

# DIE GROSSE BELOHNUNG

(Spielhilfe für Schmuggler Belohnungen aus Fly Casual Seite 94 -96)

Um als Schmuggler zu überleben, muss man ein Gleichgewicht zwischen Risiko und Belohnung finden: Je größer die Gefahr, desto höher der Gewinn. Das Unterweltgeschäft zieht Menschen an, die das Risiko lieben. Egal, ob es darum geht, eine erlesene Ladung Gewürze zu transportieren, den Jackpot beim Sabak zu knacken oder ein seltenes Artefakt aus einer Sicherheitszone zu entwenden, es geht immer um die Belohnung. Selbst wenn etwas ernsthaft schief geht, kann das Ausweichen vor den Konsequenzen ein aufregendes Abenteuer für sich sein. Für viele ist das Schmugglerleben an sich schon Belohnung genug, aber die meisten Kapitäne und Crews sind am glücklichsten, wenn sie einen gut bezahlten Auftrag erledigen. Denn Adrenalin allein reicht nicht aus, um die Rechnungen zu bezahlen!

In *Edge of the Empire* befinden sich die SCs ständig irgendwo zwischen dem letzten Job und dem nächsten großen Coup, wobei letzterer schwer zu erreichen ist. Die Spielleiter müssen ein Gleichgewicht finden, um die Spieler hungrig zu halten, indem sie gute Belohnungen anbieten, die sie motivieren, aber nicht so gut sind, dass sie bequem und selbstgefällig werden. Spielleiter sollten den Spielern in der Regel keine so hohen Belohnungen bieten, dass sich ihre Charaktere praktisch zur Ruhe setzen können. Die Randspalte auf Seite 151 des *Edge of the Empire Core Rulebook* bietet einen ausgezeichneten Ausgangspunkt und Ideen, um Spieler zu motivieren. Mögliche Belohnungen in jedem Abenteuer sind neue Ausrüstungsgegenstände, Schiffe, Waffen und natürlich Credits, aber auch andere, einzigartigere Belohnungen könnten für Schmugglercrews interessant sein.

## Das Schiff

Wenn es um materielle Belohnungen im Abenteuer geht, übertrifft nichts das Raumschiff eines Schmugglers. Es ist viel mehr als nur Ausrüstung, es repräsentiert seine ganze Lebensweise. Je leistungsfähiger das Schiff ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Besatzung die lukrativen Aufträge erhält. Die Anschaffung eines neuen Schiffes oder die Verbesserung der Kapazitäten eines bestehenden Schiffes ist eine Belohnung für sich selbst. Darüber hinaus sind Wartung und Reparatur ein ständiger Kampf, der die Gewinnspannen, die jeder gute Schmuggler anstrebt, ständig auffrisst. Schmuggler haben oft eine Hassliebe zu ihren Schiffen. Viele Kapitäne würden ihr hart verdientes Geld lieber für die Aufrüstung des aktuellen Frachters der Gruppe ausgeben, als ihn gegen ein brandneues Modell direkt vom Fließband einzutauschen, auch wenn es auf lange Sicht teurer ist, ein altes Schiff in der Luft zu halten.

Zu den schiffsbasierten Belohnungen gehören "kostenlose" Wartung und Reparaturen, kostenlose Unterstützung durch qualifizierte Mechaniker bei der Installation wertvoller Upgrades oder die Feinabstimmung, um das Maximum an Leistung aus dem Schiff herauszuholen. Die meisten konkreten Aufrüstungen werden entweder im *Edge of the Empire Core Rulebook* oder auf Seite 62 in diesem Buch behandelt. Befriedigendere, aber schwer fassbare Belohnungen, die der Spielleiter anbieten kann, sind Belohnungen, die sich auf das Schiff der Gruppe beziehen. Sie sind vielleicht nicht so greifbar wie ein physisches Upgrade eines Hardpoints oder eines Motors, aber sie können genauso wertvoll sein. Hier sind ein paar mögliche schiffsbasierte Belohnungen:

- Eine alternative Identität für das Schiff: Eine Möglichkeit für Schmuggler, sich einen Vorsprung zu verschaffen, besteht darin, ihr Schiff unter mehr als einer Identität registrieren zu lassen. Anonymität ist ein großer Vorteil für einen Frachterkapitän, der unbemerkt bleiben will. Wenn dies durch einen veränderten BoSS-Transponder unterstützt wird, der mehr als eine Identität ausstrahlen kann, kann das Schiff den Behörden bei Bedarf leichter entgehen.
- Ein sicherer Liegeplatz in einem Schattenhafen: Häfen, die außerhalb des Netzes liegen, werden zu wahren Zufluchtsorten für Kapitäne und Besatzungen, die eine Auszeit brauchen. Sie können ein sicherer Ort sein, um ihre fragwürdigen Waren zu transportieren, Schiffsreparaturen vorzunehmen und ihren nächsten Auftrag zu sichern. Wenn der Ruf einer Besatzung wächst, kann es sein, dass die Gruppe einen sicheren Platz zum Andocken ihres Schiffes an einem der Hunderte von Schattenhäfen in der Galaxis findet oder angeboten bekommt.
- Ein neues Besatzungsmitglied: Normalerweise sollten die SCs die wichtigen Aufgaben an Bord ihres Schiffes übernehmen, aber es gibt viele andere Möglichkeiten für unterstützende Charaktere, insbesondere Droiden, um ihre Last ein wenig zu erleichtern. Wenn keiner der SCs bereits eine bestimmte Aufgabe übernimmt (z.B. Medizintechniker, Astronavigationsexperte oder Koch), könnten die SCs einen Droiden für diese Aufgabe erhalten oder einen NSC treffen, der diese Rolle ausfüllen kann und sie bei ihren Abenteuern begleiten möchte!

#### **JENSEITS VON EINKOMMEN UND ERFAHRUNG**

Die häufigsten Belohnungen für das Schmuggeln sind zwar nach wie vor Geld und Erfahrung, aber die Spielleiter sollten den Spielern zeigen, dass dies eher Mittel zum Zweck als ein Ziel an sich ist. Eine Mannschaft könnte sehen, wie eine äußerst lukrative Gewürzlieferung, die einen Gewinn von 40.000 Credits einbringt, auf lediglich 5.000 Credits schrumpft, die unter der Mannschaft aufgeteilt werden, wenn Wartung, Treibstoff, Andockgebühren und Bestechungsgelder den Gewinn schmälern. In Anbetracht dessen könnten die Spieler die alternativen Belohnungen weitaus befriedigender finden.

Für Spielleiter kann es nur von Vorteil sein, den Spielern Anreize zu geben, über den reinen Geldwert einer bestimmten Handlung hinaus zu schauen. Der Schlüssel liegt in der Ausgewogenheit: Machen Sie das Leben eines Schmugglers nicht zu teuer, wenn es keine alternativen Belohnungen gibt. Die Spieler wollen etwas haben, das sie für ihre Bemühungen belohnt! Wenn es nicht genügend Belohnungen gibt, könnten die Spieler frustriert werden. Wenn es zu viele Belohnungen gibt, könnten sie selbstgefällig werden. Ein Spielleiter sollte dies mit seiner Gruppe besprechen und herausfinden, was für alle am besten funktioniert.

#### **DER NAME**

Für einen Schmuggler bedeutet sein Ruf mindestens so viel wie die Waren, die er zu schmuggeln hilft. Ruhm und Berühmtheit sind immaterielle Güter, die den Unterschied zwischen langweiligen, niederen Jobs und profitablen Unternehmungen ausmachen können. Als Han Solo gegenüber Ben Kenobi mit dem Millennium-Falken prahlte, hoffte er, dass sein Ruf (oder zumindest seine Behauptungen über seinen Ruf) ihm helfen würde, ein besseres Geschäft auszuhandeln. Wer auf der Suche nach fähigen Schmugglern ist, sei es, um ein Schiff zu steuern, ein Duell zu gewinnen oder einen Sabacc-Tisch zu beherrschen, orientiert sich bei der Auswahl der Person oft an deren Ruf.

## EINFLUSSSPHÄREN VON SCHMUGGLERN

Ansehen ist keine universelle Ressource, die SCs einfach anhäufen können. Vielmehr steigt und fällt er innerhalb der verschiedenen Sphären, in denen sich die SCs bewegen, je nach den Entscheidungen, die sie treffen. Ruhm und Berühmtheit haben sowohl Vor- als auch Nachteile, und der Spielleiter kann die Werkzeuge hier nutzen, um die dauerhaften Auswirkungen der Handlungen der SCs aufzuzeigen.

Wenn der Spielleiter den Ruf nutzen möchte, sollte er zunächst eine Handvoll Sphären identifizieren, die für seine Kampagne wichtig sind. Diese können institutionell, kulturell oder geografisch sein, je nach Umfang der Kampagne. Die Einflussphasen können so weit oder so eng sein, wie es die Kampagne erfordert. Einige mögliche Beispiele sind:

- Mos Eisley
- Die Hutt Kajidics
- Die Hydianische Handelsstraße
- Corellia
- Die Hohe Gesellschaft der Kernwelten
- Soldaten des Imperiums und der Rebellen

### Allianz

- Piraten im Huttenraum
- Verheißungsvolle Kolonie
- Der Korporationssektor

## SICH EINEN NAMEN MACHEN

Einige Schmuggler streben danach, als Profis bekannt zu sein, die in der Lage sind, jeden Auftrag zu Ende zu bringen und sich an ihre Abmachungen zu halten, selbst mit skrupellosen Typen. Andere sind durchaus bereit, eine Reihe von Leichen für sich sprechen zu lassen. Ruhm und Berühmtheit spiegeln die beiden Möglichkeiten wider, wie ein SC in einer bestimmten Sphäre bekannt werden kann: zum Guten oder zum Schlechten. Ob der Name eines SC ehrfürchtig ausgesprochen oder mit Schrecken geflüstert wird, es hat seine Vor- und Nachteile, berühmt oder gefürchtet zu sein.

Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie SCs in einem bestimmten Einflussbereich bekannt werden können, aber jede größere offene Handlung kann sich auf den Ruf des SCs auswirken. Wenn die SCs am Ende eines Handlungsbogens oder Abenteuers öffentlich mit einem großen positiven Ereignis in Verbindung gebracht werden (Aufstellen eines neuen Rekords für eine Schmuggelroute, Retten einer Stadt vor Piraten, Töten einer gefährlichen Bestie), kann der Spielleiter die Stufe ihres Rufes in den entsprechenden Bereichen um 1 erhöhen (siehe Tabelle 3 - 1 0: Effekte des Rufes auf Seite 96). Wurden die SCs dagegen öffentlich mit einem großen negativen Ereignis in Verbindung gebracht (Verrat und Tötung eines flüchtigen Verbrecherfürsten, Durchführung eines zerstörerischen Raubüberfalls, Verursachung massiver

Kollateralschäden), kann der Spielleiter den Grad ihres Ansehens in den betroffenen Sphären um 1 senken.

Im Allgemeinen ist ein positives Ereignis eines, das der Gemeinschaft Hoffnung oder Ehrfurcht einflößt, während ein negatives Ereignis eines ist, das vor allem Angst einflößt. Natürlich ist der Held der einen Gruppe der Schurke der anderen, so dass einige Aktionen unterschiedliche Auswirkungen auf verschiedene Einflussbereiche oder sogar auf verschiedene Personen in derselben Gemeinschaft haben können. Der Ruf ist ein Hilfsmittel, das dem Spielleiter dabei hilft, die SCs zu belohnen, wenn ihr Ruhm wächst, aber er sollte sich dadurch nicht eingeschränkt fühlen.

## VORTEILE UND NACHTEILE

SCs erhalten bestimmte Vorteile (und erleiden bestimmte Nachteile), wenn sie in einem Einflussbereich agieren, in dem sie einen Ruf haben (siehe Tabelle 3-10: Effekte des Rufs, oben). Diese Effekte gelten in der Regel für alle SCs, können aber nach dem Ermessen des Spielleiters auch individuell angewendet werden. Sie gelten zusätzlich zu etwaigen Boni oder Abzügen, die sie aufgrund persönlicher Beziehungen erhalten können. Natürlich wird die Geschichte um eine legendäre Figur manchmal von Erfahrungen aus erster Hand überlagert. Wenn die SCs beispielsweise in einer bestimmten Region des Raums berüchtigt sind, ihnen aber ein alter Freund, der dort lebt, persönlich vertraut, gelten die   auf Charme- und Verhandlungsprüfungen aus ihrem Ruf nicht für Prüfungen mit dieser Person. In ähnlicher Weise würden SCs, die sich die Mühe machen, anonym zu handeln, weder von ihrem Ruf profitieren noch ihn durch ihre unbesungenen Taten verbessern oder trüben.

## DIE SCHULD

In Am Rande des Imperiums ist die Verpflichtung eine zentrale Dynamik des Spiels. Jeder ist jemandem etwas schuldig. Die SCs beginnen das Spiel mit einer Schuldverpflichtung, die angibt, was sie schulden. Im Laufe der Geschichte könnten sich die SCs auf der anderen Seite der Schuldenliste wiederfinden. Einige andere Beispiele könnten sein:

- Die Rettung eines Politikers aus den Fängen von Piraten kann dazu führen, dass er sich den SCs gegenüber verpflichtet fühlt. Dieser Charakter könnte den SCs zu einem späteren Zeitpunkt wertvolle Kontakte oder Ressourcen zur Verfügung stellen.
- Nachdem die SCs im Laufe eines Abenteuers ein überflüssiges Datenpad erworben haben, haben sie die Möglichkeit, einem Infochanten unaufgefordert einige wertvolle Informationen im Austausch für einen zukünftigen Gefallen zu geben.
- Nach einer sehr erfolgreichen Partie Sabacc leiht ein SC einem vom Glück verfolgten, aber gut vernetzten Spieler Geld. Das Darlehen kann mit Zinsen zurückgezahlt werden, als Druckmittel für den Zugang zu einem verbotenen Gebiet verwendet werden oder den SCs neue Kontakte verschaffen.

Die Möglichkeiten hierfür sind nur durch die Phantasie des Spielleiters und der Spieler begrenzt. Sie können im Rahmen eines aktuellen Abenteuers eingesetzt werden, oder sie können zu einem herausragenden Gefallen werden, den die SCs einfordern können, wenn sie ihn brauchen. Obwohl dies der umgekehrten Form der Verpflichtung sehr ähnlich ist, würden Gefallen dieser Art nicht auf dieselbe Weise quantifiziert werden. Vielmehr würden die Spieler eine Liste ihrer Kontakte und der Gefallen oder Schulden führen, die sie bei ihnen angehäuft haben.

**TABLE 3-10: AUSWIRKUNGEN AUF DAS ANSEHEN**

Level	Effect
3	<b>Angebetet:</b> Füge ■■■ zu Charme- und Verhandlungsschecks hinzu. Addiere □□□ zu Nötigungsproben. Ein SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um eine Spur zu einem Schmuggelauftrag (oder einer anderen Gelegenheit) oder eine Spur zu einer bestimmten Person zu finden, die er finden möchte. Unbekannte NSCs kommen häufig unaufgefordert mit Aufträgen und Anfragen (sowohl lukrativ als auch nicht) zu den SCs.
2	<b>Berühmt:</b> Fügt ■■ zu Charme- und Verhandlungs-Proben hinzu. Addiere □□ zu Einschüchterungs-Proben. Ein SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um einen Hinweis auf einen Schmuggelauftrag (oder eine andere Gelegenheit, für die seine Fähigkeiten geeignet sind) zu finden. Unbekannte NSCs kommen gelegentlich unaufgefordert mit Aufträgen und Anfragen (sowohl lukrativ als auch nicht) zu den SCs.
1	<b>Respektiert:</b> Füge ■ zu Charme- und Verhandlungs-Proben hinzu. Füge □ zu Einschüchterungs-Proben hinzu.
0	<b>Neutral:</b> Ob aufgrund von Anonymität oder einer turbulenten Vergangenheit, die von großen Taten geprägt ist, die sowohl selbstlos als auch böse waren, neigen die Menschen nicht dazu, den Ruf der SCs zu fürchten oder ihm zu vertrauen (wie immer fügen Sie ■ und □ wie üblich hinzu, basierend auf den individuellen Interaktionen und Geschichten zwischen den SCs und anderen Charakteren).
-1	<b>Gefürchtet:</b> Fügt ■ zu Einschüchterungs-Proben hinzu. Fügt □ zu Charme- und Verhandlungs-Proben hinzu.
-2	<b>Berüchtigt:</b> Fügt ■■ zu Einschüchterungs-Proben hinzu. Addiere □□ zu Charme- und Verhandlungs-Proben. Ein SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, damit eine unbeteiligte Person eine seiner kleineren Missetaten aus Angst vor seinem schlechten Ruf übersieht.
-3	<b>Sehr Gefürchtet:</b> Fügt ■■■ zu Einschüchterungs-Proben hinzu. Addiere □□□ zu Charme- und Verhandlungs-Proben. Ein SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um eine unbeteiligte Person dazu zu bringen, eine seiner geringfügigen Missetaten zu übersehen oder einen einzelnen Diener-NSC dazu zu bringen, vor einer Begegnung mit ihm zu fliehen, weil sein Name so viel Gewicht hat.