Lead Design
Jacky Leung

Writing
Tilly Bridges

Editing
Jacky Leung

Graphic Design
Michal E. Cross,
Tom Hutchins,
Stephanie Toro

Cover Artist
Ariel Orea

Proofreading
Sebastian Yue

Project Management
Haralampos Tsakiris

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Chief Creative Officer
Chris Birch

Chief Operations Officer
Rita Birch

Managing Director
Cameron Dicks

Head of Brand
Samantha Webb

Head of Development
Sophie Williams

Head of Creative Services
Jon Webb

Creative Coordinator
Kieran Street

Financial Controller
Luc Woolfenden

Logistics and Production Manager
Peter Grochulski

Art Directors
Rocío Martín Pérez,
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

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

QA Testers
Samantha Laydon,
Nathan Perry

Community and Design Assistant
Dominic Westerland

Scheduling and Design Assistant
Justin Talsma

2d20 Developer
Nathan Dowdell

RPG Design Assistants
Andy Douthwaite,
Jess Gibbs

Senior Project Manager
Gavin Dady

Project Managers
Daniel Lade,
Ben Maunder,
Haralampos Tsakiris

Operations Manager
John Wilson

Factory Manager
Martin Jones

Senior Production Operatives
Drew Cox,
Warwick Voyzey

Lead Production Operative
Anthony Morris

Production Operatives
Thomas Bull,
Rebecca Cartwright,
Louis Hartley-Edwards, Jake Pink,
Jake Skinner-Guy,
Miles Turner

Assembly Team
Elaine Elizabeth Hughes, Nichola Jones

Tool Makers
Luke Gill,
David Hextall

Customer Service and Accounts Manager
Lloyd Gyan

Events Manager
Gregoire Boisbelaud

Community Manager
April Hill

Translations and 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

Brand Manager
Chris Shepperson

Customer Support Representative
Chris Dann

Webstore Manager
Apinya Ramakomud

Bookkeeper
Valya Mkrtchyan

Account Payable Specialist
Ofelya Mnatsakanyan

Finance & Logistics Admin Assistant
Hollie Shepperson

Special Thanks
The Bethesda design team:
Michael Kochis,
David Evans,
Jessica Williams,
Alan Nanes,
Matt Daniels,
Kurt Kuhlmann,
Jon Paul Duvall,
Jessica Daniels,
Emil Pagliarulo

ULISSES SPIELE

Deutsche Ausgabe
Kajus Berghof, Niklas Bräuer, Jessica Dillmann
Thomas Michalski

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, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule

© 2025 ZeniMax. ZeniMax, Bethesda Game Studios, and *Fallout* are trademarks of the ZeniMax group of companies. All rights reserved.

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd. 2020. All 2d20 system text is copyright Modiphius Entertainment Ltd. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. 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.



sample file

INHALT

★ *Quest Drei* ★

DIE RAIDER-BASIS DEINER TRÄUME

Einleitung 4
Akt Eins: Heftiger Tribut 5
Akt Zwei:
Die Ersten Alljährlichen Raider-Spiele. 10
Akt Drei: Zahltag. 15
Abschluss 19

Sample file



Quest Drei

DIE RAIDER-BASIS DEINER TRÄUME

EINLEITUNG

ZUSAMMENFASSUNG

Lokale Raider-Gangs versammeln sich, um an den bevorstehenden Raider-Spielen teilzunehmen, einer Reihe verrückter Veranstaltungen, in der Hoffnung, den ultimativen Preis zu gewinnen - „die superschicke Raider-Basis deiner Träume!“ Diese Basis ist außerdem mit einem Preisgeld von 20.027 Kronkorken verbunden, gerade genug, um den Zoll zu bezahlen, den die Gruppe der **Einschüchternden Eminenz** schuldet. Leider betrachten auch viele andere Raider-Gangs die Kronkorken mit gierigem Blick. Die Spieler nehmen an den Spielen teil in der Hoffnung, den Preis zu gewinnen, während sie sich mit den Attentätern der **Einschüchternden Eminenz** und ihren anderen Konkurrenten auseinandersetzen.

Im Laufe des ersten Aktes haben die Spieler die Möglichkeit:

- Die Einschüchternde Eminenz und ihre Roboter kennenzulernen.
- Sich gegen Roboter-Attentäter die Dienstmützen tragen zu erwehren.
- Mehr über die ersten alljährlichen Raider-Spiele zu erfahren.
- Sich einer Raider-Gang anzuschließen und an den Raider-Spielen teilzunehmen.

EINSTIEG IN DAS ABENTEUER

Dieses Szenario beginnt damit, dass die Spielercharaktere ein nicht weiter markiertes Gelände betreten, das leider von der **Einschüchternden Eminenz** beherrscht wird, einer mysteriösen und mächtigen Tyrannin, die von den SC einen Tribut von 20.000 Kronkorken für ihren Fehltritt einfordert. Alternativ gibt es auch andere Möglichkeiten, die SC in das Abenteuer einsteigen zu lassen:

- SC, die Raidern oder anderen kriminellen Organisationen angehören, könnten von den bevorstehenden Raider-Spielen erfahren und sich für die Teilnahme entscheiden, um eine Chance auf den Hauptpreis zu erhalten.
- SC, die Gruppen wie der Stählernen Bruderschaft oder den Minutemen angehören, könnten von einer großen Versammlung an Raidern erfahren und beauftragt werden, die Situation auszukundschaften.
- Die SC könnten Gerüchte über vermisste Wanderer oder Karawanen hören, die in der Nähe einer alten Interstate-Fernstraße unterwegs waren.

Quest-Level

Die Spielercharaktere sollten Level 5-10 sein, um **Die Raider-Basis deiner Träume!** durchzuspielen.

Sample file