Lead Design
Jacky Leung

Writing
Robert Adducci

Editing
Jacky Leung, Dana Folberg

Proofreading
Jacky Leung

Graphic Design
Christoph Langum

Cover Artist
Aituar Manas

Art Director
Rodrigo Vilanova

Project Managment
Haralampos Tsakiris

Production Management
Peter Grochulski

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Chief Creative Officer
Chris Birch

Chief Operations Officer
Rita Birch

Managing Director
Cameron Dicks

Head of Brand
Samantha Webb

Head of Creative Services
Jon Webb

Head of Development
Sophie Williams

Head of Finance
Luc Woolfenden

Creative Coordinator
Kieran Street

Logistics and Production Manager
Peter Grochulski

Lead Art Director
Rocío Martín Pérez

Art Director
Ariel Orea

Studio Coordinator
Rocío Martín Pérez

Photographer
Fátima Martín Pérez

Lead 3D Designer
Jonny La Trobe-Lewis

Senior 3D Designers
Joana Abbott, Domingo Díaz Fermín, Chris 'Chrispy' Peacey

Senior 3D Plastics Designer
Colin Grayson

3D Designers
Ben de Bosdari, Sean Bullough

Studio Painter
Callum France

Studio Terrain Designer
Julian Jeratsch

Lead Graphic Designer
Michal E. Cross

Graphic Designers
Stephanie Toro, Chris Webb, Mark Whittington, Leigh Woosey

Audio and Video Producer
Steve Daldry

Editor
Bryce Johnston

Games Designer
James Hewitt

Community and Design Assistant
Dominic Westerland

Scheduling and Design Assistant
Justin Talsma

2d20 Developer
Nathan Dowdell

RPG Design Assistants
Andy Douthwaite, Jess Gibbs

Project Management Office Team Lead
Błażej Kubacki

Senior Project Manager
Gavin Dady

Project Managers
Daniel Lade, Jamie MacKenzie, Ben Maunder, Haralampos Tsakiris

Project Management Assistant
Robert Hebblethwaite

Operations Manager
John Wilson

Factory Manager
Martin Jones

Senior Production Operatives
Drew Cox, Warwick Voyzey

Lead Production Operatives
Jake Pink, Miles Turner

Production Operatives
Thomas Bull, Rebecca Cartwright, Louis Hartley-Edwards, Jake Skinner-Guy, Christopher Leigh

Assembly Team
Wendy Harris, Elaine Elizabeth Hughes, Michelle Richards

Tool Makers
Luke Gill, David Hextall, Anthony Morris

Customer Service and Accounts Manager
Lloyd Gyan

Events Manager
Gregoire Boisbelaud

Community Manager
April Hill

Translations & Publishing Manager
Matt Timm

Distribution and Key Accounts Manager
Gary Moore

Sales Account Manager
Matt Vann-Hinton

Marketing Manager
Ben O'Brien

Marketing Coordinator
Shaun Hocking

Marketing Assistant
Georgie Reeve

Customer Support Representative
Chris Dann

Webstore Manager
Apinya Ramakomud

Financial Analyst
Valya Mkrtchyan

Accounts Payable Manager
Ofelya Mnatsakanyan

Accounts Receivable Specialist & Finance Coordinator
Hollie Shepperson

ULISSES SPIELE

Deutsche Ausgabe
Niklas Bräuer, Thomas Michalski, Vincent Modler

Ulisses Spiele
Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer, Kajus Berghof, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule

© 2025 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved, except the Modiphius Logo which is Modiphius Entertainment Ltd.
The underlying game systems and mechanics are copyright works © 2023 of Modiphius Entertainment Ltd. All rights reserved. "Modiphius"®, "2d20"™ and the Modiphius logos are trade marks or registered trade marks of Modiphius Entertainment Ltd.
Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal.

Spezieller Dank
Dem Bethesda-Designteam: Michael Kochis, David Evans, Jessica Williams, Alan Nanes, Matt Daniels, Kurt Kuhlmann, Jon Paul Duvall, Jessica Daniels und Emil Pagliarulo

Modiphius Entertainment Ltd.
39 Harwood Rd,
London SW6 4QP, Vereinigtes Königreich
info@modiphius. net
www. modiphius. net

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach
www. ulisses-spiele. de

Sample file

INHALT

★ Einleitung ★
SHOWDOWN IM SKULL CANYON

Zusammenfassung 4
Einstieg in das Abenteuer 5

★ Ersten Akt ★
BEGEGNUNG MIT DEN MUTANTEN

Szene eins: Annäherung an den Canyon 6
Betreten des Skull Canyons 7
Szene Zwei: Annäherung an die Raider 12
Das Geheimnis lüften 16
Entscheidungen, Entscheidungen 17

★ Zweiten Akt ★
NAVIGIEREN EINES KONFLIKTS

Zusammenfassung 18
Konfliktflut 19
Der einsame Wolf 20
Die Motivation der Ranger ermitteln 20
Geheime Manipulation 23

★ Dritter Akt ★
DER FINALE SHOWDOWN

Zusammenfassung 24
Eine Seite Wählen 24
Die Schlacht im Skull Canyon 25
Abschluss 28
Fallout 28

Sample file



Einleitung

SHOWDOWN IM SKULL CANYON

ZUSAMMENFASSUNG

Die Mutanten, die im Skull Canyon leben, sind immer unter dem Radar geflogen - bis jetzt. In diesem Abenteuer werden die Spielercharaktere in einen Konflikt zwischen den New California Republic Rangers und den scheinbar friedlichen Mutanten von Skull Canyon hineingezogen. Ungewöhnliche Aktivitäten in der Gegend haben den Verdacht der Ranger geweckt. Sowohl die NCR Ranger als auch die menschlichen Mitglieder der Gemeinde wissen nicht, dass diese „Mutanten" in Wirklichkeit zetanische Aliens sind, die sich nach ihrer Flucht aus Area 51 vor Jahren in den Skull Canyon zurückgezogen haben. Während die SC die Herausforderung meistern, den Canyon zu erforschen, gegen mutierte Klapperschlangen zu kämpfen, diplomatische Gespräche zu führen und zu entscheiden, wie sie mit den moralischen Fragen der Lügen der Aliens gegenüber ihrem Überleben umgehen, müssen sie die Konsequenzen ihres Handelns abwägen und letztendlich über das Schicksal der Bewohner des Skull Canyons entscheiden.

- Erforsche den geheimnisvollen Skull Canyon und interagiere mit seinen mutierten Bewohnern und entdecke ihre einzigartige Sprache und ihre Bräuche.
- Untersuche die wachsenden Spannungen zwischen den NCR Rangers und den Mutanten und sammle Informationen über beide Seiten des Konflikts.
- Bitte Xarn, den Anführer der Mutanten, und Sally Jessup, die menschliche Verbindungsperson, um die Hilfe der SC bei der Suche nach einer friedlichen Lösung.
- Sammle Informationen über die Aktivitäten der NCR und die ungewöhnlichen Vorkommnisse, die ihre Aufmerksamkeit im Skull Canyon erregten.



sample file



Sample file

EINSTIEG IN DAS ABENTEUER

Dieses Szenario geht davon aus, dass sich die SC im Mojave Ödland befinden, aber das Abenteuer sollte leicht an andere Gebiete angepasst werden können. Es gibt mehrere Möglichkeiten, sie einzubeziehen:

- Doc Mitchell, ein Kontakt aus New Vegas, bittet die SC um Hilfe, um die wachsenden Spannungen zwischen der NCR und den Mutanten abzubauen. Doc wurde von einem Einheimischen kontaktiert, der in der Schlucht lebt und vermutet, dass die Situation kurz vor dem Durchbruch steht.
- Bei ihrer Erkundung stoßen die SC vielleicht zufällig auf den Skull Canyon. Vielleicht bemerken sie seltsame Aktivitäten in der Schlucht oder hören Gerüchte über die Mutanten, die sie dazu veranlassen, weiter nachzuforschen. Dieser Haken ist eine gute Möglichkeit, den SC zu erlauben, die Welt auf eigene Faust zu erkunden.
- Die zetanischen Aliens können sich über Sally Jessup an die SC wenden. Sally erzählt den SC, dass die Bewohner des Skull Canyons Angst vor der wachsenden Präsenz der NCR haben und befürchten, dass ein Konflikt unvermeidlich ist. Sally ist eine ehemalige Verkäuferin einer Karawane, die den Skull Canyon zufällig entdeckte und in die Gemeinschaft aufgenommen wurde.
- Einem SC fällt vielleicht ein interessantes Stück Technik auf, das einem NSC gehört. Auf die Frage, woher er es hat, erklärt der NSC, dass es aus einer kleinen Stadt namens Skull Canyon stammt.

Quest-Level

Die Spielercharaktere sollten auf Level 1-5 sein, um *Showdown im Skull Canyon* durchzuspielen.