

THE LAST DAYS OF GAIA FALL

The Fall - Komplettlösung nach dem Almanach



Inhaltsverzeichnis

Vorgeschichte.....	5
Questliste.....	7
Die Begleiter.....	9
Attribute, Fertigkeiten und Talente.....	12
Attribute.....	12
Fertigkeiten.....	17
Talente.....	25
Medikamente.....	31
Waffenliste.....	32
Nahkampfwaffen.....	32
Wurfaffen und Bomben.....	32
Pistolen.....	32
Maschinenpistolen.....	33
Leichte Gewehre und Schrotgewehre.....	33
Schwere Waffen (Gewehre).....	34
Schwere Waffen (Granat- und Raketenwerfer).....	34
Sniperwaffen.....	35
Itemkombinationen (<i>Mach Dein Ding!</i>).....	36
Waffen und Munition herstellen.....	36
Rüstungen herstellen.....	38
Medizin herstellen.....	38
Zeugs herstellen.....	39
Fahrzeuge.....	40
Walkthrough.....	41
Hauptquartier der GNO.....	41
Kontaktaufnahme mit dem "Government of the New Order".....	42
Pass Beantragung.....	42
Söldner Registrierung.....	42
Das Trainingslager.....	42
Grabbesuch.....	42
Der Ratskull-Aussteiger.....	42
New Safford.....	43
Rette New Safford.....	44
Sara in Gefahr.....	44
Headlines für die Zeitung.....	44
Die Zeitmaschine.....	44
Die Raumkapsel.....	44
Die geheime Rattenfleisch-Zutat.....	45
Fredos Siedlung.....	45
Der verschwundene Wolf.....	45
Das Waffenlager der Ratskulls.....	45
Das Drogenlabor der Ratskulls.....	45
Die Raumkapsel / Mike Ballins.....	46
Überprüfe, ob Mike Ballins wirklich verrückt ist.....	46
Wastelands.....	47
Fredos Siedlung.....	47
Bowie Village.....	48
Die verschwundenen Zwillinge.....	49
Schnaps für Bowie Village.....	49
Gonzos Mittagessen.....	49
Eine Autobatterie für den Einsiedler.....	49
Das Waffenlager der Ratskulls.....	49

Wo gibt es C4?.....	49
Fleisch für den Sprengmeister.....	50
Das vertrackte Kistenschloss.....	50
Der Konvoi.....	50
Der Konvoi.....	51
Der Konvoi.....	51
Casa Verde.....	52
Der verschwundene Vater.....	53
Der Alleinunterhalter.....	53
Vermesse den alten Bahnhof.....	53
Jim-Bob in Love.....	54
Jim-Bob in Love: Frisch frisiert.....	54
Jim-Bob in Love: Besorge Seife.....	54
Jim-Bob in Love: Jim-Bobs neue Kleider.....	54
Die erpressten Wissenschaftler.....	55
Der alte Bahnhof.....	56
Die Diesel-Diebe.....	57
Vermesse den alten Bahnhof.....	57
Desert Monk Territorium.....	58
Die Desert Monks.....	58
Spirit Springs.....	59
Der Hummer.....	60
Die geheimnisvollen Warge.....	60
Die Sekte I.....	60
Die Sekte II: Der Überlebende.....	60
Die Sekte III: Der Wissende des Waldes.....	60
Zacharys Ghettoaster.....	61
Die zerstrittenen Zwillinge.....	61
Die Dorfmiliz von Spiritsprings: Arzt.....	61
Ein neues Heim für Ian.....	61
Die Dorfmiliz von Spiritsprings: Übungsplatz.....	61
Die Dorfmiliz von Spiritsprings: Ausrüstung.....	62
Suche das Hauptquartier der Ratskulls.....	62
Der Verräter.....	62
Überfallene Siedlung.....	63
Vulture Gulch.....	64
Weltraumlauscher.....	65
Die zerstrittenen Zwillinge.....	65
Die Selbstschussanlage.....	65
Der Bunker.....	66
Die versteckte Kommandozentrale.....	66
Das Labyrinth.....	67
Die Leiche im Labyrinth.....	68
Copper Hill.....	69
Die Geiseln der Schatten (Indianerdorf).....	70
Das Wildpferd.....	70
Der Verräter.....	70
Die Geiseln der Schatten (Copper Hill).....	70
Die Kindergang.....	71
Der verschwundene Heiler.....	71
Garten Eden.....	71
Tres Cabezas.....	71
Der gestohlene Whiskey.....	72

Die Sorgen eines Bürgermeisters.....	72
Garten Eden.....	73
Garten Eden.....	74
Der Grabschänder.....	74
Eine Kette für Aleshanee.....	74
Tres Cabezas.....	75
Tres Cabezas.....	76
Die Hexen.....	76
Die Arena.....	76
Die Arena.....	77
Die Arena.....	77
Vesseltown.....	78
Vesseltown.....	79
Andrew und das Museum.....	79
Seans Erfindung.....	80
Verlasse Vesseltown.....	80
Ruperts Dokumente.....	80
Schattenbasis.....	81
Das Hauptquartier der Schatten.....	82
Sandkleber.....	82
Das Hauptquartier der Schatten.....	82
Honest, Fun, Lickit.....	82
Geburtshilfe.....	83
Die Schlucht.....	84
Die Schlucht.....	85
Die Ballista.....	85
Schattenhöhle.....	86
Durchquere die Schattenhöhle.....	86
Hidden Cavern.....	87
Die Zeitzünder-Bomben.....	88
Die Wasserquelle.....	88
Die Verwundeten.....	88
Das verschlossene Waffenlager.....	88
Die Wissenschaftler.....	88
Der Einsturz.....	89
Das Bohrgerät.....	89
Der Einsturz (II).....	89
Der Plastikstick.....	89
Das Gehirnimplantat.....	89
Das Gehirnimplantat.....	89
Höhlengrab.....	90
Biosphäre.....	91
Befreie die Biosphäre.....	91
Last Days of GAIA.....	93

Die Quelle für die Grafiken ist der hervorragende Almanach für »The Fall«, erreichbar unter <https://www.falloutnow.de/thefall/almanach/>

Vorgeschichte

Was bisher geschah...

Es war das Jahr 2062, als die Menschheit das Ringen um ihre Existenz begann. Der Umgang mit der rasanten technologischen Entwicklung war zur Gewohnheit, zum Alltag geworden. Den ersten menschlichen Klonen folgten die Kontrolle über die Kernfusion und Quantensprünge in der Luft- und Raumfahrttechnologie. Die Entdeckung der ersten extraterrestrischen Lebensformen wurde genau wie der anstehende Versuch zur Besiedlung des Mars mehr mit Gleichmut als mit Begeisterung zur Kenntnis genommen.

Die Menschheit hatte sich an ihre Rolle als Spielball ihres eigenen Forschungsdrangs gewöhnt. Dass ausgerechnet der Aufbruch in eine neue Welt den Untergang der alten einläuten sollte, wäre niemandem in den Sinn gekommen.

Es war der 21. Januar 2062, als die NASA das offene Geheimnis um ihre Pläne den Mars zu besiedeln in Form von Terraformer 1 bis 6 lüftete. Die gigantischen Maschinen sollten es dem Menschen erstmals erlauben, eine neue Welt durch atmosphärische Veränderungen bewohnbar zu machen. Das Paradoxe war, dass ausgerechnet das Damoklesschwert, von dem sich die Menschheit seit Jahrzehnten versuchte zu befreien, dem Mars Leben einhauchen sollte: CO₂. Die Terraformer waren nur zu dem Zweck konstruiert worden, riesige Mengen an Kohlendioxid in einer unvorstellbaren Geschwindigkeit in die Atmosphäre des Mars zu leiten, um so für eine globale Erwärmung zu sorgen. Schon bald sollte eine Atmosphäre entstehen, die menschliches Überleben möglich macht. Doch soweit sollte es nie kommen.

Am 2. Oktober 2062, 11 Tage vor dem geplanten Start von Armstrong 1, welche die sechs Terraformer auf den Mars befördern sollte, lief die unglaubliche Neuigkeit über die Ticker: Eine bis dahin gänzlich unbekannte Sekte hatte die Kontrolle über die Maschinen gewonnen. Unter Anwendung einer Mischung aus Cyberterrorismus und roher Waffengewalt wurden sämtliche Sicherheitsvorkehrungen der NASA ausgehebelt und die gesamte Welt in Geiselhaft genommen. Die Beweggründe der Fanatiker wurden nie aufgedeckt, denn zu Verhandlungen kam es erst gar nicht. Direkt nach dem Anschlag aktivierten die Jünger der Sekte die Terraformer und die Maschinen fingen an, CO₂ in gigantischen Mengen in die Erdatmosphäre zu pumpen. Der eigentliche Grund für die damaligen Ereignisse ist heute auch nicht mehr wichtig. Die Konsequenzen sind es, die die Menschheit geißeln.

Schon nach kurzer Zeit war die Katastrophe perfekt. Bevor die Fanatiker ausgeschaltet werden konnten und die sechs Terraformer wieder unter Kontrolle waren, war so viel CO₂ in die Atmosphäre gelangt, dass Jahrhunderte vergehen werden, bis sich die Erde von diesem Schlag erholt haben wird. Experten schätzten, dass sich die Erde global um durchschnittlich 4 Grad Celsius erwärmen würde. Es wurden 10,5.

Was folgte, ist nicht schwer zu erraten. Stürme von unvorstellbaren Ausmaßen fegten Millionenstädte einfach hinweg, durch das Schmelzwasser der Pole eroberten die Ozeane halbe Kontinente, neue Krankheiten überdeckten die Erde mit einem Leichentuch. Wer überlebte, fand sich in erbitterten Kriegen um die letzten Trinkwasser-Ressourcen und einer Welt der Anarchie wieder.

Heute, 21 Jahre später, lebt die Menschheit im Zeitalter der Stürme. Mutter Natur nimmt noch immer erbitterte Rache und peitscht glühend heiße Orkane über die Erde, deren Stär-

ke jede Skala sprengen. Nahrung und Trinkwasser sind knapp, das Einzige, von dem es genug gibt, ist Sand. Die Menschen sind verdammt zu einem Leben in Ödnis sowie ständiger Angst. Und der Tod ist allgegenwärtig.

Die Meisten würden sagen, es ist einfach albern in solch einer Situation Hoffnung zu haben, wo doch die Hoffnung schon vor Jahren unter Tonnen von Sand begraben wurde. Aber die Berichte über die Bildung einer neuen Regierung und die Ernennung eines Präsidenten im Südwesten der USA scheinen ein kleiner Lichtblick zu sein...

Was du bisher erlebt hast...

Du hast die Katastrophe von 2062 als Kind miterlebt, kannst dich aber nur noch schwach an bessere Zeiten erinnern. Deine Familie gehörte zu den wenigen Überlebenden, die sich nach der Katastrophe eine neue Existenz aufbauen konnten.

Es ist noch nicht lange her, dass selbst dieses Glück im Unglück zerbrach. Du warst in den Wastelands, als dein Dorf von einer der Gangs der Region angegriffen wurde. Bei deiner Rückkehr fandest du nichts als Schutt und Asche vor. Und den Tod. Vier Tage hast du Leichen begraben, unter ihnen deine Mutter. Dein Vater und deine Schwester Anie sind verschwunden. Ob sie noch leben, weißt du nicht.

Der Betäubung folgte Trauer, der Trauer folgte der Gedanke an Rache. Du weißt nicht, wie du die Mörder deiner Familie finden wirst und auch nicht, wie du sie bekämpfen willst, aber es gibt keinen Zweifel, dass der Tod deiner Angehörigen und Freunde gesühnt werden wird. Leicht wird es nicht, denn du bist allein und die Gangs sind übermächtig.

Erst vor kurzem hast du dann von der neuen Regierung gehört, die sich im Südwesten gebildet haben soll. Angeblich gibt es sogar einen Kerl, der sich Präsident nennt. Und angeblich sucht der Typ Söldner, um für Ordnung und Stabilität zu sorgen. Das Schicksal scheint sich auf deine Seite zu schlagen. Als Söldner der neuen Regierung und mit anderen zusammen könntest du gegen die Gangs kämpfen und vielleicht die Mörder deiner Familie finden. Der Gedanke an Rache treibt dich voran, und so kommt es, dass du dich eines Morgens vor den Toren der neuen Regierung wieder findest...

Questliste

Ort	Quest	XP	Belohnung
GNO - HQ	Kontaktaufnahme mit der GNO	0	Hoffnung
GNO - HQ	Paß - Beantragung	50	Paß
GNO - HQ	Söldner - Registrierung	0	
GNO - HQ	Das Trainingslager	50	Streiß
GNO - HQ	Grabbesuch	50	
GNO - HQ	Der Ratskulls - Aussteiger	150	
New Safford	Rette New Safford	200	Casa Verde
New Safford	Sara in Gefahr	150	Bowie Village
New Safford	Der verschwundene Wolf	70	
New Safford	Headlines für die Zeitung	150	
New Safford	Die Zeitmaschine	100	Technischer Kram
New Safford	Überprüfe, ob Mike Ballins wirklich verrückt ist!	100	Technischer Kram
New Safford	Die geheime Rattenfleisch - Zutat	80	Tote Ratte
New Safford	Fredos Siedlung	100	Einige Waffen
Wastelands	Die Desert Monks		Viele (!) Waffen
Bowie Village	Das Waffenlager der Ratskulls	380	Viel Rindfleisch
Bowie Village	Schnaps für Bowie Village	200	Ein paar nutzlose Waffen
Bowie Village	Gonzos Mittagessen	160	Eine Erfahrung
Bowie Village	Eine Autobatterie für den Einsiedler	280	Dragunov
Bowie Village	Die verschwundenen Zwillinge	160	
Bowie Village	Der Konvoi	---	Viele Waffen
Bowie Village	Wo gibt es C4?		C4
Bowie Village	Besorge Bison - Fleisch		Bison-Fleisch
Bowie Village	Besorge Bergtiger - Fleisch		Tiger-Fleisch
Bowie Village	Das vertrackte Kistenschloß	---	Waffen
Casa Verde	Der verschwundene Vater	200	
Casa Verde	Der verhinderte Alleinunterhalter	300	Waffenhändler
Casa Verde	Jim - Bob in Love	350	Wanze
Casa Verde	Jim - Bob in Love: Frisch frisiert	125	Haarjournal
Casa Verde	Jim - Bob in Love: Jim - Bobs neue Kleider	250	Jacke
Casa Verde	Jim - Bob in Love: Besorge Seife	125	Seife
Casa Verde	Das Passwort der Festung		"Rosebud"
Casa Verde	Das Drogenlabor der Ratskulls	400	Jede Menge Waffen
Casa Verde	Die erpressten Wissenschaftler	400	Spirit Springs
Casa Verde	Vermesse den alten Bahnhof	300	2 Stk. Fleisch
Güterbahnhof	Die Diesel - Diebe	100	Tote Zivilisten
Spirit Springs	Der Hummer		
Spirit Springs	Zacharys GhettoBlaster	400	2 Kaffee
Spirit Springs	Ein neues Heim für Ian	450	
Spirit Springs	Miliz: Arzt	200	
Spirit Springs	Miliz: Wasserdetektoren & Zelte	150	
Spirit Springs	Miliz: Übungsplatz	250	
Spirit Springs	Die geheimnisvollen Warge	350	5x Auswahl
Spirit Springs	Die Sekte	400	
Spirit Springs	Suche das Hauptquartier der Ratskulls	2000	
Spirit Springs	Der Verräter		Wesleys Tod
Vulture Gulch	Weltraumlauscher		

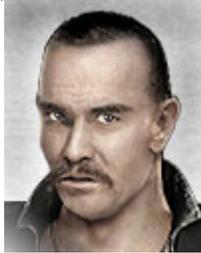
Vulture Gulch	Die zerstrittenen Zwillinge		
Vulture Gulch	Die Selbstschussanlage		
Labyrinth	Die Leiche im Labyrinth		Siebensee / Munition
Copper Hill	Das Wildpferd		Valium
Copper Hill	Die Geiseln der Schatten (Indianerdorf)	---	Quest "Der Verräter"
Copper Hill	Garten Eden		Enttäuschung
Copper Hill	Tres Cabezas	---	Neuer Kartenabschnitt
Copper Hill	Die Geiseln der Schatten (Schattenkonvoi)		Keine
Copper Hill	Die Kindergang	550	6 Molotows
Copper Hill	Der Verräter	750	
Copper Hill	Copper Hill	1000	
Copper Hill	Die Sorgen eines Bürgermeisters	1200	
Copper Hill	Der gestohlene Whiskey		3 Molotows
Copper Hill	Der verschwundene Heiler	500	
Copper Hill	Arena	1000	Rüstungen
Garten Eden	Der Grabschänder	300	
Garten Eden	Eine Kette für Aleshanee	200	
Tres Cabezas	Die Hexen	800	6 Granaten
Vesseltown	Vesseltown	2000	Anies Rettung
Vesseltown	Andrew und das Museum	1500	Zugangscode
Vesseltown	Seans Erfindung	900	Sonnenöl
Vesseltown	Verlasse Vesseltown	1000	
Vesseltown	Ruperts Dokumente		Ruperts Dank
Schattenbasis	Das Hauptquartier der Schatten (Abel vs. GNO)		
Schattenbasis	Sandkleber	1000	Bittschreiben
Schattenbasis	Das Hauptquartier der Schatten (E - Zaun)	1500	
Schattenbasis	Honest, Fun, Lickit	1500	
Schattenbasis	Geburtshilfe	1500	
Schattenhöhle	Die Schattenhöhle		Hidden Cavern
Schlucht	Die Schlucht	800	Hidden Cavern
Schlucht	Die Bastila	400	
Hidden Cavern	Die Verwundeten	500	
Hidden Cavern	Das verschlossene Waffenlager	500	Verteiler
Hidden Cavern	Die Wasserquelle	500	
Hidden Cavern	Die Zeitzünder - Bomben	1500	4 Zeitbomben
Hidden Cavern	Der Einsturz	4000	
Hidden Cavern	Das Bohrgerät (Verteiler einbauen und reparieren)	500	
Hidden Cavern	Das Bohrgerät (Betanken)	500	
Hidden Cavern	Der Plastik - Stick	500	
Hidden Cavern	Das Gehirnimplantat (finden)	500	
Hidden Cavern	Das Gehirnimplantat (einsetzen lassen)	3000	
Hidden Cavern	Die Wissenschaftler	4000	
Biosphäre	Befreie die Biosphäre	5000	Spiel ist gelöst

Die Begleiter

Alle Charaktere haben ganz unterschiedlich ausgeprägte Stärken und Schwächen. Zwar wird allgemein empfohlen, am Anfang 5 Begleiter auszuwählen, aber man kann auch unterwegs welche finden. Manche Begleiter sind annähernd unverzichtbar (Butch, Lin, Victor, Milton), weil man deren Fertigkeitsspektrum nur schwer auf den Hauptcharakter übertragen kann. Andere (Carmen, Henry, Vasquez, Keno) sind gut ersetzbar.

Bild	Name	Beschreibung	Fundort
	Agnes	Agnes ist eine lesbische Vegetarierin, weswegen sie meist komisch angeschaut und ausgegrenzt wird. Sie isst zwar kein Fleisch aber ist sie macht einen hervorragenden Job als Arzt. Einige Begleiter sind leider nicht besonders gut auf sie zu sprechen. Stärke: Medizin	GNO-Hauptquartier
	Butch	Butch ist ein netter Kerl und hat ein gutes Herz. Er steht auf Autos und große Kaliber. Er ist eigentlich der typische "Heavy-Weapons-Guy" wie er in jedem Spiel vorkommt. Drückt ihm etwas großes und schnell feuerndes in die Hand und er sorgt dafür das Hindernisse schnell aus dem Weg sind. Stärken: schwere Waffen, Technik	GNO-Hauptquartier
	Carmen	Carmen ist eine sehr charismatische Blondine, die es versteht alleine mit Worten an ihr Ziel zu kommen. Zieht das nicht benutzt sie auch mal Waffengewalt um dem ganzen Nachdruck zu verleihen. Sie hat eine gewisse Abneigung gegenüber Agnes. Stärken: Reden, leichte Waffen	GNO-Hauptquartier
	Deborah	Deborah ist eine gute Alternative für Milton. Sie versteht etwas von leichten Waffen und Survival. Sie ist besonders um das Wohlergehen von Sand und Storm besorgt, vermutlich da sie einmal eine Tochter hatte, die sie verloren hat. Stärken: leichte Waffen, Survival	Copper Hill
	Francis	Kurz gesagt, Francis sieht aus wie ein Freak, ist aber ganz ok. Seine Schwerpunkte liegen auf Technik und Fahren. Keno kann er auf den Tod nicht ausstehen. Stärken: Fahren, Technik	GNO-Hauptquartier

	Henry	Henry ist ein Schleimer. Er hat Komplimente für alle parat und seine Begeisterung für das Team kennt keine Grenzen. Das macht ihn bei allen ein wenig unbeliebt. So gut er mit Worten umgehen kann, hinkt es doch ein wenig bei den Waffen. Sie sollten einfach gehalten sein, mit speziellen Waffen kann er einfach nichts anfangen. Stärke: Reden	Bowie Village
	Ivana	Ivana ist wirklich nicht die schlaueste, was sie auch offen zugibt, doch sie ist nett und hat bodenständige Pläne für die Zukunft. Genau so Bodenständig wie ihre Pläne ist auch ihre Waffenwahl, groß und laut muss es sein! Sie hat wirklich eine Schwäche für Butch, der begreift allerdings nicht ganz was sie von ihm will. Stärke: schwere Waffen	GNO-Hauptquartier
	Keno	Keno ist der einzige Begleiter der bereits beim Anheuern Ahnung von Sniper Waffen hat. Er ist ein Playboy und grenzenloser Aufreißer, der keine Chance verschenkt sich an alle Frauen ranzumachen die in der Nähe sind. Vor allem Agnes ist nicht vor ihm sicher, er kann es kaum glauben das eine Frau absolut nichts von Männern hält. Stärke: Sniper Waffen	Casa Verde
	Lin	Lin ist nicht sehr gesprächig was ihre Vergangenheit oder Zukunft angeht. Sie weiß allerdings recht viel darüber wie man sich fremde Sachen zu eigen macht und wie man Schlösser in Zierrat verwandelt. Lin ist mit ein wenig Training eine sehr fähige Schlosssexpertin. Stärken: Stehlen, Schlösser öffnen	GNO-Hauptquartier
	Milton	Wenn jemand weiß wie man alleine im Wald überlebt, dann Milton. Er kennt alle Tricks und Kniffe, die es da draußen braucht – und die ein Team von Söldnern braucht. Milton kann Tiere schon früh im Spiel häuten und Wasserquellen finden. Das ist insbesondere dann praktisch, wenn man viel Fleisch und Felle zum Tauschen braucht. Stärke: Survival	New Safford
	Sand	Sand kann ganz gut Schleichen um die Gegner dann mit Wurf Waffen zu ärgern. Das ganze zieht wirklich nur wenn man sie mit Granaten vollpackt, andere Wurf Waffen sind nicht so berauschend. Man sollte sie nicht alleine rekrutieren, sie gibt's nur im Doppelpack mit ihrer Schwester Storm. Stärken: Wurf Waffen, Schleichen	Güterbahnhof

	Storm	<p>Storm ist genau wie ihre Schwester Sand noch ein Teenager. Man sollte es sich gut überlegen die beiden mitzunehmen da die Fähigkeiten der beiden ein wenig durcheinander gehen und bestehende Söldner vielleicht dann doch besser sind. Getrennt sollte man die beiden nicht lassen weil sich eine alleine unwohl fühlt, sie waren ihr ganzes Leben lang noch nie getrennt.</p> <p>Stärken: Schlösser öffnen, Technik</p>	Güterbahnhof
	Siebenseele	<p>Siebenseele ist einer der wohl interessantesten Charaktere. Er ist von indianischer Abstammung und tief mit dem Land verbunden. Am ehesten eignet er sich als Ersatz-Heiler weil er nicht sehr gut mit Schusswaffen umgehen kann. Wer aber einen gebildeten Mediziner in der Truppe mag der nach ganz vorne rennt um in den Nahkampf zu gehen sollte sich Siebenseele schnappen.</p> <p>Stärken: Redegewandtheit, Nahkampf, Medizin</p>	Labyrinth
	Vasquez	<p>Vasquez ist einfach nur ein Arschloch. Er kann niemanden ausstehen, vor allem nicht Agnes, der er sehr oft und sehr gerne sagt das er ihr gerne ihr Genick brechen würde. Henry steht ebenfalls auf seiner persönlichen Abschussliste.</p> <p>Ich nutze Vasquez grundsätzlich nicht.</p> <p>Stärken: Nahkampf, Fahren</p>	GNO-Hauptquartier
	Victor	<p>Victor steht mächtig auf Sachen die Bumm machen! Gibt man ihm ein Päckchen Sprengstoff ist er vollauf begeistert. Er versteht sich recht gut mit Keno und bewundert ihn für dessen einfachen Umgang mit dem anderen Geschlecht.</p> <p>Ich nutze Victor meistens nicht lang, spätestens in Bowie Village fliegt er raus. Anfangs ist er aber unverzichtbar wegen des Sprengstoff-Skills.</p> <p>Stärken: Sprengstoffe, schwere Waffen</p>	GNO-Hauptquartier

Ich stelle meine Anfangsparty meistens aus Butch, Lin, Agnes und Victor zusammen. Victor ist der Charakter, der nach New Safford meistens schon rausfliegt. Dafür kommt hier eigentlich immer Milton dazu. Am Güterbahnhof nehme ich gerne noch Sand mit, die ich zur Sniper-Spezialistin weiterentwickle.

Hin und wieder verzichte ich auf Agnes und Lin, dann ersetze ich die später durch Siebenseele und Storm. Allerdings ist das Spiel ungleich schwerer, wenn man erst einmal die ganzen Kisten und Safes auslassen muss, weil man die Schlösser nicht aufkriegt.

Auf Carmen und Henry verzichte ich in der Regel, weil ich meinen HC mit dem Reden-Talent entsprechend aufbaue.

Will man sich mit den Nebencharakteren ein bisschen beschäftigen, sollte man mit dem Hauptcharakter die anderen mal anklicken und ansprechen. Dann entspannen sich teilweise interessante Dialoge.

Attribute, Fertigkeiten und Talente

In The Fall gibt es eine ganze Reihe von Attributen, die den Charakteren bestimmte Boni verleihen, sofern sie entsprechend gesteigert werden. Seit der Reloaded-Version lassen sich Attribute sogar auf den Wert 25 steigern.

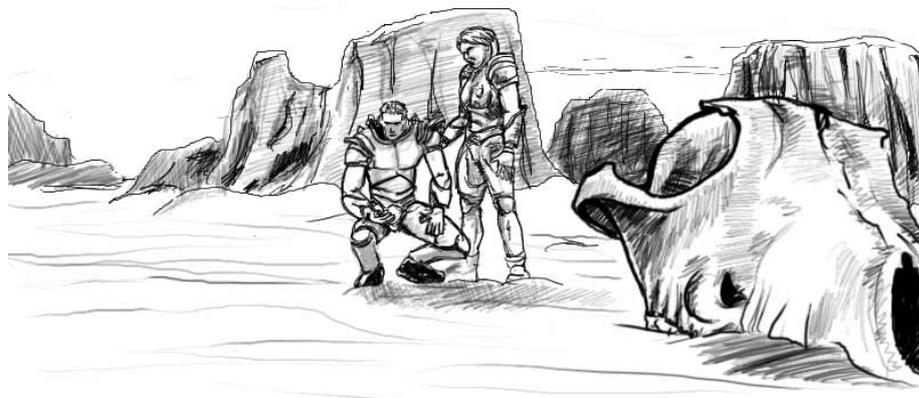
Die 14 Fertigkeiten geben ihre Fähigkeiten wieder und bei Erreichen von Fertigkeitwerten in Höhe von 75, 85 und 99 kann man jeweils ein Talent aus einer vorgegebenen Zufallsauswahl auswählen.

Pro Fertigkeit gibt es 5 Talente – man kann also nicht alle Spezialisierungen erlernen

Attribute

		Stärke	
W	Effekt	W	Effekt
1	<ul style="list-style-type: none"> • 3 kg Tragkraft • -60% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -30% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -60% Nahkampfschaden 	11	<ul style="list-style-type: none"> • 33 kg Tragkraft • +0% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +0% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +0% Nahkampfschaden
2	<ul style="list-style-type: none"> • 6 kg Tragkraft • -60% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -30% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -60% Nahkampfschaden 	12	<ul style="list-style-type: none"> • 36 kg Tragkraft • +0% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +0% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +0% Nahkampfschaden
3	<ul style="list-style-type: none"> • 9 kg Tragkraft • -60% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -30% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -60% Nahkampfschaden 	13	<ul style="list-style-type: none"> • 39 kg Tragkraft • +10% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +10% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +10% Nahkampfschaden
4	<ul style="list-style-type: none"> • 12 kg Tragkraft • -40% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -20% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -40% Nahkampfschaden 	14	<ul style="list-style-type: none"> • 42 kg Tragkraft • +10% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +10% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +10% Nahkampfschaden
5	<ul style="list-style-type: none"> • 15 kg Tragkraft • -40% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -20% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -40% Nahkampfschaden 	15	<ul style="list-style-type: none"> • 45 kg Tragkraft • +10% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +10% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +10% Nahkampfschaden
6	<ul style="list-style-type: none"> • 18 kg Tragkraft • -40% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -20% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -40% Nahkampfschaden 	16	<ul style="list-style-type: none"> • 48 kg Tragkraft • +15% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +15% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +15% Nahkampfschaden
7	<ul style="list-style-type: none"> • 21 kg Tragkraft • -20% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -10% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -20% Nahkampfschaden 	17	<ul style="list-style-type: none"> • 51 kg Tragkraft • +15% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +15% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +15% Nahkampfschaden
8	<ul style="list-style-type: none"> • 24 kg Tragkraft • -20% Treffsicherheit mit schweren Waffen • -10% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • -20% Nahkampfschaden 	18	<ul style="list-style-type: none"> • 54 kg Tragkraft • +15% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +15% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +15% Nahkampfschaden
9	<ul style="list-style-type: none"> • 27 kg Tragkraft • +0% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +0% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +0% Nahkampfschaden 	19	<ul style="list-style-type: none"> • 57 kg Tragkraft • +20% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +20% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +20% Nahkampfschaden
10	<ul style="list-style-type: none"> • 30 kg Tragkraft • +0% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +0% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +0% Nahkampfschaden 	20	<ul style="list-style-type: none"> • 60 kg Tragkraft • +25% Treffsicherheit mit schweren Waffen • +25% Schussgeschwindigkeit mit schweren Waffen • +25% Nahkampfschaden

Beweglichkeit			
W	Effekt	W	Effekt
1	<ul style="list-style-type: none"> -30% Bewegungsgeschwindigkeit -6 Ausweichmalus -30% lautlos bewegen 	11	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Bewegungsgeschwindigkeit Keine Auswirkungen auf Ausweichen Keine Auswirkung auf lautlos bewegen
2	<ul style="list-style-type: none"> -30% Bewegungsgeschwindigkeit -6 Ausweichmalus -30% lautlos bewegen 	12	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Bewegungsgeschwindigkeit Keine Auswirkungen auf Ausweichen Keine Auswirkung auf lautlos bewegen
3	<ul style="list-style-type: none"> -30% Bewegungsgeschwindigkeit -6 Ausweichmalus -30% lautlos bewegen 	13	<ul style="list-style-type: none"> +10% Bewegungsgeschwindigkeit +2 Ausweichbonus +5% lautlos bewegen
4	<ul style="list-style-type: none"> -20% Bewegungsgeschwindigkeit -4 Ausweichmalus -20% lautlos bewegen 	14	<ul style="list-style-type: none"> -+10% Bewegungsgeschwindigkeit +2 Ausweichbonus +5% lautlos bewegen
5	<ul style="list-style-type: none"> -20% Bewegungsgeschwindigkeit -4 Ausweichmalus -20% lautlos bewegen 	15	<ul style="list-style-type: none"> +10% Bewegungsgeschwindigkeit +2 Ausweichbonus +5% lautlos bewegen
6	<ul style="list-style-type: none"> -20% Bewegungsgeschwindigkeit -4 Ausweichmalus -20% lautlos bewegen 	16	<ul style="list-style-type: none"> +20% Bewegungsgeschwindigkeit +4 Ausweichbonus +10% lautlos bewegen
7	<ul style="list-style-type: none"> -10% Bewegungsgeschwindigkeit -2 Ausweichmalus -10% lautlos bewegen 	17	<ul style="list-style-type: none"> +20% Bewegungsgeschwindigkeit +4 Ausweichbonus +10% lautlos bewegen
8	<ul style="list-style-type: none"> -10% Bewegungsgeschwindigkeit -2 Ausweichmalus -10% lautlos bewegen 	18	<ul style="list-style-type: none"> +20% Bewegungsgeschwindigkeit +4 Ausweichbonus +10% lautlos bewegen
9	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Bewegungsgeschwindigkeit Keine Auswirkungen auf Ausweichen Keine Auswirkung auf lautlos bewegen 	19	<ul style="list-style-type: none"> +30% Bewegungsgeschwindigkeit +6 Ausweichbonus +15% lautlos bewegen
10	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Bewegungsgeschwindigkeit Keine Auswirkungen auf Ausweichen Keine Auswirkung auf lautlos bewegen 	20	<ul style="list-style-type: none"> +40% Bewegungsgeschwindigkeit +8 Ausweichbonus +20% lautlos bewegen



Geschicklichkeit			
W	Effekt	W	Effekt
1	<ul style="list-style-type: none"> -30% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -30% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -30% auf Taschendiebstahl -30% auf Schlösser öffnen 	11	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Treffsicherheit Keine Auswirkungen auf Schussgeschwindigkeit Keine Auswirkung auf Taschendiebstahl Keine Auswirkungen auf Schlösser öffnen
2	<ul style="list-style-type: none"> -30% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -30% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -30% auf Taschendiebstahl -30% auf Schlösser öffnen 	12	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Treffsicherheit Keine Auswirkungen auf Schussgeschwindigkeit Keine Auswirkung auf Taschendiebstahl Keine Auswirkungen auf Schlösser öffnen
3	<ul style="list-style-type: none"> -30% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -30% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -30% auf Taschendiebstahl -30% auf Schlösser öffnen 	13	<ul style="list-style-type: none"> +10% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +10% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +10% auf Taschendiebstahl +10% auf Schlösser öffnen
4	<ul style="list-style-type: none"> -20% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -20% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -20% auf Taschendiebstahl -20% auf Schlösser öffnen 	14	<ul style="list-style-type: none"> +10% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +10% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +10% auf Taschendiebstahl +10% auf Schlösser öffnen
5	<ul style="list-style-type: none"> -20% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -20% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -20% auf Taschendiebstahl -20% auf Schlösser öffnen 	15	<ul style="list-style-type: none"> +10% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +10% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +10% auf Taschendiebstahl +10% auf Schlösser öffnen
6	<ul style="list-style-type: none"> -20% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -20% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -20% auf Taschendiebstahl -20% auf Schlösser öffnen 	16	<ul style="list-style-type: none"> +15% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +15% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +15% auf Taschendiebstahl +15% auf Schlösser öffnen
7	<ul style="list-style-type: none"> -10% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -10% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -10% auf Taschendiebstahl -10% auf Schlösser öffnen 	17	<ul style="list-style-type: none"> +15% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +15% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +15% auf Taschendiebstahl +15% auf Schlösser öffnen
8	<ul style="list-style-type: none"> -10% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen -10% Schussgeschwindigkeit für alle schweren Waffen -10% auf Taschendiebstahl -10% auf Schlösser öffnen 	18	<ul style="list-style-type: none"> +15% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +15% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +15% auf Taschendiebstahl +15% auf Schlösser öffnen
9	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Treffsicherheit Keine Auswirkungen auf Schussgeschwindigkeit Keine Auswirkung auf Taschendiebstahl Keine Auswirkungen auf Schlösser öffnen 	19	<ul style="list-style-type: none"> +20% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +20% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +20% auf Taschendiebstahl +20% auf Schlösser öffnen
10	<ul style="list-style-type: none"> Keine Auswirkungen auf Treffsicherheit Keine Auswirkungen auf Schussgeschwindigkeit Keine Auswirkung auf Taschendiebstahl Keine Auswirkungen auf Schlösser öffnen 	20	<ul style="list-style-type: none"> +25% Treffsicherheit für alle außer schweren Waffen +25% Schussgeschwindigkeit für alle schw. Waffen +25% auf Taschendiebstahl +25% auf Schlösser öffnen

Konstitution			
Wert	Effekt	Wert	Effekt
1	<ul style="list-style-type: none"> 5 LE zu Beginn -6 LE Malus bei Stufenanstieg 	11	<ul style="list-style-type: none"> 20 LE zu Beginn 0 LE Malus bei Stufenanstieg
2	<ul style="list-style-type: none"> 5 LE zu Beginn -6 LE Malus bei Stufenanstieg 	12	<ul style="list-style-type: none"> 20 LE zu Beginn 0 LE Malus bei Stufenanstieg
3	<ul style="list-style-type: none"> 5 LE zu Beginn -6 LE Malus bei Stufenanstieg 	13	<ul style="list-style-type: none"> 25 LE zu Beginn +2 LE Bonus bei Stufenanstieg
4	<ul style="list-style-type: none"> 10 LE zu Beginn -4 LE Malus bei Stufenanstieg 	14	<ul style="list-style-type: none"> 25 LE zu Beginn +2 LE Bonus bei Stufenanstieg
5	<ul style="list-style-type: none"> 10 LE zu Beginn -4 LE Malus bei Stufenanstieg 	15	<ul style="list-style-type: none"> 25 LE zu Beginn +2 LE Bonus bei Stufenanstieg
6	<ul style="list-style-type: none"> 10 LE zu Beginn -4 LE Malus bei Stufenanstieg 	16	<ul style="list-style-type: none"> 30 LE zu Beginn +4 LE Bonus bei Stufenanstieg
7	<ul style="list-style-type: none"> 15 LE zu Beginn -2 LE Malus bei Stufenanstieg 	17	<ul style="list-style-type: none"> 30 LE zu Beginn +4 LE Bonus bei Stufenanstieg
8	<ul style="list-style-type: none"> 15 LE zu Beginn -2 LE Malus bei Stufenanstieg 	18	<ul style="list-style-type: none"> 30 LE zu Beginn +4 LE Bonus bei Stufenanstieg
9	<ul style="list-style-type: none"> 20 LE zu Beginn 0 LE Malus bei Stufenanstieg 	19	<ul style="list-style-type: none"> 35 LE zu Beginn +6 LE Bonus bei Stufenanstieg
10	<ul style="list-style-type: none"> 20 LE zu Beginn 0 LE Malus bei Stufenanstieg 	20	<ul style="list-style-type: none"> 40 LE zu Beginn +8 LE Bonus bei Stufenanstieg

Intelligenz			
Wert	Effekt	Wert	Effekt
1	-6 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	11	+0 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
2	-6 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	12	+0 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
3	-6 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	13	+2 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
4	-4 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	14	+2 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
5	-4 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	15	+2 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
6	-4 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	16	+4 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
7	-2 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	17	+4 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
8	-2 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	18	+4 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
9	+0 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	19	+6 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg
10	+0 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg	20	+8 Fertigkeitpunkte bei Aufstieg



Charisma			
Wert	Effekt	Wert	Effekt
1	<ul style="list-style-type: none">-30% auf Redegewandheit+30% Verlängerung von Negativreaktionen	11	<ul style="list-style-type: none">Keine Auswirkung auf RedegewandheitKeine Auswirkung auf Negativreaktionen
2	<ul style="list-style-type: none">-30% auf Redegewandheit+30% Verlängerung von Negativreaktionen	12	<ul style="list-style-type: none">Keine Auswirkung auf RedegewandheitKeine Auswirkung auf Negativreaktionen
3	<ul style="list-style-type: none">-30% auf Redegewandheit+30% Verlängerung von Negativreaktionen	13	<ul style="list-style-type: none">+10% auf Redegewandheit-10% Verkürzung von Negativreaktionen
4	<ul style="list-style-type: none">-20% auf Redegewandheit+20% Verlängerung von Negativreaktionen	14	<ul style="list-style-type: none">+10% auf Redegewandheit-10% Verkürzung von Negativreaktionen
5	<ul style="list-style-type: none">-20% auf Redegewandheit+20% Verlängerung von Negativreaktionen	15	<ul style="list-style-type: none">+10% auf Redegewandheit-10% Verkürzung von Negativreaktionen
6	<ul style="list-style-type: none">-20% auf Redegewandheit+20% Verlängerung von Negativreaktionen	16	<ul style="list-style-type: none">+15% auf Redegewandheit-20% Verkürzung von Negativreaktionen
7	<ul style="list-style-type: none">-10% auf Redegewandheit+10% Verlängerung von Negativreaktionen	17	<ul style="list-style-type: none">+15% auf Redegewandheit-20% Verkürzung von Negativreaktionen
8	<ul style="list-style-type: none">-10% auf Redegewandheit+10% Verlängerung von Negativreaktionen	18	<ul style="list-style-type: none">+15% auf Redegewandheit-20% Verkürzung von Negativreaktionen
9	<ul style="list-style-type: none">Keine Auswirkung auf RedegewandheitKeine Auswirkung auf Negativreaktionen	19	<ul style="list-style-type: none">+20% auf Redegewandheit-30% Verkürzung von Negativreaktionen
10	<ul style="list-style-type: none">Keine Auswirkung auf RedegewandheitKeine Auswirkung auf Negativreaktionen	20	<ul style="list-style-type: none">+25% auf Redegewandheit-40% Verkürzung von Negativreaktionen

Gibt es ein wichtigstes Attribut? Nein. Konstitution ist ziemlich wichtig, Stärke ebenso. Mit Geschicklichkeit verbessern sich alle Waffen (Außer schweren), mit Charisma macht man sich das (Handels-)Leben leichter. Intelligenz ist interessant, um die Fertigkeiten schneller zu steigern.

Wichtig ist, dass man die Beweglichkeit bei der ganzen Gruppe möglichst gleichmäßig entwickelt, sonst zieht sich die Gruppe bei langen Laufstrecken stark auseinander was im Einzelfall gefährlich sein kann.



Fertigkeiten

Nahkampf	
Fertigkeitswert	Effekt
1-10	<ul style="list-style-type: none"> -60% Treffsicherheit -60% Nahkampfschaden
11-29	<ul style="list-style-type: none"> -40% Treffsicherheit -40% Nahkampfschaden
30-44	<ul style="list-style-type: none"> -20% Treffsicherheit -20% Nahkampfschaden
45-54	<ul style="list-style-type: none"> +0% Treffsicherheit +00% Nahkampfschaden
55-69	<ul style="list-style-type: none"> +20% Treffsicherheit +20% Nahkampfschaden
70-84	<ul style="list-style-type: none"> +40% Treffsicherheit +40% Nahkampfschaden
85-94	<ul style="list-style-type: none"> +60% Treffsicherheit +60% Nahkampfschaden
95-99	<ul style="list-style-type: none"> +80% Treffsicherheit +80% Nahkampfschaden

Nahkampf ist eine Fertigkeit, die eigentlich nur in der Arena von Bedeutung ist – und auch hier nur vom Hauptcharakter. An keiner anderen Stelle im Spiel sollte man eigentlich den Nahkampf der Schusswaffe vorziehen.

Leichte Waffen	
Fertigkeitswert	Effekt
1-10	<ul style="list-style-type: none"> -60% Treffsicherheit -60% Schussgeschwindigkeit
11-29	<ul style="list-style-type: none"> -40% Treffsicherheit -40% Schussgeschwindigkeit
30-44	<ul style="list-style-type: none"> -20% Treffsicherheit -20% Schussgeschwindigkeit
45-54	<ul style="list-style-type: none"> +0% Treffsicherheit +00% Schussgeschwindigkeit
55-69	<ul style="list-style-type: none"> +20% Treffsicherheit +20% Schussgeschwindigkeit
70-84	<ul style="list-style-type: none"> +40% Treffsicherheit +40% Schussgeschwindigkeit
85-94	<ul style="list-style-type: none"> +60% Treffsicherheit +60% Schussgeschwindigkeit
95-99	<ul style="list-style-type: none"> +80% Treffsicherheit +80% Schussgeschwindigkeit

Leichte Waffen decken alles vom kleinen Revolver bis zur Uzi, aber auch Schrotflinten ab. Sie haben eine kurze bis mittlere Reichweite und sind allgemein am Anfang des Spiels die Waffen der Wahl. Besonders die vollautomatischen Schnellfeuerwaffen sind recht nützlich – die Ratskulls haben selten schwereres Zeug. Die Talente sind alle recht nützlich.

Schwere Waffen	
Fertigkeitswert	Effekt
1-10	<ul style="list-style-type: none">• -60% Treffsicherheit• -60% Schussgeschwindigkeit
11-29	<ul style="list-style-type: none">• -40% Treffsicherheit• -40% Schussgeschwindigkeit
30-44	<ul style="list-style-type: none">• -20% Treffsicherheit• -20% Schussgeschwindigkeit
45-54	<ul style="list-style-type: none">• +0% Treffsicherheit• +00% Schussgeschwindigkeit
55-69	<ul style="list-style-type: none">• +20% Treffsicherheit• +20% Schussgeschwindigkeit
70-84	<ul style="list-style-type: none">• +40% Treffsicherheit• +40% Schussgeschwindigkeit
85-94	<ul style="list-style-type: none">• +60% Treffsicherheit• +60% Schussgeschwindigkeit
95-99	<ul style="list-style-type: none">• +80% Treffsicherheit• +80% Schussgeschwindigkeit

Schwere Waffen sind wie der Name schon sagt: Schwer im Sinne ihres Gewichtes und schwer im Sinne des Schadens, den sie austeilen. Wobei der Schaden vor allem der teilweise extrem hohen Feuerrate zu verdanken ist.

Sniper Waffen	
Fertigkeitswert	Effekt
1-10	<ul style="list-style-type: none">• -60% Treffsicherheit• -60% Schussgeschwindigkeit
11-29	<ul style="list-style-type: none">• -40% Treffsicherheit• -40% Schussgeschwindigkeit
30-44	<ul style="list-style-type: none">• -20% Treffsicherheit• -20% Schussgeschwindigkeit
45-54	<ul style="list-style-type: none">• +0% Treffsicherheit• +00% Schussgeschwindigkeit
55-69	<ul style="list-style-type: none">• +20% Treffsicherheit• +20% Schussgeschwindigkeit
70-84	<ul style="list-style-type: none">• +40% Treffsicherheit• +40% Schussgeschwindigkeit
85-94	<ul style="list-style-type: none">• +60% Treffsicherheit• +60% Schussgeschwindigkeit
95-99	<ul style="list-style-type: none">• +80% Treffsicherheit• +80% Schussgeschwindigkeit

Sniper-Waffen sind mit die mächtigsten Waffen im Spiel. Am Anfang kann man damit die Gegner pflücken, bevor sie überhaupt in Reichweite kommen, später braucht man das unbedingt, um die feindlichen Scharfschützen auszuschalten.

Wurfwaffen	
Fertigkeitswert	Effekt
1-10	<ul style="list-style-type: none"> • -60% Treffsicherheit • -60% Wurfgeschwindigkeit • 60% Abweichung pro Wurfmeter
11-29	<ul style="list-style-type: none"> • -40% Treffsicherheit • -40% Wurfgeschwindigkeit • 50% Abweichung pro Wurfmeter
30-44	<ul style="list-style-type: none"> • -20% Treffsicherheit • -20% Wurfgeschwindigkeit • 40% Abweichung pro Wurfmeter
45-54	<ul style="list-style-type: none"> • +0% Treffsicherheit • +00% Wurfgeschwindigkeit • 35% Abweichung pro Wurfmeter
55-69	<ul style="list-style-type: none"> • +20% Treffsicherheit • +20% Wurfgeschwindigkeit • 30% Abweichung pro Wurfmeter
70-84	<ul style="list-style-type: none"> • +40% Treffsicherheit • +40% Wurfgeschwindigkeit • 25% Abweichung pro Wurfmeter
85-94	<ul style="list-style-type: none"> • +60% Treffsicherheit • +60% Wurfgeschwindigkeit • 20% Abweichung pro Wurfmeter
95-99	<ul style="list-style-type: none"> • +80% Treffsicherheit • +80% Wurfgeschwindigkeit • 15% Abweichung pro Wurfmeter

Für Wurfwaffen gilt so etwas ähnliches wie für Nahkampfwaffen. Eine ganz nette Idee, aber eigentlich sollte man nie so nah an den Gegner herankommen, dass man das braucht.

Sprengstoffe	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	<ul style="list-style-type: none">• 90% Sprengstoff explodiert bei Berührung (auch Inventar)• 90-95% der LE werden abgezogen
15-39	<ul style="list-style-type: none">• 50% Sprengstoff explodiert bei Berührung (auch Inventar)• 90-95% der LE werden abgezogen
40-54	<ul style="list-style-type: none">• Anwendung Sprengstoffe nicht möglich
55-69	<ul style="list-style-type: none">• Anwendung Benzinbombe, Dynamit• 30% Entschärfung von Benzinbombe, Dynamit
70-84	<ul style="list-style-type: none">• Anwendung C4, Anti-Panzermine, Landmine• 50% Entschärfung von Benzinbombe, Dynamit• 30% Entschärfung von C4 und Minen
85-94	<ul style="list-style-type: none">• Anwendung Schneidladung• 70% Entschärfung von Benzinbombe, Dynamit• 50% Entschärfung von C4 und Minen
95-99	<ul style="list-style-type: none">• Alle Sprengmittel anwenden und entschärfen• 70% Entschärfung von Benzinbombe, Dynamit• 70% Entschärfung von C4 und Minen

Sprengstoffe finden öfter im Spiel Anwendung. Leider gibt es wenigstens zwei Stellen (Der Bunker im Waffenlager der Ratskulls, siehe Bowie Village, und in der Schattenhöhle), bei denen die Anwendung dieses Talents für den Fortgang der Handlung unbedingt notwendig ist. Entweder man hebt also einen seiner Charaktere entsprechend, oder man schleppt eben doch Victor mit...

Survival	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	<ul style="list-style-type: none">• 40% Verletzungsgefahr durch Ausweiden (-5 LE)
15-39	<ul style="list-style-type: none">• 20% Verletzungsgefahr durch Ausweiden (-5 LE)
40-54	<ul style="list-style-type: none">• Ausweiden Fleisch 1 LE
55-69	<ul style="list-style-type: none">• Ausweiden Fleisch 3 LE
70-84	<ul style="list-style-type: none">• Ausweiden Fleisch 6 LE• Häuten• Wasser finden, Radius 30m
85-94	<ul style="list-style-type: none">• Ausweiden Fleisch 8 LE• Entkrallen• Wasser finden, Radius 50m
95-99	<ul style="list-style-type: none">• Ausweiden Fleisch 10 LE• Entzähnen• Wasser finden, Radius 80m

Survival ist sehr nützlich, denn Tierhäute, -zähne und -krallen sind wertvoll und werden auch für manche Quests benötigt. Ein Messer sollte der Survival-Spezialist dabei haben.

Lautlos bewegen	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	• +700% Wahrnehmung durch den Feind
15-39	• +400% Wahrnehmung durch den Feind
40-44	• +200% Wahrnehmung durch den Feind
45-59	• Kein Effekt
60-64	• -30% Wahrnehmung durch den Feind
65-69	• -50% Wahrnehmung durch den Feind
70-74	• -60% Wahrnehmung durch den Feind
75-79	• -70% Wahrnehmung durch den Feind
80-84	• -80% Wahrnehmung durch den Feind
85-89	• -90% Wahrnehmung durch den Feind
90-94	• -94% Wahrnehmung durch den Feind
95-99	• -97% Wahrnehmung durch den Feind

Diese Fähigkeit wirkt nur von hinten – wird man gesehen, wirkt das Talent nicht mehr. Allerdings kann man sich damit an einen Gegner heranschleichen... wenn sich mal eine Gelegenheit ergibt. Ich hab das nie nutzen können.

Taschendiebstahl	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	• -10% Diebstahl von vorne • -20% Diebstahl von hinten
15-39	• -5% Diebstahl von vorne • -10% Diebstahl von hinten
40-54	• Grundchance 10% Diebstahl von vorne • Grundchance 20% Diebstahl von hinten
55-69	• +10% Diebstahl von vorne • +20% Diebstahl von hinten
70-84	• +30% Diebstahl von vorne • +40% Diebstahl von hinten
85-94	• +50% Diebstahl von vorne • +60% Diebstahl von hinten
95-99	• +65% Diebstahl von vorne • +75% Diebstahl von hinten

Taschendiebstahl ist so eine Sache – ich halte das für überflüssig weil man im Verlauf der Abenteuer ohnehin mit Gegenständen zugeschmissen wird. Wer an so etwas Spaß hat kann so mitunter recht schöne Waffen oder Munition finden.

Schlösser öffnen	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	<ul style="list-style-type: none">• +75% Chance, Schloss final zu zerstören• +50% Chance auf kaputten Dietrich
15-39	<ul style="list-style-type: none">• +50% Chance, Schloss final zu zerstören• +40% Chance auf kaputten Dietrich
40-54	<ul style="list-style-type: none">• 0% Chance, Schloss zu öffnen• +30% Chance auf kaputten Dietrich
55-69	<ul style="list-style-type: none">• +20% Chance, Schloss zu öffnen• +20% Chance auf kaputten Dietrich
70-84	<ul style="list-style-type: none">• +40% Chance, Schloss zu öffnen• +7% Chance auf kaputten Dietrich
85-94	<ul style="list-style-type: none">• +60% Chance, Schloss zu öffnen• +5% Chance auf kaputten Dietrich
95-99	<ul style="list-style-type: none">• +80% Chance, Schloss zu öffnen• +4% Chance auf kaputten Dietrich

Ein oft gebrauchtes Talent. Lin bringt da schon hohe Erfahrungswerte mit. Ein Profi-Dietrichset (kann man beim Händler erstehen, Wert 15) erhöht die Chance nochmal um 5%, dass es klappt. Klappt es nicht, einfach öfter probieren, irgendwann gibt das Schloss (oder der Dietrich) nach...

Technik	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	<ul style="list-style-type: none">• +90% Chance, Maschine zu beschädigen• Keine Gegenstände bauen
15-39	<ul style="list-style-type: none">• +50% Chance, Maschine zu beschädigen• Keine Gegenstände bauen
40-54	<ul style="list-style-type: none">• 0% Maschinen bedienen oder reparieren• Keine Gegenstände bauen
55-69	<ul style="list-style-type: none">• 50% Maschinen bedienen• 40% Maschinen reparieren• Einfache Gegenstände bauen
70-84	<ul style="list-style-type: none">• 70% Maschinen bedienen• 60% Maschinen reparieren• Mittelschwere Gegenstände bauen
85-94	<ul style="list-style-type: none">• 90% Maschinen bedienen• 80% Maschinen reparieren• Schwere Gegenstände bauen
95-99	<ul style="list-style-type: none">• 100% Maschinen bedienen• 90% Maschinen reparieren• Hochkomplexe Gegenstände bauen

Sehr nützliches Talent – Manche Gegenstände und Waffen bekommt man nur über diese Fertigkeit.

Fahrgeschick	
Fertigkeitswert	Effekt
1-54	<ul style="list-style-type: none"> • Unfähig, Fahrzeug zu steuern
55-69	<ul style="list-style-type: none"> • +0% Effekt auf Geschwindigkeit • Kein Effekt auf Benzinverbrauch
70-84	<ul style="list-style-type: none"> • +20% Effekt auf Geschwindigkeit • -10% Benzinverbrauch
85-94	<ul style="list-style-type: none"> • +30% Effekt auf Geschwindigkeit • -20% Benzinverbrauch
95-99	<ul style="list-style-type: none"> • +40% Effekt auf Geschwindigkeit • -30% Benzinverbrauch

Sofern man ein Fahrzeug benutzen will (auf manchen Karten ist das echt eine Zeitersparnis!), ist diese Fertigkeit natürlich unabdingbar. Sprit kann man bei Händlern kaufen, aber nicht in unendlichen Mengen.

Redegewandheit	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	<ul style="list-style-type: none"> • -60% Tauschnachteil • Extreme Negativ-Auswirkungen auf Dialoge
15-39	<ul style="list-style-type: none"> • -40% Tauschnachteil • Negativ-Auswirkungen auf Dialoge
40-54	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Auswirkung auf Tauschen • Keine Auswirkungen auf Dialoge
55-69	<ul style="list-style-type: none"> • +20% Tauschvorteil • +30% Chance zu Überreden
70-84	<ul style="list-style-type: none"> • +40% Tauschvorteil • +60% Chance zu Überreden
85-94	<ul style="list-style-type: none"> • +60% Tauschvorteil • +80% Chance zu Überreden
95-99	<ul style="list-style-type: none"> • +80% Tauschvorteil • +1000% Chance zu Überreden

Redegewandheit ist für den Hauptcharakter sehr nützlich. Damit lassen sich beim Händler wesentlich bessere Preise erzielen (Wobei der Händler höchstens ein 1:1 Geschäft macht). Nachteil ist allerdings, dass man so manche Quests zu schnell beendet, ohne die Quest machen zu müssen (beispielsweise am Schrottplatz in Spiritsprings)

Medizin	
Fertigkeitswert	Effekt
1-14	<ul style="list-style-type: none">• -10 LE Standard-Medipack• -25 LE großes Medipack
15-39	<ul style="list-style-type: none">• -5 LE Standard-Medipack• -15 LE großes Medipack
40-54	<ul style="list-style-type: none">• Keine Auswirkung auf Standard-Medipack• Keine Auswirkungen auf großes Medipack
55-69	<ul style="list-style-type: none">• +2 LE Standard-Medipack• +5 LE Großes Medipack
70-84	<ul style="list-style-type: none">• +4 LE Standard-Medipack• +10 LE Großes Medipack
85-94	<ul style="list-style-type: none">• +6 LE Standard-Medipack• +15 LE Großes Medipack
95-99	<ul style="list-style-type: none">• +10 LE Standard-Medipack• +25 LE Großes Medipack

Medizin ist natürlich unabdingbar für die Gruppe. Man kann eine Menge Medipacks erhandeln und sollte diese auch unbedingt immer vorrätig haben. Agnes oder Siebenseele können recht schnell auf hohe Werte kommen und sollten sich auch mit Giften und Alternativmedizin auskennen...

Talente

Talente sind besondere Fähigkeiten oder Spezialisierungen, die bei Erreichen der Fertigkeitwert-Schwelle von 75, 85 und 99 (Achtung: Im Handbuch falsch beschrieben!) ausgewählt werden können. Jeder Charakter kann pro Fertigkeit maximal 3 Talente haben.

Nahkampf

ATK	10% Knockout-Chance pro Nahkampftreffer.
Combo	+20% Chance, nach einem Treffer drei Schläge hintereinander anzubringen, ohne dass der Gegner reagieren kann.
Meiden	-10% Chance, im Nahkampf getroffen zu werden.
Nehmerqualitäten	-30% Schaden pro eingestecktem Nahkampftreffer.
Täuschung	10% Chance, Gegner mit einem Treffer zu verwirren. Dieser ist dann 3 Sekunden bewegungslos.

Die Nahkampftalente werden alle automatisch aktiviert. Ich habe sie nie eingesetzt, da man eigentlich nur in der Arena zum Nahkampf gezwungen wird.

Leichte Waffen

Headshot	+2% Chance auf Headshot bei jedem Treffer. Wirkt nur auf Leichte Waffen.
Kritischer Treffer	+10% Chance auf verdoppelten Schaden bei jedem Treffer aus einer Leichten Waffe.
Schnelles Nachladen	Leichte Waffen nachladen in 1/10 der Zeit.
Stabiler Schuss	Schüsse, die im Liegen abgefeuert werden, erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Schüsse aus dem Stand oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Schüsse im Stehen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn sie aus dem Liegen abgefeuert worden wären. Das Talent wirkt nur auf Leichte Waffen.
Zielgenauigkeit	Höhere Zielgenauigkeit mit Leichten Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 10% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu. (+5 Zielgenauigkeit).

Ich halte *Zielgenauigkeit*, *stabiler Schuss* und *Kritischer Treffer* für die nützlichsten Talente hier. Man erhält eine höhere Reichweite und muss die Charaktere nicht erst hinlegen lassen, um vernünftig treffen zu können. Alle Talente werden automatisch aktiviert.

Schwere Waffen

Kritischer Treffer	+10% Chance auf verdoppelten Schaden bei jedem Treffer aus einer Schweren Waffe.
Schnelles Nachladen	Schwere Waffen nachladen in 1/10 der Zeit.
Schultern	Alle Schweren Waffen belasten den Charakter nur noch mit 30% ihres Gewichtes. Schüsse, die im Liegen abgefeuert werden, erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Schüsse aus dem Stand oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Schüsse im Stehen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn sie aus dem Liegen abgefeuert worden wären. Das Talent wirkt nur auf Schwere Waffen.
Stabiler Schuss	Höhere Zielgenauigkeit mit Schweren Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 10% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu. (+5 Zielgenauigkeit).
Zielgenauigkeit	

Die Talente gleichen jenen der Leichten Waffen, nur ist *Schultern* auch sehr nützlich für Charaktere, die nicht so kräftig sind. Manche schweren Waffen sind – naja – sehr schwer eben...

Sniper Waffen

Headshot	+20% Chance auf Headshot bei jedem Treffer. Wirkt nur auf Sniper Waffen.
Nachtsicht	Erhöht die Treffsicherheit bei Nacht um 20%. Schüsse, die im Liegen abgefeuert werden, erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Schüsse aus dem Stand oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Schüsse im Stehen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn sie aus dem Liegen abgefeuert worden wären. Das Talent wirkt nur auf Schwere Waffen.
Stabiler Schuss	Der Schütze ist liegend bis auf eine Entfernung von 10 m für jeden Feind unsichtbar.
Tarnung	Der Effekt ist permanent aktiv für jeden Charakter, der über das Talent verfügt. Während des Kampfes ist der Tarnungs-Effekt durch eine leichte Transparenz der betreffenden Charaktere erkennbar.
Zielgenauigkeit	Höhere Zielgenauigkeit mit Sniper Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 10% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu. (+5 Zielgenauigkeit).

Auch diese Talente sind sehr ähnlich. Die Tarnung benutze ich eigentlich nie bewusst, weil man sowieso entdeckt wird, sobald man das Feuer eröffnet. *Stabiler Schuss*, *Zielgenauigkeit* und *Nachtsicht/Headshot* halte ich für sinnvoller.

Wurfwaffen

Ninja	+ 10% Treffergenauigkeit mit Shuriken und +100% auf tödliche Treffer mit Shuriken.
Spezialisierung Granaten	+ 10% Extra-Bonus auf Wurfwaffen-Boni bei Granatenwürfen.
Stabiler Wurf	Würfe aus dem Stehen erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Würfe aus dem Liegen oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Würfe im Liegen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn aus dem Stehen geworfen worden wäre.
Zwei-Klingen - Wurf	Zwei Waffen (Messer, Shuriken) werden gleichzeitig geworfen und richten entsprechend doppelten Schaden an, sofern genügen Wurfwaffen zur Verfügung stehen.
Zielgenauigkeit	Höhere Zielgenauigkeit mit Wurfwaffen auf weite Entfernung. Die maximale Wurfdistanz wird um 20% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu. (+10 Zielgenauigkeit).

Da ich im Spiel Wurfwaffen so gut wie nie nutze, kann ich hierzu keine Aussage machen. Prinzipiell machen die Dinger zwar recht viel Schaden, reichen aber nicht sonderlich weit. Mit entsprechendem Schleichen-Bonus könnte man aber sich die eine oder andere Granate an interessanten Punkten fallen lassen...

Sprengstoffe

Entschärfen	Die Chance auf eine erfolgreiche Sprengstoff-Entschärfung (alle Arten) erhöht sich um 30%. Wurde das Talent ausgewählt und hat man einen Sprengstoff-Fertigkeitswert größer/gleich 95, so besteht eine 100%ige Chance auf eine erfolgreiche Entschärfung. Das Entschärfen-Talent wird über das Kontextmenü angewandt
Maximale Sprengwirkung	Sprengkörper, die der Charakter platziert, erzeugen durch geschickte Platzierung bis zu 30% mehr Schaden. Das Talent wird automatisch beim Platzieren angewendet.
Schlösser sprengen	Verschlossene Schlösser an Kisten und Türen können mit Schwarzpulver aufgesprengt werden. Angewendet wird das Talent, indem man das Schwarzpulver auf die Tür, Kiste oder den Safe zieht und anschließend das Schloss per Kontextmenü sprengt.
Sprengfalle erkennen	Beim Öffnen von Türen, Kisten oder Safes werden Sprengfallen automatisch entdeckt und entschärft.
Sprengstoffe bauen	Ein Charakter mit diesem Talent ist in der Lage, selbst Sprengstoffe oder Sprengsätze mit Zeit- oder Fernzünder herzustellen. Sobald das Talent gewählt wird, steht es automatisch für alle Aktivitäten im Kombinations-Panel zur Verfügung.

Manche Gebiete verlangen geradezu einen Sprengstoffexperten. So muss man in der Schattenhöhle vier C4-Ladungen entschärfen – also sollte man das auch können.

Survival

Bester Rastplatz	Der betroffene Charakter hat ein besonderes Talent, den Rastplatz geschickt zu wählen. Damit regeneriert sich die Gruppe beim Rasten um 20% schneller.
Kochen	Ermöglicht es dem Charakter, effizienter sein Fleisch garen. Die Fleischgarung geschieht mittels einer Pfanne, einem Spieß oder einem Topf über dem Lagerfeuer. Gegartes Fleisch gibt dem Spieler üblicherweise die doppelte Lebensenergie zurück als rohes Fleisch. Mit dem Talent „Kochen“ kann diese Wirkung um weitere 50% gesteigert werden.
Tiere beeinflussen	Mit diesem Talent kann man das Verhalten von Tieren verändern. Fluchttiere flüchten nicht mehr, aggressive Tiere greifen nicht mehr an. Das Talent wird automatisch angewendet, sobald Tiere in Reichweite stehen.
Tot stellen	Der Charakter kann sich tot stellen und bleibt im Kampf unbehelligt. Das Talent wird über das Kontextmenü angewendet.
Überlebenswille	Der Überlebenswille der Gruppe erhöht sich, und für 5 Echtzeitminuten steigt die Lebensenergie jedes Charakters in der Gruppe um 10%. Dieses Talent ist nur einmal alle 24 Spielstunden anwendbar. Dieses Talent wird über das Kontextmenü ausgelöst.

Kochen, *Überlebenswille* und *Bester Rastplatz* sind ganz nützlich. *Tot stellen* habe ich nie benutzt und *Tiere beeinflussen* nimmt einem manche Questaufgabe ab.

Lautlos Bewegen

Gruppentarnung	Gruppentarnung wirkt auf alle Gruppenmitglieder im 30-Meter-Umkreis rund um den Charakter, der über das Talent verfügt. Es erlaubt allen betroffenen Charakteren, sich bis zu 10% näher an Feinde heran zu bewegen, ohne entdeckt zu werden.
Nachttarnung	Nachttarnung erlaubt es dem Charakter, sich bei Nacht bis zu 30% näher an Feinde heran zu bewegen, ohne entdeckt zu werden. Das Talent ist permanent aktiv bei jedem Charakter, dem es zur Verfügung steht.
Schnell robben	Dieses Talent erlaubt es dem Charakter, in Schleichgeschwindigkeit zu robben. Es wird automatisch aktiviert, sobald man robbt.
Schnell schleichen	Dieses Talent erlaubt es dem Charakter, in Laufgeschwindigkeit zu schleichen. Es wird automatisch aktiviert, sobald man schleicht.
Tarnung	Tarnung erlaubt es dem Charakter, sich bis zu 20% näher an Feinde heran zu bewegen, ohne entdeckt zu werden. Das Talent ist permanent aktiv bei jedem Charakter, dem es zur Verfügung steht.

Mit *Gruppentarnung* ist das seltsamste Talent des Spiels gefunden. Schluckt der Schleichende den Schall der Kameraden? Davon abgesehen sind die wenigsten Quests auf Heimlichkeit aus – mit roher Gewalt kommt man in der Regel wesentlich besser zurecht.

Taschendiebstahl

Ablenkung	Lenkt das Opfer ab, so dass seine Chancen sinken, einen Taschendiebstahl von vorne rechtzeitig zu bemerken.
Anschleichen	Der Charakter kann sich unbemerkt von hinten an sein Opfer heranschleichen. Dadurch steigen die Chancen, sein Opfer erfolgreich von hinten zu bestehlen.
Innentaschen	Erlaubt es dem Spieler, beim Taschendiebstahl auch Gegenstände aus den Innentaschen des Opfers zu entwenden. Die Ausbeute erhöht sich damit erheblich. Das Talent gelangt automatisch zur Anwendung, wenn man einen Taschendiebstahl ausführt.
Rausreden	Erwischt worden beim Taschendiebstahl? Kein Problem mit diesem Talent! Dem Charakter fällt immer eine dumme Ausrede ein, warum die Wertsachen seines Opfers in der eigenen Tasche gelandet sind. Die Auswirkungen beim Erwischt werden reduziert auf Null.
Schmeicheln	Der Charakter kann mittels Schmeichelei Opfer des jeweils anderen Geschlechts einlullen. Dadurch erhöht sich die Chance auf einen erfolgreichen Diebstahl um 30%.

Ich halte die Fertigkeit *Taschendiebstahl* für ein nettes, aber überflüssiges Gimmick. Ähnlich geht es mir mit den Talenten, aber wenn dann würde ich wohl mit *Innentaschen* anfangen.

Schlösser öffnen

Schlossfallen finden	Beim Untersuchen von Schlössern werden Schlossfallen automatisch entdeckt.
Schlossfallentrick	Klingen- und Giftfallen werden beim Öffnen automatisch entschärft.
Spezialisierung Kisten	20% Bonus auf das Öffnen von Kisten.
Spezialisierung Safes	20% Bonus auf das Öffnen von Safes.
Spezialisierung Türen	20% Bonus auf das Öffnen von Türen.

Hier sind – abgesehen von der Spezialisierung Türen – eigentlich alle Talente sehr nützlich. Vorsicht bei Schlössern mit Sprengfallen: die muss ein Sprengstoffspezialist knacken.

Technik

Munition manipulieren	Dieses Talent ermöglicht es, aus gewöhnlicher Munition DumDum-Geschosse herzustellen. Dieser Vorgang wird über das Kombinier-Menü gesteuert.
Rüstungen verstärken	Bei Anwendung dauerhaft + 1 auf Lederrüstungen, Kettenpanzer und Plattenpanzer. Aufruf: Über Kontextmenü-Button, wenn Item im Inventar rechtsgeklickt.
Rüstungsteile verstärken	Bei Anwendung dauerhaft + 1 auf alle Helme, Schuhe und Handschuhe. Aufruf: Über Kontextmenü-Button, wenn Item im Inventar rechtsgeklickt.
Tuning	Ermöglicht es, die Fahrzeuggeschwindigkeit um 20% zu erhöhen. Dieses Talent wird über das Kontextmenü angewandt.
Waffen reparieren	Beschädigte Waffen können repariert werden. Die Anwendung geht über das Kontextmenü.

Sehr nützliche Talente, jedes für sich. Reparierte Waffen haben einen wesentlich höheren Tauschwert, DumDum-Geschosse machen mehr Schaden (Feile benötigt!) und verbesserte Rüstungen sind eben besser.

Fahrgeschick

Fahrtricks	Mit diesem Talent kann der Fahrer das Fahrverhalten seines Vehikels optimieren (engere Kurven, steilere Hänge). Die Anwendung geschieht automatisch.
Fahrzeuge reparieren	Reduziert den Schaden an einem Fahrzeug auf Null. Das Talent kann beliebig oft angewendet werden.
Ökonomisch fahren	Senkt den Benzinverbrauch beim Fahren um 20%. Die Anwendung geschieht automatisch, wenn der Fahrer über das Talent verfügt.
Road Trip	Reisen zwischen den Karten mit einem Fahrzeug verlaufen erholsamer. Wenn der Fahrer über dieses Talent verfügt, regeneriert die gesamte Gruppe während der Reise Lebensenergie. Dieses Talent wird automatisch angewendet.
Schonend fahren	Dieses Talent versetzt den Charakter in die Lage, schonender zu fahren und somit LE-Verlust am Fahrzeug während des Reisens zu vermeiden.

Früher gab es hier die Talente *Helikopter fliegen*, *Fahrzeugkampf* und *Panzerfahrzeuge fahren*. Die sind nun ersetzt durch *Fahrzeuge reparieren*, *Road Trip* und *schonend fahren*. Diese sollte man auch unbedingt benutzen!

Redegewandtheit

Beleidigen	Feindliche Angriffe auf sich ziehen: Alle Feinde (bis auf Tiere), die den Charakter sehen und sich im Abstand bis zu 30 m befinden, erkennen nur noch den beleidigenden Charakter als Feind. Während der Spieler seine Feinde beleidigt, ist er nicht für andere Aktivitäten blockiert.
Entertainment	Versetzt den Charakter in die Lage, NSCs zu unterhalten. Dafür erhält er von diesen eine Belohnung. Das Talent kann über das Kontextmenü angewandt werden.
Handeln	20% Bonus für den Tauschvorteil beim Händler. Dieses Talent wird während des Handelns automatisch angewandt.
Lehren	Der Charakter kann seine stärkste Fertigkeit, an einen anderen Charakter weitervermitteln. Dieser erhält dann einen 5 %-Bonus. Das Talent kann über das Kontextmenü angewandt werden.
Moral steigern	Die Gruppe erhält eine höhere Moral, und für 5 Echtzeitminuten + 10% auf alle Fertigkeiten. Das Talent wird über Kontextmenü angewandt und ist nur einmal alle 24 Spielstunden anwendbar.

Die Talente *Konversation* und *Überreden* sind durch *Lehren* und *Entertainment* ersetzt worden. Abgesehen von *Handeln* nutze ich aber keines dieser Talente...

Medizin

Alternativmedizin	Ermöglicht das Heilen und Entgiften mittels verschiedener Kräuter. Außerdem können mit diesem Talent aus Kräutern und Bienenwachs Heilsalben hergestellt werden.
Psychologie	Die Psyche eines Charakters wird positiv beeinflusst und er erhält für 5 Echtzeitminuten einen Bonus von +2 auf alle Attribute. Diese Fertigkeit wird über das Kontextmenü angewandt und ist nur einmal alle 24 Spielstunden anwendbar.
Regeneration	Beschleunigt die Regeneration während des Rastens um 20%.
Spezialisierung leichte Wunden	Mit diesem Talent kann man leichte Verwundungen komplett ohne Medipack heilen. Charaktere mit einer Lebensenergie von 85% und mehr können damit vollständig wiederhergestellt werden. Dieses Talent ist über das Kontextmenü anzuwenden.
Wiederbelebung	Mit diesem Talent können tote bzw. ohnmächtige Charaktere wieder belebt werden, allerdings nur innerhalb von 5 Echtzeitminuten nach ihrem Ableben.

Nützlich sind hier meines Erachtens nach vor allem Alternativmedizin, Spezialisierung leichte Wunden (spart Medipacks!) und Wiederbelebung. Psychologie nutze ich nie und die Notwendigkeit für Wiederbelebung versuche ich eigentlich zu vermeiden...

Medikamente

Es gibt eine Reihe von Medikamenten und Drogen, die nicht nur als super Zahlungsmittel brauchbar sind, sondern auch eine interessante Wirkung entfalten können.

Name	Effekt	Wirkungsdauer
Amphetamine	Stärke + 2 Beweglichkeit +2 Geschicklichkeit +2 Konstitution + 4	60 Echtzeitminuten
Anabole Steroide	Stärke + 2 LE + 20%	60 Echtzeitminuten
Androstenedione	Stärke + 3	45 Echtzeitminuten
Creatine Max	Stärke + 2	45 Echtzeitminuten
Guarana	Beweglichkeit + 2 Geschicklichkeit + 2	60 Echtzeitminuten
Koka	Charisma + 2	45 Echtzeitminuten
Palladine	LE + 30%	30 Echtzeitminuten
Pheromone	Charisma + 3	45 Echtzeitminuten
Ritaldon	Beweglichkeit + 3	45 Echtzeitminuten
Tramaldione	LE + 25%	30 Echtzeitminuten

Waffenliste

Nahkampfwaffen			Wurfaffen und Bomben			
Waffe	Schaden	Wert	Waffe	Typ	Schaden	Wert
Axt	10/60	10	HE Granate	Granate	30/80	5
Baseballschläger	9/22	3	Splittergranate	Granate	40/90	7
Dönermesser	12/25	17	Benzinbombe mit Lunte	Granate	150/200	3
Elektroschocker	10/40	17	Shuriken	Wurfaffe	50/150	6
Großes Messer	9/25	15	Dart	Wurfaffe	10/25	3
Katana	70/120	35	Molotov	Wurfaffe	20/40	5
Kettensäge	50/200	25	Wurfmesser	Wurfaffe	100/150	3
Keule	8/15	4	Antipanzermine	Mine	500/600	20
Machete	20/30	20	C4-Ladung	Bombe	150/200	30
Messer	6/18	7	C4-Ladung mit Nägeln	Bombe	150/200	31
Rostiger Eisenstab	6/24	1	C4 mit Zeitzünder	Zeitbombe	150/200	15
Schlagring	4/12	2	C4 mit Zeitz. + Nägeln	Zeitbombe	150/200	16
Stachelkeule	35/70	10	Düngerbombe	Bombe	150/200	15
Totschläger	10/20	3	Dynamit	Bombe	150/200	10
Zerbrochene Flasche	6/25	0	Landmine	Mine	250/300	3

Nahkampfwaffen haben nur eine kurze Reichweite (logisch). Der Schaden wird immer in minimaler / maximaler Schaden angegeben. Nahkampfwaffen und Explosivaffen machen sehr viel Schaden, sind aber langsam.

Pistolen						
Waffe	Kaliber	Schaden	Reichweite	Salve	Magazin	Wert
Automag 3	7,62 nato	4/5	22	1	5	7
Beretta 92F	9 mm	2/3	13	1	15	6
Colt .45 Government	.45	4/5	14	1	7	7
Colt Anaconda	.44	3/4	17	1	6	8
Colt Special	.38	1/2	10	1	6	2
Desert Eagle	.50 AE	5/7	15	1	7	2
Glock 21	.45	4/5	13	1	13	9
HK USP 45	.45	4/5	15	1	12	10
Kartoffelkanone	Kartoffeln	3/3	13	1	15	20
Laserpistole	Laserbatterie	15/17	35	3	20	50
Paintball Pistole	Balls	1/1	13	1	15	3
Sig Sauer	.357	2/3	13	1	13	3
Walther PPK	7,65 mm	4/5	13	1	7	3

DumDum - Geschosse verursachen höheren, Unterschall-Munition geringeren Schaden. Die Unterschallmunition ist leiser als die normale, hat aber auch eine geringere Reichweite. Pistolen sind am Anfang alles, was man hat. Meistens genügen sie aber auch.

Maschinenpistolen						
Waffe	Kaliber	Schaden	Reichweite	Salve	Magazin	Wert
AK Su74	5,45 mm	2/3	26	4	30	15
HK MP 5 SMG	9 mm	2/3	22	3	30	15
HK MP 7 SMG EAA	4,6 mm	2/2	30	3	20	35
HK UMP 45	.45	4/5	24	3	25	14
MAC 10	.45	4/5	20	6	30	12
Micro Uzi	9 mm	2/3	18	6	30	9
P90 SMG	5,7 mm	2/2	26	3	50	12
Steyr TMP	9 mm	2/3	22	4	30	10
Super LW	.45	4/5	25	10	30	50
Uzi SMG	9 mm	2/3	23	5	30	10

DumDum-Geschosse verursachen höheren, Unterschall-Munition geringeren Schaden. Die Unterschallmunition ist leiser als die normale. Am Anfang sind die Maschinenpistolen eigentlich die Waffen der Wahl – die meisten Charaktere können mit leichten Waffen halbwegs umgehen und die MPs sind den Pistolen der Gegner überlegen. Zudem kann man die meisten mit Schalldämpfer und/oder Laserpointern ausrüsten, was sie recht leise und zielsicher macht.

Später ersetzen schwere Waffen und Sniper-Waffen mit hoher Reichweite die leichten Waffen und machen sie daher überflüssig. Daher sollte man sich auch überlegen, ob man nicht lieber in den schweren bzw. in den Scharfschützenwaffen levelt...

Leichte Gewehre und Schrotgewehre						
Waffe	Kaliber	Schaden	Reichweite	Salve	Magazin	Wert
Browning B-S / Double Barrell	2"12 Cal	14/17	17	1	2	13
Calico M950	9 mm	2/3	23	1	50	15
HK CAWS	3"12 Cal	15/18	26	1/3	10	35
LW Hammer	2"12 Cal	14/17	18	10	10	50
Quadhammer	2"12 Cal	14/17	20	20	20	200
Remington M870	2"12 Cal	14/17	20	1	7	15
SPAS 15	2"12 Cal	14/17	21	3	6	25

Der Quadhammer ist eine einzigartige Waffe, die man in Vesseltown finden kann. Die Karte dafür nennt sich "*Schriftdokument*" und ist bei den Desert Monks zu finden. Die Quadhammer liegt bei einer Steininformation beim abgestürzten Helikopter.

Schrotflinten sind generell eher für kurze Reichweiten gedacht, wirken dann aber verheerend. Allerdings muss man sich dem Feuer des Feindes mitunter ziemlich lange aussetzen, bevor man selbst zum Gegenschlag ansetzen kann.

Gegen Ende verlieren die Schrotflinten jegliche Bedeutung, weil die Gegner mit Sniperwaffen ausgerüstet sind.

Schwere Waffen (Gewehre)						
Waffe	Kaliber	Schaden	Reichweite	Salve	Magazin	Wert
AK47 Assault Rifle	7,62 mm soviet	4/5	32	4	30	25
AK74 Assault Rifle	5,45 mm	2/3	36	4	30	25
Calico M900	9 mm	2/3	33	1	50	25
Famas Assault Rifle	5,56 mm	4/5	34	5	30	27
FN MAG	7,62 nato	4/5	41	15	100	35
HK G11 Assault Rifle	4,73x33 mm	3/7	37	3	45	40
HK G36C Assault Rifle	5,56 mm	4/5	37	4	30	40
HK G41	5,56 mm	4/5	34	33	30	30
HK XM8 Assault Rifle	5,56 mm	4/5	36	3	30	35
M14 Rifle	7,62 nato	4/5	30	12	20	14
M249 SAW	5,56 mm	4/5	40	15	100	30
M4A1 Assault Rifle	5,56 mm	4/5	36	3	30	25
M60 Maschinengewehr	7,62 nato	4/5	43	13	100	35
MG3 Maschinengewehr	7,62 nato	4/5	38	18	50	32
Plasma Blaster	Laserbatterie	15/17	50	10	40	200
RPK 74 Leichte Maschinengewehr	5,45 mm	2/3	40	12	45	33
SA-80 Assault Rifle	5,56 mm	4/5	38	3	30	28
SIG SG-552 Assault Rifle	5,56 mm	4/5	32	3	20	30
Simonov SKS Assault Rifle	7,62 mm soviet	4/5	32	1	10	15
Steyr AUG Assault Rifle	5,56 mm	4/5	38	4	30	25

Der Plasma Blaster ist eine einzigartige Waffe, die man in Vulture Gulch finden kann. Hierzu muss man die Türme der Selbstschussanlage beim Bunker untersuchen – am besten, nachdem man sie im Inneren des Bunkers deaktiviert hat.

Schwere Waffen (Granat- und Raketenwerfer)						
Waffe	Kaliber	Schaden	Reichweite	Salve	Magazin	Wert
GMG OCSW	25 mm HE	30/40	50	1	20	100
LAW	LAW Ammo	95/115	40	1	1	75
M79 Granatwerfer	40 mm HE	30/40	30	1	1	25
RPG-7	40 mm HE RPG	85/100	40	1	1	80

Granatwerfer sind eigentlich ziemlich lustig. Man kann mit einem Schlag ziemlich große Gegnergruppen vernichten, was natürlich ein sehr mächtiges Werkzeug ist. Leider sind die Feinde selten so nett, sich derart zu massieren, dass das klappt.

Sniperwaffen						
Waffe	Kaliber	Schaden	Reichweite	Salve	Magazin	Wert
Armbrust	Armbrustbolzen	22/25	33	1	1	60
Barrett M82A1M	.50 BMG	15/25	75	1	8	90
Dragunov SVD	7.62x54mmR	6/7	50	1	10	100
DSR1	7,62 nato	4/5	60	1	5	200
M24	7,62 nato	4/5	50	1	10	80
PSG-1	7,62 nato	4/5	55	1	8	150
Railgun	2,5 JHP	60/80	75	1	1	300
SR-800	7,62 nato	4/5	60	1	10	300

Scharfschützengewehre sind in mancherlei Hinsicht die mächtigsten Waffen im Spiel. Insbesondere die Railguns, die gegen Ende des Spiels von den GNO-Soldaten benutzt werden sind wirklich mächtige Dinger.

Empfehlenswert ist es, wenigstens zwei, besser vier Mitglieder der eigenen Gruppe auf Scharfschützenwaffen zu trainieren. Da die Dinger nicht sonderlich schwer sind (Von der Railgun und der Barrett mal abgesehen) bieten sich dafür die sonst eher auf leichte Waffen spezialisierten Figuren (Lin, Agnes...) an.

Die SR-800 Sniper Rifle ist die dritte einzigartige Waffe, die im Spiel gefunden werden kann. Hierzu ist es notwendig, in der Schattenbasis nach der Videosequenz mit Präsident Hayes ein wenig nach Helmut zu suchen. Legt der sich schlafen, legt er sein Gewehr neben sich und dann kann man es mit hohem Level in "Lautlos bewegen" klauen. Ist nicht ganz fair... Aber eines der besten Gewehre im Spiel.

Ich würde sehr empfehlen, die Scharfschützengewehre, die ein 7,62 mm nato Kaliber benötigen mit der Variante "duplex" auszustatten. Die ist ca. 60% genauer als die reguläre Version.

Itemkombinationen (Mach Dein Ding!)

Eine sehr schöne Option von The Fall ist zweifellos, dass man Gegenstände auch selbst bauen kann – entsprechender Fertigkeitwert bzw. Talent vorausgesetzt. Damit lassen sich nicht nur ganz nette Waffenkombinationen (Siehe: Kartoffelkanone!) herstellen, sondern auch Rüstungen selbst bauen oder besondere Medizin brauen.

Die meisten vermeintlich unnützen Gegenstände im Spiel können für eine Itemkombination verwendet werden – eine Ausnahme hiervon bilden die seltsamen roten Scherben, Bilderrahmen und andere Schrotteile. Im Zweifel nichts wegwerfen.

Kombinierte Items sind mitunter beim Händler auch recht wertvoll.

Waffen und Munition herstellen

gewünschte Waffe	Leichte Waffe & Laserpointer
Schwierigkeit Herstellung	0
Benötigte Gegenstände:	Leichte Waffe Laserpointer Klebeband
gewünschte Waffe	Leichte Waffe & Schalldämpfer
Schwierigkeit Herstellung	0
Benötigte Gegenstände:	Leichte Waffe Schalldämpfer
gewünschte Waffe	Abgesägte Schrotflinte
Schwierigkeit Herstellung	55
Benötigte Gegenstände:	Browning B SS oder Remington M870 Eisensäge
gewünschte Waffe	Schwere Waffe und Schrotflinte
Schwierigkeit Herstellung	55
Benötigte Gegenstände:	abgesägte Browning B SS oder Remington M870 Klebeband
gewünschte Waffe	"Kartoffel-Kanone"
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände:	Autoschalldämpfer Dichtungsring Haarspray Feuerzeug
gewünschte Waffe	Benzinbombe mit Lunte
Schwierigkeit Herstellung	55
Benötigte Gegenstände:	Lumpen Flasche mit Fusel
gewünschte Waffe	Rauchgranate
Schwierigkeit Herstellung	75
Benötigte Gegenstände:	Salpeter Zucker Blechdose Zeitzünder
gewünschte Waffe	Säure-Wurfgeschöß
Schwierigkeit Herstellung	65

Benötigte Gegenstände:	Salz-Säure Glühbirne
gewünschte Waffe	Haftladung mit Nägeln, zeitgesteuert
Schwierigkeit Herstellung	95
Benötigte Gegenstände:	Kurze Nägel C4 Haftladung (zeitgesteuert)
gewünschte Waffe	C4 Ladung mit Nägeln und Fernzünder
Schwierigkeit Herstellung	95
Benötigte Gegenstände:	Kurze Nägel C4 Haftladung mit Fernzünder
gewünschte Waffe	Kunstdünger Sprengstoff mit Zeitzünder
Schwierigkeit Herstellung	0
Benötigte Gegenstände:	Ammonium Nitrat (Kunstdünger) Diesel Bleirohr Zeitzünder
gewünschte Waffe	Kunstdünger Sprengstoff mit Fernzünder
Schwierigkeit Herstellung	0
Benötigte Gegenstände:	Ammonium Nitrat (Kunstdünger) Diesel Bleirohr Fernzünder
gewünschte Waffe	Stachelkeule
Schwierigkeit Herstellung	55
Benötigte Gegenstände:	Baseball-Schläger Lange Nägel
gewünschte Waffe	Elektroschocker
Schwierigkeit Herstellung	95
Benötigte Gegenstände:	Stahlrohr Batterie Trafo Kupferdraht Klebeband
gewünschte Waffe	DumDum-Geschoss
Schwierigkeit Herstellung	85
Benötigte Gegenstände:	Feile 4,6mm, 5,7mm, 7,65mm, 9mm, .357, .38, .44, .45, .50 AE

Rüstungen herstellen

Gewünschte Rüstung	Kettenrüstung
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände	Rolle Stahldraht Kurbel Zange
Gewünschte Rüstung	Kugelfang
Schwierigkeit Herstellung	75
Benötigte Gegenstände	Stahlplatten Langer Lederriemen Nieten
Gewünschte Rüstung	Plattenrüstung
Schwierigkeit Herstellung	75
Benötigte Gegenstände	Eisenplatten Langer Lederriemen Schmiedehammer

Medizin herstellen

Gewünschter Gegenstand	Gegengift
Schwierigkeit Herstellung	80
Benötigte Gegenstände	Engelswurz Wasserschlauch
Gewünschte Gegenstand	Salbe
Schwierigkeit Herstellung	70-80
Benötigte Gegenstände	Salbentopf Bienenwachs Aloe Vera, Bärlauch oder Bibernelle
Gewünschte Gegenstand	Valiumapfel
Schwierigkeit Herstellung	0
Benötigte Gegenstände	Valium Apfel

Zeugs herstellen

Gewünschter Gegenstand	Gesellschaftsspiel
Schwierigkeit Herstellung	95
Benötigte Gegenstände	Holzbrett Großes Messer Farben Patronenhülsen oder Kugelgehäuse Würfel
Gewünschte Gegenstand	Improvisiertes Dietrich-Set
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände	Schneebesen Zange
Gewünschte Gegenstand	Ghettoblaster reparieren
Schwierigkeit Herstellung	60
Benötigte Gegenstände	Defekter Ghettoblaster Solarzellen
Gewünschter Gegenstand	Schönes Armband (Krallen)
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände:	Kurze Lederschnur Bärenkrallen / Tigerkrallen / Wolfskrallen / Hyänenkrallen oder Wildhundkrallen
Gewünschter Gegenstand	Schönes Armband (Zähne)
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände:	Kurze Lederschnur Bärenzähne / Tigerzähne / Wolfszähne / Hyänenzähne oder Wildhundzähne
Gewünschter Gegenstand	Sehr schönes Armband
Schwierigkeit Herstellung	75
Benötigte Gegenstände:	Kurze Lederschnur Bärenkrallen / Tigerkrallen / Wolfskrallen / Hyänenkrallen oder Wildhundkrallen Bärenzähne / Tigerzähne / Wolfszähne / Hyänenzähne oder Wildhundzähne
Gewünschter Gegenstand	Schöne Kette (Krallen)
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände:	Lange Lederschnur Bärenkrallen / Tigerkrallen / Wolfskrallen / Hyänenkrallen oder Wildhundkrallen
Gewünschter Gegenstand	Schöne Kette (Zähne)
Schwierigkeit Herstellung	65
Benötigte Gegenstände:	Lange Lederschnur Bärenzähne / Tigerzähne / Wolfszähne / Hyänenzähne oder Wildhundzähne
Gewünschter Gegenstand	Sehr schöne Kette mit Anhänger
Schwierigkeit Herstellung	75
Benötigte Gegenstände:	Lange Lederschnur Bärenkrallen / Tigerkrallen / Wolfskrallen / Hyänenkrallen / Wildhundkrallen Bärenzähne / Tigerzähne / Wolfszähne / Hyänenzähne / Wildhundzähne

Fahrzeuge

In "The Fall" lassen sich verschiedene Fahrzeuge finden und steuern. Voraussetzung dafür ist natürlich ein gewisser Mindestwert im Fahrgeschick.

Bei Fahrzeugen sollte man aufpassen, dass man sie nicht zu sehr beschädigt – schon das normale fahren kostet die Dinger Hitpoints, von Zusammenstößen und anderen Unfällen gar nicht mal zu reden. Nebenbei verhält sich das Fahrzeug, wenn man gegen eine Person fährt, genauso, als wie wenn man gegen eine Wand knallt.

Zu den nützlichsten Funktionen gehört zweifelsohne das Inventar, also der Kofferraum des Fahrzeugs, welches man mittels rechtem Mausklick auf das Abbild des Fahrzeugs erreicht, wenn es aktiv ist. Man muss also schon mal am Steuer gesessen haben. Das Inventar ist nur in der Anzahl der Gegenstände, nicht im Gewicht beschränkt – man kann sich also eine hübsche Sammlung schwerer Waffen zulegen.

Folgende Fahrzeuge gibt es im Spiel:

- Bowie Village: Ein Humvee (HMMWV) westlich vom Dorf auf der zweiten Straße
- Casa Verde: Der rote Pickup der Drogendealer (Wahrscheinlich ist ein Ford F-350 gemeint).
- Spiritsprings: Der schwarze Pickup im Hauptquartier der Ratskulls
- Vesseltown: Panzerfahrzeug im Nordwesten
- Schattenbasis: Wüstenbuggy

In gewisser Weise gehört auch der Flughund in Vesseltown dazu. Der ist aber eine einmalige Sache...



Walkthrough Hauptquartier der GNO



Dies ist das Hauptquartier der Regierung der neuen Ordnung. Der Präsident und die wichtigsten Nebenstellen befinden sich hier. Das Trainingslager bringt bei erstem Bestehen volle 50 XP.

Söldner: Agnes (Medizin, Survival), Butch (Schwere Waffen, Technik), Ivana (Schwere Waffen, Fahren), Victor (Schwere Waffen, Sprengstoffe), Vasquez (Nahkampf, Fahren), Carmen (Reden), Francis (Technik, Fahren), Lin (Stehlen, Schlösser öffnen)

Kontaktaufnahme mit dem "Government of the New Order"

Questgeber: Niemand **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Hoffnung
Gehe vom Startpunkt aus direkt geradeaus runter zum Platz wo die Guillotine steht. Wenn der Mann dort geköpft und die Lautsprecherdurchsage beendet ist kann man mit dem Präsidenten reden der dort steht. Er steht nicht in der Menge sondern ein paar Schritte abseits und wird von zwei Wachen begleitet. Wenn man mit ihm redet und ihm sagt das man Söldner für die GNO werden möchte gilt die Quest als erledigt.

Pass Beantragung

Questgeber: Präsident Hayes **Erfahrung:** 50 XP **Belohnung:** Pass
Der Präsident schickt einen nach dem anfänglichen Gespräch auf dem Hinrichtungsplatz zu Lucas, von dem man sich einen Pass ausstellen lassen soll **(b)**. Hat man sich den Pass ausstellen lassen ist die Aufgabe erledigt.

Söldner Registrierung

Questgeber: Präsident Hayes **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Startausrüstung
Kaum kommt man mit seinem neuen Pass nach draußen gibt es wieder ein Gespräch mit dem Präsidenten. Man soll sich dann bei Wesley melden um seine Startausrüstung zu bekommen. Folgt man der Straße, auf der man gerade steht, nach Norden, kommt man auf eine Art Zeltlager. Dort befindet sich Wesley. Nach einer Unterhaltung kann man sich dann erste Söldner aussuchen und die Quest ist damit erledigt.

Das Trainingslager

Questgeber: Niemand **Erfahrung:** 50 XP **Belohnung:** Stress
Westlich des Söldnercamps gibt es ein Trainingslager. Hier kann man die Grundfunktionen des Spiels unter Anleitung eines Ausbilders ausprobieren. Kein offizieller Quest, macht aber Spaß.

Grabbesuch

Questgeber: Wesley **Erfahrung:** 50 XP **Belohnung:** Trauer
Von Wesley hat man erfahren das der eigene Vater es leider nicht mehr geschafft hat. Man beschließt das Grab zu besuchen. Dies liegt außerhalb der Mauern der GNO im Osten **(d)**. Verlässt man das Lager und folgt der Mauer außen nach links kommt man irgendwann dort an. Es folgt eine kleine Sequenz und die Quest ist vorbei.

Der Ratskull-Aussteiger

Questgeber: Wesley **Erfahrung:** 150 XP **Belohnung:**
Die erste Aufgabe ist es, nach New Safford zu reisen und dort David, einem ehemaligen Ratskull, Informationen über die Ratskulls zu entlocken. Vom Startpunkt in New Safford aus einfach geradeaus, dort steht sein Haus.
[Weiter in New Safford → Seite 43]

New Safford

New Safford ist ein kleines von Gangs gepeinigtes Nest. Zeit hier etwas aufzuräumen. Ursprünglich hierher geschickt um den Aussteiger David über die Ratskulls zu befragen, steckt man bald knietief in den Problemen dieser Region.

Söldner: Milton (Survival)

Rette New Safford

Questgeber: David Erfahrung: 200 XP Belohnung:

Gehe zu Ben in New Safford **(a)** und sag ihm, dass die Ratskulls dabei sind, anzugreifen, und das er alle Dorfbewohner in Sicherheit bringen soll. Sind alle abgehauen hat man ein paar Minuten alles vorzubereiten bevor die Ratskulls kommen. Hierbei gibt es zwei Strategien: Entweder, man organisiert den Sprengstoff von Jay, oder man kämpft sich durch. Sind alle 8 Ratskulls tot, ist die Quest beendet.

Sara in Gefahr

Questgeber: Ben / David Erfahrung: 150 XP Belohnung: Standort Drogenlabor

Nachdem das Dorf gerettet ist geh wieder zu Ben und frag ihn nach Sara. Man erfährt das sie lange nicht mehr da war. Man findet sie samt ihren Entführern in einem kleinen Camp **(d)** ganz im Südosten der Karte, einfach hinten aus dem Dorf raus.

Headlines für die Zeitung

Questgeber: Reporter Erfahrung: 150 XP Belohnung: Standort von Milton

Der Redakteur braucht Hilfe bei der Suche nach Schlagzeilen. Da wir gerade in der Gegend sind wird es sowieso bald einige Neuigkeiten geben. Die Headlines bekommt man nach folgenden Quests: Rette New Safford, Sara in Gefahr, Die Zeitmaschine, Die geheime Rattenfleisch-Zutat, Vari der Wolf. Hat man alle diese fünf Quests erledigt hat man fünf prima Aufmacher für die erste Zeitungsausgabe.

Die Zeitmaschine

Questgeber: Tiberius Erfahrung: 100 XP Belohnung: Krempel

In Dustville schraubt ein Typ namens Tiberius an einer Karre mit ner dicken Turbine drin herum, er will einen Flux-Kompensator haben. Hat man die Quest angenommen findet man Marty samt dem Flux-Kompensator bei den Containern die am Verlagshaus **(e)** stehen. Den Flux Kompensator bekommt man nicht automatisch sondern muss ihn nach dem Gespräch mit Marty aufheben. Man sollte Tiberius aber zuerst sagen, dass er verrückt sei, es lohnt sich!

Die Raumkapsel

Questgeber: Tiberius Erfahrung: 0 XP Belohnung: Neuer Ort auf der Karte

Hat während des Gesprächs mit Tiberius erklärt, dass das Ganze völlig verrückt sei, dann verweist dieser auf Mike und man erfährt von ihm, wo Mike Ballins zu finden ist. Der ist angeblich total durchgeknallt und wohnt in einer alten Raumkapsel.

[weiter zu Mike Ballins → Seite 46]

Die geheime Rattenfleisch-Zutat

Questgeber: Fleischverkäufer **Erfahrung:** 80 XP **Belohnung:** Rattenfleisch

Der Fleischhändler im nördlichen Dorf raucht einen an ob man auch kommt um sich wegen dem Fleisch zu beschweren. Er erzählt einem dann das er nicht mehr an seine Kräuter herankommt weil auf dem Weg ein Rudel Wölfe parkt. Von seinem Stand aus einfach nach Osten blicken, dort ist eine Art Schlucht, ein beginnender Einschnitt in die Berge, das ist der Weg von dem er sprach. Alle Wölfe erledigen und zurück zum Händler. Das Fleisch ruhig annehmen, das braucht man noch.

Fredos Siedlung

Questgeber: Fredo **Erfahrung:** 100 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Am Eingang von Dustville **(b)** findet man den alten Fredo zwischen den Trümmern eines Hauses. Dieser fällt einem vor allem dadurch auf das er lautstark herumflucht. Ein Gespräch mit ihm bringt einem einige Informationen über die Gangs in der Gegend sowie die Infos über einen neuen Ort, Fredos alte Siedlung.

[weiter zu Fredos Siedlung → Seite 47]

Der verschwundene Wolf

Questgeber: Bobby **Erfahrung:** 70 XP **Belohnung:**

Bobby in New Safford **(b)** ist ganz traurig das sein Wolf Vari weg ist - man geht wieder durch den Hintereingang hinaus zu der Ansammlung von Kisten und dem Pferch den man direkt sehen kann. Geht man näher an die Kisten sieht man den Wolf. Zieht man dann das Rattenfleisch (oder anderes Fleisch, das Rattenfleisch gab's aber kostenlos) auf den Wolf, folgt dieser einem. Man kann dann zurück zum Jungen welcher sich bedankt.

Das Waffenlager der Ratskulls

Questgeber: Niemand **Erfahrung:** 400 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Die Ratskulls, die Sara bewacht hatten, haben einen Schmierzettel bei sich. Diesem kann man entnehmen das es in der Gegend ein Waffenlager der Ratskulls gibt. Dieses wird dann auch auf der Karte verzeichnet sodass man dort auch sofort hin kann.

[weiter in Bowie Village → Seite 48]

Das Drogenlabor der Ratskulls

Questgeber: David **Erfahrung:** 400 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Nachdem Sara in Sicherheit ist, geht's wieder zurück zu David **(a)**, der einem dann den Ort verrät wo sich das Drogenlabor befindet.

[weiter in Casa Verde → Seite 52]

Die Raumkapsel / Mike Ballins

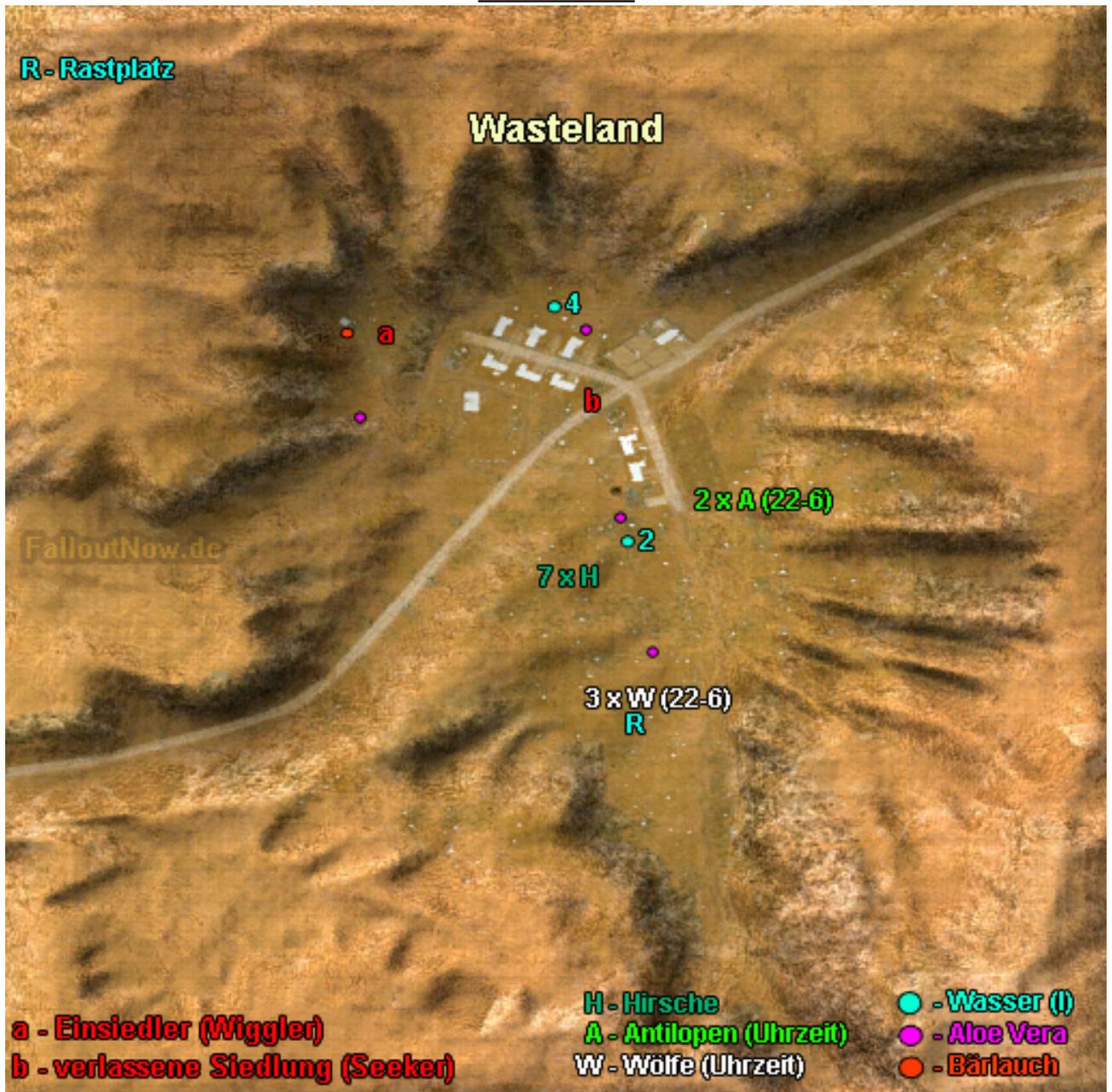


Mike Ballins wartet schon seit einigen Jahren darauf, das Houston ihm eine Antwort oder Hilfe schickt. Er ist mit seiner Raumkapsel hier in der Wüste abgestürzt und denkt er wäre auf einem anderen Planeten. Gut das er sich so sehr an seine Hoffnung klammert.

Man kann hier ein paar Kräuter finden, einen Helm und Solarzellen im Müllcontainer und ein paar Wildhunde.

Überprüfe, ob Mike Ballins wirklich verrückt ist

Questgeber: Tiberius **Erfahrung:** 100 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte
Mike Ballins ruft hier nach Houston und möchte dann, dass man sich identifiziert. Wenn man dann sagt man sei Captain Buck Rogers und ihn fragt, warum er noch nicht wieder weggeflogen sei, dann hat man die Quest gelöst und bekommt 100 Erfahrungspunkte.

Wastelands**Fredos Siedlung**

Questgeber:

Fredo

Erfahrung:

100 XP Belohnung:

Neuer Ort auf der Karte

Nach Erhalt der Quest hat man Zugang zu einem neuen Kartenabschnitt. Töte die dort anwesenden Seeker(A-E). Hier gibt es noch einiges zu holen, die Seeker waren beim Plündern recht nachlässig. Es gibt recht viele Kisten mit für den Anfang netten Inhalten - die aber erst geknackt werden müssen. Vorsicht vor giftigen Schlossfallen! Danach rede mit Wiggler und du bekommst den Standort für eine weitere Karte.

[weiter im Desert Monk Lager → Seite 58]

Bowie Village



Nachdem man angekommen ist findet man sich in einer recht fruchtbaren Gegend. Man sollte allerdings aufpassen wo man lang läuft, denn der Minengürtel der um das Waffenlager gezogen wurde hat es in sich.

Pete, der ebenfalls von den Ratskulls geschädigte Bauer, hilft einem dort hinein zu kommen indem er einige seiner Kühe benutzt um eine kleine Schneise in den Minengürtel zu sprengen. Hat man das Lager aufgeräumt findet man einen verschlossenen Bunker.

Söldner: Henry (Reden)

Die verschwundenen Zwillinge

Questgeber: Luisa **Erfahrung:** 160 XP **Belohnung:** Felle und Fleisch

Wie man erfährt vermisst eine Mutter ihre beiden Zwillingstöchter Mia und Pia. Diese findet man etwas nordwestlich vom Einsiedler in der Nähe einiger Wölfe (q). Bringt man die kleinen zurück zu ihrer Mutter ist die Quest beendet.

Schnaps für Bowie Village

Questgeber: Dorfältester **Erfahrung:** 200 XP **Belohnung:** Ein paar nutzlose Waffen

Man erfährt es aus einem Gespräch mit dem Dorfältesten: Der Fusel wird in Bowie Village knapp und dagegen muss etwas getan werden. Im Nordosten am Rande des Minengürtels befindet sich die Brennerei von Bowie Village (c). Diese wird von 3 teils stark angetrunkenen Ratskulls besetzt. Abknallen, zurück zum Dorfältesten und Belohnung kassieren.

Gonzos Mittagessen

Questgeber: Niemand **Erfahrung:** 160 XP **Belohnung:** Eine Erfahrung fürs Leben

Barbara kann man in der Dorfmitte treffen, sie scheint ziemlich aufgelöst zu sein durch ein Missgeschick das ihr passiert ist. Die Echse die das Mittagessen ihres Gatten werden sollte ist ihr entwischt und sie fürchtet das er ihr etwas antun könnte. Da wir so freundlich sind besuchen wir Gonzo mal um ihm die Umstände genauer zu erklären. Er ist leider nicht einsichtig und wird so als Dünger in seinem eigenen Acker zu seines eigenen Schicksals Schmied. Zurück zu Barbara und ihr die frohe Kunde überbracht. Quest beendet.

Eine Autobatterie für den Einsiedler

Questgeber: Einsiedler **Erfahrung:** 120 XP **Belohnung:** Dragunov Rosie

Der Einsiedler der nicht weit nordöstlich von Bowie Village wohnt (k) bietet einem ein Scharfschützengewehr an, wenn man ihm eine Autobatterie besorgt. Schafft man es nicht ihn zu überreden das Gewehr für lau zu überlassen muss man halt doch die Batterie besorgen. McKansee in Bowie Village überlässt einem die Batterie für drei Schläuche mit Wasser, sollte man es schaffen auch ihn nicht überredet zu bekommen. Für diese überlässt der Einsiedler einem dann eine Calico, einen Molotovcocktail sowie die heißbegehrte Dragunov.

Das Waffenlager der Ratskulls

Questgeber: Niemand **Erfahrung:** 400 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Um das Waffenlager zu erobern, überredet man Pete dazu, seine Kühe durch den Minengürtel zu jagen. Danach tötet man die vier Wachleute und steht dann vor einem verschlossenen Bunker. Um den aufzusprengen, braucht man C4.

Wo gibt es C4?

Sobald man vor dem verschlossenen Bunker steht, stellt man fest das man C4 braucht um ihn auf zu bekommen. Donald in Bowie Village hat welches. Man findet ihn im etwas höher gelegenen Steinbruch direkt seitlich im Dorf. Dieser möchte, sollte man den Preis nicht

mit Überreden drücken können, Bergtiger- und Bison- Fleisch. Gibt man ihm dieses bekommt man das C4.

Fleisch für den Sprengmeister

Questgeber: Donald Erfahrung: 0 XP Belohnung: C4

Im Nordwesten des Gebietes, nahe des Startortes, befindet sich viel Weideland mit ab und zu einzelnen Bäumen. Dort liegt der Kadaver eines Bisons. Etwas weiter nochmals im Nordwesten grast auch ein lebendes. **(b)** Das wird abgeknallt und ausgeweidet. Hat man einen guten Wert im Überreden kann man versuchen Donald zu überzeugen dass das Bison-Fleisch reicht.

Ansonsten braucht man noch Bergtiger. Da diese Tiere äußerst selten und daher auch schwer zu finden sind, muss man sich den Rat eines erfahrenen Jägers einholen. Walde- mar kann einem helfen, entweder für zwei Schläuche mit Wasser (Oder bereits leergetrun- kene, stört ihn nicht) oder man überredet ihn einem für lau zu helfen. Klappt dies nicht muss man allerdings gleich sechs Schläuche besorgen. Also vorher abspeichern. Man er- fährt das es im Westen ein Plateau gibt wo ein weibliches Exemplar jede Nacht umher- streift. Der Ort ist auf der Karte markiert **(p)** und der Hauptcharakter sagt einem auch wenn man an der richtigen Stelle ist. Die Tigerin kommt immer kurz nach 0:00 Uhr. Um- bringen, Ausweiden, fertig. Auch dieses Fleisch alleine reicht wenn man Donald überre- den kann.

Das vertrackte Kistenschloss

Questgeber: Niemand Erfahrung: 0 XP Belohnung: Kisteninhalt

Die Kiste im aufgesprengten Bunker ist leider verschlossen. Doch ist es kein gewöhnliches Schloss, für das man einen Spezialisten braucht. Luke in Bowie Village ist ein geschickter Schlosser und sieht sich die Sache an wenn man ihn darum bittet. Ist man angekommen stellt er fest das er dafür dann doch einen speziellen Dietrich braucht. Hermann der Schmied (Auf der Anhöhe in der Nähe von Donald) hat solch einen und rückt ihn für eine gewisse Menge an Wasser heraus wenn man es nicht schafft ihn anderweitig zu Überre- den. Mit dem Spezialdietrich kann Luke dann die Truhe öffnen.

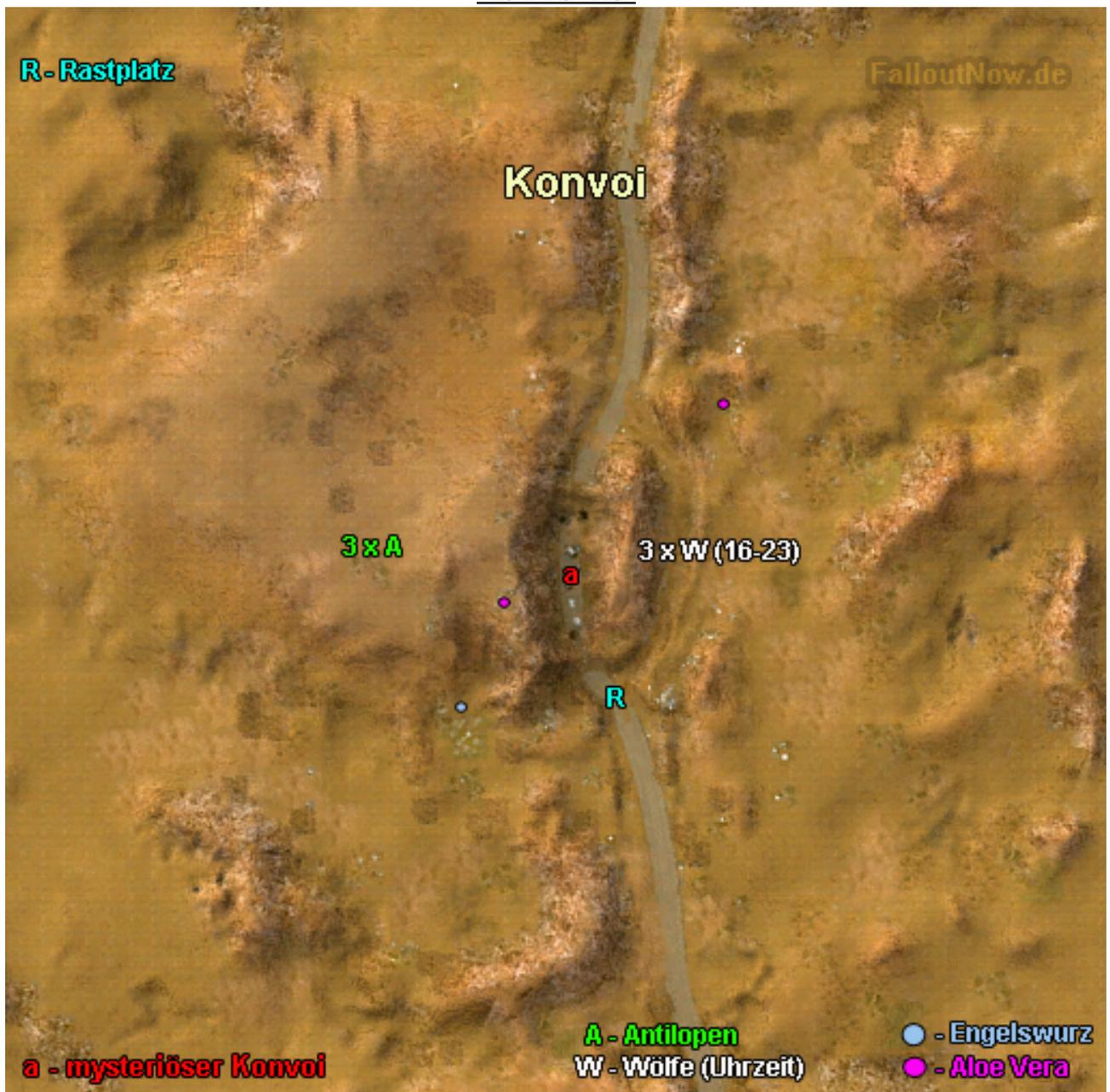
Kann aber auch reichen, es Lin ein paarmal probieren zu lassen.

Der Konvoi

Questgeber: Buch Erfahrung: 400 XP Belohnung: Neuer Ort auf der Karte

In den Dokumenten die man im Bunker gefunden hat ist "Der Konvoi" erwähnt. Ein ge- heimnisvoller Ort der selbst den abgebrühtesten Gangs das Herz in die Hose rutschen lässt.

[weiter in "Der Konvoi" → Seite 51]

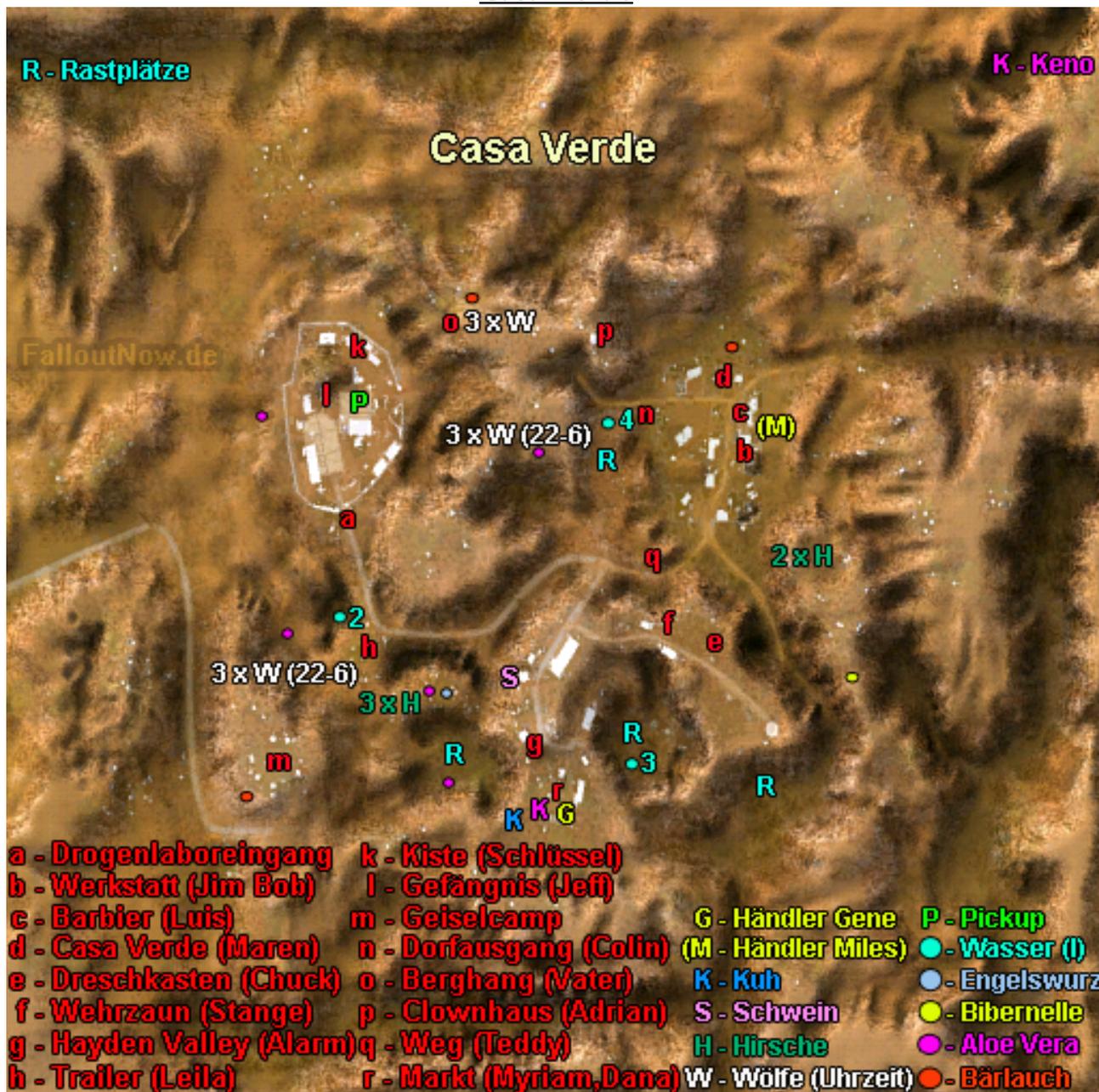
Der Konvoi**Der Konvoi**

Questgeber: Buch Erfahrung: 0 XP Belohnung: Sehr viele Waffen
 Diese Karte ist sehr mysteriös, hier befindet sich ein völlig unversehrter Konvoi, nur dass sämtliche Menschen, die in dem Konvoi unterwegs waren, tot sind. Es scheinen weder Kämpfe stattgefunden zu haben, noch wurden die Leichen jemals von Tieren aufgeessen. Selbst alle Ausrüstungsgegenstände sind noch bei den Leichen und in den Fahrzeugen. Ob es dazu jemals eine Lösung geben wird?

Hinweis: Bevor man die Karte betritt sollte man viel Stauraum schaffen!

Noch ein Hinweis: Unbedingt alle Leichen und Fahrzeuge ausräumen - verlässt man die Karte, ist das Zeug sonst weg...

Casa Verde



Hier befindet sich das Drogenlabor der Ratskulls. Im Nordosten liegt das Dorf Casa Verde und im Süden befindet sich Hayden Valley.

Wenn man vorhat, unvorbereitet in das Labor hinein zu preschen wird man ziemlich schnell enttäuscht sein. Man findet bei einem mehr oder weniger freundlichen Gespräch mit den Wachen vor dem Labor heraus das man ein Passwort benötigt, greift man an verliert man unausweichlich. Folgt man der Straße von dort nach Süden befindet sich dort am Wegesrand das Domizil der "lieblichen Leila". Sie wird von den Ratskulls regelmäßig wegen ihrer "Dienste" besucht und gibt nach kurzem Gespräch gerne Details über das Labor. Nachdem man weiß das jeden Morgen ein Kurier kommt und kurz bei ihr anhält, um Spaß zu haben, benötigt man eine Wanze die man am Wagen anbringen kann um das Passwort abzuhören.

Jim-Bob im Nordöstlichen Dorf hat eine, trennt sich nach einigen Aufgaben auch von dieser. Dann wird in der Nähe von Leila gewartet und ca. um 10-12 Uhr kommen die Kuriere und legen ihren kurzen Stop ein. Die Wanze mit der Maus auf das Auto ziehen und zwei Videosequenzen später hat man das Passwort.

Man kann nun in das Drogenlabor und wird nicht als Feind angesehen. Nachdem man die Ratskulls alle erledigt hat befreit man die Gefangenen und nach kurzem Gespräch mit diesen ebenfalls ihre Familien, die sich etwas Südwestlich des Lagers auf einem Plateau befinden. Sind alle wieder vereint erfährt man den Ort an dem sich das Hauptquartier der Ratskulls befindet, Spiritsprings.

Söldner: Keno (Sniper Waffen)

Der verschwundene Vater

Questgeber: Colin **Erfahrung:** 200 XP **Belohnung:** keine
Der kleine Colin befindet sich am westlichen Ausgang des nordöstlichen Dorfes und vermisst seinen Vater, der in den Wald gegangen ist um zu Jagen. Der Vater befindet sich ungefähr auf dem Weg wenn man vom Haus des Alleinunterhalters direkt zum Drogenlabor läuft (f). Er ist leider tot. Bringt man die Kette, die neben ihm liegt, zu Colin ist die Quest beendet.

Der Alleinunterhalter

Questgeber: Nigel **Erfahrung:** 300 XP **Belohnung:** Waffenhändler in Casa Verde
Auf dem Markt des südlichen Dorfes ist gut was los, doch zum Leidwesen der Veranstalter taucht der Alleinunterhalter einfach nicht auf. Man soll nachschauen was dort los ist und ihn dazu bringen aufzutreten. Dort angekommen (g) erfährt man des der Vater des Jungen krank und der Junge selbst stark eingeschüchtert ist, da er seinen Talisman verloren hat, einen Teddy. Man kann ihm entweder gut zureden das er es auch ohne seinen Talisman schafft, ihn mit Schnaps betrunken machen, wo er sich auf dem Markt aber lächerlich machen wird, oder ihm seinen Teddy zurückbringen. Dieser liegt an einem Baum (k) südlich des nordöstlichen Dorfes. Ist der Auftritt gut gelaufen gibt es vom Auftraggeber eine tolle Belohnung, man erfährt wo sich ein guter Waffenhändler aufhält, im Hinterhof der Häuser von Jim-Bob und dem Friseur.

Vermesse den alten Bahnhof

Questgeber: Myriam **Erfahrung:** 300 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte
Auf dem Marktplatz in Hayden Valley steht Myriam, sie möchte das man einen alten Güterbahnhof vermisst, sie ist Kartenzeichnerin. Der Ort befindet sich dann auf der Reisekarte.

[weiter beim Güterbahnhof → Seite 56]

Jim-Bob in Love

Questgeber: Jim-Bob **Erfahrung:** 350 XP **Belohnung:** Wanze und Walkie-Talkie

Jim-Bob möchte als Gegenleistung für die Wanze mit Dana aus dem Nachbardorf ausgehen. Das Problem an der Sache ist: Seine Haare gleichen einer verfilzten Matte und er stinkt wie ein Iltis. Die Aufgabe ist also klar: mach einen Menschen aus Jim-Bob. Am besten besorgt man sich dafür erst mal einen willigen Friseur der den Kampf aufnimmt, ein Stück Seife damit die vielen Schmutzschichten von ihm runterkommen und etwas neues zum Anziehen. Hat man das alles beisammen spricht man ihn noch mal an und erklärt ihm das es losgehen kann. Nach einer Videosequenz kommt Jim-Bob überglücklich wieder von seinem Date zurück und wir bekommen schließlich die Wanze.

Ich empfehle unbedingt, später nochmal die beiden Turteltauben zu besuchen!

Jim-Bob in Love: Frisch frisiert

Questgeber: Jim-Bob **Erfahrung:** 125 XP **Belohnung:** Haarjournal

Als erstes gilt es einen Barbier zu besorgen der sich Jim-Bob annehmen möchte. Das ist gar nicht so einfach, aber zum Glück gibt es gleich nebenan einen. Für was nettes zum Anziehen wird er sich mit Jim-Bob's Haaren auseinandersetzen, gibt man ihm einfach "Normale Kleidung" so ist der Deal komplett. Alternativ kann man ihn auch Überzeugen das es eine astreine Werbung für ihn wäre wenn er so was wie Jim-Bob wieder hinbekommen würde.

Jim-Bob in Love: Besorge Seife

Questgeber: Jim-Bob **Erfahrung:** 125 XP **Belohnung:** Seife

Genau links vom Haus des Friseurs wäscht im Garten des Nachbarhauses eine Frau die Wäsche und sie hat sogar Seife! Man kann ihr die Seife abschwatzen, sie gegen Fleisch und Wasser oder am einfachsten das Frisurenmagazin vom Friseur eintauschen das man bei Abschluss des Haarschneide-Deals bekommen hat.

Jim-Bob in Love: Jim-Bobs neue Kleider

Questgeber: Jim-Bob **Erfahrung:** 250 XP **Belohnung:** Rattenfelljacke

Rattenfell soll dieses Jahr ja total 'in' sein. Wirklich erstaunlich das gerade Chuck im südlichen Dorf bei der Dreschmaschine eine besitzt. Leider ist er sehr unkooperativ und trennt sich ungern von dieser. Wie zu erwarten, kann man sie ihm nicht abschwatzen, also muss man sich was anderes ausdenken.

Solche Dreschmaschinen sind ja sehr störanfällig... Guckt man sich diese genauer an und friemelt dann auch noch daran herum kommt man auf den Gedanken einfach eine Stange in den Antrieb zu stecken. Wenn man sich die Maschine anschaut (muss man unter Umständen öfter machen) geht Chuck kurz weg. In der Zwischenzeit zieht man die Eisenstange die man am Dorfeingang bei den aus dem Boden ragenden Spießen finden kann aus dem Inventar direkt auf die Maschine, worauf sie verkeilt, und wartet bis Chuck wiederkommt. Diesem kann man dann das Angebot machen die Maschine zu reparieren (natürlich gegen etwas im Tausch...).

Ist die Fähigkeit Technik niedriger als 70 legt er sich selbst drunter und schraubt daran herum. Diese letzte Möglichkeit erfordert dann doch etwas mehr Tücke. Folgt man dem

Weg zurück zum Dorf kommt man zum großen runden Kornspeicher, vor dem ein Alarmmast steht. Löst man diesen aus bricht Panik bei Chuck aus und man kann sich dann in aller Ruhe die Jacke von der Maschine pflücken.

Die erpressten Wissenschaftler

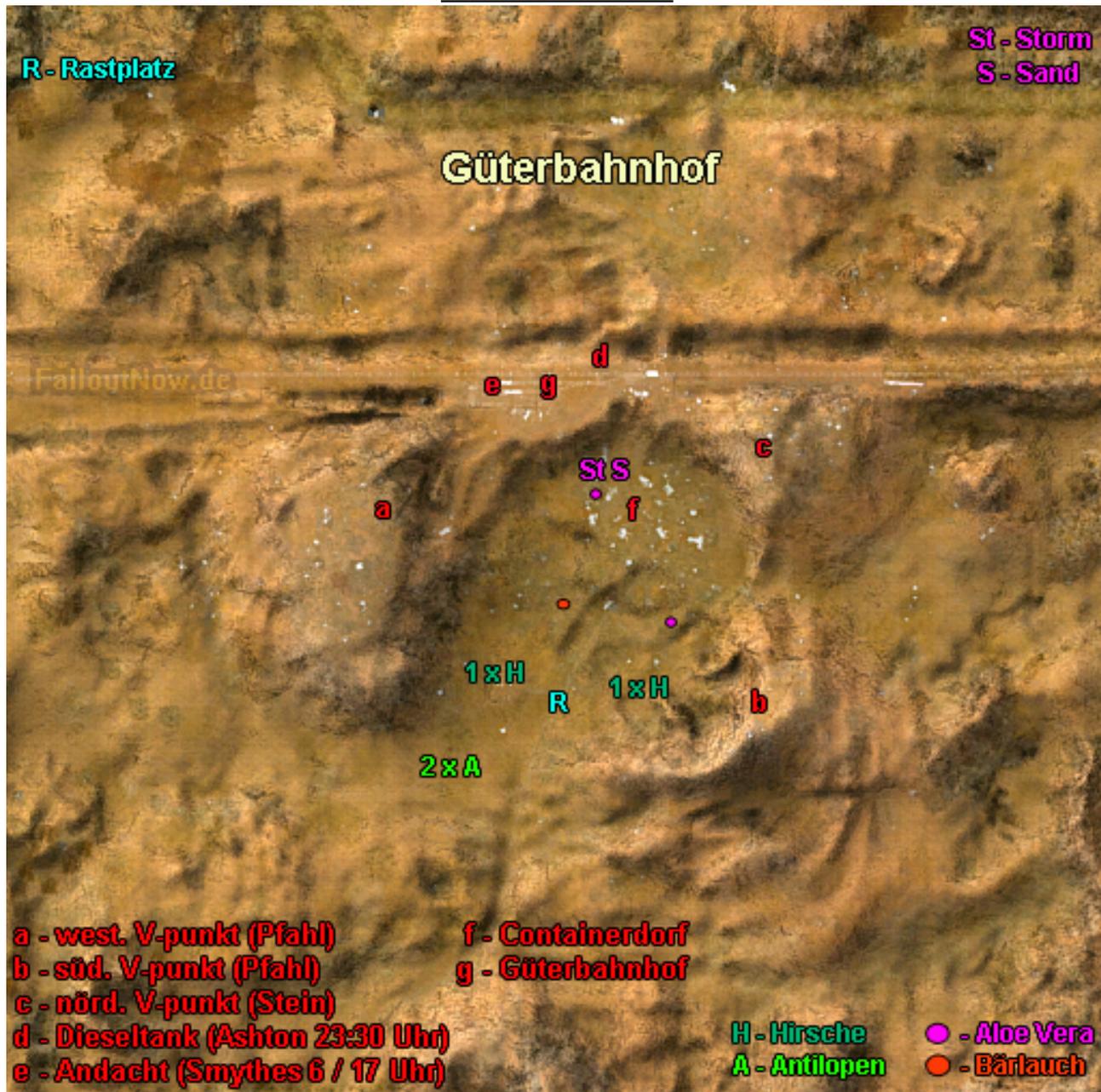
Questgeber: Jeff Erfahrung: 400 XP Belohnung: Neuer Ort auf der Karte

Im Drogenlabor befindet sich ein Gefängnis mit Wissenschaftlern, die die Ratskulls für ihre Arbeiten brauchten. Sie wurden gefügig gemacht indem man sie vor die Wahl stellte zu Arbeiten oder die tote Familie zu verantworten. Sie sind bereit einem zu helfen und einem zu sagen wo das Hauptquartier der Ratskulls liegt wenn man zuerst ihre Familien befreit da sie Racheakte an ihnen fürchten. Das Lager mit den Gefangenen befindet sich etwas südwestlich des Drogenlabors auf einem Plateau (h). Sind sie frei, verraten die Wissenschaftler einem wo Spiritsprings liegt.

[weiter in Spiritsprings → Seite 59]



Der alte Bahnhof



Dies hier ist ein alter Güterbahnhof, eine seltsame Gegend, wenn man bedenkt das sich hier Leute niedergelassen haben die alles was mit dem Bahnhof zu tun hat anbeten. Man kann diesen Ort finden indem man in Hayden Valley (Karte Casa Verde) die Quest "Ver-messe den alten Bahnhof" bei Myriam annimmt.

Söldner: Sand (Wurfaffen, Lautlos Bewegen), Storm (Schlösser Öffnen, Technik)

Die Diesel-Diebe

Questgeber: George P. Smythes **Erfahrung:** 100 XP **Belohnung:** Moralisches Dilemma

Wenn man um 23:00 Uhr bis Mitternacht am Tank steht, kann man Ashton dabei erwischen wie er heimlich Sprit abzapft.

Erzählt man George P. Smythes davon erhält man den Auftrag, Ashton in der Nacht zu erschießen. Das ganze wird aber große Wellen schlagen sodass Smythes am Ende das ganze Dorf auf einen hetzt. Leider muss man sie töten.

Am Ende kann man noch entscheiden, ob man P. Smythes, der zu den Dieseldieben gehörte, davonkommen lässt, oder ihn umbringt. Schade drum.

Vermesse den alten Bahnhof

Questgeber: Myriam **Erfahrung:** 300 XP **Belohnung:** 2 Stück Fleisch

Um die Quest zu lösen muss man den Theodoliten jeweils auf den drei großen Bergen aufstellt und ihn benutzen. Am nördlichen Punkt **(c)** nahe einem Stein, am westlichen **(a)** und am südlichen Punkt **(b)** nahe einem Holzpfehl.



Desert Monk Territorium



Hier befinden sich Camps der Desert Monks. Sie sind früh im Spiel ziemlich zähe Brocken, am besten geht man sie an bevor man das Hauptquartier der Ratskulls in Spiritsprings ausräumt.

Die Desert Monks

Questgeber: Wiggler **Erfahrung:** 100 XP **Belohnung:** Schatzkarte, Waffen
Die Desert Monks befinden sich verteilt in zwei Lagern, eines im Norden auf dem Hügel, das andere im Tal weiter südlich. Man kann sie einfach angreifen. Hier findet man einige Schriftstücke, eines davon verweist auf eine besondere Waffe, das andere ist ein Schlachtplan. Außerdem gibt es hier eine Menge Waffen einzusacken.

Spirit Springs

In Casa Verde hat man, nachdem man Jeff und seine Familie im Drogenlabor befreit hat, die Wegbeschreibung nach Spiritsprings erhalten. Spiritsprings ist eine größere Siedlung in bergigem Terrain, es befindet sich hier außer der Siedlung noch ein altes Versuchslabor etwas südöstlich der Kartenmitte und das Hauptquartier der Ratskulls im Norden. Das Gebiet vor den Mauern des Hauptquartiers ist großzügig vermint, also sollte man sich, selbst wenn es nachteilig ist, nur auf den richtigen Zufahrtsstrassen bewegen. Die Quest "Suche das Hauptquartier der Ratskulls" gilt erst als erledigt wenn alle im Hauptquartier tot sind. Die Informationen die man von Phoenix bekommt sollte man dann gleich überprüfen, das gehört zum Quest "Der Verräter".

Söldner: keine

Der Hummer

Questgeber: Wesley **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** 4 tote Ratskulls

Gleich bei der Ankunft in Spirit Springs erwartet einen bereits Wesley, der den weiten Weg vom Hauptquartier der GNO bis hierher hinter sich gebracht um einem zu helfen. Er hat den guten Tipp, das sich etwas südlich von der Mitte des Gebietes ein bewaffneter Hummer befindet, den man natürlich gut gebrauchen kann, Auf der Karte ist die Stelle ein kleiner weißer Punkt in einem Krater, kaum zu übersehen. Es ist leider doch etwas zu einfach um keinen Haken zu haben...

Die geheimnisvollen Warge

Questgeber: Nicholas **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Benzin / 2x Fleisch / 1l Wasser / 1 Sack Saatgut

Hier und da liegen merkwürdige Steckbriefe herum in denen für Wargköpfe Belohnungen geboten werden. Nicholas Smith ist der Urheber der Aktion, man findet ihn gegenüber vom Händler. Für jeden Wargkopf den man ihm anbringt erhält man einen Kanister Benzin, Fleisch, Wasser oder Saatgut. Die Warge findet man alle um und auf dem Berg im Süden der Karte, sind sie erst einmal tot lassen sie sich mit einem Messer ausweiden wodurch man ihre Köpfe bekommt. Hat man ihm 5 Köpfe angeliefert, bekommt man den Tipp um 01:00 Uhr Nachts mal zum Versuchslabor (c) zu gehen um noch übrige Warge zu erwischen. Dort bekommt man das Quest "Die Sekte".

Die Sekte I

Questgeber: Opferung bei der Station **Erfahrung:** 200 XP **Belohnung:** Befreite Jungfrau

Bei dem Versuchslabor stört man eine Gruppe merkwürdiger Leute die gerade eine Opferung vorbereiten, natürlich kann man es nicht zulassen das eine junge Frau bei so was stirbt und man schickt sie alle in die ewigen Jagdgründe.

Die Sekte II: Der Überlebende

Questgeber: Sektenmitglied **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Aufschluss

Nachdem die Opferung erfolgreich aufgehoben wurde entdeckt man noch einen von den Schlingeln der übriggeblieben ist. Dieser erzählt einem allerhand über ihre merkwürdige Religion und vom "Wissenden des Waldes".

Die Sekte III: Der Wissende des Waldes

Questgeber: Sektenmitglied **Erfahrung:** 200 XP **Belohnung:** Tagebuch

Das letzte Sektenmitglied hat den "Wissenden des Waldes" erwähnt, den Anführer dieser Sekte. Man findet ihn wenn man in Luftlinie vom Opferungsplatz zum Haupttor des Ratskull Hauptquartiers geht bei (d). Nachdem er sich etwas aufgeregt hat das man ihm Respekt zollen sollte und so weiter liegt er ziemlich bald erkaltend auf dem sandigen Boden. Hebt man sein Tagebuch auf werden auch die letzten Fragen geklärt.

Zacharys Ghettblaster

Questgeber: Zachary **Erfahrung:** 400 XP **Belohnung:** 2 Päckchen Kaffee

Dem talentierten Schausteller Zachary ist sein Solarbetriebener Ghettblaster kaputtgegangen. Er bietet einem Kaffeebohnen als Gegenleistung das man ihm Solarzellen besorgt und ein zweites Päckchen wenn man sie sogar gleich einbaut. Am einfachsten findet man Solarzellen an den Bänken am Lagerfeuer auf dem Schrottplatz, dort liegt eine. Alternativ in den Mülltonnen beim Haus mit den vielen Kisten.

Spricht man ihn nach der Lösung des Quests später noch mal an erzählt er einem von einem Überfallenen Bauernhof in der Nähe.

[weiter bei der überfallenen Siedlung → Seite 63]

Die zerstrittenen Zwillinge

Questgeber: Clive **Erfahrung:** 300 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Der Seeker Clive, der in Spiritsprings herumlungert ist leicht depressiv. Sein Vater ist gestorben, er war der Anführer einer berüchtigten Gang. Nun streiten sich seine beiden älteren Brüder Benson und Howard mit Waffengewalt darum, wer es Wert sei des Vaters Platz einzunehmen. Geh nach Vulture Gulch und finde mehr über die Fehde heraus.

[weiter in Vulture Gulch → Seite 64]

Die Dorfmiliz von Spiritsprings: Arzt

Questgeber: General Lewis **Erfahrung:** 200 XP **Belohnung:**

General Lewis hat vor in Spiritsprings eine Miliz auszubilden, leider ist seine Truppe die dafür vorgesehen war samt Ausrüstung jetzt irgendwo unter dem Wüstensand begraben. Scheiß Sandstürme. Er braucht erst mal einen Arzt der die Miliz in Medizinischen Grundlagen Ausbilden kann. Franklin in Bowie Village ist dafür wie geschaffen und kommt dann auch mit nach Spiritsprings.

Ein neues Heim für Ian

Questgeber: Ian **Erfahrung:** 450 XP **Belohnung:**

Ian und seine Familie sind Obdachlos, ein Ratskull hat sich dafür gerächt das er ihn davon abgehalten hat seine Frau zu belästigen und hat das Haus abgebrannt. Wenn man in Bowie Village ausführlich mit Donald geredet hat kann man Ian von den "tollen" Wohnungen im Berg erzählen und der Familie so zu einem neuen Zuhause verhelfen.

Die Dorfmiliz von Spiritsprings: Übungsplatz

Questgeber: General Lewis **Erfahrung:** 250 XP **Belohnung:**

Nachdem der Arzt aufgetan ist fehlt nun noch ein Übungsgelände. Der Schrottplatz eignet sich dazu hervorragend, doch Umberto, dem Besitzer des Schrottplatzes, geht es ziemlich am Allerwertesten vorbei. Schafft man es nicht ihn mit Worten zu überzeugen bekommt man die Aufgabe für ihn Brandon und seine Gang auszunehmen die seine Schwester angebaggert haben. Ist das erledigt hat die zukünftige Miliz ein Trainingsgelände.

Die Dorfmiliz von Spiritsprings: Ausrüstung

Questgeber: General Lewis **Erfahrung:** 150 XP **Belohnung:** Platz im Inventar

Zu guter Letzt fehlen noch einige Ausrüstungsgegenstände, vier Zeltplanen und vier Wasserdetektoren. Das alles lässt sich bei Händlern in den umliegenden Enklaven auftun. Hat man alles dabei nimmt General Lewis es an sich und die Ausbildung der Miliz kann beginnen.

Suche das Hauptquartier der Ratskulls

Questgeber: Jeff **Erfahrung:** 2000 XP **Belohnung:** Die Ratskull-Gang ist erledigt

Das Hauptquartier befindet sich im Norden der Karte. Sobald Du Dich bereit fühlst, kannst Du es einfach angreifen. Sobald alle Ratskulls getötet sind, rede mit dem angeschossenen Phoenix (hat eine Markierung über dem Kopf).

Man bekommt den Pickup mit vorsichtigem geradeaus fahren aus der Festung - sofern man nicht ohnehin den aus Casa Verde nutzt.

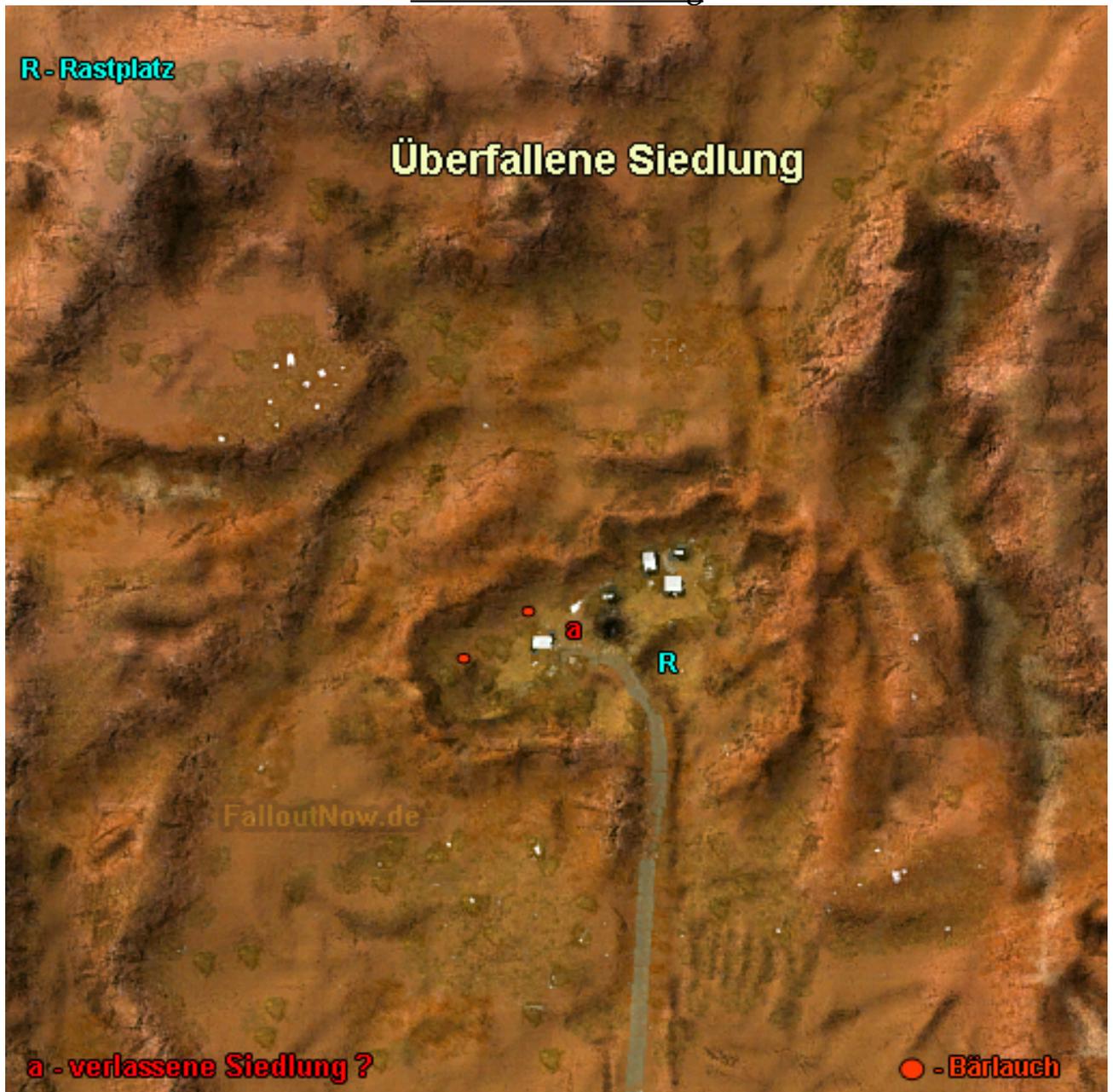
Der Verräter

Questgeber: Phoenix **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Wesley's Tod

Gehe zum Hauptquartier der GNO und stelle Wesley zur Rede. Egal wie man sich entscheidet mit ihm umzuspringen begegnet man beim verlassen des Hauptquartiers dem Präsidenten der einem mehr über die so genannten Schatten erzählt. Darauf sollte man sich auf nach Copper Hill machen. Der Weg führt allerdings leider erst mal zum sogenannten Labyrinth.

[weiter beim Labyrinth → Seite 67]

Überfallene Siedlung



Dieser Ort sieht auf den ersten Blick wie ein verwüstetes Dorf aus, brennende Häuser und Leichen die herumliegen. Bei näherem Hinsehen entpuppt sich alles als Attrappe. Nähert man sich den Leichen, die in Wirklichkeit Strohfiguren sind, kommen einige merkwürdige Gestalten und wollen einen überfallen.

Ist man redegewandt kann man sie so einschüchtern dass sie sich verziehen, ansonsten muss man sie auf die übliche Weise entsorgen. Kann etwas hart sein wenn man noch früh im Spiel ist.

Weltraumlauscher

Questgeber: Jodie **Erfahrung:** 150 XP **Belohnung:**

Jodie ist eine Forscherin und interessiert sich für extraterrestrisches Leben (Außerirdische). Man muss ihr jedoch vorher versichern das man auch ein ernsthafter Wissenschaftler ist, weil sie sich einem sonst nicht anvertraut. Sie hat ein Problem damit das Howard's Gang das Lager genau vor der Radarstation hat und sie dort nicht mehr hin darf. Für den eigenen Trupp sollte das aber kein Problem darstellen. Hat man die Quest mit den Brüdern bereits gemacht kann ihr sofort berichtet werden dass dort keiner mehr ist.

Die zerstrittenen Zwillinge

Questgeber: **Erfahrung:** 650 XP **Belohnung:** Information, Waffen

Clive möchte also, das man mit seinen Brüdern redet. Man kann entweder mit Benson oder Howard reden, wobei man von Benson aber mehr darüber erfährt was passiert ist. Wie man sich auch entscheidet wird der Auftrag sein das jeweils andere Lager auszulöschen.

Geht man dann zurück, bekommt man zwar die Infos die man wollte, wird aber angegriffen weil sie sich vor der Abmachung drücken wollen, alle Funde zu teilen. So oder so sind dann beide Brüder erledigt und man kann Clive nur noch mitteilen das sie tot sind.

Immerhin hinterlassen die Gangs eine Menge Waffen.

Der Kampf kann etwas hart sein. Ich empfehle, an strategisch günstigen Stellen zwischen der noch friedlichen Gruppe ein paar C4-Ladungen zu platzieren, dann kann man sich die Sache deutlich erleichtern.

Die Selbstschussanlage

Questgeber: Benson / Howard **Erfahrung:** 500 XP **Belohnung:** Zutritt zum Bunker

Du hast von Benson oder Howard erfahren das sich die beiden letzten Türme zwischen 3 und 4 Uhr morgens für einen Selbsttest herunterfahren.

In der Zeit kann man gemütlich an ihnen vorbeispazieren.

Ist der Trupp erst einmal in der Basis wird man die Enttäuschung schlecht zurückhalten können. Zu finden gibt es absolut nichts! Dafür kann man aber runter in den Bunker und sich dort etwas umsehen.

[weiter im Bunker → Seite 66]

Ist die Selbstschussanlage erst einmal deaktiviert, sollte man sich den kaputten Turm der Selbstschussanlage etwas westlich vom Ausgang zum Militärgelände ansehen. Dort findet man eine einzigartige Waffe und ein Katana.



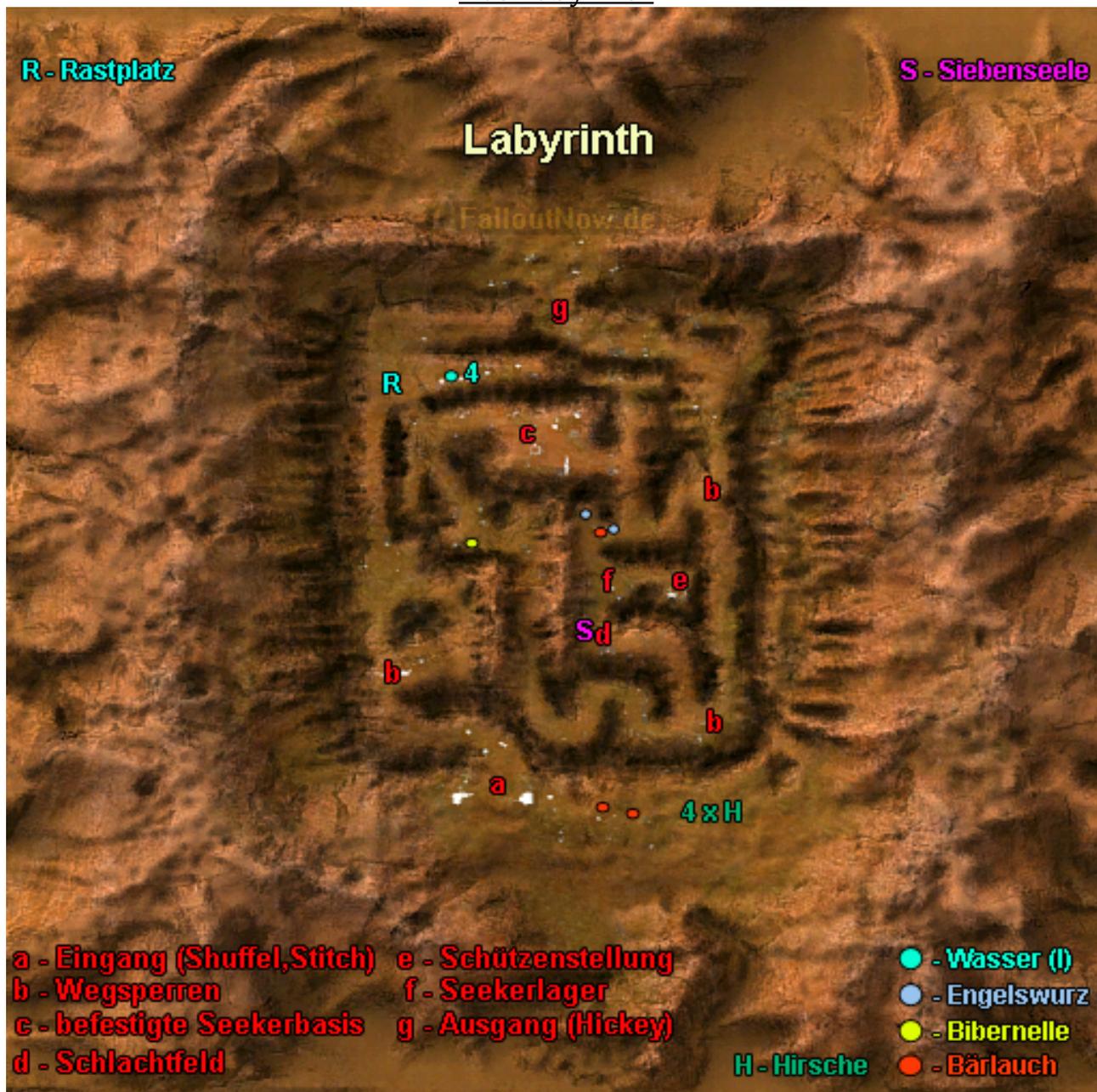
Dieser Bunker wurde anscheinend schon vor vielen Jahren aufgegeben. Hinweise deuten darauf hin das es dort eine geheime Kommandozentrale gibt in der man vermutlich auch die Selbstschussanlagen vor der Basis deaktivieren kann.

Die versteckte Kommandozentrale

Questgeber: Brief Erfahrung: 500 XP Belohnung: Inhalt des Bunkers

Einem gefundenen Brief ist zu entnehmen, das es im Bunker eine geheime Kommandozentrale mit vielen Computern gibt. Dort könnte man sicher die Selbstschussanlagen ausschalten, so dass man wieder ungehindert raus kann. Man braucht dafür drei Objekte. Ein schwarzes, ein silbernes und ein bronzenes. Die drei Teile kann jeder Charakter zusammensetzen, wobei man einen Magnetschlüssel erhält. Nur wo ist jetzt die Kommandozentrale? In dem Brief stand das jemand einen ziemlichen Anschiss bekommen hat weil er im Bunker geraucht hat. Warum aber stehen in dem einen Raum drei Aschenbecher? Man sollte sich die vielleicht nochmal genauer ansehen wenn man den Schlüssel zusammengbaut hat. In der Kommandozentrale befindet sich nicht nur der Computer mit dem man die Selbstschussanlagen deaktivieren kann. Es gibt noch einen Safe, in dem sich ein paar DT21 Rüstungsteile und gute Waffen (M24/M16) mit Munition finden lassen.

Das Labyrinth



Das Labyrinth ist der einzige Verbindungsweg im Umkreis von vielen Meilen der durch das Gebirge führt. Das wissen auch viele Aasgeier, denn es wimmelt dort nur so von Seekern die auf Beute warten, teils in leicht befestigten Stellungen.

Man kann die Quest für die beiden Choker am Eingang abschließen und ihn ohne Hilfe sterben lassen um seine Leiche abzugeben - oder ihn heilen. Dadurch wird die Quest unlösbar, allerdings kann man so einen wirklich interessanten Begleiter bekommen. Wer Agnes nicht leiden mag für den ist Siebensee der optimale Ersatz als Arzt. Schafft man es am nördlichen Ende herauszukommen ist der Weg nach Copper Hill frei.

Söldner: Siebensee (Nahkampf, Redegewandtheit, Medizin)

Die Leiche im Labyrinth

Questgeber: Stitch und Shuffle

Erfahrung: 400 XP Belohnung:

Munition

Stitch und Shuffle möchten, dass du die Leiche eines "Freundes" aus den Labyrinth birgst und zu ihnen bringst. Siebensee heißt der Mann und befindet sich im Süden des Labyrinthes. Hat man ihn gefunden kann man ihn heilen oder sterben lassen.

Lässt man ihn sterben kann man die Quest abschließen und seinen Körper zu Stitch und Shuffle bringen, heilt man ihn, dann kann man ihn als Söldner anheuern. Das sollte man eigentlich auch tun.

Er ist ausgezeichnete Arzt und Redner.

[weiter in Copper Hill → Seite 69]



Copper Hill

Copper Hill ist ein sehr großes Gebiet mit mehreren Stützpunkten und Dörfern. Im Norden befinden sich das Camp der Nomaden (a) und ein Lager der Schatten (b). Im Süden befindet sich ein alternatives Lager der ehemaligen Anwohner von Copper Hill (c), die Schatten haben die Stadt besetzt und benutzen diese als Stützpunkt (d). Im Osten befindet sich ein altes Medizinisches Lager (e).

Gerade erst angekommen, wird man schon von Caleb, einem Späher der Nomaden, empfangen. Er erklärt sich widerwillig bereit, einen zu Joshua zu bringen, dem Oberhaupt des Stammes der Nomaden.

Söldner: Deborah (c) (Leichte Waffen, Survival)

Die Geiseln der Schatten (Indianerdorf)

Questgeber: Joshua Erfahrung: 750 XP Belohnung: Quest: Das Wildpferd

Man muss zuerst das Vertrauen der Nomaden erringen, entweder durch Überzeugungskraft oder eine kleine Aufgabe. Die Aufgabe besteht darin ein Wildpferd zu fangen, es befinden sich mehrere in der nordwestlichsten Ecke des Gebietes.

Das Wildpferd

Questgeber: Joshua Erfahrung: 750 XP Belohnung: Hinweis auf den Konvoi

Hat man einen Söldner der die Fähigkeit "Tiere Beeinflussen" nutzen kann, braucht man sonst nichts um das Pferd anzulocken. Hat man keinen solchen Söldner muss man sich einen Apfel gegenüber von Joshua (gegen Wasser) besorgen, Und man braucht Valium von Aidan (c), der sich ebenfalls im Nordwesten befindet. SO des Nomadencamps (S des Kindergang-Lagers), finden sie ein ehemaliges medizinisches Lazarett. In dem Haus vor dem Horatio steht, liegen die Einwegspritzen rechts auf der Spüle.

Nun ein Pferd unter Drogen setzen und ein Pferd damit stoned machen, welches einem dann im Rausch widerstandslos folgt.

Hat man das Vertrauen gewonnen, erfährt man von dem Oberhaupt der Nomaden mehr über die Operationen der Schatten in diesem Gebiet. Der General pendelt ständig zwischen den beiden Lagern (e) und (o), es ist leicht seinen Konvoi abzufangen und die Leibgarde zu erledigen. Leider ist er nur ein Doppelgänger.

Der Verräter

Questgeber: Joshua Erfahrung: 750 XP Belohnung:

Der sterbende Doppelgänger des Generals der Schatten hat dir erzählt das sie von dem Überfall wussten. Die einzigen, die außer dir davon wussten, waren die Nomaden. Um herauszufinden, wer sie gewarnt hat, sollte man zuerst wieder mit Joshua, dem Oberhaupt der Nomaden, reden, die Beweise zeigen eindeutig Richtung Caleb, der sich kurz vorher heimlich verzogen hat.

Um zu erfahren wo er sich aufhält sollte man mit seiner Frau Fatma reden, welche aber auch nicht weiß wo er sich aufhält, jedoch bekommt man eine Jacke von ihm und den Tipp einen der Hunde von Arik zum Fährte suchen zu benutzen. Caleb lässt sich so leicht in seiner Höhle bei (f) finden und man erfährt von ihm das Copper Hill seit kurzem nur noch leicht bewacht ist und der General sich dort aufhält. Es bleibt einem also nichts anderes übrig als Copper Hill einzunehmen.

Die Geiseln der Schatten (Copper Hill)

Questgeber: Joshua Erfahrung: 1000 XP Belohnung: Jede Menge Waffen

Sind in Copper Hill alle Schatten tot kommt eine kurze Videosequenz, worauf man dem toten General eine Mappe mit Dokumenten abnehmen kann. Ein Doppelklick darauf enthüllt den Standort von Vesseltown.

[weiter in Vesseltown → Seite 78]

Die Kindergang

Questgeber: Alexa **Erfahrung:** 550 XP **Belohnung:** 6 Molotowcocktails

Im Nordosten befindet sich eine zerstörte Siedlung (f) wo es sich eine kleine Kidgang gemütlich gemacht hat. Ernstnehmen braucht man sie nicht, sie schlagen einem allerdings einen netten Handel vor. Sie wissen wo ein Transport einiger ehemaliger Ratskulls hält weil er beschädigt ist. Ganz im Südwesten in einer Felseinbuchtung an den Schienen steht der Transport.

Vorsicht: Die Quest ist zeitbegrenzt und man sollte sich beeilen dort hin und zurück zu kommen. Im Tausch gibt es dann die versprochenen "Minen", die sich als sechs billige Molotowcocktails entpuppen.

Der verschwundene Heiler

Questgeber: Joshua **Erfahrung:** 500 XP **Belohnung:** Wildhundfleisch

Joshua erzählt dir das Aiden der Heiler des Stammes verschwunden ist. Man soll ihm ausrichten das er doch bitte zurückkommen möchte. Wir wissen ja bereits wo er sich aufhält, er befindet sich im Nordwesten und hat einem vielleicht bereits schon das Valium für das Pferd gegeben. Bevor er zurückgeht braucht er unbedingt noch ein Wildhundfell (gibt es ganz weit im Nordwesten).

Garten Eden

Questgeber: Abraham **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Abraham im Camp der Nomaden erzählt von einem wundervollen Ort, bekannt als "Garten Eden". Als Beschützer kann man ihn und seine restlichen Bekannten auf dem Weg begleiten.

[weiter in Garten Eden → Seite 73]

Tres Cabezas

Questgeber: Horatio **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Neuer Ort auf der Karte

Horatio hat dir von seinem Heimatdorf erzählt das von einem "Gesichtslosen" Grauen niedergemacht wurde. Geh da hin und check die Lage, vielleicht findest du ja den ein oder anderen nützlichen Gegenstand.

[weiter in Tres Cabezas → Seite 75]

Der gestohlene Whiskey

Questgeber: Manny Santos **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** 3 Molotowcocktails

Hat man die Schatten aus Copper Hill beseitigt kommen die ursprünglichen Bewohner der Stadt wieder, unter anderem auch Manny Santos (o). Er besitzt eine Kneipe, doch sein Laden wurde bis auf das letzte Fass Whiskey ausgeräumt. Man soll für ihn die Diebe verfolgen und - wenn möglich - übriggebliebene Fässer zurückbringen. Es ist wahrscheinlich ein Zeitlimit vorgegeben, die Diebe befinden sich in der Nähe der Bahngleise, unterhalb des Berges auf dem der kleine Posten der Schatten steht (p). Man sollte sie wenn möglich überreden die restlichen Fässer herauszurücken, sonst kann man diese eventuell nicht mehr finden, erschießen kann man sie später immer noch.

Die Sorgen eines Bürgermeisters

Questgeber: Madison **Erfahrung:** 1200 XP **Belohnung:** 2 Helme, Snipergewehr, Handgranaten

Nachdem man den Schatten ordentlich das Fürchten gelehrt hat, kann man Madison, den Bürgermeister, bei dem Windrad im Zentrum von Copper Hill (q) treffen (vorher Speichern, falls man bei den Dialogoptionen mal das Falsche auswählt). Eine Option ist, für die Befreiung des Dorfes eine Belohnung zu verlangen und man erhält eine Plattenrüstung. Das war's.

Falls man aber Lust auf die Mission hat, freut man sich helfen zu können und nimmt nichts an. Nun bekommt man den Auftrag, eine Steuereinheit für den Generator zu besorgen, welche man in einem alten Generator nahe der Radarstation findet. Wie immer, bei solchen technischen Noteinsätzen, ist der Technik-Skill von Bedeutung.

Den zu reparierenden Generator findet man am nördlichen Rand von Copper Hill. Es ist ein großer, gelber Dieselgenerator auf zwei Rädern. Mit dem Einbau der Steuereinheit (das Teil auf den Generator ziehen - Videosequenz) kann man sich dann die Belohnung abholen.



Die Mission entpuppt sich nun als Zweiteiler - der Generator fällt wie-

der aus und per Ferndiagnose hört Madison, das es an den Zündkerzen liegt. Also neuer Auftrag - Zündkerzen besorgen - und wo findet man welche? - Richtig, in alten Autos.

Wer sowieso alles auf der Karte untersucht findet sicher bald welche. Dazu nur so viel: Es gibt 2 Zündkerzen in zwei unterschiedlich weit entfernten Autos - viel Spaß beim Suchen und dem Einbau in den Generator (wieder die Kerzen auf den Generator ziehen - Videosequenz). Dann schnell die Belohnung abholen. Wenn ihr die Belohnung nicht braucht, ist es immerhin ein guter Tauschgegenstand bei den Händlern. Obendrein gibt es noch 1200 XP. Mit der schnöden Plattenrüstung kommt man schlechter weg, manchmal zahlt sich nett sein also doch aus.

Garten Eden

Garten Eden ist ein trockenes Gebiet mit einem ehemaligen Schwimmbad. Hier wohnen allerdings auch einige Nomaden, die sich als recht umgänglich erweisen. Nachdem sich der Garten Eden als Fehler herausstellt kann man noch einige Sorgen und Nöte der Indianer lindern, bevor man sich wieder dem Krieg gegen die Schatten widmet.

Söldner: keine

Garten Eden

Questgeber: Abraham **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:** Eine Illusion weniger

Ist man ein Stück gelaufen, beklagt Sue sich das es ihr schlecht geht. Schnell ist das Wasser als Quelle ausgemacht und es wird vermutet das einer aus der Gruppe das Wasser vergiftet haben muss.

Ist der Übeltäter entlarvt (Vorschlagen, das jeder Wasser von jedem trinkt) geht es weiter. Vor dem Garten Eden befinden sich zwei Bären – diese müssen erledigt werden und sollten unbedingt ausgenommen werden – die Krallen oder Klauen braucht man später.

Es folgt eine Videosequenz in der alle enttäuscht sind das der vermeintliche Garten Eden nichts weiter als ein altes Schwimmbad und Erholungscenter ist, doch man hat noch ungebeten Besuch. Je nachdem wer überlebt (Keiner / Mickey / Sue / Mickey und Sue) gibt es verschiedene Enden der Quest. Einzig Abraham stirbt in jedem Fall.

Der Grabschänder

Questgeber: Tayee **Erfahrung:** 300 XP **Belohnung:**

Tyee, der Häuptling des Indianerdorfes, beklagt sich über Grabschändungen, die in letzter Zeit auf ihrem Friedhof stattfinden. In einem der Gräber findet man einen Ring mit den Initialen IC. In der Nacht auf diesen Fund kann man auf dem Ritualfelsen jemanden beobachten der dort tanzt. Spricht man ihn an während er tanzt erfährt man mehr darüber und kann die Quest abschließen, man kann ihn entweder sofort erschießen oder die bessere Lösung wählen, es Tayee zu erzählen.

Eine Kette für Aleshanee

Questgeber: Anoki **Erfahrung:** 200 XP **Belohnung:**

Anoki möchte unbedingt eine Kette haben, um seine angebetete Aleshanee beeindrucken zu können. Solch eine Kette macht man aus einer langen Lederschnur und Klauen ODER Zähnen eines Tieres.

Eine lange Lederschnur findet man im 2. Grab auf der rechten Seite auf dem Indianerfriedhof. Zähne und Klauen darf man nicht zusammen zur Kette verarbeiten, weil das die Quest unlösbar macht. Warum auch immer...

Tres Cabezas

Das Gebiet Tres Cabezas wird von einer merkwürdigen Krankheit heimgesucht. Erkrankte winden sich Tagelang in Krämpfen bevor sie sterben. Kommt man in die Nähe des Käfigs der in der Mitte des Dorfes steht erfährt man etwas mehr darüber. Fran und Iris wurden von Jenna beschuldigt Hexen zu sein und die Krankheit auf das Dorf gehext zu haben. Spricht man mit dem Arzt und stellt einige Untersuchungen an kann das Komplott enttarnt werden und Fran und Iris werden vor dem Tod bewahrt.

Söldner: Keine

Tres Cabezas

Questgeber: Horatio **Erfahrung:** 0 XP **Belohnung:**

Man sollte ja für Horatio mal nach dem Rechten sehen – leider ist das Dorf völlig geplündert. Folge einfach der Straße und Du kommst in die zweite Siedlung, New Catalina.

Die Hexen

Questgeber: Fran und Iris **Erfahrung:** 800 XP **Belohnung:** 6 Granaten

Nähert man sich dem Käfig auf dem Dorfplatz, so erzählen einem die Insassen, Fran und Iris, dass sie unschuldig eingesperrt seien und alles ein Komplott der Wahrsagerin Jenna wäre. Nach Erhalt dieses Quest rede zuerst mit Lincoln und dann mit Marcus.

Hole anschließend die Listen von Robin (etwa SO von Marcus) und Warren (etwa NO von Marcus) und bringe sie ihm. Danach laufe zum Feld und hole den Roggen.

Anschließend nicht zurück zu Marcus sondern erst das Buch von Horatio in Copper Hill besorgen. Wenn Du mit dem Buch und dem Roggen zu Marcus zurückkehrst, sprich ihn auf das Buch(!) an. Geht man nun zu Lincoln, erlebt man eine Diskussion zwischen Marcus, Jenna und Lincoln und die Quest ist gelöst.

Die Arena

Questgeber: Litfaßsäule **Erfahrung:** 1000 XP **Belohnung:** Gute Rüstungen

Am Dorfplatz steht eine Litfaßsäule. Auf dieser steht Werbung für eine Arena in der Kämpfe ausgetragen werden. Da schaut man doch gleich mal vorbei...

[weiter in der Arena → Seite 77]

Die Arena



Die Arena

Questgeber: Litfaßsäule in Trez Cabesaz **Erfahrung:** 1000 XP **Belohnung:**

Gute Rüstungen

Hier in der Arena gibt es die Möglichkeit gegen andere Kämpfer anzutreten, im unbewaffneten Kampf versteht sich. Der Kontrahent der zuerst K.O. geht, verliert und der Sieger darf sich von dessen Sachen nehmen was er möchte. Dies ist einer der wenigen Orte wo es Teile der schweren M46 Rüstung gibt, sogar eine fast komplette. Bei den Kämpfern findet man alles außer den Handschuhen, zudem noch jede Menge interessante Sachen zum Basteln und seltene Munitionsarten. Wer die Arena nicht besucht hat, hat also wirklich was verpasst.

Vesseltown

Questgeber: Aktentasche **Erfahrung:** 500 XP **Belohnung:** Anies Befreiung

Um die Quest weiterzubringen muss man mit Andrew reden und sein Quest "Andrew und das Museum" annehmen und lösen. Er lässt einen dann mit dem Kran hinab in das Hafenbecken.

Ist man unten angekommen muss man alle Schatten töten. Man sollte sie alle sofort durchsuchen da einer von ihnen den Schlüssel zum Käfig besitzt in dem Anie mit anderen gefangen gehalten wird. Mit dem Schlüssel lässt sich dann der Käfig öffnen und man erfährt von Anie wo das Hauptquartier der Schatten liegt.

Die Quest taucht zweimal im Tagebuch auf und ist einmal mit 500 (finde einen Weg runter), einmal mit 1.500 XP (töte alle Schatten) dotiert. Daher bin ich mit bei den 500 nicht sicher.

[weiter in der Schattenbasis → Seite 81]

Andrew und das Museum

Questgeber: Andrew **Erfahrung:** 1500 XP **Belohnung:** Zugangscodes

Andrew möchte dafür, dass er einen mit dem Kran hinablässt, den Zugangscodes für das MBA haben. Es gibt mehrere Möglichkeiten an das Passwort heran zu kommen. Man kann mit Rupert sprechen und versuchen ihm zu beweisen das man ein großer Fan des MBA ist und nur deshalb dort sei. Er stellt einem mehrere Fragen zur Geschichte des MBA, deren Fragen man alle in Broschüren finden kann die hinter dem Gebäude liegen. Die Antworten sind

1. Ian Wymers
2. Ephraim Ruben
3. 12. Januar 2043
4. Gene "Angel" Morgan
5. Ich liebe euch alle - für immer; Wahre Kunst kennt keine Zeit; Ich fühle mich geehrt
6. 0443

Die letzte Frage hat den Zugangscodes als Antwort, damit nun also zurück zu Andrew.

Die andere Möglichkeit ist, nach Erhalt des Quests seine Frau Conny am Ortseingang zu fragen. Sie verrät einem das Passwort aber nur wenn man den Esel den sie ursprünglich weggejagt hatte wieder zurück bringt.

Egal wie man sich entscheidet es zu lösen ist der Kran am Ende kaputt. Hat man einen guten Techniker im Team wird der Kran von diesem repariert. Hat man keinen Techniker der gut genug ist wird Andrew es machen, doch braucht er einen Vergaser dazu. Davon findet man sogar zwei, einen im MBA und einen in einer alten Garage.

Seans Erfindung

Questgeber: Emily Erfahrung: 900 XP Belohnung: Sonnenöl

Emily vermisst ihren Ehemann, leider sieht man keine guten Chancen das er noch leben könnte. Er stand kurz vor einer besonderen Entdeckung und wenn man herausfindet was es ist könnte dies Emily und ihren zwei Kindern helfen zu überleben. Man muss dazu in den Garten gehen der zwischen zwei Hälften eines Schiffes steht und dort die Notizen sowie das Tagebuch des vermissten Aufsammeln. Spricht man darauf wieder mit Emily findet man heraus das man noch Fett und Alkohol für das Sonnenschutzmittel braucht. Im MBA lassen sich beide Dinge in Form von einer Dose Alkohol und einer Dose mit Vaseline finden. Emily wird damit anfangen können das Mittel herzustellen.

Verlasse Vesseltown

Questgeber: Brad Erfahrung: 1000 XP Belohnung:

Andrew hat sich direkt nachdem er einen hinab gelassen hat ins MBA verzogen, das heißt, das man nun nicht mehr hinauf kann. Brad, den man am Aufzug treffen kann, hat mit seinem Kumpel eine Flugmaschine gebaut, doch brauchen sie dafür noch eine Windschutzscheibe und einen Heckrotor. Die Windschutzscheibe findet man bei den Schrottautos im weißen Wagen und den Heckrotor bei dem abgestürzten Hubschrauber.



Ruperts Dokumente

Questgeber: Rupert Erfahrung: 0 XP Belohnung: Ruperts besten Dank

Rupert hat seine Dokumente verloren und möchte gerne das man sie für ihn sucht. Diese sind eine wunderbare Gelegenheit in die Zeit zu blicken, zu der alles seinen Anfang genommen hat. Ein Schriftdokument findet man im rechten Teil des MBA neben einer Sitzbank. Zwei Tondokumente liegen im Regal und auf dem Tisch des linken Hinterzimmers und ein weiteres im rechten Hinterzimmer in der linken Kiste. Die beiden restlichen Schriftdokumente befinden sich hinter Glaskästen.

Schattenbasis

Hier befindet sich die große Basis der Schatten. Sie ist ziemlich gut gesichert und ein Frontalangriff sollte gut geplant sein wenn man nicht unter den Radieschen enden will. Alternativ gibt es noch die Möglichkeiten sich als Müllmann verkleidet hineinzuschmuggeln oder den Strom für den Zaun abzustellen und sich von hinten hinein zu schleichen.

Egal wie man sich entscheidet endet das ganze in einer Videosequenz die in der Mitte des Lagers bei den Prangern beginnt. Die Erfahrungen die man dort macht bringen einen erst doch ein wenig durcheinander.

Das Hauptquartier der Schatten

Questgeber: automatisch Erfahrung: 0 XP Belohnung:

Das Ziel ist es in das Hauptquartier der Schatten einzudringen. Entweder mit Waffengewalt oder mit einem kleinen Trick. Angus der Krämer empfiehlt einem, sich mal bei Honest, Fun und Lickit zu melden. Die drei würden ständig in die Basis gehen. Die Aufgabe gilt als beendet wenn man in der Mitte (c) ankommt.

Man sollte sich nicht für die GNO entscheiden. Nachdem man geheilt ist geht es weiter zur Hidden Cavern, der Heimat der Schatten. Es gibt zwei verschiedene Wege dort hin zu kommen.

[weiter bei der Schlucht → Seite 84] oder
[weiter bei der Schatten Höhle → Seite 86]

Sandkleber

Questgeber: Aaron Erfahrung: 1000 XP Belohnung: Bittschreiben

Aaron braucht speziellen Sandkleber. Diesen hat aber nur der stumme Einsiedler, der einem aber klarmacht das sein Hund erkrankt ist. Schafft man es den Hund zu heilen bekommt man den Sandkleber. Neben den Erfahrungspunkten bekommt man noch einen Brief für den Präsidenten - aber nur wenn man noch nicht im Lager der Schatten war.

Das Hauptquartier der Schatten

Questgeber: automatisch Erfahrung: 1500 XP Belohnung:

Der Zaun des Lagers steht unter Strom. Kommt man in die Nähe des Transformatorhauses bekommt man diese Quest. Um den Strom abzuschalten sollte sich der Techniker des Teams den Kasten mal genauer ansehen. Danach kann man über den Zaun klettern ohne hinterher wie ein Kartoffelchip auszusehen.

Honest, Fun, Lickit

Questgeber: Angus Erfahrung: 1500 XP Belohnung:

Donk, der Esel von Honest, Fun und Lickit ist gestorben. Die drei können einem erzählen, wie man in die Basis gelangen kann und möchten dafür ein neues cooles Haustier.

Shanti im Nordosten des Dorfes hat zwei niedliche Leguane. Das wäre doch genau das richtige für die drei Chaoten. Kann man sie nicht überreden, gibt sie einem den Leguan erst nachdem man ihnen etwas zu fressen besorgt hat. Sie fressen Aas - und Donk wäre genau richtig. Geht man zurück zu Honest, Fun und Lickit und macht sich am Grab zu schaffen bekommt man Donk nach einer kurzen Unterhaltung als Fressen für das neue Haustier. Der Leguan ist nicht sehr schnell auf den Beinen und es dauert etwas bis er den ganzen Weg quer durch die Siedlung gelaufen ist. Kommt man mit dem Leguan an beginnt eine Videosequenz in der man erfährt wie man komplett ohne Gewalt in das Lager kommen kann, wobei das dennoch nicht immer klappt.

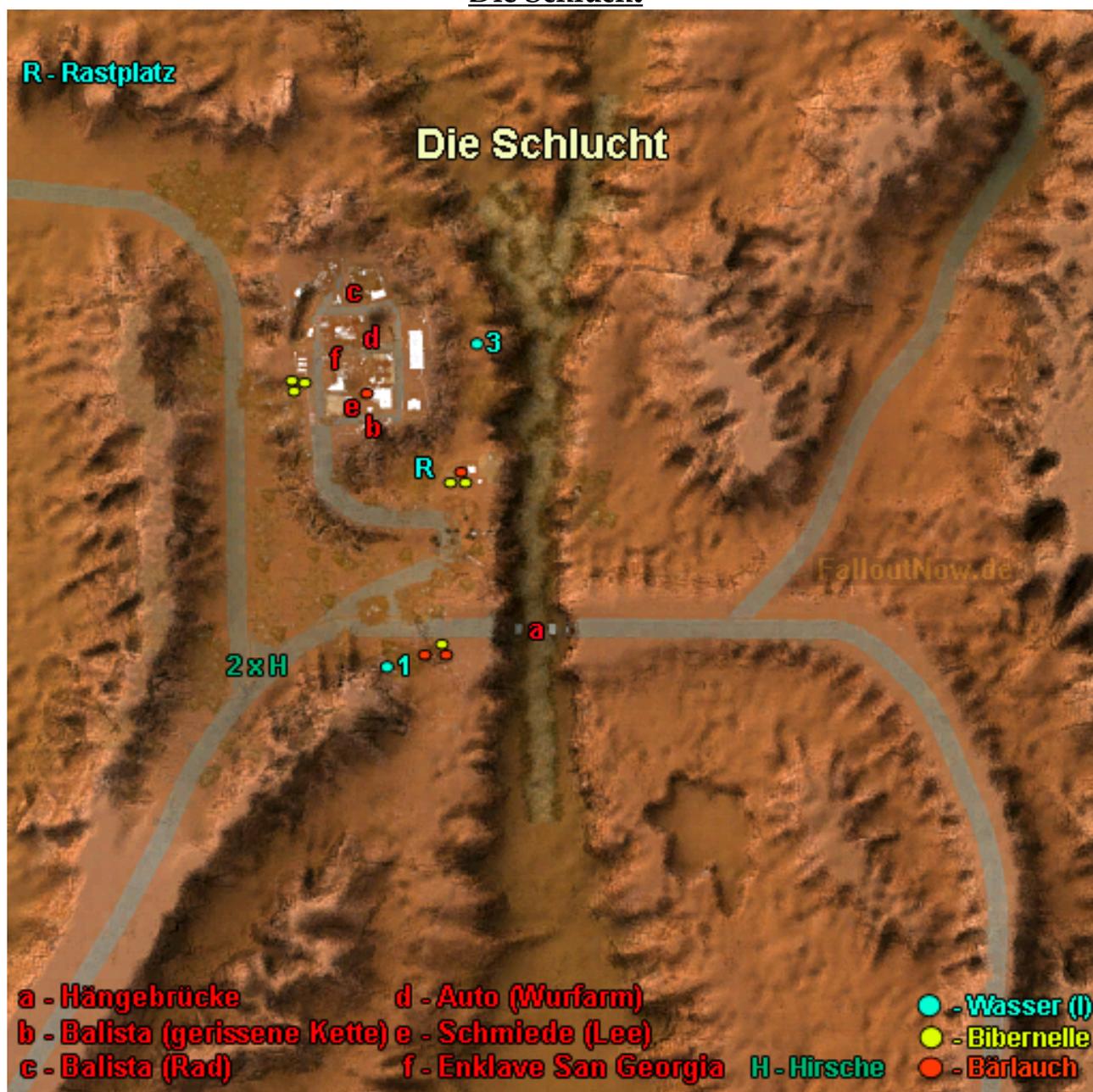
Geburtshilfe

Questgeber: Fair Erfahrung: 1500 XP Belohnung:

Wenn man den eingezäunten Bereich mit den Generatoren (b) befreit erfährt man das dort eine Frau ein Kind bekommt. Damit alles gut geht braucht man ein Geburtshelfer-Set. Das bekommt man bei Shanti.



Die Schlucht



Die Schlucht wäre an sich kein Problem, doch ist die einzige Brücke weit und breit eingestürzt - und die behelfsmäßige Hängebrücke fällt beim nächsten Windstoß runter. In der Nähe ist eine sich im Bau befindliche Enklave wo man die Lösung findet, in Form einer Ballista, mit der man ein Seil über die Schlucht schießen kann. Diese muss jedoch erst repariert werden. Hat man dies geschafft geht's weiter in zur Hidden Cavern.

Die Schlucht

Questgeber: automatisch **Erfahrung:** 800 XP **Belohnung:** Schlucht überwunden

Kommt man bei der defekten Brücke **(a)** an stellt man fest das man so nicht hinüber kommt. Versucht man es doch liegt der Charakter ziemlich schnell mit gebrochenem Genick unten in der Schlucht. Lee, der Chef der nahen Enklave, schlägt die Lösung vor: eine Balliste! Mit ihr kann man ein Seil über die Schlucht schießen und sich dann daran hinüber hangeln. Schade nur das alle Balliste mehr oder weniger unfertig sind.

Die Ballista

Questgeber: Lee **Erfahrung:** 400 XP **Belohnung:** Man kommt weiter

Direkt bei Lee steht eine Balliste **(b)** bei der man feststellt das dort "nur" Wurfarm, Zugkette und ein Rad fehlen. Direkt neben der Balliste liegt eine Kette, die Lee noch schnell reparieren muss.

Bei **(d)** steht ein Schrottauto, von dem man eine Blattfeder als Wurfarm nehmen kann.

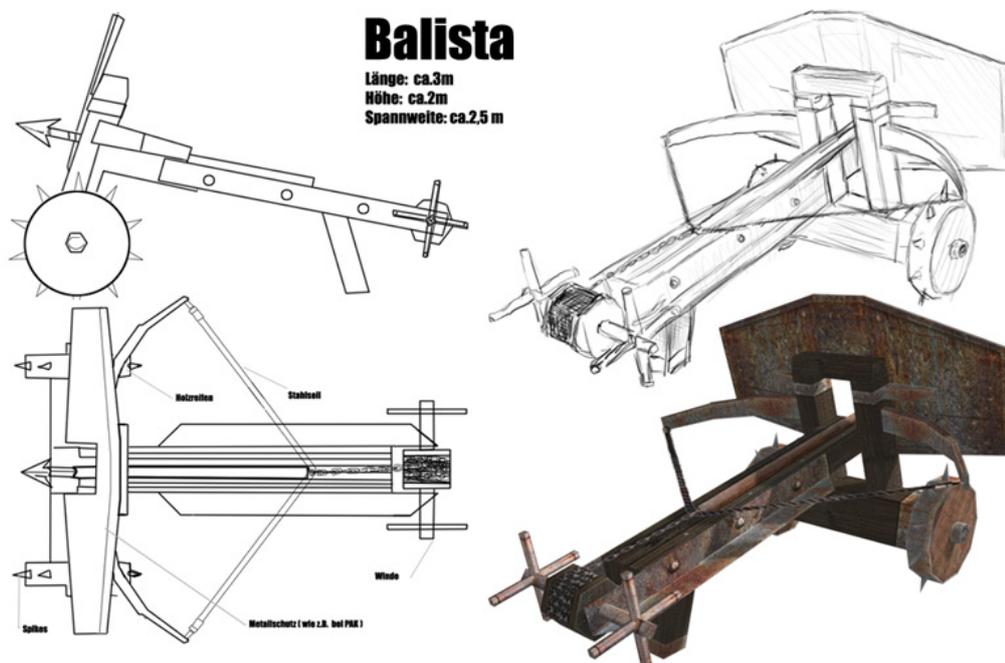
Bei **(c)** findet man dann das Rad bei einer Balliste.

Zieht man alle Einzelteile mit der Maus auf die Balliste die repariert werden soll werden diese angebracht. Benutzt man die fertige Balliste wird sie in Position gebracht.

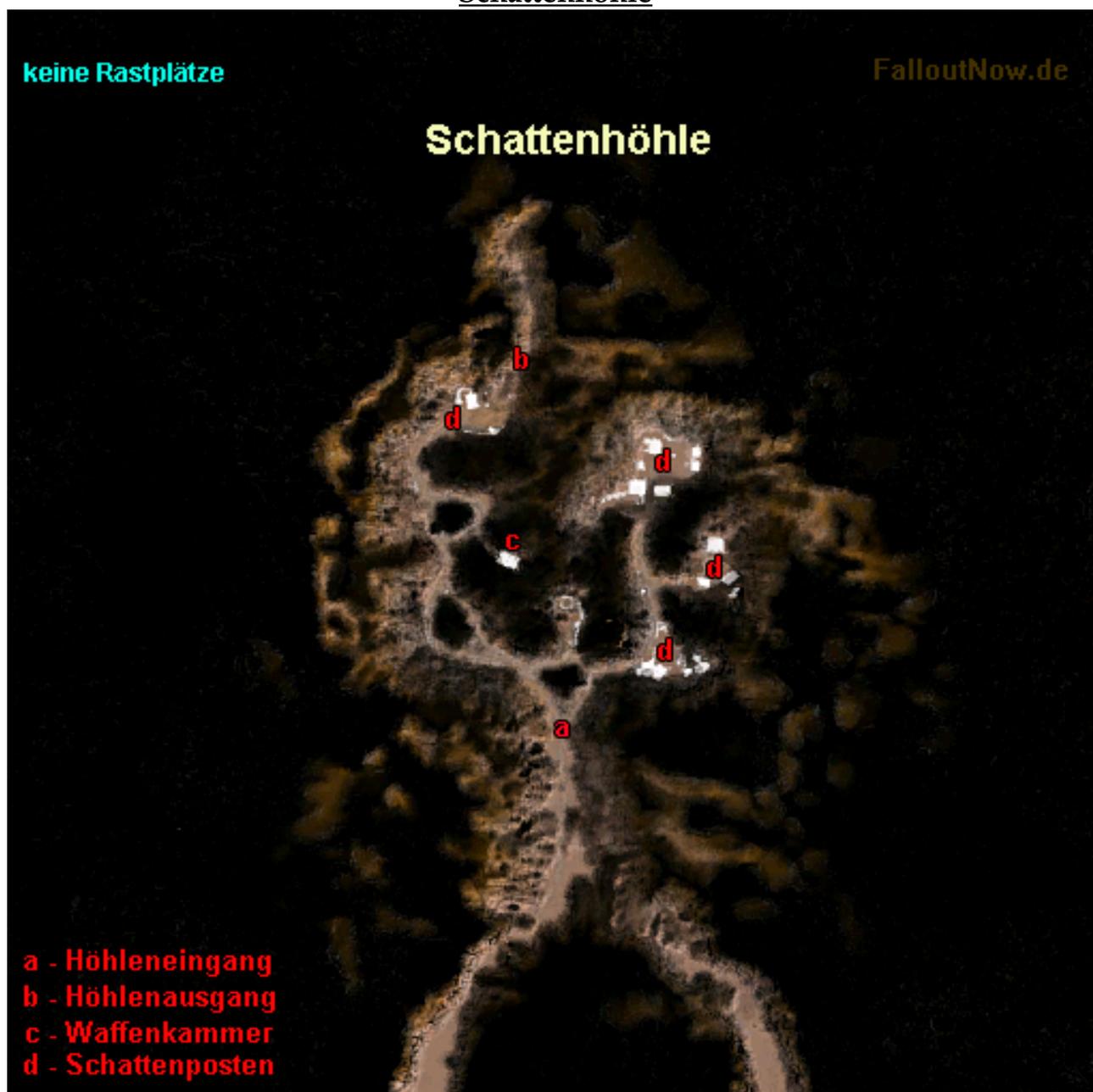
Noch einmal benutzen und man schießt das Seil hinüber.

Benutzt man dann schließlich das Seil... naja schon klar. Schlucht überwunden.

[weiter in Hidden Cavern → Seite 87]



Schattenhöhle



Um von der Schatten-Basis zur Hidden Cavern zu kommen muss man entweder über die Schlucht oder durch die Schattenhöhle.

Durchquere die Schattenhöhle

Questgeber: Abel Erfahrung: 400 XP Belohnung: Waffen

Die Höhle kann man erst mit Anie und Abel durchqueren wenn alle Schatten dort tot sind. Meistens ist noch irgendwo einer im Haus den man übersehen hat. Man kann dann mit dem Trupp die Höhle nach Norden hin verlassen. Es gibt dort ein Waffenlager in der Mitte der Karte - der Schlüssel dazu befindet sich auf einem Tisch nahe des Ausganges.

[weiter in Hidden Cavern → Seite 87]

Die Zeitzünder-Bomben

Questgeber: Wight Erfahrung: 500 XP Belohnung: 4 Zeitbomben

Die Leute der GNO haben beim verlassen der Höhle ein paar Päckchen hinterlassen, die munter vor sich hin ticken. Vier Stück sind platziert, jeweils eine an jeder tragenden Säule der Höhle. Der Sprengstoffspezialist des Teams kann die Sprengsätze entschärfen. Sind alle Entschärft gibt es Erfahrungspunkte und man kann nochmal mit dem Questgeber reden.

Die Wasserquelle

Questgeber: Erlan Erfahrung: 500 XP Belohnung:

Erlan ist auf der Suche nach einer Wasserader die die Bewohner der Höhle versorgen kann, solange die alte noch verschüttet ist. Der Survival-Spezialist des Teams findet schnell eine während man für die übrigen Quests durch die Hidden Cavern läuft.

Die Verwundeten

Questgeber: Kayla Erfahrung: 500 XP Belohnung:

Kayla, die Ärztin der Stadt, braucht dringend 3 große Medipacks um die verwundeten ordentlich zu Behandeln. Wenn man keine dabei hat muss man vorher welche in einer anderen Ortschaft besorgen. In der Höhle gibt es keine zu finden.

Das verschlossene Waffenlager

Questgeber: Zeke Erfahrung: 500 XP Belohnung: Verteiler

Zeke hat den Schlüssel verloren auf den er aufpassen sollte. Es wird Zeit für den Schlossknacker des Teams, mal seine Fähigkeiten anzuwenden. Drinnen findet man Waffen, Munition und die Verteilerkappe die man für das Bohrgerät braucht.

Die Wissenschaftler

Questgeber: Abel Erfahrung: 4000 XP Belohnung:

Du musst die beiden Wissenschaftler aus Hidden Cavern sicher zur Biosphäre bringen. Die wurden jedoch beim Angriff verschüttet und müssen zuerst befreit werden.

[weiter beim Höhlengrab → Seite 90]

Der Einsturz

Questgeber: Samuel **Erfahrung:** 1000 XP **Belohnung:** Quest "Das Bohrgerät"

Mehrere Personen sind verschüttet worden. Die Schatten graben bereits so schnell es geht, doch ohne Maschinen ist es trotzdem zu langsam. Man kann helfen indem man die alte Grabungsmaschine auf dem Schrottplatz repariert. Man braucht dazu einen Verteiler und Benzin. Der Verteiler befindet sich im Waffenlager in einem Regal. Man kann die Maschine erst Auftanken wenn der Verteiler eingebaut und angeschlossen ist. Diesen Erfolg kann man dann dem Grabungsleiter melden.

Das Bohrgerät

Questgeber: Quest "Der Einsturz" **Erfahrung:** 1500 XP **Belohnung:** Quest "Der Einsturz (II)"

Der Verteiler vom Bohrgerät ist kaputt und muss ersetzt werden. Im Waffenlager liegt einer im Regal.

Ist der Verteiler ausgetauscht, muss die Maschine nur noch betankt werden. Wenn man Zeke nach dem Öffnen des Waffenlagers nochmal anspricht, sagt er einem, dass Benzin in dem Lager direkt neben dem Lazarett (östlich daneben) zu finden ist. Ansonsten gibt es Benzin eigentlich bei jedem Händler.

Der Einsturz (II)

Questgeber: Samuel **Erfahrung:** 3000 XP **Belohnung:** Quest "Plastikstick"

Jetzt ist zwar eine Grabungsmaschine vorhanden - aber keiner kann sie bedienen. Außer Hale, der im Lazarett zu finden ist.

Der Plastikstick

Questgeber: Jacob **Erfahrung:** 500 XP **Belohnung:** Quest "Das Gehirnimplantat"

In der zurückgebliebenen Tasche der Doktoren hat man einen Stick gefunden, über den man sich erst einmal nicht im klaren ist. Hale weiß mehr darüber.

Das Gehirnimplantat

Questgeber: Hyde **Erfahrung:** 500 XP **Belohnung:**

Hyde hat einem erklärt das der Stick den man gefunden hat ein Memory-Stick ist den man sich in das Gehirn einsetzen lassen kann. Die waren selbst vor der Katastrophe ziemlich selten. Glücklicherweise lässt sich aber eins auftreiben. Nachdem man mit dem befreiten Schatten gesprochen hat und den Stick bekommen hat liegt neben einem das Implantat, direkt an den Felsen. Hat wohl einer der Wissenschaftler bei dem Einsturz verloren.

Das Gehirnimplantat

Questgeber: Hyde **Erfahrung:** 3000 XP **Belohnung:**

Hyde kann einem mit dem Helm jetzt helfen. Man setzt ihn auf, bekommt eine kleine Gehirnoperation und weiß kurz darauf wo die Biosphäre ist.

Höhlengrab



Das ist das Höhlengrab in das sich die Gruppe der GNO verzogen hat. Sie haben die Wissenschaftler dabei und drohen damit sie zu töten wenn man nicht verschwindet. Sie machen die Drohung dann aber doch nicht wahr weil sie zu beschäftigt sind zu sterben. Das ist ein kleiner Vorgeschmack auf die Gegner, die einen in der Biosphäre erwarten. Da man die Wissenschaftler nun in Sicherheit hat, geht es weiter zur Biosphäre. Das letzte Gefecht naht.

[weiter in der Biosphäre → Seite 91]

Biosphäre**Befreie die Biosphäre**

Questgeber:

Abel

Erfahrung:

5000 XP Belohnung:

Story-Ende

Gehe zur Biosphäre und töte dort alle Soldaten der GNO sowie deren Anführer. Der finale Kampf. Die Biosphäre ist gerammelt voll mit GNO Soldaten, die teilweise mit Railguns bewaffnet sind! Was einem im Höhlengrab entgegengetreten ist, hat ungefähr die Größe eines einzelnen Trupps hier in der Biosphäre. Überall sind Ansammlungen von mehreren Gegnern. Nur ab einem gewissen Punkt kommen alle auf der Karte verbliebenen angelaufen, da wird es ziemlich kritisch wegen den Scharfschützen. Man weiß meist

nicht aus welcher Richtung sie angelaufen kommen und man hört nur den Sound der feuernden Railguns.

Hat man diesen Ritt auf der Kanonenkugel überstanden und alle Soldaten der GNO getötet sieht man in einer kleinen Sequenz wie sich der Präsident in einer kleinen Hütte verkriecht. Kommt man dort in die Nähe, kommt er heraus und stellt er sich dem Charakter. Man hat die Wahl ihn laufen zu lassen oder ihn zu töten. Entscheidet man sich dazu ihn zu töten sollte man vorher gespeichert haben. Er kann meist noch einen Schuss aus seiner Railgun abgeben bevor er sein Ende im Kugelhagel des Teams findet.

Gratulation, damit ist "The Fall - Last Days of Gaia" durchgespielt!



Last Days of GAIA

It's the fall
You are damned to live your life in wastelands
It's the fall
In a world where weak ones are left alone

Fall, fall, it's your fall, forever
Last days of Gaia
Fall, fall, never end, it's your fall
The future lies in your hands

Dreams, all your dreams
All your dreams are buried in mounds of sand
Breathe, breathe the dust
Breathe the lifeless dust of nature's revenge
Now you see all damage we have done
You lost all you had and will lose even more

Fall, fall, it's your fall, forever
Last days of Gaia
Fall, fall, never end, it's your fall
The future lies in your hands
Fall, fall, it's your fall, forever
Your adventure's just begun, little hero
Win the game or... forever fall

Feel, do you feel
Do you feel the corruption haunting you
Live, will you live
Will you live the perversion like others do
Now you see all damage we have done
You lost all you had and will lose even more

Fall, fall, it's your fall, forever
Last days of Gaia
Fall, fall, never end, it's your fall
The future lies in your hands
Fall, fall, it's your fall, forever
Your adventure's just begun, little hero
Win the game or... forever fall

I believe, I'll believe in you
You will find your way
Even if you walk alone
You will fight - or will you...

Fall, fall, it's your fall, forever
Last days of Gaia
Fall, fall, never end, it's your fall
The future lies in your hands
Fall, fall, it's your fall, forever
Your adventure's just begun, little hero
Win the game or... forever fall