

Dem Meister zum Geleit: Wann probt man auf was?

Immer wieder stellt sich beim Spielen eine Frage: ist das etwas was ein jeder Mensch (oder Ghul oder Super Mutant) einfach so kann? Ist das etwas was andere Charaktere spielend beherrschen, aber dieser spezielle Charakter dürfte damit Probleme haben?

Gehen sie davon aus, dass wirklich alltägliche Arbeiten und Aktionen keine Probe erfordern. Ein gesunder Charakter kann problemlos gehen, laufen, ja sogar kurze Strecken rennen ohne auf Beweglichkeit, Ausdauer, Akrobatik oder Athletik zu proben.

Ebenso müssen sie nicht wegen eines Bieres auf Zechen proben. Es ist eher unwahrscheinlich, dass irgendjemand nach ein paar Schlücken mit Alkoholvergiftung brechend in der Ecke liegt.

Dementsprechend, setzen sie Proben (außerhalb von Kämpfen) bitte möglichst spärlich ein. Auf den folgenden Seiten sind sämtliche Statistiken und alle Fertigkeiten aufgeführt und einige Beispiele für sinnvolle Proben und sinnvolle Erleichterungen oder Erschwernisse aufgeführt.

Diese Liste erhebt nicht den Anspruch vollständig zu sein. Stattdessen ist es ein Ansatz und eine Spielhilfe.

Die Hauptstatistiken:

Auf die Hauptstatistiken sollten sie nur dann proben, wenn es wirklich keine Fertigkeit gibt, die besser passt.

STÄRKE: Gute Gründe auf Stärke zu proben sind Kraftakte jeder Art. Eine Tür eintreten, eine sehr schwere Kiste anheben, eine schwere Stange zu verbiegen. Erleichterungen können sie ansetzen, wenn der Charakter kraftsteigernde Mittel (wie Buffout) eingenommen hat, einen Hebel, eine Seilwinde oder sonstiges Werkzeug verwendet oder dergleichen.

WAHRNEHMUNG: Auf Wahrnehmung sollten sie proben, wenn es Details gibt, von denen sie denken, dass sie nur ein Charakter sieht, der gründlich nachsieht. In der hellen Sonne des Ödlands könnten sie Wahrnehmungsproben durch Schirmmützen oder Sonnenbrillen vereinfachen, in lauten Umgebungen wie einem vollen Restaurant die Wahrnehmungsprobe auf das Belauschen des geflüsterten Gesprächs am Nachbartisch erschweren.

AUSDAUER: Ausdauer-Proben sind Kraftakte die längere Zeit anhalten. Tatsächlich lassen sich statt vieler Proben auf Ausdauer, Proben auf die Athletik Fertigkeit ablegen. Welches der Beiden geprobt wird ist vom Meisterentscheid abhängig, empfehlenswert wäre jedoch die Probe auf das mit der höheren Chance.

CHARISMA: Charisma Proben können sie – zum Beispiel – bei einem ersten Eindruck anbringen, also noch bevor der Charakter die Möglichkeit hatte, etwas zu sagen, was unter eine der sozialen Fertigkeiten passt. Oder eine Probe auf den Ausgang eines Gesprächs für die keine Fertigkeit so genau zutrifft. Proben und Erleichterungen können sie beispielsweise Anhand von Vorlieben, Vorurteilen und Einstellungen des Gesprächspartners festlegen. Aber auch Kleidung und das generelle Aussehen kann dies stark beeinflussen.

INTELLIGENZ: Intelligenz können sie in dieser Hinsicht die Fähigkeit nennen, Probleme zu erkennen, vielleicht auch gleich eine mögliche Lösung zu sehen. Das beginnt bei technischen Problemen, gilt aber genauso für kulturelle oder persönliche. Dementsprechend können sie darauf für alle Situationen proben, bei denen mehr als das offensichtliche galt.

BEWEGLICHKEIT: Auf Beweglichkeit zu proben dürfte eher selten benötigt sein. Wenn sie es tun, wären geeignete Erleichterungen und Erschwernisse zum Beispiel abhängig von der getragenen Kleidung (eine schwere Metall-Rüstung macht das unter der Auto-Ruine durchkriechen sehr viel schwerer als einfach nur ein T-Shirt).

GLÜCK: Auf Glück können sie zahlreiche Proben ablegen, eigentlich immer wenn die Dinge gerade in der Schwebel stehen.

MUT: Auf Mut zu proben dürfte recht häufig vorkommen. Traut sich der Charakter einen schwierigen Sprung von Hausdach zu Hausdach überhaupt zu wagen? Wenn der Gegner im Kampf Deckungsfeuer auf die Position des Charakters legt, verlässt er dann diese Deckung? Erleichterungen und Erschwernisse könnten zum Beispiel davon abhängig sein, wen der Charakter auf den Dächern verfolgt oder was er außerhalb der Deckung tun möchte (verwundete Freunde aus der Schusslinie ziehen ist für viele Leute wichtiger als die eigene Sicherheit). Des Weiteren kann über eine Mut Probe bestimmt werden, ob ein Charakter flieht oder kämpft. Dies zählt nur für nicht Spieler Charaktere.

Die Fertigkeiten:

Auf die **Kampffertigkeiten** testen sie außerhalb des Kämpfens vermutlich nie. Sollten sie einen Schießwettbewerb besuchen, können sie die gewöhnlichen Kampfregeln gegen die Zielscheiben einsetzen. Die Reichweiten-Modifikatoren und das Tuning der Waffen sind bei weitem allerdings nicht die einzigen Erleichterungen und Erschwernisse, die sie anwenden können.

Sichtverhältnisse, Erschöpfung weil der Charakter gerade geweckt wurde und zahlreiche weitere Details die sie von Kampf zu Kampf bestimmen können oder Angst, die der Charakter auf Grund einer verpatzten Mutprobe hat, spielen hier eine Rolle.

Im Nahkampf können sie auch unsicheren Untergrund oder sehr unpassendes Schuhwerk (wie High Heels) als Erschwernis betrachten, ebenso wie Skrupel (also das, was Militär-Psychologen als Kampfsperre bezeichnen).

Erste Hilfe und **Arzt** sind Fertigkeiten, die sich auf den ersten Blick nur wenig unterscheiden. Grob kann man sagen, dass sämtliche Operationen außer den aller-einfachsten ins Metier der Ärzte fallen. Einen Bauchschuss behandeln kann nur ein Arzt, einen Streifschuss am Arm nähen kann der Sanitäter. Eine Kugel entfernen können beide, jedoch könnten sie beim Sanitäter einen Glückswurf anbringen, dass er keinen irgendwie gearteten Schaden anrichtet, der zum Beispiel in einer vergrößerten Narbe oder einem verletzten Muskel endet.

Krankheiten diagnostizieren und behandeln kann nur der Arzt.

Passende Erleichterungen und Erschwernisse können sie an der verwendeten Ausrüstung festmachen.

Empathie ist die Fertigkeit zu merken wie eine Person fühlt, ob sie ehrlich ist oder lügt. Erleichterungen und Erschwernisse können davon abhängig sein, ob die Person ein geübter Lügner ist, ob das Gesicht vollständig oder teilweise bedeckt ist, etc.

Schlösser knacken lässt sich am besten durch die verwendete Ausrüstung erleichtern oder erschweren, aber auch durch Zeitdruck.

Passende Erschwernisse und Erleichterungen beim **Schleichen** sehen sie am Besten unter den Schleichen-Regeln nach.

Der Erfolg beim **Stehlen** (gemeint ist Taschendiebstahl oder Ladendiebstahl) hängt natürlich davon ab, wie aufmerksam das Gegenüber ist und wie auffällig der Dieb ist. In einem leeren Laden in Sichtweite des Verkäufers stiehlt es sich sehr schwer, ebenso ist Taschendiebstahl wenn Dieb und Opfer die einzigen in der Nähe sind schwerer zu begehen als im Gedränge der Hauptfußwege des Hubs.

Verkleiden bezieht sich auf die Fähigkeit in der Masse unterzutauchen, wo Fremde keinen Zutritt haben, zum Beispiel das Eindringen in eine NKR-Ranger Kaserne mit einer gestohlenen Uniform. Erschwernisse hätten unmilitärisch wirkende Charaktere, Erleichterungen in diesem Beispiel Personen mit militärischem Hintergrund. Ein Mensch oder Super-Mutant fällt in Gecko auf und so weiter.

Reparieren (Mechanik) zu Erschweren oder zu Erleichtern ist sehr einfach: Werkzeug. Wer das passende hat, hat es einfacher, wer nicht hat es schwerer. Auch die Diagnose des Problems erfordert einen Probewurf – kann aber bei sehr gutem Bestehen vielleicht die Reparatur erleichtern.

Die große Schwierigkeit bei **Reparieren (Elektronik)** ist, dass Elektronik oft nicht dafür gedacht ist repariert zu werden. Stattdessen sollen defekte Komponenten ausgetauscht werden. Erschwernisse sind also bei einer defekten Platine angebracht. Müssen nur Kabel ausgetauscht werden, erleichtert sich die Reparatur. Außerdem ist natürlich die große Frage da, ob der Charakter mit einem solchen Gerät schon ähnliche Erfahrungen gemacht hat oder wie kompliziert es ist. Auch die Diagnose des Problems erfordert bereits eine Probe – kann aber vielleicht bei sehr gutem Bestehen die Reparatur erleichtern.

Hacken (oder Computerkenntnisse) bezieht sich lediglich auf die Software-Aspekte. Erleichterungen wären durch verwendetes Werkzeug (wie Viren) angebracht, ebenso auch für nur leicht geschützte Systeme. Wirklich harte Datenbanken sind natürlich sehr viel besser geschützt und daher erschwert zu knacken.

Büchsenmachen zu erleichtern oder zu erschweren ist anhand von vier Dingen am schnellsten gemacht: Sind Baupläne vorhanden? Sind alle Materialien und Bauteile vorhanden? (An manchen dieser Bedürfnisse kann man sich vielleicht vorbei schleichen, in dem man ähnliches benutzt, Dinge anpasst oder dergleichen). Wie gut ist die Werkstatt eingerichtet? Wie schwer ist die Waffe zu bauen? (Ein Rohrgewehr lässt sich sehr viel einfacher bauen als ein vollautomatisches, rückstoßoperiertes, gurtgefüttertes Maschinengewehr=.

Naturwissenschaften und **Geschichte** lassen sich am einfachsten durch Bekanntheit erleichtern oder erschweren. Schrödingers Katze ist dem Großteil der Einwohner des Ödlands eher unbekannt, ebenso wie das ptolomäische Ägypten oder die Ming-Dynastie. Dafür sind die einfacheren Naturgesetze wie einfache Chemie, oder Gravitation durchaus sehr vertraut, ebenso wie man zumindest etwas vom alten Rom oder dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg gehört hat.

Bei **Geografie und Politik** ist es noch einfacher: Ein Einwohner Vault-Citys hat Geschichten über die Neue Kalifornische Republik gehört, kennt aber ihre Geografie nicht wirklich, war nie in einer republikanischen Stadt und weiß vielleicht nur die allgemeinsten Prinzipien der Republik (keine Diskriminierung, Freiheit für alle). Andersherum wissen republikanische Bürger oft wenig über Vault-City, es sei denn sie haben sich die Zeit genommen sich auf eigene Faust zu bilden. Was der durchschnittliche Bürger der Republik weiß, wären Dinge wie: viel Diskriminierung, Vault-City über alles!

Taktik zu erschweren oder zu erleichtern geht am einfachsten mit dem Überblick, den der probende Charakter über das Kampfgeschehen hat. Ebenso natürlich über bereits gesammelte Erfahrungen in dieser Art des Kampfes.

Fahren (Karren) und Fahren (Motorfahrzeuge) lässt sich am einfachsten über die Technik erschweren oder vereinfachen. Bei Karren kann natürlich auch das Zugtier sehr bockig (oder dämlich) sein.

Auf **Reiten** testet man immer wenn man sich auf einem Pferd sitzend schneller als in Schrittgeschwindigkeit bewegt. Erleichtern kann man durch Hilfsmittel, wie Sporen oder Reitgerte, erschweren für besondere Anstrengungen (Verfolgungsjagden, weite oder hohe Sprünge).

Abrichten erschwert sich darüber, was für ein Tier abgerichtet werden soll und ob es damit Erfahrung hat, neues zu lernen oder inwiefern dieses Tier hören will (die Werte des Tiers und die Tierregeln geben in der Hinsicht gute Hilfsmittel ab).

Naturbursche erschwert oder vereinfacht sich je nach Aspekt dieser Fertigkeit auf die verschiedensten Arten und Weisen. Mit Streichhölzern oder einem Feuerzeug kann der Charakter das Lagerfeuer viel einfacher entfachen als ohne Hilfsmittel, mit einer Schaufel findet er eher frisches Wasser.

Fährtenlesen hängt vor allem vom Untergrund ab (auf einer asphaltierten, sauberen Straße lassen sich die Fußspuren eines Eichhörnchen so unglaublich schwer lesen), aber vor allem auch von den Lichtverhältnissen.

Jagdfallen andererseits vor allem vom Equipment und der Art der Falle. Eine Tretgrube ist mit einer Schaufel und bei passendem Untergrund schnell hergestellt. Für eine komplizierte Schlinge, die einen Gegner fesselt braucht man das passende Seil. Ein weiterer Faktor ist auch die Art der erwünschten Beute.

Knotenkenntnisse erfordern je nach Knoten das entsprechende Seil bzw. den entsprechenden Faden – ganz abgesehen davon, dass ein gewöhnlicher Schlaufenknoten zum Zubinden der Schuhe sehr viel einfacher ist als viele Seemannsknoten.

Klettern hängt vor allem von der Beschaffenheit und Höhe der Wand und etwaigen Hilfsmitteln ab.

Betören/Verführen lässt sich vor allem über Sexualität erschweren. **Überreden/Überzeugen** benötigt Argumente, für **Handeln/Feilschen** halten sie sich am besten an die Handesregeln, können dort aber durch Bluffen vereinfachen, wie man das zum Beispiel mit einer verspiegelten Sonnenbrille leicht kann. Vor allem Kleidung und das generelle Aussehen kann hier jedoch eine große Beeinflussung sein. Charaktere in blutverschmierten, dreckigen, widerlichen Fetzen sind eher selten erfolgreich im Verführen von hochgestylten Damen der Oberschicht. Überreden/Überzeugen zum Beispiel, funktioniert für Charaktere die den Eindruck erwecken zu wissen wovon sie reden noch besser (Wollen sie einen Bürger Vault-City's dazu überreden, mal die Stadtgrenze zu verlassen, und die Welt mit eigenen Augen zu sehen, so haben sie in Reisekleidung vielleicht mehr Erfolg). Handeln/Feilschen kann außer durch Hilfsmittel beim Bluffen ebenso durch die Kleidung beeinflusst werden – ein Händler wird einen Kunden der nach sehr viel Geld aussieht, viel mehr entgegenkommen und vielleicht die beste Ware präsentieren oder einmalige Schnäppchen anbieten um diesen reichen Kunden in seine Stammkundschaft aufnehmen zu können.

Soziale Anpassungsfähigkeit besteht ähnlich wie Verkleiden darin, in der Masse nicht so sehr aufzufallen. Anders als Verkleiden besteht dies jedoch darin, in Wort und Tat unterzutauchen, statt lediglich so auszusehen als gehörte man dorthin. Genau wie bei *Geografie und Politik* lässt sich das durch bisherige Lebenserfahrung erklären. Ein Städter weiß wie eher wie es in einer anderen Stadt zu sich geht, als ein „Wilder“ (und andersrum).

Unterrichten/Lehren zu Erschweren ist mit unwilligen Schülern einfach – ebenso die Erleichterung mit wissbegierigen Schülern.

Glücksspiele zu erleichtern oder zu erschweren geht nur in den seltensten Fällen und hängt sehr stark vom Spiel ab. Wenn es bei einem beliebigen Spiel geht, kann man gerne Erleichterungen oder Erschwernisse anbringen.

Brettspiele sind oft Spiele, die Konzentration erfordern – ein guter Ansatzpunkt um Erschwernisse anzubringen.

Kartenspiele bei denen geblufft werden kann, kann ein Charakter mit einer verspiegelten Sonnenbrille etwas leichter bestreiten.

Musizieren ist mit einem Instrument sehr viel einfacher – oder mit Noten.

Gaukeln, also das Aufmerksamkeit mit Kunststückchen erregen wird durch brennende Fackeln und entsprechenden Outfits simpler, ohne schwerer.

Akrobatik – ähnlich wie bei Beweglichkeitsproben – lässt sich vor allem durch passende Kleidung erleichtern – oder mit unpassender Erschweren.

Bei **Athletik**, wo es um länger andauernde Anstrengungen geht, kann über Temperatur erschwert oder erleichtert werden, über mögliche Pausen etc.

Was **Zechen** angeht, so sollten sie nach Erfahrung gehen. Ein regelmäßiger Säufer kann mehr und besser wegstecken als ein unerfahrener, untrainierter Trinker. Selbiges gilt auch für andere Drogen.

Körperbeherrschung ist sehr Situationsabhängig, dementsprechend sollte an der Stelle mit Erleichtern und Erschweren improvisiert werden.

Sinnesschärfe Ist die Fertigkeit versteckte Details wahrzunehmen. Prinzipiell nutzt man Wahrnehmung um die drei Raider die auf einen zustürmen zu erkennen. Sinnesschärfe hingegen nutzt man, um zu sehen, dass einer davon zittert und offensichtlich auf Entzug irgendeiner Droge ist. Oder um den versteckten, vierten zu bemerken, der sich von hinten anschleicht. Nicht offensichtliche Dinge nimmt man Dank Sinnesschärfe wahr. Dementsprechend hängen Erleichterungen und Erschwernisse stark von der Situation ab.

Kochen ist am einfachsten über Zutaten, Ausrüstung und Art des Gerichts zu erleichtern oder zu erschweren.

Lebensstile:

Die folgende Abschnitte zeigt kurz und bündig, wie viel Geld einzelne Bewohner der Ödlands in etwa pro Monat verdienen. Das unterscheidet sich natürlich etwas von Gegend zu Gegend, aber grob betrachtet passt das in etwa überall.

Elend (Bettler/Vagabund): 50-60 \$ im Monat

Karg (Unterschicht): 250 – 300 \$ im Monat

Annehmbar (Mittelschicht): 750 – 900 \$ im Monat

Reichlich (reiche Händler/Ladenbesitzer): 6000 - 7500 \$ im Monat

Superreich (so gut wie niemand) : 8000+ \$ im Monat

Das sind die monatlichen Einnahmen im Ödland. Sie können grob davon ausgehen, dass man wenigstens 40 \$ im Monat braucht, um irgendwie zu leben (allein um zu Essen). 200 \$ für Essen und Dach über dem Kopf wenn man halbwegs anständig leben will.

Was übrig bleibt kann in Vergnügen investiert werden – oder gespart um sich große Anschaffungen zu leisten. Wenn sie eigene Preise für etwas definieren, überlegen Sie sich, welche Gruppierung es braucht und wie lange sie darauf zu sparen hat.

Seltenheit von Waffen und Ausrüstungsgegenständen

Bei jeder Waffe steht ein Seltenheitswert. Für alle die diesen Wert beachten und sich dann Dinge fragen wie: *Ahhh ... die .223er Pistole ist sehr selten. Und was zum Geier heißt das?! Ist dieser Abschnitt gedacht.*

Prinzipiell haben wir diese Werte, statt sie mit Zahlen oder Buchstaben zu bekleiden, mit Absicht mit recht klaren Abstufungen in Worten versehen, nämlich (damit Sie alle mal auf ein mal im Blick haben):

sehr selten
selten
häufig
recht häufig
sehr häufig

Sie können dies entweder als einfache, nicht näher definierte grobe Richtlinie betrachten und einfach sagen, alles was es zum Beispiel häufig oder öfter gibt, ist problemlos zu kriegen und das seltenere dann nur zu besonderen, vom Meister festgelegten Begebenheiten. Tatsächlich gilt bei diesem Fallout Pen and Paper die Grundregeln, dass 1. der Meister der jeweiligen Runde immer Recht hat und 2. Ändern Sie die Welt wie Sie sie brauchen (gilt nur begrenzt für Spieler).

Die Seltenheitswerte bedeuten im Endeffekt nur, wie wahrscheinlich es ist, einen beliebigen Gegenstand durchschnittlich zu Gesicht zu bekommen. **Das variiert natürlich von Ort zu Ort!**

In bergigem Gelände finden Sie eher Kletterausrüstung und sollten Sie statt in Kalifornien, lieber in den durch Fallout 3 populären Ruinen Washington D.C.'s spielen wollen, so ist die Wahrscheinlichkeit natürlich niedriger, Nachkriegsprodukte aus der NKR zu finden.

Was den letzten Punkt angeht, können Sie sich natürlich einfach eine andere Geschichte zum jeweiligen Ausrüstungsgegenstand ausdenken, der erklärt warum er dort zu finden ist.

In Lebensmittelläden kriegen Sie keine Waffen, auch nicht die Häufigen und in Waffenläden keine Brahminsteaks. Die Beispiele sind grenzenlos.

Sollten Sie jedoch lieber Würfeln, hier ein Beispiel für eine entsprechende Regel an die Sie sich absolut nicht gebunden fühlen müssen.

[Erschwernis für die Seltenheit] + [Erschwernis für den Ort] = Wahrscheinlichkeit des Funds.

Als Erschwernis für die Seltenheit haben wir folgenden Vorschlag:

sehr selten	90
selten	70
häufig	50
recht häufig	30
sehr häufig	10

Die Erschwernis für den Ort kann je nach Ort auch eine Erleichterung sein. In der kleinen Trapper und Farmer Siedlung Klamath eine Energiewaffe zu finden ist um einiges unwahrscheinlicher als im großen Handelszentrum schlechthin: dem Hub. Für das Hub können Sie die „sehr seltene“ Waffe vielleicht um 20 oder so Punkte erleichtern. Damit haben Sie nun einen Wert, auf den Sie mit einem W100 Wurf prüfen können.