

FALLOUT ADVENTURES

Lead Design

Nathan Dowdell

Writing

Jason Cutrone (Issue#1)
Ben Maunder (Issue#2)
Robert Adducci (Issue#3)
Jon Neddo (Issue#4)
Tilly Bridges, Susan Bridges (Issue#5)

Line Editor

Ben Maunder

Editing

Jacky Leung
Dana Floberg (Issue#3-4)
Rob Hebblethwaite
Georgina Siddle

Proofreading

Jim Johnson (Issue#1-5)
Sebastian Yue,
Kate Darrow (Issue#5)
Samantha Webb (Issue#2-4)
Jacky Leung (Issue#3)

Graphic Design

Mike Kay,
Michal Cross (Issue#4)
Christoph Langum (Issue#3)
Jen McCleary (Issue#2)
Stephanie Katz-Barnes (Issue#1)

Art Direction

Rodrigo Vilanova (Issue#1-3-4)
Ariel Orea (Issue#2-5)

Cover Artists

Ariel Orea (Issue#1-2-5)
Aituar Manas (Issue#1-3-4)

Interior Artwork Artists

Florian Stitz

Project Management

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

Akha Hulzebos

Senior 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 Designers

Jack Caesar,
James Hewitt

Community and Design Assistant

Dom 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 Operative

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

Community Manager

April Hill

PR Manager

Sophie May

Translations and Publishing Manager

Matt Timm

Distribution and Key Accounts Manager

Gary Moore

Sales Account Manager

Matt Vann-Hinton

Marketing Coordinator

Shaun Hocking

Marketing Manager

Shareef Dahroug

Marketing Assistant

Georgie Reeve

Customer Support Representatives

Chris Dann,
Jagdeep Thiara

Operations Assistant

Stephanie Catala

Webstore Manager

Apinya Ramakomud

Financial Analyst

Valya Mkrtchyan

Accounts Payable Manager

Ofelya Mnatsakanyan

Accounts Receivable Specialist & Finance Coordinator

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,
Brent Keith
and the rest of the Bethesda
approvals teams.

Special Thanks to the
Independent *Fallout* Wiki

Modiphius
Entertainment Ltd.
39 Harwood Rd,
London SW6 4QP,
United Kingdom
info@modiphius.com www.
modiphius.net

Modiphius Entertainment
Product Number:
MUH0580243
ISBN: 978-1-80281-382-1

All Rights Reserved., except
the Modiphius Logo which is
Modiphius Entertainment Ltd.

ULISSES SPIELE

Deutsche Ausgabe

Kajus Berghof, Björn
Bornhöft, Niklas Bräuer,
Jessica Dillmann, Frauke
Forster, Kai Großkordt,
Thomas Michalski,
Vincent Modler

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Philipp Baas,
Mirko Bader, Myriel Balzer,
Steffen Brand, 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,
Annika Kleinschmidt, Nele
Klumpe, Christian Lonsing,
Thomas Michalski, Carolina
Möbis, Janine Modler, Vincent

Modler, Carsten Moos, Markus

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

INHALT



★ Quest Eins ★

ORANGE COLORED SKY

Einleitung.....	4
Akt Eins: Ankunft im Mt. Sin.....	5
Akt Zwei: Achtung!.....	12
Akt Drei: Zusammenbruch.....	20
Abschluss.....	22

★ Quest Zwei ★

FULLY OPERATIONAL

Einleitung.....	24
Akt Eins: Verborgen im Strahlen.....	25
Akt Zwei: Warhorse.....	32
Akt Drei: Der Preis der Freiheit.....	40
Abschluss.....	42

★ Quest Drei ★

SHOWDOWN IN SKULL CANYON

Einleitung.....	46
Akt Eins: Begegnung mit den Mutanten.....	48
Akt Zwei: Den Konflikt navigieren.....	60
Akt Drei: Der Finale Showdown.....	64
Abschluss.....	68

★ Quest Vier ★

GEJAGT!

Einleitung.....	70
Akt Eins: Ungewöhnliche Begegnungen.....	71
Akt Zwei: Showdown in der Fabrik.....	74
Akt Drei: Wer jagt hier wen?.....	79
Abschluss.....	82

★ Quest Fünf ★

DIE RAIDER-BASIS DEINER TRÄUME

Einleitung.....	84
Akt Eins: Heftiger Tribut.....	85
Akt Zwei: Die erste alljährliche Gemetzel-Gaudi.....	94
Akt Drei: Zahltag.....	101
Abschluss.....	105





© 2026 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved, except the Modiphius Logo, which is Modiphius Entertainment Ltd.

© 2026 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT and related logos are trademarks or registered trademarks of ZeniMax Media Inc. or its affiliates in the U.S and/or other countries. All Rights Reserved., except the Modiphius Logo which is Modiphius Entertainment Ltd.

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd. 2024. 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.

The underlying game systems and mechanics are copyright works © 2026 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 a historical context. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal.

ASTOUNDINGLY

AWESOME

TALES #1

Mt. Sin-Central Hospital

ORANGE COLOURED SKY

VON JASON CUTRONE

ORGANGE COLORED SKY

EINLEITUNG

ÜBERBLICK

Eine Gruppe von Ärzten und Pflegekräften hat eine Klinik im „Mt. Sin Central“, einem alten Krankenhaus inmitten einer zerstörten Stadt, gegründet. Sie bieten Behandlungen aller Arten von Krankheiten an und arbeiten dort seit mehr als einem Jahr. In den letzten sechs Monaten hat sich das Mt. Sin mit einem Zustrom von Chemsüchtigen konfrontiert gesehen, die gegen alle bekannten Behandlungsformen immun zu sein scheinen. Das Problem ist derart massiv, dass der Krankenhausbetrieb auf Sparflamme läuft und die Vorräte schnell zur Neige gehen. Außerdem hat sich eine Raiderbande unter der Führung des berüchtigten **Hot-Rod** in den Ruinen westlich der Klinik eingenistet.

Vorstand und Kollegium haben inzwischen ein Signal über den Notrufsender von Mt. Sin abgesetzt. Jeder in der Gegend, der Zugang zu einem Radio hat, **hört den Notruf von Dr. Jovaughna** (sprich Jo-vah-nah) **Terrence**.

Im Verlauf von Akt Eins werden die Spieler folgende Möglichkeiten haben:

- Sie können sich auf eine waghalsige Mission begeben, um das Mt. Sin zu retten und dessen Betrieb aufrechtzuerhalten.
- Sie können Patienten behandeln und mehr über die Superdroge Nektar und ihre tödliche Wirkung erfahren.
- Sie können mehr über den Einfluss von Hot-Rod und seiner Bande auf den Chemhandel und ihre brutal gerissenen Taktiken in Erfahrung bringen.
- Sie können mehr über die Geschichte des Mt. Sin und dessen Geheimnisse erfahren.

DER WEG IN DIE QUEST

Dieses Szenario geht davon aus, dass die Spielercharaktere (SC) entweder in oder in der Nähe einer großen Siedlung oder Stadt sind, aber es gibt auch andere Möglichkeiten, sie ins Spiel zu bringen:

- Spieler, die bereits Mitglied in Gruppen wie den Minutemen oder den Anhängern der Apokalypse sind, könnten dort von den Schwierigkeiten des Mt. Sin hören und von ihren Vorgesetzten beauftragt werden, das Problem unter die Lupe zu nehmen.
- Spieler, die Raidern oder anderen kriminellen Organisationen angehören, könnten von Hot-Rods Chem-Machenschaften erfahren und sich nach Mt. Sin begeben, um mehr über dieses Geschäft in Erfahrung zu bringen.
- Die Spieler könnten den Notruf über das Radio hören, während sie im Ödland unterwegs sind.

Quest-Level

Spielercharaktere sollten auf Level 6–10 sein, um *Orange Coloured Sky* zu spielen.

AKT EINS: ANKUNFT IM MT. SIN

SZENE EINS: NOTRUF

Beginne die Quest, indem du Folgendes vorliest oder umschreibst:

Die Radiosignale in der Nähe knistern. Ein einsamer roter Punkt pulsiert vor der Skyline, befestigt an Metallträgern, die in den Himmel ragen. „Achtung: Hier spricht Dr. Jovaughna Terrence von der Mt. Sin Central Clinic. Mein Team und ich arbeiten seit etwa sechs Monaten an der Kapazitätsgrenze. Wir benötigen dringend Unterstützung. Ich bitte Sie! Einige unserer Patienten sind Ihre Nachbarn, Ihre Freunde, Ihre Familie – wenn es irgendjemanden gibt, der Hilfe in Form von Vorräten, Fachwissen und – zur Hölle – eine Waffe oder zwei wären auch nicht schlecht.“ Es gibt eine kurze Unterbrechung, die Stimme verschwindet und das knisternde Rauschen bleibt für einen Moment als einziges Geräusch zurück. „Wir haben Kronkorken, die Bezahlung ist sichergestellt“, ist zu hören, bevor die Stimme in normaler Lautstärke weiterspricht, allerdings heiser, als hätte sie geschrien. „Wir werden nach dieser Nachricht unsere Position durchgeben. Ich bitte Sie. Wir brauchen jede Hilfe, die wir kriegen können. Wir haben kaum noch Hoffnung – und den Patienten läuft die Zeit davon.“

Wie zu Beginn ihres Notrufs angegeben, gehört die Stimme **Dr. Jovaughna Terrence**. Über das Radio klingt sie betagt, professionell und verzweifelt. Nach der Übertragung, getreu ihrem Wort, sendet der Mast ein Funksignal, das die Entfernung der SC zur Mt. Sin Central Clinic durch eine Reihe von Pieptönen wiedergibt, die immer häufiger werden, je näher man der Klinik kommt.

Die Reise zur Klinik erfordert eine Probe auf **WAH + Überleben** mit einer Schwierigkeit von 3, um dem Signal des reaktivierten Funkturms zu folgen. Die Schwierigkeit reduziert sich auf 2, wenn die SC einen Pip-Boy oder ein Funkgerät benutzt haben, um den Ursprung des Signals zu bestimmen.

Ein **Erfolg** bedeutet, dass die SC rechtzeitig in der Klinik von Mt. Sin ankommen und dort auf eine kleine **Handelskarawane** treffen.

Scheitern sie, bedeutet das, dass sie einen Umweg zur Klinik nehmen und nicht mit Vander zusammentreffen.

HANDELSKARAWANE

Die Karawane wird von einem erfahrenen Händler namens **Vander Terrence** angeführt. Auch mit Mitte 60 übt er seinen Beruf noch aus. Vander ist ein weitgereister, afroamerikanischer Karawanenführer. Er ist ein charmanter und talentierter Geschäftsmann, der immer zu einer höflichen Konversation aufgelegt ist. Freundlich begrüßt er die SC und entschuldigt sich sogleich für seinen Mangel an Waren. Er erklärt, dass er seine Vorräte mit einem hohen Preisnachlass an seine Schwester Jovaughna für ihre Arbeit im Mt. Sin verkauft hat. Er begleitet die Gruppe für ein kleines Stück ihres Weges. Während sie gemeinsam reisen, teilt er freiwillig die folgenden Informationen mit den SC:

- Die **Mt. Sin Central Clinic** befindet sich in einem **Vorkriegskrankenhaus**. Sie wurde gegründet, um eine erschwingliche Gesundheitsversorgung für alle zu ermöglichen. Jovaughna leitet den Betrieb gemeinsam mit dem Vorstand.
- Eine lokale Raiderbande, angeführt von dem brutalen und hinterlistigen Hot-Rod, hat den Westteil der Stadt übernommen. Er hat sich in einer umgebauten Red Rocket Station eingenistet und mehrere Gebäude in der Nähe der Klinik in Beschlag genommen. Hot-Rods Aggressivität habe in letzter Zeit abgenommen, aber Vander gibt auch zu, dass er Hot-Rods Territorium inzwischen komplett meidet. Er glaubt an eine „Ruhe vor dem Sturm“.
- Die Klinik funktionierte bis vor kurzem recht reibungslos, doch irgendeine Krise sei über das Personal von Mt. Sin gekommen. Vander behauptet, er kenne die genaue Ursache der Krise nicht. Er vermutet, dass eine Art Grippe oder ein Virus umgeht.

Auch wenn Vander freundlich wirkt, sagt er offensichtlich nicht die Wahrheit. Allerdings können die SC ihm die Wahrheit entlocken, wenn ihnen eine Probe auf **CHA + Sprache** mit einer Schwierigkeit von 3 gelingt.

Ein **Erfolg** veranlasst Vander, die wahre Ursache der Krise zuzugeben. Er erklärt, dass Teile der lokalen Bevölkerung von einer Superdroge namens „Nektar“ abhängig sind. „**Nektar**“ ist der Straßename, der von ihrem Hersteller, Hot-Rod, in die Welt gesetzt wurde. Vander weiß nichts über die Wirkung