

Soldaten Belohnungen und Kriegsbeute

Obwohl Soldaten auf dem Schlachtfeld viel opfern - und alles riskieren -, können sie aus jedem überstandenen Konflikt auch viel gewinnen. Diese Belohnungen reichen von Kampferfahrung bis hin zu neuen Waffen und Rüstungen, mit denen sie ihre Missionen in Zukunft erfüllen können. Obwohl die in diesem Abschnitt beschriebenen Belohnungen besonders für Soldaten geeignet sind, kann der Spielleiter sie für SCs jeder Laufbahn zur Verfügung stellen, die tapfer (oder überhaupt) für die Rebellion kämpfen.

Schlachtnarben

Die Narben, die ein Soldat trägt, sagen viel über seine Karriere aus. Jede Narbe erzählt eine Geschichte, und jede Narbe stellt eine einzigartige Lernerfahrung für einen Soldaten dar. Denn was einen Soldaten nicht umbringt, macht ihn oft stärker. Schlachtnarben sind eine Möglichkeit für Soldaten-SCs, sowohl einen mechanischen Nutzen als auch ein erzählerisches Interesse zu erhalten. Für ihre schwersten kritischen Verletzungen.

Mit der Erlaubnis des Spielleiters kann ein SC nach der Genesung von einer kritischen Verletzung ein entsprechendes Talent erhalten, dessen XP-Kosten sich nach dem Schweregrad der kritischen Verletzung richten. Abgesehen davon, dass sie der Entwicklung eines Charakters eine einzigartige Wendung geben und einen mechanischen Nutzen für seine Kampfgeschichte darstellen, bieten Kampfnarben noch weitere Vorteile. Eine Kampfnarbe kann es einem Charakter ermöglichen, ein Talent zu erwerben, das über keinen seiner Spezialisierungstalentbäume verfügbar ist, ein Talent zu erhalten, bevor er es über einen Talentbaum erreicht, es zu reduzierten XP-Kosten zu erhalten oder einen zusätzlichen Rang über das hinaus zu erhalten, was über seine Talentbäume verfügbar ist. Ein Talent ohne Rang, das als Schlachtnarbe erworben wurde, kann einen Charakter in einem oder mehreren Talentbäumen, die der Charakter besitzt und die dieses Talent beinhalten, voranbringen. Ein Charakter kann mit Erlaubnis des SL mehrere Ränge in einem Talent durch Kampfnarben erhalten.

Die XP-Kosten für ein Talent, das durch eine Kampfnarbe erworben wurde, hängen von der Schwere der entsprechenden kritischen Verletzung ab, wie in Tabelle 3-6: Kosten für Schlachtnarben dargestellt. Der Spielleiter kann diese Kosten nach eigenem Ermessen modifizieren, je nach der genauen Art der Verletzung und der Relevanz des entsprechenden

Table 3-6: Kosten für Schlachtnarben

Kritische Verletzung Schweregrad	Talent XP Kosten
Einfach	20
Mittel	15
Schwer	10
Sehr Schwer	5

BESCHREIBUNGEN VON KAMPFNARBEN

Jede Schlachtnarbe ist so einzigartig wie die Geschichte, die sich dahinter verbirgt, und Spieler und Spielleiter sollten zusammenarbeiten, um die Geschichte zu entwickeln, wie sich eine bestimmte Verletzung oder Narbe in dem entsprechenden Talent manifestiert. Dennoch lassen sich die meisten Schlachtnarben in bestimmte Kategorien einordnen. Jede der folgenden Arten von Schlachtnarben enthält eine Liste der empfohlenen kritischen Verletzungen und Talente. Nachdem der Spielleiter einem Charakter eine Schlachtnarbe zuerkannt hat, sollte der Spieler dieses SCs das Ergebnis der kritischen Verletzung seines Charakters herausfinden und eines der entsprechenden Talente auswählen und dann gemeinsam mit dem Spielleiter eine Erklärung für den mechanischen Vorteil ausarbeiten. Diese Kategorien und Listen sind jedoch nur Empfehlungen, und Spieler und Spielleiter können entscheiden, dass sich besonders ungewöhnliche oder interessante Wunden für Talente eignen, die hier nicht aufgeführt sind.

Der Spielleiter hat immer das letzte Wort darüber, welche Talente für eine bestimmte Schlachtnarbe zur Verfügung stehen, unabhängig von den unten aufgeführten Empfehlungen. In der Regel sollte ein einzelner SC nicht mehr als drei Kampfnarben erwerben können, obwohl es im Ermessen des Spielleiters liegt, ob ein SC eine alte Kampfnarbe durch eine neue ersetzen kann, indem er ein Talent gegen ein anderes, stärkeres austauscht.

In der Regel sollte ein einzelner SC nicht mehr als drei Kampfnarben erwerben können, obwohl es im Ermessen des Spielleiters liegt, ob ein SC eine alte Kampfnarbe durch eine neue ersetzen kann, indem er ein Talent gegen ein anderes, stärkeres austauscht.

BEEINDRUCKENDE NARBE

Trotz der fortschrittlichen medizinischen Behandlungen und der Wirksamkeit von Bacta und anderen Hilfsmitteln können schwere Verletzungen in einigen Fällen immer noch erhebliche Narben hinterlassen. Eine geringere Verletzung kann eine Narbe hinterlassen, weil ein gestrandeter Soldat nicht in der Lage ist, rechtzeitig eine angemessene medizinische Versorgung zu erhalten. Manche Soldaten lehnen sogar Behandlungen ab, die eine Narbe verhindern oder entfernen könnten, und ziehen es vor, ihre Erfahrung durch körperliche Spuren zu zeigen. Solche Narben können eine beeindruckende Wirkung auf Betrachter haben, Bewunderung bei Gleichaltrigen hervorrufen und Furcht bei Feinden hervorrufen. Soldaten können durch ihre beeindruckenden Narben ein Gefühl der Zuversicht oder sogar der Unverwundbarkeit erlangen.

Vorgeschlagene kritische Verwundungen: Entmutigende Wunde. Furchterregende Wunde. Verkrüppelt. Grausame Verletzung.

Vorgeschlagene Talente: Aura des Anführers, Zuversicht, Furchteinflößend, Nerven wie Drahtseile, König der Straße.

KOPFTRAUMA

Kopfverletzungen sind oft die schwersten nicht-tödlichen Verletzungen, die ein Soldat erleidet. Während die Kybernetik Gliedmaßen ohne Funktionsverlust ersetzen kann, haben manche Verletzungen des Gehirns dauerhafte Auswirkungen auf die Neurologie eines Empfängers, denn die Funktionsweise des empfindungsfähigen Geistes ist in vielerlei Hinsicht noch immer ein Rätsel. Schwere Kopfverletzungen können auch zur Beeinträchtigung eines oder mehrerer Sinne führen. Zum Beispiel das Sehen oder Hören. Die Anpassung an eine solche Verletzung kann eine Herausforderung sein, aber sie kann auch eine Empfindungsfähigkeit verursachen.

Vorgeschlagene kritische Verwundungen: Betäubt. Kopfschütteln. Leicht benommen. Zerstreute Sinne, Geblendet. Sinnlos geschlagen, Grausame Verletzung.

Empfohlene Talente: Starrsinn, Dickschädel, Geschärfte Sinne, Entschlossenheit, Sechster Sinn.

WAS MICH NICHT UMBRINGT

Viele Soldaten glauben, dass Verletzungen, die sie nicht umbringen, sie nur härter und stärker machen. In vielerlei Hinsicht ist das wahr. Dichtes Narbengewebe kann vor kleineren Verletzungen schützen, und abgestorbene Nerven ermöglichen es einem Soldaten, trotz sonst lähmender Schmerzen weiterzukämpfen. Solche Verletzungen können auch eine psychosomatische Wirkung haben, denn das Wissen um sein früheres Überleben ermöglicht es einem Soldaten, Schmerzen zu ignorieren oder Angst zu verdrängen.

Vorgeschlagene kritische Verwundungen: Quälende Wunde, Gelähmt, Beeinträchtigt, Schreckliche Verletzung, Ausbluten.

Vorgeschlagene Talente: Giftresistenz, Zuversicht, Unverwundlich, Schnelle Erholung, Langer Atem, Abgehärtet.

Dem Tode Nahe

Der Soldat hat eine Begegnung mit dem Tod erlebt und aus seinen Fehlern eine schreckliche Lektion gelernt. Manche Kameraden würden ihn für paranoid halten, aber er weiß, dass es besser ist, immer auf der Hut zu sein und immer vorbereitet zu sein. Jedes Mal, wenn ein Soldat nur knapp einer schweren Verletzung oder gar dem Tod entgeht, sei es durch Geschick oder Glück, kann er Erkenntnisse gewinnen, die ihm in ähnlichen Situationen in der Zukunft helfen.

Vorgeschlagene kritische Verwundungen: Umgekippt, erschöpft, vorübergehend lahm, verblutet.

Vorgeschlagene Talente: Defensiver Kampfstil, Ausweichen, In den Stand, Blitzschnelle Reflexe, Ersatzmagazin, Nichts wie Weg.

Kriegsbeute

Da die Rebellion in ihrer Ausrüstung und ihrem Vorgehen weniger einheitlich ist als das imperiale Militär, könnten einige Soldaten es für angebracht halten, sich mit nicht-regulierten Waffen und sogar mit Rüstungen vom Schlachtfeld auszurüsten. Obwohl einige Kommandeure die Verwendung von imperialer Ausrüstung ablehnen, glauben viele daran, dass man alle verfügbaren Ressourcen nutzen sollte.

Neben der Ausrüstung, die von besiegten Feinden erbeutet oder aus imperialen Einrichtungen geborgen wurde, können rebellische Soldaten manchmal auch mit Geschenken oder Belohnungen von der dankbaren Bevölkerung rechnen. Selbst ein Soldat, der eine einzelne Person oder eine Familie beschützt, kann zum Dank ein Geschenk erhalten. Solche Geschenke und Belohnungen können von einfachen Dekorationen mit kultureller Bedeutung bis hin zu wertvollen Kunstwerken oder Erbstückwaffen reichen. Manche Gemeinden stellen große Mengen an Gütern zur Verfügung, die allen beteiligten Soldaten zugute kommen, oder veranstalten einfach ein großes Fest.

TROPHÄEN

Obwohl das Oberkommando der Allianz im Allgemeinen von dieser Praxis abrät, ist es nicht ungewöhnlich, dass Soldaten Erinnerungsstücke vom Schlachtfeld mitnehmen. In der Regel handelt es sich dabei um bedeutsame Gegenstände, die von den feindlichen Truppen mitgeführt werden, aber es ist auch schon vorgekommen, dass einzelne Soldaten grausamere Trophäen mitgenommen haben - obwohl dies nach den Vorschriften der Rebellenallianz verboten ist.

Nach dem Ermessen des Spielleiters können einige Trophäen einen kleinen Spieleffekt haben, der über die erzählerischen Implikationen hinausgeht. Im Allgemeinen geschieht dies in der Form, dass bei bestimmten Prüfungen ■ hinzugefügt oder □ abgezogen werden. Im Folgenden sind einige Beispiele für Trophäen aufgeführt, die Soldaten erhalten können.

IMPERIALE OFFIZIERSMÜTZE

Eine imperiale Offiziersmütze ist mit ziemlicher Sicherheit das Zeichen für die Teilnahme an einer erfolgreichen Schlacht, denn Offiziere setzen sich nur selten direkt einer Gefahr aus. Ein Soldat kann die Mütze in seinen Gürtel stecken, sie in seiner Kojen aufbewahren oder sie bei einer Feier in der Freizeit aufsetzen und eine wenig schmeichelhafte Imitation ihres ursprünglichen Besitzers vorführen.

Der Träger dieser Trophäe addiert □ zu seinen Zwangsprüfungen auf imperiale Truppen.

STURMTRUPPEN-HELM/KOMLINKER

Ein Helm oder Komlink, der einem besiegten Sturmtruppler abgenommen wurde, kann sich kurzfristig als äußerst nützlich erweisen, um die Kommunikation und die Pläne des Feindes zu überwachen. Auch nach einem Frequenzwechsel ist diese leicht zu tragende Trophäe eine Erinnerung an den Einfallsreichtum der Rebellen und die imperiale Einhaltung des Protokolls.

Der Träger dieser Trophäe zieht ■ von seinen Checks ab, mit denen er imperiale Kommunikation abfängt, interpretiert oder imitiert.

ABZEICHEN DES IMPERIALEN GEHEIMDIENSTES

Das Abzeichen eines Agenten des Imperialen Geheimdienstes ist eine greifbare Erinnerung daran, dass selbst die gefürchtetsten Diener des Imperiums nicht außerhalb der Reichweite der Justiz stehen. Diese Trophäe kann für jeden Soldaten eine Quelle des Mutes sein.

Der Träger dieser Trophäe addiert □ □ zu seinen Furchtproben, die von imperialen Agenten verursacht werden, sowie zu denen von Verbündeten in kurzer Entfernung.