

INHALT



★ *Einleitung* ★ **WILLKOMMEN IM ÖDLAND**

Krieg. Krieg bleibt immer gleich	6
Wie man dieses Buch benutzt	8

★ *Kapitel Eins* ★ **GRUNDREGELN**

Pen-&-Paper-Rollenspiel	12
Fertigkeitsproben	13
Aktionspunkte	18
Glück	20

★ *Kapitel Zwei* ★ **KAMPF**

Kampfbegegnungen	24
Schaden und Verletzungen	32
Heilung	33
Die Umwelt	36

★ *Kapitel Drei* ★ **CHARAKTERERSCHAFFUNG**

S.P.E.C.I.A.L.-Attribute	42
Fertigkeiten	44
Abgeleitete Werte	47
Extras	49
Charaktersteigerung	49
Erschaffung eines Charakters	50
Schritt 1: Wähle deine Herkunft	51
Schritt 2: Erhöhe S.P.E.C.I.A.L.-Attribute	58
Schritt 3: Wähle Spezialfertigkeiten und kaufe Fertigkeitsränge	58
Schritt 4: Wähle dein erstes Extra	59
Schritt 5: Abgeleitete Werte	74
Schritt 6: Wähle deine Ausrüstung	76

★ *Kapitel Vier* ★ **AUSRÜSTUNG**

Ausrüstung erwerben	84
Ausrüstung modifizieren	87
Waffen, Munition und Waffenmods	88
Kleine Waffen	95
Energiewaffen	101
Große Waffen	106
Nahkampfwaffen	111
Wurfaffen	119
Sprengstoffe	120
Rüstungen	130
Verbrauchsgegenstände	149
Bücher und Magazine	172
Verschiedenes	181

★ *Kapitel Fünf* ★ **ÜBERLEBEN**

Am Leben bleiben	190
Plündern	195
Herstellung	209

★ *Kapitel Sechs* ★ **KONZERNE IM VORKRIEGS-AMERIKA**

Rohstoff- und Energiekonzerne	230
Hersteller	235
Dienstleister-Konglomerate	243
Big Tech	245

★ *Kapitel Sieben* ★ **VAULT-TEC**

Vault-Tecs Grundprinzipien und Ziele	250
Vaults im Commonwealth	252
Vault-Begegnungen	256
Vault-Geschichten	258

★ *Kapitel Acht* ★ **DAS COMMONWEALTH**

Wichtige Ereignisse im Commonwealth	264
Wichtige Orte im Commonwealth	265
Typische Orte im Commonwealth	305
Begegnungen im Commonwealth	308
Geschichten im Commonwealth	309

★ *Kapitel Neun* ★ **SPIELLEITEN**

Handhabung der Regeln	314
Sicherheit und Zustimmung	318
Das Fallout-Erlebnis	320
Quests und Kampagnen	324

★ *Kapitel Zehn* ★ **BEWOHNER DES ÖDLANDS**

Arten von NSC	332
Tiere und Insekten	339
Mutierte Humanoide	355
Roboter	357
Supermutanten	366
Synths	372
Geschütztürme	377
Die Stählerne Bruderschaft	382
Raider	386
Ödlandbewohner	391

★ *Kapitel Elf* ★ **MIT EINEM KNALL ODER GEWIMMER**

Akt 1: Ein makabres Verbrechen	403
Akt 2: Die Sache wird komplizierter	407
Akt 3: Das Institut	414
Abschluss	419

★ *Kapitel Zwölf* ★ **ANHÄNGE**

Index	422
Charakterbögen	430