

# FALLOUT

# Savage Fallout

eine Coverision

von Sebastian „Zwart“ Schoo

mit Cover-Illustration von Saskia „Erok318“ Hoffmann

mit Dank an die User von Fundus-Ludi.de

insbesondere Grospolian



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

## **Willkommen im Ödland,**

irgendwann im Jahr 2077 zerplatzte der amerikanische Traum. Es regnete Atombomben auf alle größeren Städte des Landes. Zurückblieben nur rauchende Trümmer und kümmerliche Reste einstiger Zivilisation, die nur überleben dank der industriellen Überproduktion ihrer Vorfäter. Denn das was der nukleare Holocaust übrig ließ reicht nicht um die Überlebenden zu ernähren. Seit 100 Jahren muss das dafür herhalten was noch in den Supermärkten, Lagerhäusern, Fabriken und Bunkern zu finden ist.

Kulturell steht die Welt seit den 1950'ern still. Aus dem Radio tönt Swing und die Architektur ist immer noch von Bauhaus und in den besseren Gegenden von Art Dèco geprägt. Um es einmal deutlich zu sagen, Fallout spielt in der Zukunft, aber nicht in unserer Zukunft. Die Zeitlinie trennt sich von unserer ziemlich bald nach dem zweiten Weltkrieg. Am deutlichsten wird das vielleicht am Jahr 1969. In diesem Jahr strukturiert sich die Weltmacht USA neu. Aus 51 Bundesstaaten werden 13 semiautonome Nationen, die der kommunistischen Bedrohung besser begegnen zu können. Doch das alles sollte bedeutungslos werden, als der große Krieg ausbrach.

Anders als in der englischen Conversion, will ich mir meine Version von Savage Fallout versuchen das Setting auch tatsächlich beispielbar zu machen anstatt einfach nur Fluff hier loszuwerden.

## **SETTING-REGELN**

Die Konvertierung besteht eigentlich aus zwei Teilen. In diesem Dokument, das Sie gerade heruntergeladen haben, befinden sich die Settingregeln. Also alle Regelanpassungen die nötig sind um Fallout mit den Savage Worlds-Regeln spielbar zu machen.

Im zweiten Teil finden sie eine Plotpoint-Kampagne und Savage Tales mit denen sie sofort ins Ödland starten können.

### **Neue Edges**

Wie fast immer gibt es ein paar neue Edges für Savage Fallout. Diese beziehen sich hauptsächlich auf Verstrahlung und Drogen. Beide Dinge waren immer ein wichtige Elemente im Fallout-Universum.

#### **Bleimagen**

Anforderung: KON W8

Rang: Anfänger

Beschreibung: Der Körper des Charakters hat Mittel und Wege gefunden besser mit verstrahlter Nahrung umzugehen. Trinkt man Wasser aus einer verstrahlten Quelle oder isst verstrahlte Nahrung, bekommt man +1 auf den Konstitutions-Wurf der Strahlungswirkung zu widerstehen.

#### **Strahlungsresistenz**

Anforderung: KON W8, Bleimagen

Rang: Veteran

Beschreibung: Dieses Talent gibt generell +1 auf einen Konstitutions-Wurf gegen Strahlung. Dieser Bonus ist kumulativ zu dem Bonus aus Bleimagen.

#### **Schneller Stoffwechsel**

Anforderung: VER W10

Rang: Veteran

Beschreibung: Der Charakter ist durch seinen schnellen Stoffwechsel sehr empfänglich für Drogen und Stimpaks. Die Würfel eines Stimpaks (siehe Seite XX) können explodieren. Drogen verteilen sich schneller im Körper und wirken sich stärker aus. Die Wirkung von benutzten Drogen wird verdoppelt. Der Charakter kann durch seinen schnellen Metabolismus allerdings an Entzug sterben und die Wirkungsdauer wird halbiert.



### **Medikamentenresistent**

Anforderung: KON W8

Rang: Fortgeschritten

Beschreibung: Der Körper deines Charakters ist aus irgendeinem Grund besser in der Lage mit Drogen fertig zu werden als bei anderen Menschen. Dieses Talent gibt einen Bonus von +2 auf einen Konstitutionswurf um sich gegen eine Sucht zu wehren.

### **Power Rüstung**

Anforderung: STR W8

Rang: Fortgeschritten

Dieses Talent ermöglicht die Nutzung von Power Rüstungen ohne irgendwelche Einschränkungen. Ohne dieses Talent ist der Charakter nur sehr schwer in der Lage sich in einer Power Rüstung zu bewegen. Die Geschicklichkeit sinkt auf W4 und die Bewegungsweite auf 1. Außerdem erhält keine bei der Power Rüstung angegebenen Boni, außer dem Rüstungsbonus.

### **Neue Handicaps**

Auch ein paar neue Handicaps dürfen nicht fehlen. Auch diese Handicaps beziehen sich vor allem auf die neuen Spielinhalte Drogen und Strahlung.

### **Strahlungsempfindlichkeit** (Leicht oder Schwer)

Der Körper deines Charakters ist aus irgendeinem Grund sehr empfindlich gegenüber Verstrahlung. Seine Würfe um Strahlung zu widerstehen sind um -1 wenn das Handicap leicht bzw. -3 erschwert, wenn es schwer ist.

### **Drogenempfindlichkeit** (Leicht)

Dein Charakter verträgt Drogen nicht so gut wie andere Menschen. Aus irgendeinem Grund braucht dein Charakter wesentlich länger um sich von den Nebenwirkungen der Drogen zu erholen. Wenn Dein Charakter Drogen benutzt, halten die Nebenwirkungen doppelt solange an wie normal.



### **Langsamer Stoffwechsel** (Leicht)

Dein Charakter besitzt einen langsameren Stoffwechsel als andere Menschen. Wenn er Drogen benutzt dauert es zwischen 1W6 Kampfrunden -wenn die Dauer Kampfrunden beträgt- und 1W6 Stunden -wenn die Dauer Stunden oder Tage ist- bis der Effekt eintritt.

### **Erweiterte Fertigkeit - Reparieren**



Mit der Fertigkeit Reparieren ist es bei Fallout nicht nur möglich Geräte zu reparieren sondern auch neue Geräte zu basteln. Denn das Ödland ist voller Schrott und Abfall der vorangegangenen Zivilisation. Es wäre doch zu schade den ganzen Kram verkommen zu lassen. Einige findige Bastler haben aus ganz verschiedenen Teilen neue Geräte und Waffen ersonnen. Hier können Spieler und Spielleiter durchaus kreativ werden und neue Gerätschaften erfinden. Hat man alle benötigten Teile zusammen kann das Basteln beginnen. Dazu ist eine Probe auf Basteln nötig. Diese ist erschwert um die bei den Geräten angegebene Schwierigkeit. Bei einem Erfolg ist das Gerät funktionsfähig. Es folgen ein paar (vielleicht bekannte)

Beispiele. Wie Sie als SL ihren Spielern diese Baupläne zur Verfügung stellen bleibt ihnen überlassen. Vielleicht stoßen sie in Computern darauf, ein Einsiedler zeigt sie ihnen oder es gibt wirre Aufzeichnungen in einem verlassenen Vault.

### **Die Kronkorkenmine**

Trotz ihrer einfachen Konstruktion ist die Kronkorkenmine eine effektive Waffe. Einzig das man ein wenig Ödlandwährung investieren muss schmälert den ansonsten guten Eindruck. Doch 20 Kronkorken sollte einem das Abwehren einer Gefahr schon wert sein. Eine Kronkorkenmine hat dieselben Werte wie eine Antipersonen-Mine, die im SW:GE 86 zu finden ist.

**Teile:** Lunchbox, Cherrybomb, Sensormodul, 20 Kronkorken

**Schwierigkeit:** -

### **Nuka Granaten**

Mit Hilfe von Nuka Cola Quantum und einigen einfach anderen Dingen lässt sich relativ leicht und mit nur wenigen Hilfsmitteln eine kleine Atomgranate bauen. Kaum zu glauben aber wahr, dazu muss man kein McGyver sein.

Eine Nuka-Granate verwendet die Werte der Pioniersprengladung von SW:GE 86. Von ihr geht zusätzlich aber noch ein EMP aus, der 3W6 Schaden gegen Roboter anrichtet.

**Teile:** Nuka-Cola Quantum, Blechdose (keine verbeulten), Terpentin, Abraxo Putzmittel

**Schwierigkeit:** -4

### **Rock-it-launcher**

Wenn schon so viel Müll im Ödland herum liegt, warum nicht sein Leben damit retten? Der Rock-it-Launcher macht es möglich. Er macht jeden Gegenstand bis zur Größe einer Honigmelone zu einem tödlichen Geschoss. Leider ist die Reichweite recht beschränkt. Der genaue Schaden dieser Waffe hängt vom Gewicht der Munition ab. Für je 5 angefangene Kilo wird 1W6 Schaden verursacht.

**Teile:** Staubsauger, Löschschlauchspritzdüse, Laubbläser, (Elektrischer)Leiter, Spaltungsbatterie

**Schwierigkeit:** -2

**Reichweite:** 4/8/12

**Schaden:** 3W6+1

**Feuerrate:** 1

**Gewicht:** 12

**Anmerkungen**

Nachladen 2



### **Pfeilpistole**

Auch Dartpfeile und Nägel lassen sich als Munition verwenden. Vorausgesetzt man benutzt dieses praktische Gerät, die Pfeilpistole. Hergestellt aus Kinderspielzeug und Malerzubehör hat sie schon vielen Reisenden im Ödland gute Dienste geleistet.

**Teile:** Lackierpistole, Giftdrüse eines Rad-Skorpions, Spielzeugauto, OP-Schlauch

**Schwierigkeit:** -2

**Reichweite:** 5/10/20

**Schaden:** 1W6+1

**Feuerrate:** 1

**Gewicht:** 2

**Anmerkungen:**

Giftig

Nachladen 2

### **Schienen-Kanone**

Etwas größer und schwerer aber auch tödlicher ist die Gleiskanone. Die Munition ist etwas schwieriger zu finden, hat man aber erstmal die alten Zugverbindungen rund um Boston aufgefunden und die U-Bahn erforscht ist man mit der Gleiskanone in der Lage auch große Bedrohungen abzuwehren. Schließlich ist so ein großer Bolzen der mit etwa 400km/h auf dich zu fliegt nicht zu unterschätzen.

**Teile:** Fusionsbatterie, Druckkochtopf, Druckanzeige, Krücke

**Schwierigkeit:** -4

**Reichweite:** 12/24/48

**Schaden:** 2W10

**Feuerrate:** 1

**Gewicht:** 35

**Schuss:** 5

**Anmerkungen:**

PB 2

Schwere Waffe

### **Rösti**

Manchmal braucht man einfach mehr als ein einfaches Schwert, man braucht ein brennendes Schwert. Das haben sich auch findige Bastler in Deadham gedacht und innerhalb weniger Jahre konnte man im ganzen Wiegenland die Röstis treffen.

**Teile:** Motorrad-Benzintank, Motorrad-Handbremse, Rasenmähermesser, Zündflamme

**Schwierigkeit:** -2

**Schaden:** STÄ + W8+1

### **Todesklauen-Handschuh**

Warum die Waffen der Todesklauen nicht auch für sich selbst nutzen? Mit dieser Waffe ist das möglich. Aus einfachsten Mitteln hergestellt stellt sie sogar im Besitz eines Ungeübten eine tödliche Waffe dar.

**Teile:** Todesklauen-Klaue, Stützbandage, Ledergürtel, Wunderkleber

**Schwierigkeit:** -

**Schaden:** STÄ + W6

### **Neue Fertigkeit – Wissenschaft (Verstand)**



In Savage Fallout gibt es eine neue Fertigkeit - Wissenschaft. Mit ihr ist es nicht nur möglich sich in Computersysteme zu hacken (das funktioniert wie das Knacken von Schlössern) sondern auch die Umprogrammierung von Computern und auch Robotern.

Das Programmieren von Robotern funktioniert so ähnlich wie das Überreden eines Menschen. Eine Programmierung kann eine von fünf verschiedenen Grundhaltungen auf der Skala unten gegenüber den neuen Programmierung haben.

Feindselig – Unkooperativ – Neutral – Freundlich - Hilfsbereit.

Jeder Schritt von Neutral aus nach Links auf dieser Skala erschwert die Probe um -2, jeder Schritt nach Rechts erleichtert sie um +2. Diese Grundhaltungen stehen immer im Zusammenhang mit der ursprünglichen Programmierung des Ziels. Wenn bei einem Mr. Gutsy einfach nur die möglichen Ziele von Raider auf Supermutant geändert werden soll, steht die Ursprungsprogrammierung einem nicht wirklich im Weg, sie verhält neutral und vielleicht sogar freundlich. Soll dieser Mr. Gutsy aber auf einmal im Haushalt helfen wird sich die Programmierung Unkooperativ und vielleicht sogar Feindselig verhalten. Schließlich gehört das Helfen im Haushalt überhaupt nicht zu den ursprünglichen Aufgaben des Roboters. Man kann also festhalten, je weiter die neue Programmierung von den Zielen der alten Programmierung entfernt sind, desto schwieriger ist es den Roboter umzuprogrammieren.

## **Nicht benutztes Zeug**

In Savage Fallout werden folgende Talente und Fertigkeiten nicht benutzt. Entweder sind sie unpassend oder sie sind im Fallout-Universum nur wenig sinnvoll.

### **Adelig**

Es gibt schlicht keine Adelligen oder eine Entsprechung in den Vaults. Sollte eine Kampagne gespielt werden in der keine Vaultbewohner gespielt werden, kann es natürlich sein das der Charakter in irgendeiner Form einer bevorzugten Schicht angehört.

### **Arkanes und Übernatürliches**

Es gibt keinen einzigen Arkanen Hintergrund im gesamten Fallout Universum. Zumindest seit der Master im ersten Teil der Serie das Zeitliche gesegnet hat. Dementsprechend werden in dieser Conversion weder übernatürliche noch übersinnliche Talente genutzt. Alles was irgendwie mit einem Arkanen Hintergrund zutun hat wird dementsprechend überflüssig.



### **Naturbursche**

Naturbursche?! Was für eine Natur? Um den durchschnittlichen Vaultbewohner herum sind etwa 20 Millionen Tonnen Beton, Stein und Technik. Deshalb steht es Vaultbewohnern während der Charaktererschaffung nicht zur Verfügung. Natürlich kann das Talent genutzt werden, sollten die SC keine Vaultbewohner sein.

### **Zweifler**

Dieses Handicap macht in einem Setting ohne irgendetwas Übernatürliches überhaupt keinen Sinn, ist dementsprechend keine Punkte wert und wird gestrichen.

### **Mumm**

Bei Fallout werden die Charaktere nicht alle Nase lang mit Horror und Angst konfrontiert. Deshalb wird die Fertigkeit Mumm nicht benutzt. Stattdessen wird die Alternative in SW:GE 26 genutzt.

## **Der G.O.A.T.**

### **Die etwas andere Charaktererschaffung**

Jeder Vaultbewohner muss sich im Alter von 16 Jahren dem Generalized Occupational Aptitude Test (G.O.A.T.) unterziehen um herauszufinden wo seine Stärken liegen und welchen beruflichen Weg er im Vault einschlagen sollte und kann. Das kann auch für die SC interessant sein, schließlich wollen auch sie bestimmt wissen welchen Beruf sie einst ergreifen sollen. Der G.O.A.T. Stellt eine alternative Charaktererschaffung für dieses Setting dar. Wie das genau funktioniert wird unten erläutert. Der G.O.A.T. Stellt den ersten Schritt beim Charakterbau von Savage Fallout dar. Erst nachdem der Test gemacht wurde, werden die Punkte für die Attribute verteilt und die restlichen Punkte für die Fertigkeiten. Erst nach dem Test müssen die zugrunde liegenden Attribute für die Steigerung bedacht werden.

Um es einmal deutlich zu sagen, der G.O.A.T. stellt eine Alternative zur normalen Charaktererschaffung dar. Er ersetzt sie nicht. Wenn Sie gerne möchten und ihnen der G.O.A.T. unpassend erscheint können sie ihn ignorieren und ihre Charaktere auf normalem Weg erstellen.

#### **Frage 1**

Ein ziemlich nervöser Wissenschaftler sagt zu dir: „Ich werde meinen quantonischen Harmonisierer in deine photonische Resonanzkammer stecken.“ Was tust Du?

- a) „Aber Doktor wird das keine parabolische Destabilisierung der Fusionsingularität zur Folge haben?“ - Wissenschaft
- b) „Jau! Du mich auch, Kumpel!“ - Einschüchtern
- c) Nichts sagen, aber dem Kerl mit einem Rohr in der Nähe eins über braten. So wie Du es verstanden hast, wollte er schließlich den Vault in die Luft jagen. - Kämpfen
- d) Nichts sagen und sich davon machen, bevor der Typ noch mehr wirres Zeug labert. - Heimlichkeit

#### **Frage 2**

Während Du in der Klinik arbeitest, kommt ein Patient mit einer seltsam Infektion am Fuß herein gehumpelt. Die Infektion breitet sich mit alarmierender Geschwindigkeit aus, der Arzt ist allerdings noch eine ganze Weile weg.

- a) Ich amputiere den Fuß bevor sich die Infektion weiter ausbreitet. - Kämpfen
- b) Ich rufe um Hilfe - Überreden
- c) Ich versorge das infizierte Areal so gut ich kann. - Heilen
- d) Ich fessele den Patienten und schaue zu wie sich die Infektion ausbreitet. - Wissenschaft

#### **Frage 3**

Du entdeckst einen kleinen Jungen in den unteren Ebenen des Vault. Er ist ängstlich und hungrig, aber er ist in Besitz von gestohlenem Eigentum. Was tust Du?

- a) Ich umarme den Jungen und sage ihm das alles gut wird. - Überreden
- b) Ich nehme ihm das Diebesgut mit Gewalt ab und lasse ihn als Strafe allein zurück – Kämpfen
- c) Ich stehle ihm das Diebesgut um es für mich zu behalten. Den Jungen überlasse ich seinem Schicksal. - Heimlichkeit
- d) Ich bringe den Jungen in Sicherheit und übergebe ihn dann aber dem Aufseher. - Umhören

#### **Frage 4**

Gratulation! Du hast es in eines der Baseball-Teams von Vault 81 geschafft. Welche Position bevorzugst Du?

- a) Werfer - Werfen
- b) Fänger - Wahrnehmung
- c) Schlagmann - Kämpfen
- d) keine, ich wünschte wir hätten ein Fußball-Team - Provozieren

#### **Frage 5**

Deine Großmutter lädt dich zum Tee ein. Du bist sehr überrascht als sie Dir eine Pistole gibt und dich auffordert einen anderen Vault-Bewohner zu töten. Was tust Du?

- a) Deiner Großmutter gehorchen und den Bewohner töten. - Schießen
- b) Ich biete meinen wertvollsten Besitz im Tausch gegen das Leben des Einwohners an. - Überreden
- c) Ich frage nach einer Minigun, schließlich will ich nicht daneben schießen. - Provozieren
- d) Du schleuderst deiner Oma deine Tasse Tee ins Gesicht. - Werfen

### Frage 6

Der alte Herr Abanathy hat sich wiederum selbst in seinem Quartier eingeschlossen und Du sollst ihn daraus befreien. Wie stellst Du das an?

- a) Ich benutze eine Haarnadel um das Schloss zu knacken – Schlösser knacken
- b) Ich kaufe auf dem Schwarzmarkt eine Cherrybomb und sprengte das Schloss damit auf. - Umhören
- c) Ich gehe in die Waffenkammer, schnappe mit eine Laserpistole und schieße das Schloss auf. - Schießen
- d) Ich tue nichts und lasse den alten Kauz verrotten. - Heimlichkeit

### Frage 7

Oh nein! Du bist völlig verstrahlt worden und ein mutierter dritter Arm ist Dir aus dem Bauch gewachsen. Was ist der beste Weg damit fertig zu werden?

- a) Eine Kugel ins Hirn! - Schießen
- b) Große Dosen von Anti-Mutagen - Heilen
- c) Gebete! Vielleicht wird mir Gott helfen im Austausch gegen ein frommes Leben - Überreden
- d) Das Entfernen des Arms mit einem präzisen Laser – Reparieren

### Frage 8

Ein anderer Einwohner aus Vault 81 ist im Besitz des Comics Grogna der Barbar, Ausgabe Eins! Du willst es haben! Wie kommst Du in den Besitz des Heftes?

- a) Ich tausche es gegen eines oder mehrere meiner wertvollen Comics. - Überreden
- b) Ich fuchtele dem Kerl mit einer Pistole im Gesicht herum und nehme es mir. - Einschüchtern
- c) Ich schleiche in sein Quartier und stehle es von seinem Schreibtisch. - Heimlichkeit
- d) Ich mische ihm ein paar K.O.-Tropfen in seine Nuka-Cola und nehme den Comic während er ausgeschaltet ist. - Heilen

### Frage 9

Du willst deinem Vater einen Streich spielen. Du gehst in sein Badezimmer und...

- a) ...lockere ein paar Schrauben an der Toilettenschüssel. Wenn die Spülung betätigt wird, wird der Raum überflutet. - Wahrnehmung
- b) ...ich werfe einige Böller in die Toilette. Das wird sicher für einiges Chaos sorgen. - Werfen
- c) ...knacke den verschlossenen Medizinschrank und tausche die Tablettten gegen Bluthochdruck gegen Zuckerpillen aus. - Schlösser knacken
- d) ...manipuliere seinen Rasierapparat so das er einen elektrischen Schlag bekommt wenn er ihn benutzt – Reparieren

### Frage 10

Du bist ausgewählt worden das Land außerhalb des Vaults zu erkunden. Wie wirst Du das anstellen?

- a) Mit dem größten Panzer den der Vault zu bieten hat - Fahren
- b) Zu Fuß - Überleben
- c) Ich suche mir ein Reittier. - Reiten
- d) Ich lehne ab, das ist zu viel der Ehre. - Nichts

## Die Auswertung

In diesen Teil sollte natürlich nur der SL schauen. Im Anhang finden Sie eine Version des Fragebogen den Sie ihren Spielern vorlegen können.

Die Auswertung des GOAT ist ganz einfach. Jeder Antwort ist eine Fertigkeit zugeordnet. Jedes Mal wenn eine Fertigkeit auftaucht steigt diese Fertigkeit um einen Würfel. Die Fertigkeit die nach dem G.O.A.T. den höchsten Würfel hat, gibt außerdem den zukünftigen Beruf des Vaultbewohners an. Außerdem darf der Spieler noch weitere 5 Punkte wie in SW:GE angegeben auf andere Fertigkeiten verteilen.

## Die Berufe



Unten sind die möglichen Berufe der Charaktere aufgeführt. Dahinter finden Sie die Fertigkeit die den höchsten Würfel besitzen muss um diesen Beruf ausüben zu können. Mit den Berufen ist es wie dem gesamten G.O.A.T. Das alles ist selbst verständlich nicht hundertprozentig Ernst gemeint sondern eher mit einem Augenzwinkern zu verstehen. Es kann für ein Schmunzeln sorgen wenn der Charakter zum Fußpfleger gemacht wird. Regeltechnisch hat das aber keine Auswirkungen.

- Vault-Kaplan – Überreden
- Wäschereioperator - Schießen
- Fußpfleger – Heilen
- Lagerist - Fahren
- Entsorgungsmanager – Werfen
- Vaultloyalitätsinspektor – Heimlichkeit
- Testobjekt – Wissenschaft
- Hilfskoch – Kämpfen
- Jukebox-Techniker – Reparieren
- Pipboy-Programmierer - Wissenschaft
- Tätowierer – Schlösser knacken
- Schichtaufseher – Einschüchtern
- Eheberater – Wahrnehmung
- Sporttrainer (wenn SC männlich) – Kämpfen
- Masseuse (wenn SC weiblich) – Kämpfen



## Weitere Settingregeln

Es müssen noch ein paar weitere Kleinigkeiten aus SW:GE angepasst werden. Vor allem geht es dabei um zwei Dinge – Verstrahlung und Drogen. Denn beide Dinge spielten bei Falout schon immer eine relativ große Rolle und funktionieren ein wenig anders als in den Originalregeln.

### Strahlung

Strahlung wird in vier Stufen gemessen. Leicht, Mittel, Schwer, sehr schwer und tödlich. Für jede Stufe wird von einem körperlichen Attribut ein Würfel abgezogen.

Sinkt ein Attribut dadurch unter einen W4 oder erreicht die Strahlung die tödliche Stufe stirbt der Charakter noch am selben Tag.

| W6-Wurf | Attribut         |
|---------|------------------|
| 1 – 2   | Stärke           |
| 3 – 4   | Konstitution     |
| 5 – 6   | Geschicklichkeit |



Wie in SW:GE angegeben gibt es schwere und leichte Verstrahlung. Anders als im Buch kann aber auch Nahrung und nicht nur die Umgebung verstrahlt sein. Wann immer ein Charakter mit verstrahlten Gegenständen oder Nahrung in Kontakt kommt, würfelt er eine Konstitutions-Probe. Bei leichter Strahlung ist die Probe unerschwert, bei schwerer Strahlung werden zwei Punkte vom Wurf abgezogen. Schafft der Charakter die Probe nicht erhöht sich seine Strahlungsstufe um Eins. Diese Regelung gilt zusätzlich zu **SW:GE 179**.

### Drogen und Sucht



Drogen sind schon immer ein essentieller Bestandteil von Fallout gewesen. Sie dürfen also in einer Conversion nicht fehlen. Bei jeder Droge ist hinter dem Namen in Klammern eine Zahl angegeben. Diese Zahl ist die Erschwerung auf Willenskraft oder Konstitution -nach Wahl des Spielers- um einer Sucht zu widerstehen. Dieser Wurf muss jedes Mal gemacht werden wenn eine Droge benutzt wird. Sollte die Probe nicht gelingen, ist der Charakter süchtig nach dieser Droge. Das bedeutet er muss sie mindestens einmal pro Tag benutzen wenn er den Auswirkungen von Entzug entgegen möchte.

Schafft es (oder möchte) ein süchtiger Charakter nicht eine Droge einmal am Tag zu benutzen kommt es zum Entzug. Dieser Zustand hält drei Tage an. Pro Tag muss eine Willenskraft-Probe erschwert um die bei der Droge angegebene Zahl abgelegt werden. Schafft der Charakter diese Probe nicht erhält er eine Erschöpfungsstufe. Natürlich löst jede Nutzung einer Droge separat Entzug aus. Ein Charakter kann aber nicht an Entzug sterben, er kann also höchstens Außer Gefecht sein. Nach diesem drei Tagen ist der Charakter nicht mehr nach dieser Droge süchtig, egal ob er unter den Auswirkungen des Entzugs gelitten hat oder nicht. Nimmt er während des Entzugs die Droge nach der er süchtig ist, verschwinden die Entzugserscheinungen auf der Stelle, allerdings muss der Charakter danach wieder von vorne mit dem Entzug beginnen.

## Ausrüstung



In diesem Kapitel wird zusätzliche Ausrüstung aufgelistet die bei Fallout eine Rolle spielen kann. Man kann sicher sagen das man ansonsten so ziemlich jedes Ausrüstungsteil das man in SW:GE finden kann, auch in Fallout finden kann. Vom mittelalterlichem Schwert bis zum Laser-MG ist alles zu finden. Einzig die Kampfanzüge werden ersetzt durch die Power Rüstungen die man hier im Kapitel finden kann.

## Drogen und Medikamente

An dieser Stelle werden die Drogen und Medikamente vorgestellt die einem SC durchaus einmal das Leben retten können. Jede Droge hat eine Wirkung die solange wie unter Wirkungsdauer angegeben anhält. Nach Ablauf der Wirkungsdauer verfliegt dieser Effekt und die Effekte die bei Nebenwirkung stehen treten ein. Die Nebenwirkungen halten genauso so lange an wie die Wirkungsdauer.

### Stimpak

Ein Stimpak oder Stimulationsförderungspaket ermöglicht eine schnelle Heilung auch schwerster Verwundungen. Durch einen Mix aus Medikamenten und Nanotechnologie tritt innerhalb von Minuten eine Heilung ein. Natürlich muss ein Stimpak passend eingestellt und richtig verwendet werden. Deshalb ist, um ein Stimpak zu benutzen ist eine Probe auf Heilung erforderlich. Gelingt diese Probe hat ein Stimpak die gleiche Wirkung wie die Heilung-Macht (SW:GE 155), allerdings explodieren die Würfel nicht.

**Effekt:** siehe oben

**Nebenwirkungen:** keine

**Wirkungsdauer:** Sofort

### Mentats (-4)

Diese kleinen roten Pillen sind vor dem Krieg von Med-Tek entwickelt worden. Sie stärken und beschleunigen mentale Prozesse ganz erheblich. Sie sind aber auch in ganz erheblichem Maße süchtig machend.

**Effekt:** Verstand steigt um einen Würfel, Talent Kühler Kopf

**Nebenwirkungen:** Verstand sinkt um einen Würfel

**Wirkungsdauer:** 12 Stunden

### Jet (-3)

Jet ist ein Metamphetamin das das zentrale Nervensystem stimuliert. Der anfängliche euphorische Rausch dauert meist nicht länger als ein paar Minuten. In dieser Zeit fühlt sich der Nutzer aber stärker, schneller und voller Energie. Jet wird in Form eines Sprays verabreicht.

**Effekt:** Der Nutzer erhält das Talent Schnell

**Nebenwirkung:** Handicap Langsam

**Wirkungsdauer:** 10 Kampfrunden

### Ultrajet (-4)

Ultrajet ist eine Art Erfindung des Ödlands. Jet wird mit Abraxo-Reiniger und Zuckerbomben gemixt. Dadurch vervielfacht sich die Wirkung dieser Droge aber auch ihr Suchtpotential.

**Effekt:** Talent Schnell, Bewegungsweite +2“,

**Nebenwirkung:** Handicap Langsam, Bewegungsweite -1“

**Wirkungsdauer:** 15 Kampfrunden

### Psycho (-2)

Psycho ist eine Droge die vom Militär entwickelt wurde um Soldaten im Kampfeinsatz zu stärken. So wurde in so großer Menge hergestellt das man sie überall im Ödland finden kann.

**Effekt:** Robustheit +1, Verstand sinkt um einen Würfel, Bewegungsweite +2“  
**Nebenwirkung:** Robustheit -1, Bewegungsweite -1, Geschicklichkeit sinkt um einen Würfel  
**Wirkungsdauer:** einen Tag

**RadAway (-1)**

RadAway ist eine chemische Lösung die radioaktive Strahlung bindet und aus dem Körper schwemmt. Dadurch wirkt es harntreibend. Die Lösung wird durch einen Tropf in den Körper injiziert. Die Anwendung dauert dadurch ca. 10 Minuten.

**Effekt:** Strahlungsstufe sinkt nach der Wirkungsdauer um eins

**Nebenwirkung:** häufigerer Harndrang

**Wirkungsdauer:** ein Tag

**Rad-X (-2)**

Rad-X ist ein Medikament das die Strahlungsresistenz erheblich erhöht. Zum Glück für viele Ödlandbewohner kann man dieses Zeug relativ häufig finden.

**Effekt:** Würfe gegen Strahlung sind um +1 erleichtert

**Nebenwirkung:** Handicap Strahlungsempfindlichkeit (Leicht)

**Wirkungsdauer:** ein Tag

**Med-X (-2)**

Med-X ist ein hochpotentes Morphin das direkt in die Venen gespritzt wird. Der Nutzer dieser Droge empfindet während der Wirkungsdauer keine Schmerzen mehr und fühlt sich euphorisch.

**Effekt:** Die Abzüge durch Wunden werden ignoriert, +2 auf Erholungs-Probe

**Nebenwirkung:** Erholungsproben um -1 erschwert

**Wirkungsdauer:** 10 Kampfrunden

**Nuka Cola Quantum**

Nuka Cola Quantum ist eine neudesignte und aufgelegte Nuka Cola Classic. Sie leuchtet nicht nur blau, sondern sie hat auch eine neuartige Rezeptur die teilweise auf radioaktiven Stoffen basiert. Erst diese Stoffe machen Nuka Cola Quantum zu einem so einzigartigen Genuss.

**Effekt:** Talent Schnell

**Nebenwirkung:** leichte Verstrahlung macht eine Verstrahlungsprobe nötig

**Wirkungsdauer:** Sofort

| Name              | Effekt                               | Nebenwirkung                  | Wirkungs-<br>dauer | Preis |
|-------------------|--------------------------------------|-------------------------------|--------------------|-------|
| Stimpak           | Siehe Beschreibung                   | Keine                         | Sofort             | 600   |
| Mentats           | Ver +1W, Kühler Kopf                 | Ver -1W                       | 12 Stunden         | 300   |
| Jet               | Schnell                              | Langsam                       | 10KR               | 60    |
| Ultrajet          | Schnell, BW +2                       | Langsam, BW -1                | 15 KR              | 120   |
| Psycho            | Robustheit +1, Ver -1W, BW +2        | Robustheit -1, BW -1, Ges -1W | Ein Tag            | 180   |
| RadAway           | Verstrahlung -1Level                 | Keine                         | Ein Tag            | 400   |
| Rad-X             | +1 Strahlungswürfe                   | Strahlungsempfindlich         | Ein Tag            | 230   |
| Med-X             | Wunden ignorieren, +2 Erholungsprobe | -1 Erholungsprobe             | 10 KR              | 170   |
| Nuka Cola Quantum | Schnell                              | Leichte Verstrahlung          | 3 KR               | 80    |

## Waffen und Rüstungen

### Power Rüstung



Die Power Rüstung wurde vom US-Militär entwickelt und macht einen einzelnen Soldaten fast schon zu so etwas wie einen Ein-Mann-Panzer. Sie gleichen den Kampfanzügen die man in SW:GE auf Seite 74 bzw. 79 finden kann. Einzig sie ermöglichen es nicht höher zu springen. Außerdem benötigt man das gleichnamige Talent um mit diesen Anzügen umgehen zu können. Ohne dieses Talent sinkt die Geschicklichkeit des Trägers auf einen W4, die Bewegungsweite um 2“ und er erhält keine Boni außer der Rüstung durch die Power Rüstung.

### Plasmawaffen

Plasmawaffen feuern im Grunde Klumpen aus superheißen Plasma auf ein Ziel. Entwickelt wurden sie kurz vor dem großen Krieg. Die Enclave entwickelte sie aber wahrscheinlich auch danach noch weiter. Sie sind die tödlichsten Waffen die man im Ödland finden kann. Allerdings befinden sich alle Waffen dieser Art im Besitz der Enclave.

Plasmawaffen funktionieren nur mit speziellen Batterien die noch dazu recht selten gefunden werden, außerdem sind diese Waffen relativ empfindlich. Reparaturen gestalten sich aber durch mangelndes Know-How und Ersatzteile für den normalen Ödlandbewohner sehr schwierig.



| Typus          | Reichweite | Schaden* | Feuer-rate | Kosten  | Gewicht | Schuss | Anmerkungen   |
|----------------|------------|----------|------------|---------|---------|--------|---------------|
| Plasma-pistole | 15/30/60   | 1-3W8    | 1          | Enclave | 5       | 20     | Halbautomatik |
| Plasma-gewehr  | 25/50/100  | 1-3W10   | 3          | Enclave | 12      | 32     | Salve         |

\*Den Schaden zu erhöhen verbraucht entsprechend viele Schüsse. Ein Angriff mit 3W8 Schaden verbraucht 3 Schuss. Wird ein Ziel mit einem einzigen Schuss getötet bleibt nichts als ein Aschehaufen übrig. Außerdem setzen Plasmawaffen ihre Ziele in Brand – SW:GE 178.

### EMP-Waffen

Da Roboter sowohl im zivilen als auch militärischen Leben eine sehr wichtige Rolle spielten und spielen, sind EMP-Waffen recht verbreitet mit denen Roboter sicher ausgeschaltet werden können. Gegen organische Gegner richten diese Waffen keinen Schaden an.

| Typus       | Reichweite | Schaden | Kosten | Gewicht | Anmerkungen             |
|-------------|------------|---------|--------|---------|-------------------------|
| EMP-Mine    | -          | 4W6     | 400    | 3       | Mittlere Schablone, PB6 |
| EMP-Granate | 5/10/20*   | 2W6     | 250    | 1       | Mittlere Schablone, PB6 |

\*geworfen

### Power-Handschuh

Der Power-Handschuh ist eine schreckliche Waffe. Er verstärkt die Kraft des Trägers bei jedem Schlag mit der Faust und macht ihn so zu einem tödlichen Nahkämpfer. Allerdings dauert es relativ lange bis die Pneumatik sich nach einem Schlag wieder eingestellt hat und wieder eingesetzt werden kann. Der Kämpfer gilt allerdings immer noch als unbewaffnet.

**Schaden:** Stä+W10

**Anmerkungen:** Es dauert eine Aktion bis der Handschuh wieder einsetzbar ist.

### Boomerang

Der Boomerang wird nur von wenigen Bewohnern im Ödland eingesetzt. Man sollte diese Waffe allerdings nicht unterschätzen.

## **Schaden: 2W4**

**Anmerkungen:** Der Boomerang kehrt nachdem er geworfen wurde nach einer Aktion zum Werfer zurück. Es ist eine weitere Probe auf Werfen nötig um die Waffe zu fangen. Gelingt diese nicht muss der Charakter eine weitere Aktion aufwenden um die Waffe wieder bereit zu machen.

## **Überlebenswichtiges**

Im Ödland kann man nicht nur Waffen und Rüstungen finden, sondern auch noch viele andere Dinge die ebenfalls überlebenswichtig sein können. Einige davon finden Sie unten beschrieben.

## **Pipboy 3000**

Der Pipboy 3000 ist der ultimative Begleiter eines jeden Vaultbewohners. Es handelt sich dabei um einen relativ kleinen Computer der am Unterarm getragen wird. Er ist persönlicher Sekretär, Kompass und Navigationsgerät, Geigerzähler und Spielekonsole.

Alle Vaultbewohner bekommen ihren persönlichen Pipboy im Alter von 10 Jahren. Durch verschiedene biometrische Sicherungen kann auch nur der Besitzer den Pipboy tragen und benutzen, sonst niemand.

## **Spaltunsbatterie**

Spaltungsbatterie sind im Grunde nichts weiter als miniaturisierte Atomreaktoren. Mit dieser Energiequelle wurden sehr viele Geräte und vor allem die Roboter mit Energie versorgt. Viele funktionieren auch nach über 100 Jahren immer noch einwandfrei. Kaputte und beschädigte Batterien zu reparieren stellt aber ein großes Problem dar. Spaltungsbatterien werden vor allem von Bastler benötigt um ihre Geräte mit Energie zu versorgen.

Sie kann aber auch durch einen Schuss oder eine gezielte Beschädigung (Reparieren -1) zum explodieren gebracht werden und hat dann die Werte einer Claymore-Mine.

## **Nahrungsreiniger**

Der Nahrungsreiniger ist eine militärische Erfindung um das Überleben der Soldaten auch nach einem atomaren Angriff zu sichern. Er ist in der Lage Nahrung von Verstrahlung zu befreien. Dementsprechend teuer ist er bei Ödlandhändlern und -bewohnern.

Durch den Gebrauch dieses Gerätes sinkt die Verstrahlung um eine Stufe. Eine schwere Verstrahlung wird zu einer Leichten, eine leichte Verstrahlung verschwindet.

## **Zahmes Viehzeug**

Das Ödland ist ein lebensfeindlicher Ort der von gefährlichen Kreaturen bewohnt wird. Dennoch setzt der Mensch immer noch einige domestizierte Tiere für seine Zwecke ein. Die wichtigsten sollen an dieser Stelle vorgestellt werden.

## **Brahmin**

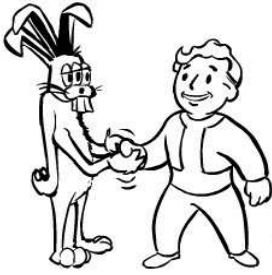
Brahmins sind mutierte Kühe mit zwei Köpfen und acht Mägen. Genauso wie ihre nicht mutierten Vorfahren werden sie vom Menschen domestiziert und als Nahrungsquelle und zum Lastentransport genutzt. Eine Brahmin ist nicht sonderlich teuer, schon für etwa 200 Kronkorken kann man ein solches Tier erstehen.

## **Hunde**

Hunde sind immer noch häufige Begleiter und beste Freunde des Menschen. Selbst das der Mensch die Erde an den Abgrund geführt hat, stört sie wenig. Überall im Ödland kann man auf verwilderte und mutierte Hunde treffen. Aber vor allem trifft man sie als beste Freunde des Menschen. Egal ob kriegerischer Raider, ehemaliger Vaultbewohner oder friedlicher Ödlander, jeder ist froh über einen treuen Freund in dieser unfreundlichen Welt.

Einen zahmen Hund zu kaufen ist nicht sonderlich teuer, für 100 Kronkorken wechselt ein Welpen den Besitzer. Ein ausgebildeter Kampf- oder Wachhund kann wesentlich teurer werden.

## Einige Einwohner des Ödlandes



Das Ödland ist ein sehr lebensfeindlicher Ort. Fast jede Kreatur trachtet dem unbedachten Wanderer nach dem Leben. Raider, Mutanten, FEV-Opfer oder Wesen die als biologische Waffen gezüchtet wurde, das alles streunt ungehemmt durch das Ödland auf der Suche nach neuen Opfern. Auf den folgenden Seiten findest Du einen kleinen Ausschnitt davon was dich dort erwarten kann. Du wirst schnell feststellen das kein Wesen so freundlich ist wie auf dem Bild links.

### Raider

Raider ist ein sehr allgemeiner Begriff der eigentlich auf viele verschiedene Einwohner des Ödlandes zutrifft. Raider leben in verrohten Gemeinschaften über die der Stärkste herrscht. Oft haben sie nicht mehr viel mit zivilisierten Menschen zu tun. Was zählt ist das Überleben, nichts anderes. Daher stellen Raider eine nicht zu unterschätzende Gefahr für den Erforscher und Reisenden im Ödland dar. Sie überfallen Karawanen, plündern Dörfer und manchmal sogar Vaults. Ihre Ausrüstung variiert dabei sehr stark. Es hängt davon ab was ihnen zu Verfügung steht, von einfachen Keulen bis hin zu Raketenwerfern wurde schon alles in den Händen von Raidern gesehen.

#### Attribute:

GES W6, KON W6, STR W6, VER W4, WIL W6

#### Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Schießen W6, Werfen W4

**Bewegungsweite: 6 Parade: 5, Robustheit 7 (1)**

#### Ausrüstung

Lederrüstung +1, Unterschiedliche Fundstücke des Ödlands, Waffen nach Wahl des SL

### Radskorpione

Die Skorpione erreichen eine enorme Größe und sind gefährliche Bewohner des Ödlands. Sie sind zwischen einem und zwei Metern lang und ihr Gift lähmt das Opfer über Stunden. Die meist grauen, gepanzerten Tiere kann man überall im Ödland antreffen. Meist greifen sie alles an was sich ihnen in den Weg stellt.

#### Attribute:

Ges: W6, Kon: W8, Stä: W8, Ver: W4(T), Wil W4

#### Fertigkeiten:

Kämpfen W6

**Bewegungsweite: 5, Parade 5, Robustheit 8 (2)**

#### Besondere Merkmale

Klauen: STR+W4

Schwanzstich: Stä

Giftig (-2): Verursacht der Skorpion mit einem Schwanzstich min. ein Angeschlagen, muss das Opfer eine Kon-Probe -2 machen. Bei einem Erfolg schwillt die Stelle an und wird taub, das Opfer ist ermüdet.

Bei einem Misserfolg wird das Opfer gelähmt (SW:GE 231).

### Mr. Gutsy

*"Hast Du Angst vor mir? Tja, das solltest Du auch! Denn ich werde dir in den Arsch treten wenn ich dich finde!"*

Mr. Gutsy ist eine Variante des Mr. Handy Roboters die für das Militär entwickelt wurde. Die britische Butlerstimme wurde bei den Mr. Gutsy Modellen durch die Stimme eines Drillinstructors ersetzt und ihm wurde eine eher soldatische Persönlichkeit verpasst. Er ist ausgestattet mit einem Flammenwerfer und einem Plasmagewehr. Je nach Auftrag den er erfüllt ist er eine große Gefahr wenn man ihm begegnet.

Für die Werte können sie die des Wächter-Mechs auf **Seite 239 im SW:GE** nehmen.

### **Todesklauen**

Todesklauen sind große, schnelle und sehr starke Mutanten, die genetisch Konstruiert wurden und meist in Rudeln auftreten. Die Weibchen (Matriachen genannt) sind größer und stärker als die Männchen, treten dafür aber seltener auf. Es gibt nur eine Matriachin in einem Rudel, das meist von einem Alphantier angeführt wird.

Todesklauen gelten als die bösesten und schrecklichsten Wesen im gesamten Ödland und werden eigentlich immer von der Enclave als biologische Waffen eingesetzt.

Für die Werte schauen Sie bitte im **SW:GE auf Seite 249** unter Werwolf. Natürlich sind Todesklauen aber nicht ansteckend und sie können von normalen Waffen verletzt werden, nicht nur von Silber. Die Unverwundbarkeit und die Schwäche entfallen daher.

### **Eyebot**

Eyebots sind kleine, etwa fußballgroße Roboter die mit Antennen und Sensoren überzogen sind. An der Vorderseite sitzt außerdem ein Lautsprecher. Die Enclave setzt häufig Eyebots ein um ihre Propaganda zu verbreiten, aber auch um das Ödland zu erkunden. Eyebots greifen in der Regel nur an wenn sie selbst angegriffen werden. Für die Werte schauen sie im SW:GE auf Seite 248 unter Wachroboter nach.

### **Supermutanten**

Supermutanten sind mutierte Menschen. Sie sind Produkte des FEV-Virus und stärker und widerstandsfähiger als Menschen. Sie besitzen meist eine grünbräunliche Hautfarbe und sind immun gegen Strahlung und Krankheiten. Viele von ihnen sind durch beständige Zellregeneration biologisch unsterblich, aber natürlich immer noch zu töten.

Für die Werte von Supermutanten schauen sie in **SW:GE auf Seite 246** unter Troll.

### **Supermutant Behemoth**

Ein Behemoth ist ein gewaltiger Supermutant. Es wurden schon Exemplare von über 5m Größe gesichtet. Sie sind äußerst widerstandsfähig und sehr stark. Als Waffen benutzen sie Stahlträger, ausgerissene Hydranten oder Bäume. Schusswaffengebrauch wurde noch nie beobachtet. Wahrscheinlich sind sie wegen ihrer geringen Intelligenz auch gar nicht in der Lage dazu solche Waffen zu benutzen.

#### **Attribute**

Ges W6, Kon W12, Stä W12+6, Ver W6(T), Wil W6

#### **Fertigkeiten**

Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Wahrnehmung W8

**Bewegungsweite 5, Parade 7, Robustheit 14 (2)**

#### **Besondere Merkmale**

Furcht erregend

Groß

Größe +4

Panzerung +2: Sehr dicke Haut

### **Morastlaurer**

Morastlaurer sind zweibeinige, durch den FEV mutierte Krabben die relativ intelligent zu seien scheinen. Ihre äußerst harte Schale macht sie fast unempfindlich gegen Projektile und sogar Laserbeschuss. Einzig das Gesicht scheint etwas schwächer gepanzert.

#### **Attribute**

Ges W6, Kon W6, Stä W8, Ver W8(T), Wil W6

#### **Fertigkeiten**

Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Wahrnehmung W4

**Bewegungsweite 6, Parade 6, Robustheit 12 (6)**

**Besondere Merkmale:**

Zangen: Stä+W6

Schwäche (Kopf): siehe SW:GE 232

### **Maulwurfsratten**

Diese großen Nagetiere nagen am liebsten das Fleisch ihrer Opfer von den Knochen. Sie kommen sowohl ohne als auch mit Haaren vor. Doch beide Varianten sind aggressive Räuber, die nicht unterschätzt werden sollten. Schon so mancher Händler wurde von ihnen in ihre Nester gezogen und nie wieder gesehen. Für die Werte dieser Wesen sehen sie sich die Schreckenswölfe auf **SW:GE 249** an.

### **Zentauren**

Zentauren sind meist sehr missgestaltete Wesen, selbst für Mutanten. Sie sind eine Art Abfallprodukt des FEV und sind Mischungen aus Menschen, Hunden, Katzen und Brahmin. Deswegen begegnet man auch nie zwei Zentauren die gleich aussehen. Ihre Gestalt ist sehr, sehr unterschiedlich und hängt von vielen Faktoren ab, aber immer sind sie ein grauen erregender Anblick. Deshalb scheuen sie sich nicht die angegebenen Werte zu modifizieren. Es mag Zentauren geben die größer und stärker sind kleiner aber dafür intelligenter. Immer aber sind sie recht gut im Nahkampf und können ätzenden Speichel spucken.

#### **Attribute**

Ges W6, Kon W8, Stä W10, Ver W6(T), Wil W6

#### **Fertigkeiten**

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Heimlichkeit W6

**Bewegungsweite 6, Parade 6, Robustheit 6**

#### **Besondere Merkmale**

Säure spucken: Reichweite 5/10/20, Schaden 2W6

Furcht erregend (-2)

### **Wilder Ghul**

Nicht alle Ghule konnten sich ihre Menschlichkeit bewahren. Sogar die Mehrzahl der Ghule hat eher Ähnlichkeit mit einem Tier als einem menschlichen Wesen.

Ghule haben die einzigartige Fähigkeit in verstrahlten Gegenden zu regenerieren, außerdem leben sie wesentlich länger als Menschen.

#### **Attribute**

Ges W6, Kon W6, Stä W6, Verstand W4(T), Wil W4

#### **Fertigkeiten**

Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

**Bewegungsweite 8, Parade 5, Robustheit 5**

#### **Besonderen Merkmale**

**Strahlungsregeneration:** In verstrahlten Gebieten besitzen Ghule das Merkmal „Langsame Regeneration“

### **Riesenameise**

Riesenameisen sind mutierte, normale Ameisen. Was ihnen an Fähigkeit fehlt, machen sie durch Unbarmherzigkeit und ihrem Schwarmbewusstsein weg. Ihr Exoskelett ist nicht wirklich dick, aber es reicht um Faustschläge oder Messerstiche abzuwehren. Ihre Mandibeln durchdringen mühelos Leder, Plastik und sogar Knochen. Sie greifen glücklicherweise aber nur an wenn man ihren Bau und ihre Königin bedroht. Für die Werte nehmen sie die Riesenspinne von **SW:GE 244**. Auch wenn eine Ameise natürlich nicht giftig ist und keine Netze verschießt.

Einige Riesenameisen besitzen die Fähigkeit Feuer zu speien. So fantastisch sich das anhört, so schrecklich ist es für die Bewohner des Ödlands. Diese Feuerameisen besitzen als zusätzlich noch

das folgende Merkmal.

**Feuer speien:** Für die Auswirkungen dieses Merkmals sehen sie auf SW:GE 76 unter Flammenwerfer nach.

### **Yao Guai**

Diese Wesen sind mutierte Bären und gehören zum stärksten, schnellsten und tödlichsten was einem im Ödland begegnen kann, mit Ausnahme von Todesklauen. Im Chinesischen bedeutet Yao Guai so etwas wie Monster. Der Name ist also wahrscheinlich auf chinesische Soldaten zurückzuführen die es vor oder während des großen Krieges an die Ostküste geschafft haben. Yao Guais greifen jedes Wesen an das ihnen begegnet und fressen auch jedes Wesen das sie erlegen können. Sie machen aber auch vor Abfall nicht halt und können sich auch von Pflanzen ernähren wenn es sein muss. Für die Werte nehmen die eines Bären **SW:GE 234**.

### **Wanamingo**

Wanamingos sind extrem seltsam mutierte Tiere, vermutlich wurden sie eher gezüchtet und sind kein zufälliges Produkt des FEV. Sie sind völlig haarlos und gehen aufrecht auf zwei Beinen mit denen sie enorme Geschwindigkeiten erreichen können. Außerdem besitzen sie zwei fleischige Tentakel sowie ein Maul das mit skalpellartigen Zähnen bestückt ist. Sie schlüpfen aus Eiern die von einer Königin gelegt werden. Diese ist etwas größer und normalerweise grau, während die Haut eines einfachen Wanamingo eher rotbraun ist.

#### **Attribute**

Ges W10, Kon W10, Stä W8, Ver W8(T), Wil W6

#### **Fertigkeiten**

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W10,

**Bewegungsweite 9, Parade 6, Robustheit 9 (2)**

Besondere Anmerkungen

Furchlos

Nachtsicht

Panzerung +2

Wandläufer