

Techniker Spielhilfen

Techniker-Belohnungen

Belohnungen für einen Techniker-Charakter gibt es in vielen Formen, darunter die erwarteten Credits und Erfahrungspunkte. Techniker können diese Standardbelohnungen natürlich genauso nutzen wie andere Charaktere auch. Wenn der Spielleiter jedoch eine individuelle Belohnung für einen erfolgreichen Techniker-Charakter vorsehen möchte, finden Sie in diesem Abschnitt eine Reihe geeigneter Optionen.

DIE WERKSTATT

Die Werkstatt eines Technikers ist vielseitig. Sie ist gleichzeitig ein Arbeitsplatz und ein Zufluchtsort, an dem der Techniker seine weltlichen Sorgen hinter sich lassen und sich kopfüber in sein neuestes Projekt stürzen kann. Viele Techniker begnügen sich mit einem Tisch, ein paar Steckdosen und einigen Werkzeugen, aber eine richtige Werkstatt kann Möglichkeiten und Ressourcen bieten, die sonst nicht zur Verfügung stehen. Eine einfache Werkstatt ist vielleicht nicht viel mehr als eine Garage mit ein paar Maschinen, um eine Feuchtigkeitsfarm am Laufen zu halten, während eine große, industrielle Werkstatt modernste Diagnosetechnologie, eine Forschungsbibliothek und schnelle Prototyping-Einrichtungen umfassen kann.

Ein Techniker-SC könnte von einem wohlhabenden Gönner eine Werkstatt oder die Materialien für den Bau einer solchen erhalten oder den Raum und die Materialien durch die Übernahme einer Verpflichtung gegenüber einem Lieferanten erwerben. Wenn der SC über besonders viele Credits verfügt, kann er die Werkstatt auch direkt kaufen, obwohl selbst eine einfache Werkstatt mehrere zehntausend Credits kostet. Natürlich kann der Spielleiter in Erwägung ziehen, einem Techniker-SC eine Werkstatt zu einem angemessenen Preis anzubieten, um dem Charakter Credits zu entziehen, wenn der SC zu reich geworden ist, um sich um normale Arbeit zu kümmern.

VORTEILE EINER WERKSTATT

Die Form und Kapazität einer Werkstatt wird zum großen Teil durch ihren Standort bestimmt. Eine Werkstatt in einem engen Frachtraum an Bord eines Tramp-Frachters hat nicht die Möglichkeiten einer Werkstatt, die ein ausgedehntes Lagerhaus auf dem Planeten einnimmt, aber sie ist auf eine Weise mobil und sicher, die ein Lagerhaus nicht bieten kann.

Alle Werkstätten, die diesen Namen verdienen, bieten die gleichen grundlegenden Funktionen. Eine Technikerwerkstatt bietet Stauraum, einschließlich Platz für große oder sperrige Geräte, sowie Zugang zu den für die technische Arbeit notwendigen Dingen wie Strom, Werkzeug und Materialien.

GRUNDLEGENDE VORTEILE

Beim Erwerb einer Werkstatt wählt der Charakter den Schwerpunkt der Werkstatt. Dies ist eine bestimmte Fertigkeit, für die sie optimiert ist, und ist eine der Karrierefertigkeiten des Charakters, für die eine Werkstatt relevant ist (im Allgemeinen Computer, Mechanik oder Medizin). Bei Proben mit der Fokus-Fertigkeit der Werkstatt wird der Charakter immer so behandelt, als hätte er die richtigen Werkzeuge für die Aufgabe (siehe Seite 171 des Am Rande des Imperiums Grundregelwerks).

Darüber hinaus bietet eine Standardwerkstatt Platz für Werkzeuge, Ausrüstung und andere nützliche Ausrüstungsgegenstände bis zu einer Gesamtbelastung von 25.

FORTGESCHRITTENE LEISTUNGEN

Fortgeschrittene oder erweiterte Werkstätten können zusätzliche Vorteile für geeignete Projekte bieten oder mehr Arten von Arbeiten abdecken. Zu den zusätzlichen Vorteilen gehören die Verbesserung relevanter Proben, die Herabstufung ihrer Schwierigkeit oder die Reduzierung der Kosten oder der Zeit, die für ein Projekt aufgewendet werden muss. Je nach Standort einer Werkstatt gibt es bestimmte Grenzen für die Auswirkungen einer Werkstatt.


Standardmäßig hat eine Werkstatt die Kapazität für drei fortgeschrittene Vorteile. Der Eigentümer der Werkstatt muss diese separat erwerben und in der Werkstatt installieren, entweder durch erzählerische Bemühungen oder - nach dem Ermessen des Spielleiters - durch Zeit und Arbeit. Im Folgenden finden Sie Beispiele für erweiterte Leistungen.

Zusätzlicher Arbeitsbereich: Der Charakter wählt eine zusätzliche Schwerpunktfertigkeit für die Werkstatt. Dieser fortgeschrittene Vorteil kann beliebig oft gewählt werden, und seine Effekte sind kumulativ.

Annehmlichkeiten des Zuhauses: Wenn der SC in der Werkstatt eine Belastung erleidet, erleidet der Charakter 2 weniger Belastungen, mindestens jedoch 1. Dies gilt nicht für freiwillig erlittene Belastungen. Dieser fortgeschrittene Vorteil kann beliebig oft gewählt werden, und seine Auswirkungen sind kumulativ.

Notfall-Eindämmungsmaßnahmen: Verringert die Schwierigkeit von Proben mit der Fokus-Fertigkeit der Werkstatt einmal. Dieser fortgeschrittene Vorteil kann nur einmal gewählt werden.

Rückgewinnungsausrüstung: Immer wenn der Charakter eine Handwerksprobe in der Werkstatt nicht besteht, wird automatisch die Hälfte des Materialpreises zurückgewonnen. Mit dem richtigen Einsatz einer oder mehrerer Hilfsausrüstungen kann der Charakter maximal den vollen Wert des Materialpreises zurückgewinnen. Dieser erweiterte Vorteil kann nur einmal gewählt werden.

Forschungsaufzeichnungen: Der Charakter kann von jeder Probe  in der Werkstatt seine Fokus-Fertigkeit nutzen, um Daten zur späteren Verwendung aufzuzeichnen. Nach dem Ermessen des Spielleiters gewährt dies zusätzliche auf ähnliche zukünftige Proben. Dieser erweiterte Vorteil kann nur einmal gewählt werden.


Ersatzteillager: Verringere die Seltenheit aller Materialien in der Werkstatt um eins (auf ein Minimum von 0). Wenn dadurch die Seltenheit eines Materials auf 0 reduziert wird, braucht der Charakter es nicht zu erwerben und es wird davon ausgegangen, dass er es bereits vorrätig hat. Dieser fortschrittliche Vorteil kann beliebig oft gewählt werden, und seine Auswirkungen sind kumulativ.

WERKSTÄTTEN AN BORD EINES SCHIFFES

Für Techniker ohne festen Wohnsitz kann eine Werkstatt an Bord eines Raumschiffs oder Fahrzeugs die beste Option sein. Solche Werkstätten sind oft beengt und haben nur begrenzte Expansionsmöglichkeiten, aber sie sind in der Regel recht sicher und bieten einen unvergleichlichen Zugang zu neuen Kunden und Aufträgen. Ein Techniker kann eine Bordwerkstatt nur auf einem Raumschiff der Silhouette 4 oder größer einrichten.

Basis-Werkstatt: Eine einfache Bordwerkstatt nimmt einen freien Stauraum oder eine Ladebucht ein. Sie kann nur Werkzeuge und Vorräte bis zu einer Gesamtbelastung von 20 enthalten und bietet Platz für drei fortgeschrittene Vorteile. Nach dem Ermessen des Spielleiters kann der Besitzer der Werkstatt einen der ungenutzten Ausrüstungspunkte des Schiffes verwenden, um die Anzahl der fortgeschrittenen Vorteile, die er erhalten

kann, um einen zu erhöhen. Wenn ein SC einen fortgeschrittenen Vorteil für ein Raumschiff erwirbt, kann der Charakter einen Low-Grav-Arbeitsraum als diesen fortgeschrittenen Vorteil wählen.

Gravitationsarmer Arbeitsbereich: Mit Zugang zu einem Arbeitsbereich mit niedriger oder keiner Schwerkraft als Teil einer Werkstatt kann ein Techniker Metalle schmelzen und Arzneimittel mit einzigartigen Prozessen herstellen, die unter den Auswirkungen der Schwerkraft nur schwer zu reproduzieren sind. Der Charakter erhält einen automatischen  auf Mechanik- und Medizin-Proben in der Werkstatt. Dieser fortgeschrittene Vorteil kann nur einmal gewählt werden.

SIEDLUNGS-WERKSTÄTTEN

Die Unterbringung einer Werkstatt auf einem Planeten kann bedeuten, dass sie unterwegs unzugänglich ist, aber sie bietet auch viel Raum für Erweiterungen. Je nachdem, wie groß der Raum ist, in dem die Werkstatt untergebracht ist, gibt es außer den Kosten fast keine praktischen Grenzen für die Verbesserungen, die installiert werden können. Natürlich sind diese Verbesserungen nur zugänglich, wenn der Techniker persönlich in der Werkstatt arbeitet, und es könnte Sicherheitsbedenken geben, wenn der Techniker zu lange weg ist.

Einfache Werkstatt: Eine einfache Werkstatt kann ein angebauter Raum, ein Werkzeugschuppen oder sogar ein ganzes separates Gebäude sein. Sie kann Werkzeuge und Vorräte bis zu einer Gesamtbelastung von 30 enthalten. Sie verfügt automatisch über einen fortgeschrittenen Komfortvorteil und kann bis zu fünf weitere fortgeschrittene Vorteile beherbergen.

INDUSTRIEWERKSTATT

Während Techniker, die allein oder mit einer kleinen Mannschaft arbeiten, aus der Not heraus private Werkstätten nutzen, haben diejenigen mit Verbindungen zu größeren Gruppen, wie Unternehmen oder Verbrechersyndikaten, oft andere Möglichkeiten. Mächtige Gönner können Zugang zu ihren eigenen Einrichtungen haben, die sie mit bevorzugten Untergebenen teilen können. Diese Werkstätten sind oft so ausgestattet, wie es dem Reichtum und dem Einfluss ihres Besitzers entspricht, aber ihre Nutzung geht in der Regel mit der Erwartung einher, dass der Auftraggeber einen Anteil an der dort geleisteten Arbeit erhält.

Einfache Werkstatt: Eine einfache Industriewerkstatt besteht in der Regel aus einem Gebäude mit Arbeitsplätzen für mehrere Assistenten, einer Fertigungsanlage für die Herstellung von Prototypen und einem organisierten Lagerraum. Sie kann Werkzeuge und Vorräte bis zu einer Gesamtbelastung von 60 enthalten. Es verfügt automatisch über einen zusätzlichen Arbeitsplatz, eine Forschungsaufzeichnung und ein Ersatzteillager und kann eine beliebige Anzahl von zusätzlichen Vorteilen erhalten.

ANDERE BELOHNUNGEN

Zusätzlich zu den Werkstätten gibt es eine Reihe kleinerer Belohnungen, die für Techniker-Charaktere geeignet sein können. Im Allgemeinen ist eine individuelle Belohnung für einen Techniker am besten geeignet, wenn sie dem Charakter die Möglichkeit bietet, einzigartige technische Fertigkeiten zu nutzen oder zu präsentieren, oder wenn sie aufgrund dieser Fertigkeiten Vorteile gewährt. Einige Beispiele für diese Art von Belohnungen sind unten aufgeführt.

Fixer-Aufwertungen

Während andere Charaktere für ihre Bemühungen mit teuren Ausrüstungsgegenständen belohnt werden, können Techniker aus billigen oder beschädigten

Ausrüstungsgegenständen mehr Nutzen ziehen als die meisten anderen, da sie in der Lage sind, Teile zu verschrotten, um defekte oder abgenutzte Gegenstände zu reparieren. Dies sollte nicht als Gelegenheit genutzt werden, einigen Charakteren schlechtere Belohnungen zu geben, sondern als Möglichkeit für Techniker, ihren Wert zu demonstrieren. Zum Beispiel könnte ein Verbrecherfürst einen Söldner-Charakter mit einem wertvollen und illegalen Disruptor-Gewehr belohnen - oder dem Techniker alternativ eine Kiste mit kaputten J5-Gewehren anbieten, genug für die ganze Gruppe, wenn diese repariert worden sind. Oder der Verbrecherfürst könnte dem Techniker stattdessen ein seltenes oder esoterisches Stück Technologie unbekannter Herkunft und unbekanntem Zwecks anbieten.

Indem er die Belohnungen als eine neue Art von Herausforderung darstellt, kann der Spielleiter großzügig mit den Belohnungen umgehen, wenn es sonst die Glaubwürdigkeit der Erzählung überfordern würde. Tatsächlich müssen Belohnungen dieser Art nicht einmal ausdrücklich als solche angeboten werden. Wenn der Spielleiter den Spielern neue, seltene Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung stellen möchte, ist es eine gute Möglichkeit, diese zu verteilen, indem der Techniker eine kaputte Version des gewünschten Gegenstandes auf einem Schrotthaufen findet. Diese Methode ist auch eine gute Möglichkeit, den Techniker als wertvolles Mitglied der Gruppe ins Rampenlicht zu stellen.

Neben ganzen reparierbaren Gegenständen können auch Ersatzteile als technikerspezifische Belohnung dienen. Wenn man die richtigen Teile zur Hand hat, kann man die Kosten für die Arbeit an einem schwierigen Projekt reduzieren. Die Verwendung von Ersatzteilen als Belohnung kann eine Alternative zur direkten Bezahlung in Credits sein. Einmal verwendet, sind Ersatzteile im Wert von Hunderten von Credits genauso wertvoll wie die Credits selbst, aber die Einschränkungen, die sie mit sich bringen, machen es einfacher, den Techniker und den Rest der Gruppe für weitere Abenteuer und Aufträge zu interessieren.

SCHEMATA UND DATEN

Die Belohnungen für Techniker müssen nicht einmal materielle Güter sein. Mit ihrem Know-how können Techniker Informationen sehr gut nutzen, wenn diese als Belohnung angeboten werden. Einige klassische Informationsbelohnungen wie Erpressungsmaterial oder geheime imperiale Pläne sind in der Regel keine Spezialität von Technikern, aber Schaltpläne für neue Ausrüstung oder Datenprotokolle über Informationsnetzwerke können von unschätzbarem Wert sein. Ein Techniker, der sich für Mechanik interessiert, könnte von Schemata profitieren, die ihm bei der Herstellung einzigartiger Gegenstände helfen, wie auf Seite 74 beschrieben, während ein Slicer Informationen über Netzwerk-Hintertüren oder Slicing-Signaturen erhalten könnte, die für zukünftige Aufträge nützlich sein könnten.