

Händlersuche

Schritt 1: Was wird gesucht?

Zu aller erst, muss natürlich entschieden werden, was für Gegenstände gesucht werden. Je nachdem was gesucht wird, ist eine andere Art von Händler zuständig. Folgende Dinge stehen grundlegend zur Auswahl. Sollten die PCs etwas suchen, was nicht auf der Liste steht, so entscheidet der SL, welche Art Händler dafür zuständig ist, oder entwirft schnell eine neue Art Händler.

Händler	Angebotene Waren
Waffenhändler	Nah- und Fernkampfaffen, Waffenmods, Metallteile, Waffenbaupläne
Rüstungsbauer	Schwere Rüstung, leichte Metallrüstung, Rüstungsmods, Metallteile, Rüstungsbaupläne
Schneider	Leichte Leder-/Stoffrüstung, normale Kleidung, Rüstungsmods, Naturteile, Rüstungsbaupläne
Mediziner	Medizinische Güter, Kybernetiks, Naturteile, eventuell Gifte, Kybernetikbaupläne, Chemiebaupläne
Technikhändler	Werkzeuge, Kommunikationstechnik, Aufspührtechnik, Sicherheitstechnik, Metallteile, Werkzeugbaupläne
Gemischtwarenhändler	Verbrauchsgüter, Unterhaltungsgüter, und von allem ein anderen ein wenig
Outdoorhändler	Überlebensausrüstung, Naturteile
Droidenhändler	Droiden, Metallteile, Droidenbaupläne, Droidenprogrammierpläne
Fahrzeugsverkäufer	Fahrzeuge, Fahrzeugmods, Fahrzeugbaupläne

Schritt 2: Wie selten ist der gesuchte Gegenstand Vorort?

Als nächstes muss geklärt werden wie selten die gesuchte Ware Vorort ist. Daraus ergibt sich dann die Schwierigkeit der Straßenwissenprobe um einen geeigneten Händler zu finden. Auch der Seltenheitswert der einzelnen Waren verändert sich mit der jeweiligen Begebenheit.

Begebenheit	Probe	Seltenheitsmodifikation
Primäre Kernwelt (Coruscant, Corellia, Duro)	Schwierigkeit -2	'-2
Andere Kernwelt	Schwierigkeit -1	'-1
Gelegen an einer primären Handelsroute	Schwierigkeit -1	'-1
Kolonie oder innerer Rand Welt	normal	0
Zivilisierte Welt	normal	0
Mittlerer Rand Welt	Schwierigkeit 1x aufgewertet	'+1

Kürzlich besiedelte Welt	Schwierigkeit 1x aufgewertet	'+1
Äußerer Rand Welt	Schwierigkeit 1x aufgewertet; Schwierigkeit +1	'+2
Grenzwelt	Schwierigkeit 1x aufgewertet; Schwierigkeit +1	'+2
Wilder Raum Welt	Schwierigkeit 2x aufgewertet; Schwierigkeit +1	'+3
Unzivilisierte Welt	Schwierigkeit 2x aufgewertet; Schwierigkeit +2	'+4
Welt bereits bekannt	+1 Vorteilswürfel	
Hohe Imperiale/Kriminelle Präsenz	+3 Nachteilswürfel	
Ware wird auf Planet Exportiert	Schwierigkeit -1	-1
Ware wird auf Planet Importiert	Schwierigkeit +1	1

Schritt 3: Die Straßenwissenprobe

Als nächstes wird eine Straßenwissenprobe mit der zuvor ermittelten Schwierigkeit gewürfelt. Das Ergebnis bestimmt, ob die PC überhaupt einen geeigneten Händler finden und wie hoch die Anzahl und Qualität seiner Waren sind.

Würfelsymbol	Interpretation
Erfolg	Für jeden Erfolg steigt der Verhandelnwert des Händlers um 1 und damit die maximale Seltenheit der von ihm angebotenen Waren um 2 (Basis ist 0),.
Fehlschlag	Es wird kein passender Händler gefunden.
Vorteil	Für jeden Vorteil erhöht sich die Anzahl der Waren aus jeder Warenkategorie, die der Händler anbietet um 1 (Basis ist 3 bei Waffen, 2 bei Rüstungen und 5 bei anderer Ausrüstung)
Nachteil	Für jeden Nachteil sinkt die Anzahl der Waren jeder Warenkategorie, die der Händler anbietet um 1, bis zu einem Minimum von 1 (selber Basiswert wie bei den Vorteilen)
Triumph	Eine der folgenden Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • erhöhe die maximale Seltenheit, der angebotenen Waren um 3 • erhöht die Anzahl, der angebotenen Waren um 5 • Erlaubt es dem Händler einen nicht frei verfügbaren Gegenstand zu verkaufen
Verzweiflung	Eine der folgenden Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • senke die maximale Seltenheit, der angebotenen Waren um 3 (bis zu einem Minimum von 1) • senke die Anzahl, der angebotenen Waren um 5 (bis zu einem Minimum von 1) • der gefundene Händler besitzt 1 Rang im Handel und Wandel Talent

Schritt 4: Händler gestalten

Wurde ein Händler gefunden, muss der SL diesen nur noch etwas ausgestalten. Dazu wirft er einmal auf der Speziestabelle unten um zu sehen welche Attribute der Händler hat. Wenn der Planet eine detaillierte Bevölkerungsübersicht besitzt, kann der SL auch diese nehmen. Sollte dabei eine Spezies erwürfelt werden, für die es noch keine Regeln gibt, so hat sie für die Regeln in jedem Attribut einen Wert von 2.

Würfelergebnis	Spezies	Attribute
1 – 6	Toydarianer	ST: 1; GE: 1; IN: 2; LI: 2; WI: 3; CH: 3
7 – 12	Falleen	ST: 1; GE: 2; IN: 2; LI: 2; WI: 2; CH: 3
13 - 18	Twilek	ST: 1; GE: 2; IN: 2; LI: 2; WI: 2; CH: 3
19 - 24	Gran	ST: 2; GE: 2; IN: 2; LI: 1; WI: 2; CH: 3
25 - 30	Gungan	ST: 2; GE: 2; IN: 1; LI: 2; WI: 2; CH: 3
31 – 36	Neimodianer	ST: 1; GE: 2; IN: 3; LI: 3; WI: 1; CH: 2
37 – 42	Bothaner	ST: 1; GE: 2; IN: 2; LI: 3; WI: 2; CH: 2
43 – 58	Mensch	ST: 2; GE: 2; IN: 2; LI: 2; WI: 2; CH: 2
59 – 64	Duros	ST: 1; GE: 2; IN: 3; LI: 2; WI: 2; CH: 2
65 – 70	Rodianer	ST: 2; GE: 3; IN: 2; LI: 2; WI: 1; CH: 2
71 – 76	Gand	ST: 2; GE: 2; IN: 2; LI: 2; WI: 3; CH: 1
77 – 82	Weequay	ST: 3; GE: 2; IN: 2; LI: 2; WI: 2; CH: 1
83 – 88	Nikto	ST: 3; GE: 2; IN: 2; LI: 2; WI: 2; CH: 1
89 – 94	Selonianer	ST: 2; GE: 3; IN: 2; LI: 1; WI: 3; CH: 1
95-100	Devaronianer	ST: 2; GE: 2; IN: 2; LI: 3; WI: 2; CH: 1

Der Fähigkeitsrang im Verhandeln des Händlers wurde bereits mit der Straßenwissenprobe ermittelt. Seine Sekundäre Fähigkeit (meist die Herrstellungsfähigkeit mit der er seine Waren konstruiert) ist immer einen Rang unter seinem Verhandelnwert.

Händler	Sekundärfähigkeit
Waffenhändler	Mechanik
Rüstungsbauer	Mechanik
Schneider	Überleben
Mediziner	Medizin
Technikhändler	Mechanik
Gemischtwarenhändler	-
Outdoorhändler	Überleben
Droidenhändler	Mechanik
Fahrzeugverkäufer	Mechanik

Zu guter Letzt bestimmt der SL noch das Geschlecht des Händlers. Dazu wirft er einen W10. Bei

einem Ergebnis von 1 – 5 ist der Händler eine Frau, bei einem Ergebnis von 6 – 10 ein Mann. Zusätzlich kann der SL noch entscheiden, dass bei einem Ergebnis von 1 oder 10, der Händler homosexuell ist, was eventuell Auswirkungen auf vermeidliche Einschmeichlungsversuche seitens der PC haben kann.