

Einen Rebellen Stützpunkt Erschaffen

(Übersetzter Auszug aus Desperate Allies)

Idealerweise sollten die Spieler entscheiden, welche Art von Stützpunkt sie errichten wollen, wenn sie sich entscheiden, einen zu errichten. Anstatt als weitreichende Einrichtung zu dienen, sollte sich die Basis stattdessen auf einen bestimmten Aspekt der Kriegsanstrengungen konzentrieren. Die Gruppe sollte sich überlegen, wie die planetare Loyalität, die Kultur und die Umwelt die Basis beeinflussen und Vorteile für verschiedene spezifische Anwendungen bieten könnten. Die Spielercharaktere können entweder einen Stützpunkt errichten, wenn sie diese Option bei der Charaktererschaffung wählen (siehe Seite 111 im Grundregelbuch **Zeitalter der Rebellion**), oder sie können darum bitten, ihn als besondere Belohnung für die Erhöhung ihres Contribution Ranges zu erhalten (siehe Seite 49 im Grundregelbuch **Zeitalter der Rebellion**). Eine vollständige Operationsbasis ist zwar eine größere Belohnung als die Standardempfehlung, aber sie bietet dem Spielleiter auch viele interessante Möglichkeiten für Handlungsaufhänger. Nach dem Ermessen des Spielleiters können die SCs auch einen Stützpunkt erwerben, wenn sie eine Festung im Kampf erobern, sich um den Bau einer Operationsbasis bemühen oder auf andere Weise die Aufgaben erfüllen, die aus erzählerischer Sicht erforderlich sind, um eine Heimatbasis zu erhalten.

Nachdem die Charaktere ihren Stützpunkt erworben haben, können sie überlegen, wie sie die Funktion des Stützpunktes fokussieren können. Jeder mögliche Schwerpunkt auf Seite 88 empfiehlt Upgrades, die der Kernbasis hinzugefügt werden könnten, um die Funktion der Basis besser zu erfüllen. Es kann sein, dass die Teams einen Stützpunkt in Richtungen ausbauen möchten, die hier nicht vorgestellt werden, und sie werden ermutigt, mit ihrem Spielleiter zusammenzuarbeiten, um dies zu tun.

Stützpunkt Ausbauen

Die SCs können ihre Basis auf verschiedene Arten aufwerten. Der einfachste Weg, ein Upgrade zu erwerben, ist die Bezahlung der Kosten in Credits, die in Tabelle 3 -1: Upgrades für Rebellenstützpunkte aufgeführt sind. Allerdings sind die Credits für Rebellenagenten oft knapp. Daher können die SCs Basisaufwertungen als Belohnung für die Erhöhung ihres Beitragsrangs erwerben (siehe Seite 49 im Grundregelbuch **Zeitalter der Rebellion**). Jedes Mal, wenn die SCs diese Belohnung zum Aufrüsten ihrer Basis verwenden, erhalten sie eine Anzahl von Aufrüstungen aus Tabelle 3-1: Aufrüstungen von Rebellenbasen, die ihrem neuen Beitragsrang entspricht (bis zu einem Maximum von 5). Wenn die SCs in der Lage sind, einen Gegenstand für ihren Stützpunkt zu erbitten, zu leihen oder zu stehlen (z. B. wenn die Rebellenstützpunktpflicht eines Charakters ausgelöst wurde, wie unter Rebellenstützpunktpflicht auf Seite 87 beschrieben), können sie ihn auf diese Weise erwerben, ohne dafür zu bezahlen - zumindest im traditionellen Sinne. Basen können viele verschiedene Konfigurationen haben, darunter die folgenden Beispiele:

Hauptbasis: Die Wohnquartiere in jeder Basis umfassen Schlafplätze für alle Teammitglieder und NSCs sowie eine Küche. Die Basis ist in der Lage, die Grundversorgung entweder über ein lokales städtisches System oder - wenn sie isoliert ist - über einen unabhängigen Wasserbrunnen und einen Stromgenerator zu erhalten. Der Stützpunkt verfügt über einen einzigen NSC-Verbündeten, der sich um die Verwaltung und den Haushalt kümmert. Handelt es sich bei der Basis um eine Raumstation, so kann die Landebucht die Fahrzeuge des Teams aufnehmen.

Unterschlupf: Einige Basen sind so konzipiert, dass sie eine kleine Anzahl von Personen tief im feindlichen Gebiet beherbergen und ihnen einen Ort für private Kommunikation sowie eine Möglichkeit zur Lagerung von Schmuggelware bieten. Ein Unterschlupf verfügt über verbesserte Sicherheitsvorkehrungen und in einigen Fällen auch über eine medizinische Einrichtung.

Ausbildungslager: In einem Ausbildungslager werden die Einheiten auf die wichtigsten Taktiken vorbereitet. Einige Auszubildende haben vielleicht schon eine gewisse Einweisung erhalten, aber oft sind sie noch weitgehend unausgebildet. Für ein Ausbildungslager ist eine Ausbildungseinrichtung erforderlich. Je nach Art der Ausbildung kann der Stützpunkt auch ein Waffenlager, eine Mechanikerwerkstatt, eine Landebucht oder ein Nachschubdepot benötigen.

Begegnungszentrum: Manchmal benötigen Abgesandte einen geheimen Ort, an dem sie sich diskret mit Vertretern von Gruppen treffen können, die sich dem Imperium widersetzen. Basen, die als private, sichere Begegnungszentren dienen, müssen über verbesserte Sicherheit verfügen. Zusätzlich können sie von einer Landebucht oder einem Waffenlager profitieren.

REBELLENSTÜTZPUNKT ALS PFLICHT

Wenn sich eine Kampagne um einen Rebellenstützpunkt dreht, kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen einem oder mehreren Charakteren einen Rebellenstützpunkt als Pflicht auferlegen. Diese Pflicht verhält sich wie jede andere auch, und der Spielleiter kann die folgenden Hinweise nutzen, um sie in der Geschichte zu berücksichtigen. Wenn mehrere Charaktere diese Pflicht wählen (oder zumindest einer von ihnen), sollte der Spielleiter in Erwägung ziehen, sie zu einer Gruppenpflicht zusammenzufassen. Eine Gruppenaufgabe wird kumulativ verfolgt. Wann immer eine Gruppenaufgabe ausgelöst wird, zählt sie als Auslöser für alle Charaktere, die an ihr beteiligt sind.

Im Allgemeinen sollten sich die erzählerischen Ereignisse auf diese Einrichtung und ihre Bewohner beziehen, wenn die Pflicht der Rebellenbasis von einem oder mehreren Charakteren ausgelöst wird. Manchmal kann dies auch relativ banal sein. Der Bonus auf die Wundschwellen der SCs könnte daraus resultieren, dass das Personal des Stützpunkts ihre harte Arbeit anerkennt oder sogar etwas Besonderes tut, damit sich das Team besser zurechtfindet. Es kann aber auch bedeuten, dass sich die Geschichte in irgendeiner Weise auf den Stützpunkt selbst konzentriert, wenn sie ausgelöst wird. Vielleicht wird der Stützpunkt zum Beispiel angegriffen und die erhöhte Wundschwelle der SCs steht für ihren Wunsch, ihr Zuhause zu schützen. Wie jede andere Pflicht bietet auch die Pflicht "Rebellenstützpunkt" dem Spielleiter eine Fülle von erzählerischen Anknüpfungspunkten.

Alternativ oder zusätzlich zu den erzählerischen Verzweigungen kann der Spielleiter das Auslösen der Rebellenstützpunkt-Pflicht nutzen, um den SCs die Möglichkeit zu geben, ihre Festung zu verbessern. Wenn die SCs im Stützpunkt sind, könnte dies bedeuten, dass sich ihnen eine Gelegenheit bietet. Vielleicht erreicht ein Schmuggler den Stützpunkt und bietet an, verschiedene wichtige Vorräte gegen Schutz vor Kopfgeldjägern einzutauschen, oder eine Gruppe frischer Rekruten trifft ein und die PCs müssen sie für die Arbeit als Hilfskräfte und Soldaten im Stützpunkt ausbilden. Wenn diese Pflicht ausgelöst wird, während die PCs außerhalb des Stützpunkts sind, kann dies bedeuten, dass sie auf eine einmalige Gelegenheit stoßen, den Stützpunkt zu verbessern, einen neuen Mitarbeiter zu rekrutieren oder dringend benötigte Vorräte zu erhalten. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob er den SCs die Möglichkeit gibt, eine der auf den Seiten 88-89 beschriebenen Basisverbesserungen zu erwerben, ohne dafür den normalen Preis in Form von Credits zu zahlen, wenn die Pflicht für den Rebellenstützpunkt ausgelöst wird.

T A B L E 3 - 1 : REBELLENSÜTZPUNKT AUSBAUTEN

Ausbau Typ	Ausbau Beschreibung	Preis
Kernfokus Erhöhen	<p>Die Größe und der Umfang der Rebellenbasis nehmen zu, wodurch sich der Umfang der Operationen erhöht. Wenn es sich bei der Einrichtung um einen Unterschlupf handelt, erhöhen Sie die Anzahl der verfügbaren Räume in der Einrichtung. Wenn es sich um eine Forschungs- oder Ausbildungseinrichtung handelt, erhöhen Sie die Anzahl der Mitarbeiter und der verfügbaren Technologie. Bei einer Einrichtung, die der Wartung von Waffen, Fahrzeugen oder anderen Ausrüstungsgegenständen gewidmet ist, könnte die Kapazität in ähnlicher Weise erhöht werden.</p> <p>Einmal im Monat kann jeder SC die neuen, erweiterten Ressourcen der Basis nutzen, wenn er versucht, einen Ausrüstungsgegenstand zu erwerben. Bei dieser Prüfung wird die Seltenheit des Gegenstandes jedes Mal um 1 verringert, wenn diese Aufwertung gewählt wurde. Diese Aufwertung kann bis zu vier weitere Male durchgeführt werden.</p>	2,500 Credits
Verbesserte Sicherheit	<p>Die Sicherheit der Basis wird verbessert, wodurch die Rebellen (und ihre Geheimhaltung) besser geschützt werden. Beim Kauf dieses Upgrades können Sie eine der folgenden Optionen wählen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle Gebäude (oder Türen innerhalb der Raumstation) erhalten elektronische Schlösser, die nur mit einem schweren (◇◇◇) Computercheck geöffnet werden können • Die Basis erhält eine verstärkte Panzerung, die ihr einen Panzerungswert von 2 verleiht (Waffen, die nicht mehr als 2 Planetenschaden verursachen können, können die Gebäude nicht beschädigen) • Der Stützpunkt erhält verstärkte Schilde, die ihm eine Verteidigung von 2 gegen Waffenangriffe von außen verleihen. • Der Stützpunkt erhält Sicherheitskameras, auf die von einem zentralen Kontrollraum aus zugegriffen werden kann. • Der Stützpunkt erhält einen versteckten schweren Repetierblasterturm, der den Haupteingang abdeckt und eine Schießfertigkeit von 2 und eine Beweglichkeit von 0 hat (wenn er ohne Hilfe ist, würfelt er ◆◆ für Fernkampf Proben). <p>Dieses Aufrüsten kann zwei weitere Male erworben werden, wobei jedes Mal eine andere Option ausgewählt wird.</p>	10,000 Credits

<p>NSC Verbündeter</p>	<p>Die Basis enthält einen NSC-Verbündeten, der der Gruppe bei bestimmten Aufgaben helfen kann. Dies könnte ein anderes Mitglied der Allianz oder ein Einheimischer, der in der Basis arbeitet und möglicherweise die wahren Motive der SCs nicht kennt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein NSC-Arzt, der die Charaktere im Stützpunkt heilen und Krankheiten behandeln kann. Der Arzt hat eine Intelligenz von 3 und 2 Ränge in Medizin. Er hat medizinische Vorräte, die es ihm ermöglichen, Medizinchecks ohne Abzüge durchzuführen. • Ein NPC-Mechaniker, der Gegenstände, Droiden, Raumschiffe und Fahrzeuge reparieren kann. Der Mechaniker hat eine Intelligenz von 3, 2 Ränge in Mechanik und 2 Ränge in Computer. Er besitzt einen Werkzeugsatz, mit dem er Mechanik-Checks ohne Malus durchführen kann. • Ein NPC-Pilot, der Boden- oder Raumfahrzeuge steuern kann. Der Pilot hat eine Gewandtheit von 3, eine Intelligenz von 2, 2 Ränge in Pilot (Planetar), 2 Ränge in Pilot (Weltraum) und 2 Ränge in Astronavigation. • <p>Wenn der Spielleiter ein vollständiges Profil für diese NSCs benötigt, sollte er davon ausgehen, dass sie in allen anderen Eigenschaften eine 2 haben und keine Ränge in zusätzlichen Fertigkeiten.</p> <p>Diese Aufwertung kann bis zu zwei weitere Male durchgeführt werden, wobei jedes Mal ein anderer NSC gewählt wird.</p>	<p>2,000 Credits</p>
<p>Medizinische Einrichtung</p>	<p>Der Stützpunkt verfügt über eine Krankenstation, die für die Behandlung von Verletzungen auf dem Schlachtfeld und anderen medizinischen Notfällen ausgerüstet ist.</p> <p>Die Krankenstation hat Feldbetten und Behandlungsplätze für fünf Patienten, medizinische Vorräte (die es den Charakteren erlauben, Medizinchecks ohne Abzüge durchzuführen) und zwei Bacta-Tanks mit Vorräten an Bacta.</p> <p>Diese Aufrüstung kann bis zu dreimal durchgeführt werden, wodurch sich die Anzahl der Patienten um fünf und die Anzahl der Bacta-Tanks jedes Mal um einen erhöht .</p>	<p>6,000 Credits</p>
<p>Hangar und Reparaturhalle</p>	<p>Die Basis umfasst einen Hangar, in dem Mechaniker Fahrzeuge und Droiden lagern und reparieren können.</p> <p>Der Hangar fasst eine Reihe von Fahrzeugen mit einer Gesamtsilhouette von 30 wobei kein Fahrzeug größer als Silhouette 5 sein darf. Er enthält auch einen kompletten Satz Mechanikerwerkzeuge (die es dem Charakter erlauben, Mechanik-Checks durchzuführen, um Droiden zu heilen oder Fahrzeuge oder Raumschiffe ohne Strafpunkte zu reparieren) und ein Ölbad für Droiden. Bei der Reparatur von Raumschiffen oder Fahrzeugen repariert der Charakter bei einem erfolgreichen Check 2 zusätzliche Hüllenverletzungen oder 2 zusätzliche Systembelastungen.</p> <p>Diese Aufrüstung kann bis zu zweimal vorgenommen werden, entweder um zusätzliche Landebuchten hinzuzufügen oder um die kombinierte Silhouettengrenze der ursprünglichen Bucht um 1,5 zu erhöhen (die maximale Fahrzeuggröße bleibt bei Silhouette 5).</p>	<p>8,500 credits</p>

Waffenkammer	<p>Der Stützpunkt verfügt über einen umfangreichen Vorrat an Waffen, Rüstungen und militärischer Grundausrüstung, der ausreicht, um eine ganze Truppe von Soldaten für einen längeren Zeitraum angemessen auszurüsten.</p> <p>Ausrüstung und Werkzeuge, die notwendig sind, um die Ausrüstung in gutem Zustand zu halten, sind ebenfalls vorhanden (so dass Charaktere Mechanik-Checks durchführen können, um Waffen und Rüstungen ohne Abzüge zu reparieren und zu modifizieren). Die Einrichtung ist außerdem mit allen Waffen und Ausrüstungsgegenständen bestückt, die eine modifizierte Seltenheit von 5 oder weniger haben. Der Zugang zu Ausrüstung mit einer höheren Seltenheit unterliegt dem Ermessen des SL.</p> <p>Dieses Upgrade kann nur einmal durchgeführt werden.</p>	(R) 9,500 Credits
Trainings Einrichtung	<p>Der Stützpunkt verfügt über Wohnräume für einen ganzen Zug von Soldaten sowie über die notwendige Ausrüstung und Einrichtungen, um sie für den Dienst in der Rebellenallianz auszubilden. Dazu gehören Kampf Simulatoren, Hörsäle und Sporthallen. In der Regel wird die Einrichtung ständig von Auszubildenden bewohnt.</p> <p>Nach dem Ermessen des Spielleiters können die Spielercharaktere Auszubildende oder Ausbilder heranziehen, um sie bei einer laufenden Mission zu unterstützen. Wenn du dieses Upgrade wählst, wähle außerdem eine der folgenden Fertigkeiten: Handgemenge, Artillerie, Wissen (Kriegskunst), Nahkampf, Fernkampf (leicht) oder Fernkampf (schwer). Diese Fertigkeit ist der Schwerpunkt der Ausbildung und zählt als Berufsfertigkeit für alle SCs, die von der Basis aus operieren.</p> <p>Diese Aufwertung kann nur einmal durchgeführt werden.</p>	15,000 Credits
Labor	<p>Die Basis ist mit Laboreinrichtungen ausgestattet, in denen Wissenschaftler und Ingenieure gefahrlos Experimente durchführen, neue Geräte entwickeln und nach verschiedenen technologischen Durchbrüchen suchen können.</p> <p>Ein Labor verfügt über eine ganze Reihe wissenschaftlicher Geräte (die es Charakteren erlauben, Computer-, Wissens-, Medizin- und Mechanik-Proben zu experimentellen Zwecken ohne Abzüge durchzuführen).</p> <p>Außerdem erhalten Charaktere in einem Labor dank der Sicherheitsausrüstung   auf solche Überprüfungen.</p> <p>Diese Aufrüstung kann nur einmal durchgeführt werden.</p>	5,000 Credits
Befehls- und Kontrollzentrum	<p>Der Stützpunkt verfügt über einen speziellen Raum, von dem aus man an den gesamten Stützpunkt funken, die Aktivitäten von Agenten im Feld verfolgen und Informationen über den Stützpunkt und seine Umgebung überwachen kann.</p> <p>Diese Einrichtung gewährt den Bewohnern <input type="checkbox"/> auf Computer-, Führungs- und Wachsamkeitsprüfungen.</p> <p>Dieses Upgrade kann nur einmal durchgeführt werden.</p>	4,000 Credits

Forschungs- bibliothek	<p>Die Basis verfügt über eine Reihe von Computern, Datenbanken oder anderen Informationsarchiven, die es den Bewohnern ermöglichen, bei Bedarf auf relevante Materialien zurückzugreifen.</p> <p>Eine Forschungsbibliothek enthält Nachschlagewerke zu allen möglichen Themen (die es den Charakteren ermöglichen Wissenstests durchführen können, um Informationen ohne Abzüge zu erhalten).</p> <p>Diese Aufwertung kann nur einmal durchgeführt werden.</p>	3,000 Credits
---------------------------	---	------------------