegnungen in Vaults können so lange nicht abgehandelt werden, bis der entsprechende Stapel aufgrund von Kartenergebnissen ins Spiel kommt.
- ⊕ Ein Überlebender darf die Begegnungsaktion nicht ausführen, wenn sich ein aufgedeckter Gegner in seinem Feld befindet.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungskarten, Begegnungssymbole, Eigenschaften, Ergebnisse, Felder, Kampf, Proben, S.P.E.C.I.A.L.-Marker





BEGEGNUNGSKARTEN

Begegnungskarten beinhalten eine kurze Geschichte und Auswahlmöglichkeiten, die einem Überlebenden vorgelesen werden, sobald er eine Begegnungsaktion abhandelt. Es gibt insgesamt vier Begegnungsstapel:

- » **ÖDLAND-BEGEGNUNGEN** : Diese Begegnungen stellen verfallene Gebäude und verlassen Gegenden dar, welche die Überlebenden nach brauchbarer Beute durchsuchen können. Dieser Stapel wird beim Spielaufbau vorbereitet.
- » **SIEDLUNG-BEGEGNUNGEN** : Diese Begegnungen stellen bewohnte Orte und Siedlungen dar, in denen die Überlebenden Handel treiben können. Dieser Stapel wird beim Spielaufbau vorbereitet.
- » **VAULT-BEGEGNUNGEN**  : Diese Begegnungen stellen Vaults von Vault-Tec dar, welche die Überlebenden erforschen können. Es gibt zwei verschiedene Stapel, die jeweils erst im Verlauf der Partie ins Spiel kommen. Wenn eine Vault-Karte hinzugefügt wird, sich aber noch kein Stapel dieses Typs im Spiel befindet, wird ein neuer Stapel erstellt.
- ⊕ Begegnungskarten mit einem Stern in der oberen linken Ecke werden beim Spielaufbau als Stapel neben dem Spielplan bereitgestellt.

VERWANDTE THEMEN: Begegnung (Aktion), Begegnungssymbole, Ergebnisse, Kampf, Kartenbibliothek, Proben

BEGEGNUNGSSYMBOLE

Einige Felder sind mit Begegnungssymbolen gekennzeichnet (, ,  oder ). Manche von ihnen geben mit einer Zahl ihre Begegnungsstufe an. Überlebende können in einem Feld mit einem Begegnungssymbol eine Begegnungsaktion ausführen, um eine Begegnungskarte vom Stapel mit dem entsprechenden Symbol zu ziehen und abzuhandeln.

- ⊕ Wenn es keinen Begegnungsstapel mit dem entsprechenden Symbol gibt, können die Überlebenden dort keine Begegnungsaktion ausführen.
- ⊕ Es gibt zwei verschiedene Stapel mit Vault-Begegnungskarten („84“ und „109“). Diese Begegnungskarten können in Feldern mit dem entsprechenden Vault-Symbol gezogen werden.

VERWANDTE THEMEN: Begegnung (Aktion), Begegnungskarten, Felder

BEGLEITER

Begleiter sind ein Kartentyp und können von einem Überlebenden ausgerüstet werden, um verschiedene Vorteile zu erhalten.

- ⊕ Jeder Überlebende darf zu jeder Zeit nur einen Begleiter ausgerüstet haben.
- ⊕ Die Fähigkeiten eines ausgerüsteten Begleiters können genutzt werden, indem der Überlebende diesen Begleiter erschöpft.
- ⊕ Ein erschöpfter Begleiter, den ein Überlebender ausgerüstet oder in seinem Inventar hat, wird wieder spielbereit gemacht, wenn der Überlebende die Aktion „Rasten“ ausführt. Allerdings ist unten auf jeder Begleiterkarte eine Bedingung angegeben. Wenn der Begleiter spielbereit gemacht wird und die Bedingung nicht erfüllt ist, muss der Überlebende die Begleiterkarte ablegen.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Beutekarten, Erschöpfen, Handeln, Inventar, Rasten (Aktion), Vorteilskarten

BEGRENZUNG DER SPIELKOMPONENTEN

Manche Teile des Spielmaterials sind begrenzt, andere nicht:

- ⊕ Jeder Überlebende darf beliebig viele Kronkorken und Fraktionsmarker haben. Sind im Vorrat keine entsprechenden Marker mehr vorhanden, kann auf beliebigen Ersatz zurückgegriffen werden.
- ⊕ Jeder Überlebende darf nur eine begrenzte Anzahl an Skillkarten haben.
- ⊕ Falls einer der Stapel mit den Beute-, Vorteils- oder Agendakarten oder ein Stapel mit Gegnermarkern eines Typs aufgebraucht ist, mischen die Spieler den jeweiligen Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Beutekarten, Fraktionsmarker, Kronkorken, Skillkarten, Vorteilskarten

BESONDERES GELÄNDE

Einige Felder auf den Spielplanteilen zeigen ein Symbol und sind farblich umrandet. Sie stellen besonderes Gelände dar, das sich auf die Überlebenden auswirkt:

- ⊕ **UNWEGSAM (ROT):** Um sich in ein Feld mit unwegsamem Gelände zu bewegen, muss ein Überlebender einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben. Hat er keinen weiteren Bewegungspunkt übrig, kann er das Feld nicht betreten.
- ⊕ **VERSEUCHT (GRÜN):** Ein Überlebender erleidet 1 Strahlungsschaden, wenn er sich in ein verseuchtes Feld bewegt.

VERWANDTE THEMEN: Bewegung (Aktion), Felder, Spielplanteile, Strahlung

BEUTEKARTEN

Beutekarten stellen verschiedene Gegenstände, Begleiter und Ereignisse dar, welche die Überlebenden im Ödland finden können.

- ⊕ Erhält ein Überlebender eine Beutekarte, bei der es sich um einen Gegenstand oder einen Begleiter handelt, kann er sie entweder direkt ausrüsten oder seinem Inventar hinzufügen. Stellt die Beutekarte ein einmaliges Ereignis dar, folgt der Überlebende den Anweisungen der Karte. Danach legt er sie ab.
- ⊕ Legt ein Überlebender eine Beutekarte ab, legt er sie auf den Ablagestapel der Beutekarten.
- ⊕ Wird ein Überlebender dazu aufgefordert, Beutekarten zu ziehen, obwohl er bereits sein Inventarlimit erreicht hat, zieht er die Karten und legt dann Karten bis zu seinem Inventarlimit (für gewöhnlich drei) ab.

VERWANDTE THEMEN: Begleiter, Ereignisse, Gegenstände, Gegneigenschaften, Inventar, Kleidung, Waffen

BEWEGUNG (AKTION)

Ein Überlebender kann eine Bewegungsaktion ausführen, um zwei Bewegungspunkte zu erhalten. Jeder Punkt kann dafür ausgegeben werden, die Spielfigur des Überlebenden in ein angrenzendes Feld zu bewegen.

- ⊕ Um sich in ein Feld mit unwegsamem Gelände zu bewegen, muss ein zusätzlicher Bewegungspunkt ausgegeben werden.
 - » Die beiden Bewegungspunkte, die für das Betreten des Feldes ausgegeben wurden, müssen nicht von derselben Bewegungsaktion stammen.
- ⊕ Der Überlebende kann seine andere Aktion ausführen, nachdem er den ersten Bewegungspunkt, aber noch nicht den zweiten ausgegeben hat.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Besonderes Gelände, Felder, Spielplanteile, Überlebende

CHARAKTERKARTEN

Beim Spielaufbau erhält jeder Überlebende eine einzigartige Karte entsprechend seinem gewählten Charakter. Bei dieser Karte kann es sich um einen Gegenstand, Begleiter oder eine spezielle Fähigkeit handeln, welche die Eigenheiten dieses Charakters darstellen.

- ⊕ Wenn ein Überlebender eine Charakterkarte erhält, die einen Gegenstand oder Begleiter zeigt, kann er sie direkt ausrüsten oder seinem Inventar hinzufügen.
- ⊕ Wenn ein Überlebender eine Charakterkarte erhält, die kein Gegenstand oder Begleiter ist, legt er sie neben sein Spielertableau. Er muss dann alle auf der Karte aufgeführten Regeln befolgen. Solche Charakterkarten dürfen nicht getauscht oder abgelegt werden.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Begleiter, Gegenstände, Inventar

EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften stellen Eigenheiten eines Überlebenden dar.

- ⊕ Insgesamt gibt es sechs Eigenschaften, die durch drei Marker symbolisiert werden.



VERGÖTTERT/VERACHTET: Diese Eigenschaften halten fest, was die Leute über den Überlebenden denken. Sie haben keinen eigenen Effekt, aber manche Begegnungen und Quests beziehen sich auf diese Eigenschaften.



SYNTH/SUPERMUTANT: Diese Eigenschaften zeigen, ob der Überlebende ein Synth oder Supermutant ist. Sie haben keinen eigenen Effekt, aber manche Begegnungen und Quests beziehen sich auf diese Eigenschaften.



GUT AUSGERUHT/ABHÄNGIG: Diese Eigenschaften halten fest, ob der Überlebende bei guter Gesundheit oder von einer der zahlreichen Substanzen abhängig ist, die es im Ödland gibt. Wenn ein Überlebender eine Probe ablegt oder einen Gegner bekämpft, kann er freiwillig *Gut ausgeruht* abgeben, um einen Neuwurf zu erhalten.

- ⊕ Jeder Überlebende kann nur ein Exemplar jedes Eigenschaftsmarkers besitzen und daher niemals die Eigenschaften beider Seiten eines Markers zur selben Zeit haben.
- ⊕ Erhält ein Überlebender eine Eigenschaft, nimmt er den entsprechenden Marker und legt ihn in eine der drei Vertiefungen oben rechts auf seinem Spielertableau. Hat der Überlebende bereits die gegensätzliche Eigenschaft (und damit den Marker), dreht er den Marker auf die andere Seite und verliert dadurch die ursprüngliche Eigenschaft.
- ⊕ Zeigt eine Eigenschaft ein Schlosssymbol, darf der Marker nicht umgedreht werden. In diesem Fall kann der Überlebende die Eigenschaft auf der anderen Seite des Markers nicht erhalten.
- ⊕ Wenn ein Überlebender eine Eigenschaft verliert, legt er den entsprechenden Marker ab. Ein Überlebender kann eine Eigenschaft mit Schlosssymbol verlieren.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungskarten, Ergebnisse, Questkarten, Überlebende

EINFLUSS

Die Überlebenden müssen Einfluss erlangen, um das Spiel zu gewinnen. Sie erhalten Einfluss durch ihre Agendakarten. Wenn ein Überlebender die benötigte Menge an Einfluss erlangt hat, verkündet er den Sieg und deckt seine Agendakarten auf. Dieser Überlebende gewinnt das Spiel.

- ⊕ Die Menge an Einfluss, die für den Sieg benötigt wird, hängt von der Anzahl der Spieler ab:
 - » **1 SPIELER:** 11 Einfluss
 - » **2 SPIELER:** 10 Einfluss
 - » **3 SPIELER:** 9 Einfluss
 - » **4 SPIELER:** 8 Einfluss
- ⊕ Erreichen mehrere Überlebende die benötigte Menge an Einfluss, teilen sie sich den Sieg!
 - » Alle Überlebenden, die die benötigte Menge an Einfluss erreichen, teilen sich den Sieg, auch wenn einer von ihnen letztendlich mehr Einfluss hat.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Machtskala (Fraktionen), Überlebende

EINZIGARTIGE VORTEILSKARTEN

Einzigartige Vorteilskarten stellen überaus starke Gegenstände und Begleiter dar, auf welche die Überlebenden im Verlauf ihrer Quests und Begegnungen stoßen können.

- ⊕ Erlangt ein Überlebender eine einzigartige Vorteilskarte, durchsucht er den Stapel nach der entsprechenden Karte und rüstet sie aus oder fügt sie seinem Inventar hinzu.
 - » Ist die spezielle Vorteilskarte momentan nicht verfügbar, erhält er stattdessen eine zufällige einzigartige Vorteilskarte.
- ⊕ Legt ein Überlebender eine einzigartige Vorteilskarte ab, legt er die Karte neben den Stapel mit den einzigartigen Vorteilskarten.
- ⊕ Um schnell auf die Karten zugreifen zu können, empfiehlt es sich, den Stapel alphabetisch zu sortieren.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungskarten, Begleiter, Gegenstände, Inventar, Questkarten

ENTFERNEN

Siehe „Ergebnisse“ rechts.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

Erfahrungspunkte (EP) stellen die Erfahrung dar, die ein Überlebender im Ödland dazugewinnt. Sammelt er genug EP, steigt er eine Stufe auf. EP werden durch den grauen Markierungsstift auf der EP-Anzeige festgehalten, die sich auf dem Spielertableau unter den S.P.E.C.I.A.L.-Markern befindet.

- ⊕ Der graue Stift wird zu Beginn in die Öffnung ganz links auf der EP-Anzeige gesteckt. Für jeden Erfahrungspunkt, den der Überlebende erhält, bewegt er den Stift zum nächsten S.P.E.C.I.A.L.-Marker auf dem Tableau (und überspringt

eventuelle Lücken). Ist der Stift beim S.P.E.C.I.A.L.-Marker angelangt, der sich am weitesten rechts auf dem Spielertableau befindet, und der Überlebende erhält einen EP, wird der Marker wieder in die erste Öffnung der Anzeige ganz links gesteckt. Der Überlebende ist um eine Stufe aufgestiegen!



- » Erhält ein Überlebender mehrere EP, bewegt er den Stift für alle erhaltenen EP vor und handelt dann alle Stufenaufstiege ab.





- ⊕ Tötet ein Überlebender einen Gegner, erhält er so viele EP, wie es der Gegnerstufe entspricht.

VERWANDTE THEMEN: Gegner, Kampf, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, Stufenaufstieg, Überlebende

ERGEBNISSE

Wenn ein Überlebender eine Quest beendet oder Begegnung abgehandelt hat, gibt das Questziel bzw. die gewählte Möglichkeit der Begegnung verschiedene Ergebnisse an.

Zeigt ein Ergebnis  oder , stehen diese Symbole für die Stufe der Begegnung. Diese Zahl kann zusätzlich durch die Angabe von „+“ oder „-“ hinter dem Symbol erhöht bzw. verringert sein. Die möglichen Ergebnisse sind:

- ⊕ **# HINZUFÜGEN:** Der Überlebende nimmt die angegebene Karte aus der Kartenbibliothek. Dann mischt er diese Karte (ohne sie sich vorher anzuschauen) unter die obersten X Karten des Stapels mit der gleichen Rückseite (X = Anzahl der Spieler).
 - » Existiert kein Stapel des entsprechenden Kartentyps, wird mit dieser Karte ein neuer Stapel erstellt.
- ⊕ **# AUSLEGEN:** Der Überlebende nimmt die angegebene Karte aus der Kartenbibliothek und legt sie offen in den Spielbereich.
- ⊕ **WERDE #:** Der Überlebende erhält den angegebenen Eigenschaftsmarker.
- ⊕ **# EP:** Der Überlebende erhält die angegebene Anzahl an EP.
- ⊕ **# KK:** Der Überlebende erhält die angegebene Anzahl an Kronkorken.
- ⊕ ,  ODER : Der Überlebende zieht eine Karte vom Stapel mit dem entsprechenden Symbol. Folgt auf das Symbol eine Zahl (wie  x2), zieht er so viele Karten und behält sie.
- ⊕ **HANDELN #:** Der Überlebende kann so viele Karten verkaufen oder aus der Handlungsauslage kaufen wie angegeben.
- ⊕ **ERHALTE # (EV):** Der Überlebende durchsucht den Stapel der einzigartigen Vorteilskarten nach der angegebenen Karte und nimmt sie. Wenn diese Vorteilskarte nicht mehr vorhanden ist, zieht er eine zufällige Karte von diesem Stapel.
- ⊕ **★ + ODER ♠ +:** Die Fraktion, die dem dargestellten Symbol entspricht, erhält Macht in Höhe der Anzahl der Pluszeichen.
- ⊕ **ENTFERNEN:** Der Überlebende legt diese Karte in die Spilschachtel zurück.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Begegnungskarten, Beutekarten, Eigenschaften, Einzigartige Vorteilskarten, Erfahrungspunkte, Handeln, Kartenbibliothek, Kronkorken, Machtskala (Fraktionen), Questkarten, Vorteilskarten

ERKUNDEN (AKTION)

Ein Überlebender kann die Aktion „Erkunden“ ausführen, wenn er sich in einem Feld aufhält, das an ein verdecktes Spielplanteil angrenzt. Dann deckt er das Spielplanteil auf und richtet es so aus, dass der Pfeil am oberen Rand in dieselbe Richtung zeigt wie der Pfeil auf dem Start-Spielplanteil.

- ⊕ Nachdem das Spielplanteil aufgedeckt wurde, wird für jedes abgebildete Gegnersymbol ein entsprechender Gegnermarker aus dem Vorrat gezogen und auf das Gegnersymbol gelegt.
- ⊕ Wenn sich Gegner auf dem verdeckten Spielplanteil befinden, legt der erkundende Spieler die Gegner in beliebige Felder des nun aufgedeckten Spielplanteils.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Felder, Gegner, Spielplanteile

ERSCHÖPFEN

Einige Kartenfähigkeiten erfordern, dass eine Karte erschöpft wird, um sie zu nutzen. Wird eine Karte erschöpft, dreht der Spieler sie um 90 Grad auf die Seite.

- ⊕ Eine erschöpfte Karte kann so lange nicht genutzt werden, bis sie wieder spielbereit gemacht wurde (gewöhnlich durch die Aktion „Rasten“).
- ⊕ Ein Überlebender darf erschöpfte Karten ausgerüstet oder in seinem Inventar haben. Er darf erschöpfte Karten ausrüsten, in sein Inventar verschieben, tauschen und verkaufen.
 - » Erhält ein Überlebender eine erschöpfte Karte, wenn er mit einem anderen Überlebenden tauscht, bleibt sie erschöpft.
- ⊕ Die erschöpften Karten eines Überlebenden werden wieder spielbereit gemacht, wenn er die Aktion „Rasten“ ausführt oder durch einen Spezialeffekt die Anweisung dazu erhält.
 - » Sind bei einer Karte Kosten abgebildet, um sie spielbereit zu machen, muss der Überlebende diese Kosten bezahlen. Andernfalls bleibt die Karte erschöpft.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Begleiter, Handelsauslage, Inventar, Rasten (Aktion), Tauschen

FELDER

Jedes Feld ist ein Bereich eines Spielplanteils und durch weiße Linien von anderen Feldern abgegrenzt.

- ⊕ Felder können Überlebende und Gegner beinhalten. Es können sich beliebig viele Überlebende und Gegner im gleichen Feld befinden. Manche Felder stellen besonderes Gelände dar, das sich auf die Überlebenden auswirkt. Felder, die einen bestimmten Ort kennzeichnen, verfügen über ein Begegnungssymbol und einen Namen.
- ⊕ Zwei Felder sind angrenzend zueinander, wenn sie sich eine gemeinsame Grenze teilen.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungssymbole, Besonderes Gelände, Bewegung (Aktion), Gegner, Spielplanteile, Überlebende

FRAKTIONEN

In jedem Szenario ringen zwei Fraktionen um Macht und Einfluss im Ödland. Die Fraktionen unterscheiden sich in jedem Szenario, werden aber immer durch das ★- und das ♥-Symbol dargestellt. Jede Fraktion hat einen Machtwert, der auf der Machtskala angezeigt wird, und kann Fraktionsmarker auf dem Spielplan haben. Überlebende können die Fraktionen unterstützen, indem sie Quests erfüllen.

Am Anfang seines Zugs kann ein Spieler eine ★- oder ♥-Agendakarte von seiner Hand aufdecken, um seine Loyalität gegenüber dieser Fraktion zu bekunden.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Fraktionsmarker, Loyalität, Machtskala (Fraktionen), Questkarten

FRAKTIONSMARKER

Die Fraktionsmarker (★ und ♥) haben in jedem Szenario unterschiedliche Funktionen, die durch den Szenariobogen vorgegeben werden. Meistens stellen sie Gegner dar.

- ⊕ Ein Fraktionsmarker, der als Gegner auf dem Spielplan erscheint, wird wie ein normaler Gegner behandelt. Ein Fraktionsmarker wird jedoch nie inaktiv, sondern stattdessen abgelegt.
- ⊕ Wenn ein solcher Gegner getötet wird, wird er abgelegt und nicht durch einen anderen Marker desselben Typs ersetzt.

VERWANDTE THEMEN: Fraktionen, Gegner, Getötet, Machtskala (Fraktionen)

GEGENSTÄNDE

Gegenstände sind ein Kartentyp, die ein Überlebender ausrüsten oder in seinem Inventar aufbewahren kann.

- ⊕ Gegenstände, die ausgerüstet werden können (Kleidung und Waffen), müssen ausgerüstet sein, damit ihre Vorteile genutzt werden können.
- ⊕ Gegenstände, die nicht ausgerüstet werden können (Unterstützung, Drogen und Magazine), können verwendet werden, wenn sie sich im Inventar eines Überlebenden befinden.

VERWANDTE THEMEN: Beutekarten, Einzigartige Vorteilskarten, Handeln, Inventar, Kleidung, Waffen

GEGNER

Gegnermarker stellen gefährliche Kreaturen und Menschen des Ödlands dar.

- ⊕ Jeder Gegner verfügt über einen Typ, einen Namen, eine Stufe sowie eine Angabe zu seiner V.A.T.S.-Verwundbarkeit. Außerdem besitzt er noch bis zu zwei Eigenschaften, die durch entsprechende Symbole dargestellt sind.
- ⊕ Wenn ein Gegner getötet wird, wird sein Marker abgelegt. Daraufhin wird ein neuer Gegnermarker desselben Typs aus dem Vorrat gezogen und verdeckt in das Feld gelegt, das ein Gegnersymbol desselben Typs zeigt, noch keinen Gegner dieses Typs enthält und dem Feld am nächsten ist, von dem der Gegnermarker entfernt worden ist.

- » Gibt es mehrere Felder mit demselben Gegnersymbol, die gleich weit von dem Feld entfernt sind, von dem der Gegnermarker entfernt worden ist, wählt der Startspieler eines dieser Felder aus.

- ⊕ Verdeckte Gegnermarker sind inaktiv. Sobald ein Gegner inaktiv ist, dürfen die Überlebenden nicht die Vorderseite des Markers betrachten oder den Gegner als Ziel einer Fähigkeit auswählen. Ein inaktiver Gegner wird umgedreht und somit aktiv, wenn sein Typ aktiviert wird.

- » Inaktive Gegner, die sich in demselben Feld wie ein Überlebender befinden, hindern ihn nicht daran, die Aktionen „Begegnung“, „Rasten“ oder „Quest“ auszuführen.
- » Wenn ein Gegner verdeckt ins Spiel kommt, während die Aktivierung seines Typs ausgeführt wird, wird er in dieser Aktivierung nicht aufgedeckt.

- ⊕ Wenn ein Spieler durch eine Karte einen Gegner „ziehen und bekämpfen“ soll, zieht er einen Gegnermarker dieses Typs aus dem Vorrat und handelt einen Kampf ab.
 - » Ein solcher Gegner wird immer abgelegt, egal wie der Kampf endet. Es wird kein neuer Marker auf den Spielplan gelegt.

VERWANDTE THEMEN: Felder, Gegneraktivierung, Gegnereigenschaften, Kampf, Startspieler

GEGERAKTIVIERUNG

Am Ende jeder Runde wird eine Agendakarte gezogen, die festlegt, welche Gegnertypen aktiviert werden (siehe „Runden“, S. 12). Wird ein Gegnertyp aktiviert, wird jeder dieser Gegner ein Feld auf den nächstgelegenen Überlebenden zubewegt. Befindet sich der Gegner bereits im selben Feld wie ein Überlebender, oder hat die Fernkampf-Eigenschaft (☠) und befindet sich angrenzend zu einem Überlebenden, greift er ihn an, ohne sich zu bewegen.

- ⊕ Wenn mehrere Überlebende gleich weit von einem Gegner entfernt sind, bewegt er sich auf den Überlebenden mit weniger verbliebenen TP zu bzw. greift diesen an.
 - » Haben mehrere Überlebende gleich viele TP, bewegt sich der Gegner auf den Überlebenden zu, der in der Spielreihenfolge früher am Zug ist.
 - » Wenn ein Überlebender von mehreren Gegnern angegriffen wird, wählt er selbst, in welcher Reihenfolge die Angriffe abgehandelt werden.
 - » Hat ein Gegner mehrere Felder zur Auswahl, die ihn näher an den Überlebenden bringen würden, entscheidet der Startspieler, in welches Feld sich dieser bewegt.
- ⊕ Wenn sich ein Gegner bewegt, bewegt er sich immer um ein Feld, besonderes Gelände hat keine Auswirkung auf ihn.
- ⊕ Gegner können sich über verdeckte Spielplanteile bewegen. Dabei wird jedes Spielplanteil wie ein Feld behandelt.
 - » Wird ein Spielplanteil aufgedeckt, auf dem sich ein Gegner befindet, wählt der erkundende Überlebende ein Feld auf diesem Spielplanteil aus und platziert den Gegner dort.

- ⊕ Nachdem ein Gegnertyp aktiviert wurde, werden alle inaktiven Gegner (außer denen, die in dieser Aktivierung verdeckt als Ersatz ins Spiel gekommen sind) dieses Typs aufgedeckt und sind von da an aktiv; allerdings bewegen oder kämpfen sie in dieser Aktivierung nicht mehr.
- ⊕ Wenn es von Bedeutung ist, in welcher Reihenfolge die Gegner eines Typs aktiviert werden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge.

VERWANDTE THEMEN: Erkunden (Aktion), Felder, Gegner, Kampf, Runden, Spielplanteile, Startspieler, TP-Anzeige

GEGEREIGENSCHAFTEN

Jeder Gegner verfügt über bis zu zwei Eigenschaften, die sein Verhalten beeinflussen. Jede Eigenschaft ist durch ein Symbol auf dem Gegnermarker gekennzeichnet:

- ⊕ **AGGRESSIV** ⚔: Betritt dieser Gegner ein Feld mit einem Überlebenden oder ein Überlebender das Feld dieses Gegners, beginnt sofort ein Kampf.
 - » Betritt ein Gegner mit dieser Eigenschaft ein Feld, in dem sich mehr als ein Überlebender befindet, greift er sofort den Überlebenden an, der weniger verbliebene TP hat.
 - » Betritt ein Überlebender ein Feld, in dem sich mehrere Gegner mit dieser Eigenschaft befinden, darf er die Reihenfolge bestimmen, in der er die Gegner bekämpft.
 - » Wird ein Gegner mit dieser Eigenschaft in ein Feld mit einem Überlebenden gelegt oder dort aktiviert, findet kein Kampf statt.
 - ⊕ **BEUTE** 📜: Nachdem ein Überlebender diesen Gegner getötet hat, zieht er eine Beutekarte.
 - ⊕ **FERNKAMPF** ☠: Wird dieser Gegner aktiviert, wenn sich ein Überlebender in einem angrenzenden Feld befindet, greift er diesen Überlebenden an, statt sich zu bewegen. Wenn der Überlebende keine Waffe mit ☠-Symbol ausgerüstet hat, fügt der Gegner einen zusätzlichen 📍 zu.
 - » Befindet sich ein Überlebender im selben Feld wie der Gegner und gleichzeitig ein anderer Überlebender in einem angrenzenden Feld, greift der Gegner denjenigen an, der weniger verbliebene TP hat.
 - » Greift ein Überlebender mit einer ☠-Waffe einen Gegner mit ☠-Symbol an, fügt keiner von beiden zusätzliche Treffer zu.
 - ⊕ **RÜCKZUG** ↩: Schafft es ein Überlebender nicht, diesen Gegner in einem Kampf zu töten, wird der Gegner inaktiv und verbleibt in seinem Feld.
 - ⊕ **RÜSTUNG** 🛡: Um diesen Gegner zu töten, wird ein zusätzlicher Treffer benötigt.
 - ⊕ **VERSTRAHLT** ☢: Nachdem dieser Gegner einem Überlebenden einen oder mehrere Treffer im Kampf zugefügt hat, erleidet der Überlebende Strahlungsschaden in Höhe der Gegnerstufe.
- VERWANDTE THEMEN:** Beutekarten, Bewegung (Aktion), Felder, Getötet, Kampf, Strahlung, TP-Anzeige, Waffen

GETÖTET

Sowohl Überlebende als auch Gegner können getötet werden. Ein Überlebender stirbt, wenn seine TP gleich oder kleiner seiner Verstrahlung sind. Ein Gegner stirbt, wenn ein Überlebender in einem Kampf mindestens so viele Treffer erzielt, wie es der Gegnerstufe entspricht.


- ⊕ Wenn ein Überlebender getötet wird, wird seine Spielfigur vom Spielplan entfernt. Daraufhin stellt der Spieler die Figur in ein beliebiges Feld des Start-Spielplateils. Dann legt er alle Karten aus seinem Inventar ab (behält aber seine ausgerüsteten Karten) und regeneriert seine TP bis zu seinem Maximalwert. Sein Strahlungsschaden regeneriert sich nicht.
 - » Wird ein Überlebender während eines Kampfes getötet, ist der Kampf sofort beendet und es werden keine weiteren Schritte abgehandelt.
 - » Wird ein Überlebender während seines Zugs getötet, endet der Zug sofort. Der Überlebende kann keine Aktionen mehr ausführen oder Skills nutzen.
 - » Hat ein Überlebender die maximale Verstrahlung erreicht, wenn er stirbt, kann er seine TP nicht wiederherstellen. Er scheidet aus der Partie aus und hat verloren. Seine Spielfigur, Karten, Kronkorken und anderen Marker werden abgelegt. War er Startspieler, wird der Stapel mit den Agendakarten an seinen rechten Nachbarn weitergegeben, der neuer Startspieler wird.
- ⊕ Wenn ein Gegner getötet wird, wird sein Marker in den Vorrat zurückgelegt. Dann wird ein neuer Marker desselben Typs gezogen und verdeckt in das Feld gelegt, das ein Gegnersymbol desselben Typs zeigt, noch keinen Gegner dieses Typs enthält und dem Feld am nächsten ist, von dem der Gegnermarker entfernt worden ist.
 - » Gibt es mehrere Felder mit demselben Gegnersymbol, die gleich weit von dem betreffenden Feld entfernt sind, entscheidet der Startspieler, in welches Feld der Gegner gelegt wird.
 - » Handelt es sich um einen Gegner, der zu einer Fraktion gehört, oder wurde der Gegner im Zuge einer „ziehe und bekämpfe“-Anweisung bekämpft, wird kein neuer Marker gezogen.
 - » Tötet ein Überlebender einen Gegner außerhalb eines Kampfes, erhält er trotzdem die EP.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Erfahrungspunkte, Felder, Gegner, Inventar, Kampf, Spielplanteile, Startspieler, Strahlung, TP-Anzeige, Überlebende, Züge

GEWINNEN

Siehe „Einfluss“ auf Seite 6.

HANDELN

Einige Begegnungskarten (vor allem mit -Symbol) ermöglichen es den Überlebenden, Karten aus der Handelsauslage zu kaufen sowie eigene zu verkaufen. Wenn ein Überlebender die Möglichkeit erhält zu handeln, zieht er zunächst eine Vorteilskarte

und legt sie links in die Handelsauslage. Nun kann er so viele der folgenden Transaktionen tätigen, wie durch die Begegnung angegeben ist.

- ⊕ **KAUFEN:** Der Überlebende zahlt die Kosten einer Karte in der Handelsauslage, um sie zu kaufen. Dann nimmt er diese Karte und rüstet sie aus oder fügt sie seinem Inventar hinzu.
- ⊕ **VERKAUFEN:** Der Überlebende legt eine Karte ab, die er ausgerüstet oder in seinem Inventar hat, und erhält für den Verkauf einen Kronkorken weniger als die Kosten des Gegenstands betragen.
- ⊕ **ANHEuern:** Der Überlebende nimmt einen Begleiter aus der Handelsauslage und rüstet ihn aus oder fügt ihn seinem Inventar hinzu. Er kann einen Begleiter jedoch nur dann anheuern, wenn er den Eigenschafts- oder S.P.E.C.I.A.L.-Marker besitzt, der in der oberen rechten Ecke der Begleiterkarte abgebildet ist. Ist kein Symbol dort abgebildet, kann jeder Überlebende diesen Begleiter anheuern.
- ⊕ Wenn nach einer Aktion eines Überlebenden mehr oder weniger als vier Karten in der Handelsauslage liegen, werden so viele Vorteilskarten entfernt oder hinzugefügt, bis die Auslage wieder aus vier Karten besteht.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungskarten, Begegnungssymbole, Begleiter, Eigenschaften, Ergebnisse, Gegenstände, Handelsauslage, Kronkorken, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, Vorteilskarten

HANDELSAUSLAGE

Die Handelsauslage besteht aus einer Reihe von vier Vorteilskarten, welche die Überlebenden kaufen können.

- ⊕ Wird der Auslage eine Karte hinzugefügt, wird sie ganz links angelegt.
- ⊕ Wird aus der Auslage eine Karte entfernt, wird sie rechts weggenommen.
- ⊕ Liegen in der Handelsauslage nach einer Aktion eines Überlebenden (z. B. nachdem er gehandelt hat) mehr oder weniger als vier Karten, werden so viele Vorteilskarten entfernt oder hinzugefügt, bis die Auslage wieder aus vier Karten besteht.

VERWANDTE THEMEN: Handeln, Vollständiger Spielaufbau (S. 2), Vorteilskarten

INVENTAR

Gegenstände und Begleiter, die ein Überlebender besitzt, aber nicht ausgerüstet hat, befinden sich in seinem Inventar. Ein Überlebender kann bis zu drei Karten gleichzeitig in seinem Inventar haben (= Inventarlimit). Diese Karten werden unter den rechten Ausrüstungsplatz des Spielertableaus gelegt. Ausrüstete Karten zählen nicht zum Inventarlimit.

- ⊕ Erhält ein Überlebender weitere Karten, obwohl er bereits sein Inventarlimit erreicht hat, muss er so viele auswählen und ablegen, bis er sein Inventarlimit erreicht hat.
- ⊕ Alle Karten im Inventar eines Überlebenden müssen für alle Spieler sichtbar sein.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Begleiter, Beutekarten, Einzigartige Vorteilskarten, Gegenstände, Kleidung, Vorteilskarten, Waffen

KAMPF

Ein Kampf findet immer zwischen einem Überlebenden und einem Gegner statt. Wenn ein Überlebender einen Gegner bekämpft, handelt er die folgenden Schritte ab:

- 1 WÜRFELN:** Er wirft die drei V.A.T.S.-Würfel.
 - 2 WÜRFEL NEU WERFEN:** Für jeden S.P.E.C.I.A.L.-Marker, den der Überlebende besitzt und der ebenfalls auf seiner ausgerüsteten Waffe abgebildet ist, erhält er einen Neuwurf. Er kann jeden Neuwurf verwenden, um beliebig viele der drei V.A.T.S.-Würfel neu zu werfen.
 - 3 GEGNERISCHE TREFFER AUSWERTEN:** Für jeden Treffer (●), den die Würfel zeigen, erleidet der Überlebende Schaden in Höhe der Gegnerstufe. Bevor er den Schaden erleidet, wird die Anzahl der ● um den Rüstungswert (■) seiner Ausrüstung reduziert.
 - 4 EIGENE TREFFER AUSWERTEN:** Der Überlebende verwendet die Würfelergebnisse, um Treffer zu erzielen. Für jeden Würfel, der einen grün ausgefüllten Bereich zeigt, der ebenfalls auf dem Gegnermarker grün ausgefüllt ist, erzielt der Überlebende einen Treffer. Erzielt der Überlebende mindestens so viele Treffer, wie es der Gegnerstufe entspricht, tötet er ihn.
 - 5 EP ERHALTEN:** Wenn der Überlebende einen Gegner tötet, erhält er EP in Höhe der Gegnerstufe.
 - » Der Kampf endet, unabhängig davon, ob der Überlebende den Gegner tötet oder nicht.
- ⊕ Wenn ein Spieler einen Gegner „ziehen und bekämpfen“ soll, zieht er einen Gegner des angegebenen Typs aus dem Vorrat und bekämpft ihn, indem er alle Schritte eines Kampfes abhandelt. Danach legt er den Gegnermarker ab.
 - » Wenn dies Teil eines Questziels oder einer Auswahlmöglichkeit während einer Begegnung ist, ist der Überlebende nur erfolgreich, wenn er den Gegner tötet.
 - ⊕ Fähigkeiten mit der Angabe „im Kampf“ können während jedes Schritts eines Kampfes genutzt werden.
 - ⊕ Fähigkeiten mit der Angabe „vor einem Kampf“ müssen vor dem Werfen der V.A.T.S.-Würfel genutzt werden.
 - ⊕ Jeder S.P.E.C.I.A.L.-Marker auf einer ausgerüsteten Waffe zählt bei Kartenfähigkeiten als „für den Kampf verwendet“.
 - ⊕ Einige Karten bieten weitere Möglichkeiten, einen Neuwurf zu verwenden. Wenn nicht anders angegeben, müssen diese während des Schritts „Würfel neu werfen“ eines Kampfes eingesetzt werden.
 - ⊕ Falls der Überlebende getötet wurde, der Gegner jedoch noch nicht, bleibt dieser aktiv und in seinem Feld. Alle Treffer, die einem Gegner zugefügt wurden, werden nicht in den nächsten Kampf übernommen.

VERWANDTE THEMEN: Erfahrungspunkte, Gegner, Gegneigenschaften, Getötet, Kampf (Aktion), Kleidung, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, V.A.T.S.-Würfel, Waffen

KAMPF (AKTION)

Ein Überlebender kann eine Kampf-Aktion ausführen, um einen aktiven Gegner in seinem Feld zu bekämpfen.

- ⊕ Wenn seine ausgerüstete Waffe das Fernkampfsymbol (☞) zeigt, kann der Überlebende mit einer Kampf-Aktion einen Gegner in einem angrenzenden Feld angreifen. Hat der Gegner kein ☞-Symbol, erzielt der Überlebende einen zusätzlichen Treffer.
- ⊕ Befinden sich mehrere Gegner im Feld des Überlebenden, wählt er einen Gegner aus, den er bekämpfen will.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Felder, Gegner, Kampf, Waffen

KARTENBIBLIOTHEK

Alle Karten mit einer Zahl in der oberen linken Ecke sind Teil der Kartenbibliothek. Sie sind so lange kein Bestandteil der Partie, bis sie durch eine Anweisung „auslegen“ oder „hinzufügen“ ins Spiel kommen. Die Kartenbibliothek liegt als sortierter Stapel neben dem Spielplan.

- ⊕ Spieler können durch Spielkomponenten dazu aufgefordert werden, Karten mit einer bestimmten Zahl aus der Kartenbibliothek zu entnehmen (siehe „Ergebnisse“, S. 6). Daraufhin durchsucht der jeweilige Spieler die Kartenbibliothek nach der angegebenen Karte und bringt sie gemäß den Anweisungen in die Partie.
- ⊕ Die Spieler schauen sich nur dann Karten in der Kartenbibliothek an, wenn sie eine bestimmte Karte entnehmen sollen. Selbst dann sollten sie nur auf die angegebene Zahl achten und keinen anderen Inhalt der Karten lesen.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungskarten, Ergebnisse, Questkarten

KLEIDUNG

Kleidung ist ein Gegenstandstyp und kann von einem Überlebenden ausgerüstet werden, um Vorteile im Kampf zu erhalten.

- ⊕ Jeder Überlebende kann zur gleichen Zeit nur einen Gegenstand vom Typ „Kleidung“ ausgerüstet haben.
- ⊕ Ausgerüstete Kleidung verhindert im Kampf erlittene Treffer entsprechend ihres Rüstungswerts.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Gegenstände, Kampf



KRONKORKEN

Kronkorken (KK) sind das Zahlungsmittel im Ödland. Überlebende geben Kronkorken für Gegenstände in der Handelsauslage aus und um bestimmte Kartenfähigkeiten zu nutzen.

- ⊕ Es gibt keine Begrenzung, wie viele Kronkorken ein Überlebender besitzen darf.
- ⊕ Ein 5er-Kronkorken entspricht fünf 1er-Kronkorken. Die Überlebenden können Kronkorken jederzeit wechseln.
- ⊕ Immer wenn ein Überlebender Kronkorken erhält, nimmt er sie sich aus dem Vorrat. Entsprechend legt er sie dorthin zurück, wenn er Kronkorken ausgibt.

VERWANDTE THEMEN: Begegnung (Aktion), Begrenzung der Spielkomponenten, Handeln, Handelsauslage

LOYALITÄT

Zu Beginn seines Zugs kann ein Überlebender eine - oder -Agendakarte vor sich auslegen, um seine Loyalität gegenüber dieser Fraktion zu bekunden. Dies gilt so lange, wie die Karte vor ihm ausliegt.

- ⊕ Seine Loyalität zu bekunden, hat für den Überlebenden drei Auswirkungen:
 - » Gegner, die der entsprechenden Fraktion angehören, hindern den Überlebenden nicht daran, Aktionen auszuführen.
 - » Wenn Gegner der entsprechenden Fraktion aktiviert werden, beachten sie keine Überlebenden, die ihrer Fraktion gegenüber loyal sind. Die Gegner bewegen sich nur auf Überlebende zu oder greifen Überlebende an, die gegenüber ihrer Fraktion nicht loyal sind.
 - » Überlebende können Gegner einer Fraktion nicht bekämpfen, der sie ihre Loyalität bekundet haben.
- ⊕ Jeder Überlebende kann nur eine Agendakarte gleichzeitig auf diese Weise auslegen haben. Möchte ein Überlebender eine neue Agendakarte vor sich auslegen, um seine Loyalität zu bekunden, nimmt er die zuvor ausgelegte Agendakarte wieder auf die Hand.
- ⊕ Zu Beginn seines Zugs kann ein Überlebender seine Loyalitätsbekundung zurücknehmen, indem er die offen vor sich ausliegende Agendakarte wieder auf die Hand nimmt.
- ⊕ Eine Agendakarte, die zur Loyalitätsbekundung ausgelegt wurde, zählt weiterhin gegen das Limit für Agendakarten des Überlebenden und gewährt ihm wie üblich Einfluss.
- ⊕ Erhält ein Überlebender eine fünfte Agendakarte, darf er auch die vor ihm ausliegende Agendakarte ablegen, um das Limit einzuhalten.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Aktionen, Einfluss, Fraktionen, Gegner, Gegneraktivierung, Kampf (Aktion), Überlebende, Züge

MACHTSKALA (FRAKTIONEN)

Die Machtskala (Fraktionen) befindet sich auf der linken Seite jedes Szenariobogens und symbolisiert die gegenwärtige Macht der beiden Fraktionen. Zu Beginn werden beide Marker auf das oberste Feld der Skala gelegt und rücken immer dann ein Feld weiter nach unten, wenn die Überlebenden bestimmte Quests erfüllen oder der Agendastapel aufgebraucht ist.


- ⊕ Die Position einer Fraktion auf der Skala kann Auswirkungen auf die Stärke der ihr zugehörigen Gegner haben. Hat solch ein Gegner einen Buchstaben statt eines konkreten Werts (wie z. B. „X“), wird der Wert durch die Position des entsprechenden Fraktionsmarkers auf der Machtskala bestimmt.
- ⊕ Erreicht ein Machtmarker das letzte Feld der Machtskala, hat diese Fraktion genug Macht erlangt, um die Kontrolle über das Ödland an sich zu reißen, wodurch das Spiel endet!
 - » Erlangen ein oder mehrere Überlebende durch das Vor-rücken eines Machtmarkers genug Einfluss, können sie den


Sieg zuerst verkünden und das Spiel beenden. Erreicht kein Überlebender die benötigte Menge an Einfluss, verlieren alle Überlebenden das Spiel.

- » Würde ein Fraktionsmarker über das letzte Feld hinaus vorrücken, werden die überzähligen Felder mitgezählt, um zu bestimmen, wie viel mehr Einfluss eine Fraktion als die andere hat, wenn die Spieler ihren endgültigen Einfluss berechnen.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Einfluss, Fraktionen, Fraktionsmarker, Questkarten


PROBEN


Jede Probe besteht aus einer Zahl, welche die Schwierigkeit angibt, und einem oder mehreren S.P.E.C.I.A.L.-Symbolen (z. B. ). Wird ein Überlebender dazu aufgefordert, eine Probe abzulegen, befolgt er diese Schritte:

- 1 **WÜRFELN:** Er wirft die drei V.A.T.S.-Würfel.
- 2 **WÜRFEL NEU WERFEN:** Für jedes S.P.E.C.I.A.L.-Symbol, das bei der Probe aufgeführt ist und einem S.P.E.C.I.A.L.-Marker entspricht, den der Überlebende besitzt, erhält er einen Neuwurf. Er kann jeden Neuwurf verwenden, um beliebig viele der drei V.A.T.S.-Würfel neu zu werfen.
- 3 **ERGEBNISSE AUSWERTEN:** Der Überlebende zählt die Anzahl der Treffer (dargestellt durch ). Erzielt er mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit der Probe angibt, ist die Probe ein Erfolg, sonst gilt sie als Fehlschlag. Dann handelt er die aufgeführten Ergebnisse der Probe ab.
 - ⊕ Ist nach der Probe kein Ergebnis aufgeführt, geschieht nichts weiter. Dabei ist es unerheblich, ob die Probe erfolgreich war oder nicht.
 - ⊕ Die auf den Würfeln dargestellten V.A.T.S.-Bereiche haben bei Proben keine Bedeutung.

VERWANDTE THEMEN: Begegnungskarten, Ergebnisse, Questkarten, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, Überlebende, V.A.T.S.-Würfel

QUEST (AKTION)





Ein Überlebender kann eine Quest-Aktion ausführen, um zu versuchen, ein Questziel zu erfüllen, das mit  markiert ist.

- ⊕ Der Überlebende kann nur dann versuchen, eine Quest zu erfüllen, wenn er die Voraussetzung hinter  erfüllt. Häufig muss er sich dazu in einem bestimmten Feld befinden.
- ⊕ Wenn ein Überlebender eine Quest-Aktion ausführt, führt er alle beim gewählten Ziel aufgeführten Anweisungen aus wie z. B. das Ablegen einer Probe. Ist er erfolgreich, hat er das Questziel erfüllt.
- ⊕ Ein Überlebender kann die Quest-Aktion nicht ausführen, wenn sich ein aktiver (aufgedeckter) Gegner in seinem Feld befindet.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Ergebnisse, Gegner, Questkarten

QUESTKARTEN

Quests geben den Überlebenden Ziele vor, die sie erfüllen können, um Belohnungen zu erhalten. Oft handelt es sich dabei um Agendakarten oder einen Machtzuwachs einer Fraktion.

- ⊕ Jede Quest verfügt über mehrere Ziele, die die Überlebenden erfüllen können, um die Quest zu erledigen. Die Erfüllung eines Questziels erfordert entweder eine Quest-Aktion oder erfolgt sofort, wenn der angegebene Auslöser eintritt.
 - » Auslösbare Questziele geben eine Aufgabe oder Bedingung vor, die im Spiel ausgeführt bzw. erfüllt werden kann wie z. B. „Töte einen “ oder „Erkunde ein -Spielplanteil“. Sobald ein Überlebender solch eine vorgegebene Aufgabe erledigt, hat er das Questziel erfüllt.
 - » Ziele, die eine Quest-Aktion erfordern, sind mit einem -Symbol markiert und können Bedingungen oder Anweisungen enthalten. Für diese Ziele muss der Überlebende alle Bedingungen erfüllen, die im hellen Bereich des Questziels angegeben sind, und dann eine Quest-Aktion ausführen. Die häufigste Bedingung ist, sich in einem bestimmten Feld zu befinden (welches hinter dem -Symbol genannt wird). Nachdem der Überlebende die Quest-Aktion ausgeführt hat, kann er versuchen die Anweisungen zu erfüllen. Diese verlangen meist, eine Probe abzulegen oder einen Gegner zu bekämpfen. Der Überlebende muss die Anweisungen von links nach rechts abhandeln. Ist er dabei erfolgreich, hat er das Questziel erfüllt.
- ⊕ Soll ein Überlebender aufgrund einer Quest einen Questmarker auf den Spielplan legen oder platzieren, wählt er ein gleichfarbiges Paar verfügbarer Questmarker. Einen legt er auf die (von der Karte) vorgegebene Stelle des Spielplans und den anderen auf die Questkarte. Wenn diese Karte aus dem Spiel entfernt wird, werden beide Questmarker abgelegt.
- ⊕ Nachdem ein Überlebender eine Quest erfüllt hat, handelt er alle Punkte in der Ergebnisleiste unter dem erfüllten Ziel von links nach rechts ab.
- ⊕ Alle Quests, die momentan für die Überlebenden verfügbar sind, liegen offen im Spielbereich aus. Eine oder mehrere Quests werden bereits beim Spielaufbau ausgelegt, andere kommen im Verlauf der Partie hinzu.
 - » Wird eine Quest im Spielbereich ausgelegt, werden alle Anweisungen im oberen Teil der Questkarte ausgeführt.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Ergebnisse, Gegner, Kampf, Kartenbibliothek, Machtskala (Fraktionen), Proben, Quest (Aktion), Spielplanteile, Vollständiger Spielaufbau (S. 2)

RUNDEN

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. In einer Runde ist jeder Spieler beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn am Zug. Am Ende jeder Runde und bevor der Startspieler seinen nächsten Zug ausführt, deckt der Startspieler die oberste Karte des Agenda-stapels auf und aktiviert alle Gegnertypen, die unten auf der Karte

dargestellt sind. Dann werden alle inaktiven Gegner dieser Typen auf die Vorderseite gedreht, sie sind nun aktiv. Schließlich wird die Agendakarte abgelegt.

- ⊕ Alle abgebildeten Gegnertypen werden von links nach rechts aktiviert. Es werden alle Gegner eines Typs aktiviert, bevor der nächste Gegnertyp aktiviert wird.
- ⊕ Wenn es von Bedeutung ist, in welcher Reihenfolge die Gegner eines Typs aktiviert werden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Gegner, Gegneraktivierung, Startspieler, Züge

RASTEN (AKTION)

Führt ein Überlebender die Aktion „Rasten“ aus, darf er folgende Schritte in beliebiger Reihenfolge ausführen: 3 TP regenerieren, die *Gut Ausgeruht*-Eigenschaft erhalten und mit anderen Überlebenden tauschen, die sich im selben oder einem angrenzenden Feld befinden. Zudem muss er seine erschöpften Karten spielbereit machen.

- ⊕ Überlebende können untereinander beliebig viele Gegenstände, Begleiter, Agenden und Kronkorken tauschen. Beide Spieler müssen mit dem Tausch einverstanden sein. Absprachen dürfen ebenfalls Teil des Tausches sein, wobei es jedem Spieler freisteht, sich im Verlauf der Partie an diese zu halten.
 - » Andere Spielkomponenten wie Eigenschaften, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, Skills oder die Startkarte „Ghul“ dürfen nicht getauscht werden.
 - » Agendakarten, die Teil eines Tausches sein sollen, dürfen dem anderen Überlebenden zuvor gezeigt werden.
- ⊕ Ein Überlebender darf die Aktion „Rasten“ nicht ausführen, wenn sich ein aufgedeckter Gegner in seinem Feld befindet.
- ⊕ Alle erschöpften Karten müssen spielbereit gemacht werden.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Aktionen, Eigenschaften, Erschöpfen, Gegner, Kronkorken, TP-Anzeige, Vorteilskarten

S.P.E.C.I.A.L.-MARKER

Die Überlebenden können bis zu sieben einzigartige Marker haben, die ihre Fähigkeiten widerspiegeln. Die sieben Marker werden durch Buchstaben dargestellt.

- ⊕ Entweder hat ein Überlebender einen bestimmten S.P.E.C.I.A.L.-Marker oder nicht. Er kann jeden S.P.E.C.I.A.L.-Marker nur einmal haben.
- ⊕ Erhält ein Überlebender einen S.P.E.C.I.A.L.-Marker, legt er ihn auf den entsprechenden Platz seines Spielertableaus.
- ⊕ Für jeden seiner S.P.E.C.I.A.L.-Marker, der dem angegebenen Marker bei einer Probe oder auf einer ausgerüsteten Waffe entspricht, erhält der Überlebende einen Neuwurf, den er für die Probe bzw. den Kampf verwenden kann.

VERWANDTE THEMEN: Kampf, Proben, Stufenaufstieg, Überlebende, Waffen

SCHADEN

Siehe „TP-Anzeige“ auf Seite 14.

SKILLKARTEN


Bei Skills handelt es sich um mächtige, einmalig nutzbare Fähigkeiten. Ein Überlebender erhält eine Skillkarte, wenn er eine Stufe aufsteigt und einen S.P.E.C.I.A.L.-Marker auswählt, den er bereits besitzt. Um eine Skillkarte zu nutzen, legt ein Überlebender die Karte in seinem Zug ab und führt die auf ihr beschriebenen Effekte aus.

- ⊛ Skills können ausschließlich während des eigenen Zugs genutzt werden, aber nicht während einer Nicht-Bewegungsaktion, es sei denn, die Skillkarte besagt etwas anderes.
- ⊛ Alle Skillkarten im Stapel sowie im Besitz der Überlebenden müssen für alle Spieler sichtbar sein.
- ⊛ Legt ein Überlebender eine Skillkarte ab, legt er sie in den zugehörigen Stapel zurück.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Erfahrungspunkte, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, Stufenaufstieg, Überlebende, Züge



SOLO-SPIEL



Wenn **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** mit nur einem Spieler gespielt wird, gelten die Standardregeln mit folgenden Ausnahmen:

- ⊛ Verlangt eine Quest, dass sich der Spieler im selben Feld wie ein Mitspieler befindet, muss er stattdessen in einem Feld mit  stehen. Falls der Mitspieler eine Probe ablegen soll, gilt stets das Ergebnis „3“.
- ⊛ Beim Abhandeln einer Begegnungskarte liest der Spieler die Karte selbst. Er liest nur den Teil des Texts, der sonst laut vorgelesen werden würde. Dann entscheidet er sich für eine Auswahlmöglichkeit und liest erst danach das entsprechende Ergebnis.
- ⊛ Ist der Agendastapel aufgebraucht, wird nur der Machtmarker derjenigen Fraktion vorgerückt, die zu diesem Zeitpunkt über weniger Macht verfügt. Liegen beide Fraktionen auf der Skala gleichauf, rücken beide Marker wie gewöhnlich vor.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Begegnungssymbole, Begegnung (Aktion), Machtskala (Fraktionen), Proben, Questkarten, Runden

SPIELPLANTEILE

Jedes Spielplanteil ist in mehrere Felder aufgeteilt und entweder gefährlich () , tödlich () oder doppelseitig mit Feldern versehen.

- ⊛ Um den Spielplan für ein Szenario zu erstellen, sind die Spielplanteile gemäß der Rückseite des Szenariobogens auszulegen. Offen abgebildete Spielplanteile werden offen ausgelegt, während verdeckt abgebildete Spielplanteile nach Typ getrennt gemischt ( und ) und verdeckt ausgelegt werden.
- ⊛ Alle Spielplanteile müssen so ausgerichtet werden, dass der Pfeil im oberen Bereich in die gleiche Richtung zeigt wie der Pfeil des Start-Spielplanteils.

VERWANDTE THEMEN: Felder, Szenario, Vollständiger Spielaufbau (S. 2)

STARTSPIELER

Der Startspieler wird beim Spielaufbau zufällig bestimmt und legt den Stapel mit den Agendakarten in seinen Spielbereich.

- ⊛ Wird der Agendastapel an einen anderen Spieler weitergegeben, wird derjenige neuer Startspieler. Dadurch wird jedoch nicht die Spielreihenfolge verändert; es geht unverändert mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarten, Runden, Überlebende, Vollständiger Spielaufbau (S. 2)

STERBEN

Siehe „Getötet“ auf Seite 9.

STRAHLUNG

Siehe „TP-Anzeige“ auf Seite 14.

STUFENAUFSTIEG

Ein Überlebender steigt eine Stufe auf, wenn er EP erhält, während sich sein EP-Markierungsstift unter seinem am weitesten rechts befindlichen S.P.E.C.I.A.L.-Marker befindet. Steigt ein Überlebender eine Stufe auf, zieht er zwei S.P.E.C.I.A.L.-Marker und wählt einen von beiden aus, den anderen legt er in den Vorrat zurück. Wenn der Überlebende den gewählten Marker noch nicht hat, legt er ihn auf das entsprechende Feld seines Spielertableaus. Hat er diesen Marker bereits, legt er ihn zurück in den Vorrat und erhält stattdessen einen Skill.

- ⊛ Um einen Skill zu erhalten, sucht sich der Überlebende aus dem Stapel der Skillkarten einen Skill aus, auf dem der soeben zurückgelegte S.P.E.C.I.A.L.-Marker hervorgehoben ist.
 - » Sind keine Skills vorhanden, auf denen dieser Marker hervorgehoben ist, wählt der Überlebende einen Skill aus, auf dem ein beliebiger S.P.E.C.I.A.L.-Marker hervorgehoben ist, der sich in seinem Besitz befindet.
 - » Gibt es keinen Skill, der zu einem Marker passt, den der Überlebende hat, erhält er keinen Skill.

VERWANDTE THEMEN: Erfahrungspunkte, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, Skillkarten, Überlebende

SZENARIO

Beim Spielaufbau entscheiden sich die Spieler für ein Szenario, das sie spielen wollen. Für jedes Szenario gibt es einen Szenariobogen mit zwei Seiten. Seite A enthält alle Anweisungen für den Spielaufbau. Dazu gehört der Aufbau des Spielplans und welche Quest zu Beginn ausgelegt wird. Seite B enthält alle nötigen Informationen, die während der Partie für das Szenario wichtig sind wie z. B. die Machtskala. Außerdem ist dort dargestellt, welche Gegner die Fraktionsmarker symbolisieren.

VERWANDTE THEMEN: Fraktionsmarker, Machtskala (Fraktionen), Questkarten, Spielplanteile, Vollständiger Spielaufbau (S. 2)

TAUSCHEN

Siehe „Rasten (Aktion)“ auf Seite 12.

TP-ANZEIGE

Jeder Überlebende hat eine TP-Anzeige auf seinem Spielertableau, die seine momentanen Trefferpunkte und die Höhe seiner Verstrahlung angibt.

- ⊕ Die derzeitigen TP eines Überlebenden werden durch die Position des roten Markierungsstifts angezeigt. Zu Spielbeginn ist der Stift in der Position ganz rechts.
- ⊕ Erleidet ein Überlebender Schaden, verringert er seine derzeitigen TP um den erlittenen Schadenswert.
- ⊕ Die derzeitige Verstrahlung eines Überlebenden wird durch die Position des grünen Markierungsstifts angezeigt. Zu Spielbeginn ist der Markierungsstift in der „0“.
- ⊕ Wenn ein Überlebender Strahlungsschaden erleidet, erhöht er seine Verstrahlung um den erlittenen Wert.
- ⊕ Ist die Anzahl der TP zu einem beliebigen Zeitpunkt gleich der Verstrahlung oder niedriger, stirbt der Überlebende.
- ⊕ Weder die Höhe der TP noch der Verstrahlung kann über den maximalen Wert steigen oder unter den minimalen Wert der Anzeige fallen.
- ⊕ Die verbleibende Anzahl der TP entspricht dem Abstand zwischen dem roten und dem grünen Markierungsstift. Weist z. B. die Anzeige bei einem Überlebenden 12 TP und eine Verstrahlung von 3 auf, verbleiben ihm zu diesem Zeitpunkt 9 TP.

VERWANDTE THEMEN: Getötet, Überlebende, Verstrahlung

ÜBERLEBENDE

Das Wort „Überlebender“ ist ein Sammelbegriff, der sich auf einen Charakter, dessen Karten, S.P.E.C.I.A.L.-Marker und Eigenschaften sowie den Spieler selbst bezieht, der den Charakter kontrolliert.

- ⊕ Jeder Überlebende hat ein Spielertableau, mit dem er seine TP, Verstrahlung, EP, S.P.E.C.I.A.L.-Marker und Eigenschaften nachhält. Jedes Tableau verfügt am unteren Rand über Plätze, an welche das Inventar sowie die ausgerüsteten Karten angelegt werden.

VERWANDTE THEMEN: Eigenschaften, Erfahrungspunkte, S.P.E.C.I.A.L.-Marker, TP-Anzeige, Züge

V.A.T.S.-WÜRFEL

- ⊕ Mit den drei V.A.T.S.-Würfeln werden Kämpfe und Proben abgehandelt. Jede Würfelseite zeigt eine V.A.T.S.-Abbildung und auf einigen Seiten sind zusätzlich ein oder mehrere ●-Symbole dargestellt.
- ⊕ Jede V.A.T.S.-Abbildung zeigt vier Bereiche: Kopf, Rumpf, Arme und Beine. Jeder Bereich ist entweder ausgefüllt (grün) oder leer (schwarz).

VERWANDTE THEMEN: Kampf, Proben

VORTEILSKARTEN

Vorteilskarten stellen Gegenstände dar, die zum Verkauf angeboten werden, sowie Begleiter, die in Siedlungen angeheuert werden können.

- ⊕ Ausliegende Vorteilskarten bilden die Handelsauslage.
- ⊕ Erhält ein Überlebender eine Vorteilskarte, fügt er sie entweder seinem Inventar hinzu oder legt sie am passenden Ausrüstungsplatz an.
- ⊕ Legt ein Überlebender eine Vorteilskarte ab, legt er sie auf den Ablagestapel der Vorteilskarten.
- ⊕ Wenn die letzte Karte vom Stapel der Vorteilskarten gezogen wurde, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Begleiter, Gegenstände, Handelsauslage, Inventar

WAFFEN

Waffen sind ein Gegenstandstyp und können von einem Überlebenden ausgerüstet werden, um Vorteile im Kampf zu erhalten.

- ⊕ Jeder Überlebende kann zur gleichen Zeit nur eine Waffe ausgerüstet haben.
- ⊕ Eine ausgerüstete Waffe gewährt im Kampf einen Neuwurf für jeden S.P.E.C.I.A.L.-Marker, der auf der Waffenkarte abgebildet und gleichzeitig im Besitz des Überlebenden ist.
- ⊕ Hat ein Überlebender eine Waffe mit Fernkampfsymbol (☞) ausgerüstet, kann er mit einer Kampf-Aktion einen Gegner in einem angrenzenden Feld angreifen. Hat der angegriffene Gegner selbst kein ☞-Symbol, erzielt der Überlebende einen zusätzlichen Treffer.

VERWANDTE THEMEN: Ausrüsten, Gegenstände, Kampf, Kampf (Aktion), S.P.E.C.I.A.L.-Marker

ZÜGE

Der Zug eines Überlebenden besteht aus bis zu zwei Aktionen. Nachdem er seine Aktionen ausgeführt sowie Gegenstände, Skills oder andere „während deines Zugs“-Spieffekte genutzt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Runden, Skillkarten, Startspieler

INDEX

A

abhängig (Eigenschaft).....	5
Agendakarten.....	3
Gegneraktivierung.....	8
Loyalität bekunden.....	11
Spielaufbau.....	2
aggressiv ↗ (Gegnereigenschaft) 8	
Aktionen.....	3
Begegnung.....	3
Bewegung.....	5
Erkunden.....	7
Kampf.....	10
Quest.....	11
Rasten.....	12
Aktivierung von Gegnern.....	8
angrenzend (→ Felder).....	7
Anheuern (→ Handeln).....	9
auslegen (→ Ergebnisse).....	6
Ausrüstung	
Begleiter ☞.....	4
Kleidung ☞.....	10
Waffen ☞.....	14

B

Begegnung (Aktion).....	3
Begegnungen	
Aktion.....	3
Ergebnisse.....	6
im Solo-Spiel.....	13
Karten.....	4
Spielaufbau.....	2
Symbole.....	4
Begleiter ☞.....	4
ausrüsten.....	3
Begrenzung der	
Spielkomponenten.....	4
Besonderes Gelände.....	5
Beute ☛ (Gegnereigenschaft).....	8
Beutekarten.....	5
Bewegung (Aktion).....	5

C

Charakterkarten.....	5
----------------------	---

D

Drogen (→ Gegenstände).....	7
-----------------------------	---

E

Eigenschaften.....	5
werde # (→ Ergebnisse).....	6
Einfluss.....	6
Agendakarten.....	3
Einzigartige Vorteilskarten.....	6
erhalten (→ Ergebnisse).....	6
Ende jeder Runde.....	12
entfernen (→ Ergebnisse).....	6

Ereignisse.....	5
Erfahrungspunkte (EP).....	6
durch Ergebnis.....	6
durch Kampf.....	10
Stufenaufstieg.....	13
Erfolg	
Begegnung.....	3
Probe.....	11
Ergebnisse.....	6
Erkunden (Aktion).....	7
Gegner auf Spielplanteil	
(→ Gegneraktivierung).....	8
erschöpfen.....	7
ERZWUNGEN (→ Begegnung) 3	

F

Fehlschlag	
Begegnung.....	3
Probe.....	11
Felder.....	7
Fernkampf ☞.....	8, 14
Faktionen.....	7
Machtskala.....	11
Marker.....	7

G

Gefährliche Spielplanteile ▲.....	13
Gegenstände.....	7
Gegner.....	7
Aktivierung.....	8
Eigenschaften.....	8
Fraktionsmarker.....	7
Getötet.....	9
Gelände.....	5
getötet.....	9
Gewinnen (→ Einfluss).....	6
Gut ausgeruht (Eigenschaft).....	5
durch Rasten.....	12

H

Handeln.....	9
Handeln (→ Ergebnisse).....	6
Handelsauslage.....	9
hinzufügen (→ Ergebnisse).....	6
von der Kartenbibliothek.....	10

I

Inaktive Gegner (→ Gegner).....	7
Aktivierung.....	8
Inventar.....	9

K

Kampf	
Aktion.....	10
getötet.....	9
Kartenbibliothek.....	10

kaufen (→ Handeln).....	9
Kleidung ☞.....	10
ausrüsten.....	3
Kronkorken.....	10
# KK.....	10

L

Loyalität.....	11
----------------	----

M

Machtskala.....	11
vorrücken (→ Ergebnisse).....	6
Magazine (→ Gegenstände).....	7

N

Neuwurf	
Kampf.....	10
Probe.....	11

O

Ödland-Begegnung ☞.....	4
-------------------------	---

P

Proben.....	11
-------------	----

Q

Quest	
Aktion.....	11
erfüllen.....	12
Karten.....	12
Ziele (→ Questkarten).....	12

R

Rasten (Aktion).....	12
Rückzug ☞ (Gegnereigensch.).....	8
Runden.....	12
Rüstung ☞	
Gegnereigenschaft.....	8
im Kampf.....	10

S

Schaden (→ TP-Anzeige).....	13
Siedlung-Begegnung ☞.....	4
Skillkarten.....	13
durch Stufenaufstieg.....	13
Solo-Spiel.....	13
S.P.B.C.O.A.U.-Marker.....	12
durch Stufenaufstieg.....	13
Spielaufbau.....	2
Spielbereit machen	
(→ Erschöpfen).....	7
Rasten.....	12
Spielertableaus	
(→ Überlebende).....	14
Spielplanteile.....	13
Erkunden.....	7
Spielplan erstellen.....	2

Startspieler.....	13
Agendastapel	
(→ Agendakarten).....	3
Sterben (→ Getötet).....	13
Strahlung (→ TP-Anzeige).....	13
Stufe	
Begegnung.....	3
Gegner.....	7
Stufenaufstieg.....	13
Erfahrungspunkte (EP).....	6
Supermutant (Eigenschaft).....	5
Synth (Eigenschaft).....	5
Szenarien.....	13

T

Tauschen (→ Rasten).....	14
Tödliche Spielplanteile ☛.....	13
TP-Anzeige.....	14
getötet.....	9
Treffer (→ Kampf).....	10

U

Überlebende.....	14
getötet.....	9
Unterstützung (→ Gegenstände).....	7
Unwegsames Gelände.....	5

V

V.A.T.S.-Würfel.....	14
im Kampf.....	10
Vault-Begegnung ☞☞.....	4
Verachtet (Eigenschaft).....	5
Vergöttert (Eigenschaft).....	5
Verkaufen (→ Handeln).....	9
Verlieren (→ Machtskala).....	11
Verseuchtes Gelände.....	5
verstrahlt ☛ (Gegnereigensch.).....	8
Vorteilskarten ☞.....	14
Handelsauslage.....	9

W

Waffen	
ausrüsten.....	3
im Kampf.....	10
Waffen ☞.....	14

X

X (→ Machtskala).....	11
-----------------------	----

Y

Y (→ Machtskala).....	11
-----------------------	----

Z

Ziehe und bekämpfe	
(→ Kampf).....	10
Ziele (→ Quest).....	11
Züge.....	14

KURZÜBERSICHT


EINFLUSS FÜR DEN SPIELSIEG

- 1 SPIELER: 11
- 2 SPIELER: 10
- 3 SPIELER: 9
- 4 SPIELER: 8



RUNDE

- 1 Beginnend mit dem Startspieler ist jeder Spieler im Uhrzeigersinn am Zug und führt zwei Aktionen aus.
- 2 Der Startspieler zieht eine Agendakarte und aktiviert alle Gegnertypen, die unten auf der Karte abgebildet sind. Dann legt er sie ab.

AKTIONEN

- **BEWEGEN:** Erhalte 2 Bewegungspunkte, um deine Spielfigur zu bewegen.
- **ERKUNDEN:** Decke ein angrenzendes Spielplanteil auf.
- **KAMPF:** Bekämpfe einen Gegner in deinem Feld und versuche, ihn zu töten.
- **BEGEGNUNG:** Ziehe einmal in deinem Zug eine Begegnungskarte, die dem Symbol deines Feldes entspricht, falls sich kein Gegner in deinem Feld befindet.
- **QUEST:** Erfülle ein -Questziel, falls sich kein Gegner in deinem Feld befindet.
- **RASTEN:** Regeneriere 3 TP, mache deine Karten spielbereit, erhalte die Eigenschaft *Gut Ausgeruht* und tausche mit anderen Überlebenden, falls sich kein Gegner in deinem Feld befindet.

KAMPF

- 1 **WÜRFELN:** Wirf die drei V.A.T.S.-Würfel.
- 2 **WÜRFEL NEU WERFEN:** Für jeden S.P.E.C.I.A.L.-Marker, den du besitzt und der ebenfalls auf deiner Waffe zu sehen ist, erhältst du einen Neuwurf. Du kannst jeden Neuwurf verwenden, um beliebig viele der drei V.A.T.S.-Würfel neu zu werfen.
- 3 **GEGNERISCHE TREFFER AUSWERTEN:** Du erleidest Schaden in Höhe der Gegnerstufe für jeden Treffer () , der nicht durch deinen Rüstungswert () verhindert wird.
- 4 **EIGENE TREFFER AUSWERTEN:** Erziele einen Treffer für jeden Würfel, der einen verwundbaren Bereich des Gegners zeigt. Hast du mindestens so viele Treffer erzielt, wie es der Gegnerstufe entspricht, tötet du den Gegner.
- 5 **EP ERHALTEN:** Falls du den Gegner getötet hast, erhältst du EP in Höhe seiner Stufe.

SYMBOLE



EINFLUSS / AGENDAKARTE



FRAKTIONEN



KLEIDUNG



WAFFE



BEGLEITER



SIEDLUNG



ÖDLAND



VAULTS



KREATUR



MENSCH



ROBOTER



MONSTER




SUPER-MUTANT

GEGNEREIGENSCHAFTEN





AGGRESSIV: Betritt dieser Gegner dein Feld oder du seines, beginnt sofort ein Kampf (dies kostet dich keine Aktion).



BEUTE: Wenn du diesen Gegner tötet, ziehe eine -Karte.



FERNKAMPF: Wird dieser Gegner aktiviert, kann er dich von einem angrenzenden Feld aus angreifen. Greift er dich so an und du hast keine -Waffe ausgerüstet, wird seinem Würfelerggebnis ein zusätzlicher  hinzugefügt.




RÜCKZUG: Schaffst du es nicht, diesen Gegner im Kampf zu töten, wird er inaktiv und umgedreht.



RÜSTUNG: Um diesen Gegner zu töten, benötigst du einen zusätzlichen Treffer.



VERSTRAHLT: Fügt dir dieser Gegner Schaden in beliebiger Höhe zu, erleidest du Strahlungsschaden () in Höhe seiner Gegnerstufe.