

STERNENHANDEL

Diese Regelerweiterung für **Starslayers** erweitert Eure Spielrunden um An- und Verkaufsgeschäfte des Sternenhandels.

Statt für jeden Planeten individuelle Warentabellen mit Rohstoffalgorithmen, Saison-Modifikatoren und krisenbedingten Schwankungen zu entwerfen, die in unseren Augen nicht wirklich zielfördernd sind und aus denen sich die Spieler eh die profitabelsten Kombinationen rauspicken, ziehen wir daher den ganzen Handel einfach von hinten auf.

Nebenbei wird der Spielleiter bei der Verwaltung dieser Prozedur nicht wirklich benötigt, so dass sich der Spieler nebenbei um seine Geschäfte kümmern und die möglichen Transaktionen selber ermitteln kann, ohne den Rest der Spielrunde auszubremsen.

Auch wenn das hier vorgestellte Verfahren komplexer als eine einfache Probe ist – schließlich wird geklärt, was zu welchen Konditionen in welcher Menge wohin gebracht wird - geht es dennoch schnell von der Hand, sobald man es einmal verinnerlicht hat.

VORAUSSETZUNGEN

Zunächst benötigt ein Charakter das Talent **Sternenhändler**, welches die Grundvoraussetzung für alle ordnungsgemäßen Transaktionen und juristisch abgesicherte Käufe ist - interstellarer Warenhandel und seine Gesetze sind vielseitig und kompliziert, nichts für Freizeithändler.

Ein Charakter mit dem Talent **Sternenhändler** kann in jedem Raumhafen, interstellaren Basar oder Raumstation Geschäftsverbindungen knüpfen und so nach günstigen Waren Ausschau halten, die er einkaufen kann, um sie andernorts wieder zu verkaufen.

Neben **Startkapital** wird auch ein **Raumschiff** benötigt - je größer, desto besser:

Warenbestände werden in abstrakten Einheiten erworben, die während der Reise im **Frachtraum** landen. Die Ladekapazität eines Raumschiffs für diese Einheiten entspricht dabei seinem Wert in Struktur.

Beispiel:

Der Vitari Ortario erfüllt mit dem Talent **Sternenhändler auf Rang II** und seiner **Strider** (Struktur/Ladekapazität: 50) alle Grundvoraussetzungen für den interstellaren Handel.

HANDEL BETREIBEN

Um Handel nach diesem System zu betreiben, müssen folgende vier Fragen geklärt werden:

1. Wie weit wird man reisen?
2. Welche Deals sind interessant?
3. Um welche Waren geht es dabei?
4. Wieviel Einheiten sind erwerbbar?

1. ZIELORT

Je nachdem, wie weit ein Charakter zu reisen bereit ist - was schließlich auch eine Frage von Zeit und Treibstoffkosten ist - verändert sich die Anzahl der Angebote: Manchmal ist ein verlockender Deal einfach mit einer zu langen Reise verbunden und nicht mehr attraktiv.

Die Entfernung zum Zielort wird auf der Tabelle **Zielort** mit einem W20 in der Spalte "Ziel egal" ermittelt.

Natürlich kann ein Sternenhändler auch selber festlegen, wohin die Reise direkt oder maximal gehen soll, was seine Auswahl an profitablen Geschäften ebenfalls beeinflusst.

In solch einem Fall wird die entsprechende Zielortzeile gewählt, wodurch sich die Anzahl der interessanten Deals (siehe Schritt 2) vielleicht verändert.

Zudem hat die Entfernung - ob nun zufällig ermittelt oder festgelegt - Einfluss auf den Verkaufswert (siehe Schritt 2) und die Anzahl der angebotenen Wareneinheiten.

Zielort	Zielort egal	Zielort gewählt	Verkaufswert	Zusätzliche Einheiten
	W20	Deals		
Nachbarplanet	1-5	unverändert	+0	+0
Im System	6-10	unverändert	+1	+1/Rang
1-2 Cluster	11-14	-1 Deal	+2	+2/Rang
3-5 Cluster	15-17	-1 Deal	+3	+5/Rang
6-10 Cluster	18-19	-2 Deals	+4	+10/Rang
10+ Cluster	20	-2 Deals	+5	+20/Rang

Entfernung: Gibt an, wie weit der (erwürfelte oder vorab bestimmte) Zielort entfernt ist.

Zielort egal: Gibt es kein Wunschziel oder Entfernungslimit, wird mit W20 in dieser Spalte ermittelt, wie weit eine Ware gebracht werden soll. Der Spielleiter bestimmt den eigentlichen Zielplaneten vor Ort, handelt es sich nicht um den Nachbarplaneten.

Zielort gewählt: Entscheidet sich der Spieler, dass er nur nach Planet X liefert oder nicht weiter als so und so weit zu reisen bereit ist, wird die entsprechende Entfernung gewählt und die Anzahl der möglichen Deals (also die paarweise Ermittlung der Einkaufs- und Verkaufspreise) gemindert.

Verkaufswert: Dieser Bonus wird auf den erwürfelten Verkaufswert addiert.

Zusätzliche Einheiten: Je höher die gewählte Entfernung, desto mehr Wareneinheiten stehen bereit.

2. DEALS ERMITTELN

Charaktere mit dem Talent **Sternenhändler** können nach Deals Ausschau halten, in dem sie öffentliche Handelsterminals konsultieren, Gerüchten nachgehen und gezielt Gespräche führen, die nicht ausgespielt werden (müssen) und mit einer Probenmechanik ermittelt werden.

Pro Rang im Talent **Sternenhändler** besteht die Chance auf einen Deal. Diese Zahl wird eventuell durch die Entfernung (bei einem gewählten Zielort) modifiziert (siehe Schritt 1).

Für einen Deal werden zunächst immer der Einkaufswert (EKW) und der Verkaufswert (VKW) benötigt, welche wie folgt ermittelt werden:

Pro Deal würfelt der Charakter **zwei** Sternenhandels-Proben mit

$$\text{GEI} + (\text{VE oder AU})^* + \text{Rang}$$

*: frei wählbar

Nur wenn **beide** Proben gelingen, wird dem Charakter ein Deal angeboten, der interessant klingt und EKW und VKW können ermittelt werden:

Verkaufswert (VKW):

Das höhere der beiden Sternenhandels-Ergebnisse wird zusätzlich um **+Rang** erhöht (auch bei identischen Ergebnissen wird dieser Bonus auf eines der beiden angerechnet) und bildet den VKW.

Einkaufswert (EKW):

Der **VKW minus** dem anderen (niedrigeren) Probenergebnis bildet den EKW.

Hinweis:

Es wird immer mal wieder vorkommen, dass sich kein einziger Deal ergibt, der Charakter also seine Proben nicht schafft. Vielleicht ist keine der Beförderungen attraktiv genug oder man kann sich nicht einigen.

Schließlich müssen EKW und VKW pro Wareneinheit noch in Credits umgerechnet werden, wofür sie mit Rang x 10 multipliziert werden:

EKW x 10 x Rang = Einkaufspreis
VKW x 10 x Rang = Verkaufspreis

Beispiel:

Ein Sternenhändler (Rang II) erkundigt sich nach profitablen Geschäften und würfelt für seine (zwei) Deals. Gleich die erste Sternehandels-Probe (PW: 12) ist ein Misserfolg, somit platzt der erste Deal. Für den zweiten Deal ist er mit einer 10 und 12 dagegen erfolgreich. Der VKW dieses Deals beträgt somit 14 (= 12 + II), der EKW 4 (=14 - 10). Er kann also jeweils eine Wareneinheit für 80 (= EKW 4 x 10 x II) Credits einkaufen und weiß, wo er sie für 280 (= VKW 14 x 10 x II) Credits wieder verkaufen kann!

3. WARE ERMITTELN

Interessiert sich der Charakter für einen der erwürfelten Deals, wird es Zeit, zu klären, um was für Ware es sich dabei handelt.

Warenbezeichnungen werden zufällig ausgewürfelt (siehe Seite 3) und bestehen aus einem Adjektiv und einem Begriff, der sich meistens aus zwei Teilwörtern zusammensetzt.

Hinweis:

Die Art der Ware ist primär zwar kosmetischer Natur, hat aber auch regeltechnische Auswirkungen (siehe Risikowurf).

Warengruppe:

Zunächst wählt der Spieler eine der folgenden Warengruppen, abhängig von seinem Rang in Sternenhändler.

Warengruppe	I	II	III
Diverses	✔	✔	✔
Luxusgüter	✘	✘	✔
Pflanzlich	✔	✔	✔
Technik	✘	✔	✔
Tierisch	✔	✔	✔

Adjektiv:

Welche Adjektivgruppe gewählt werden kann, wird mit einem W20 ermittelt und ist von der zuvor gewählten Warengruppe abhängig.

Adjektivgruppe	Behandelt	Exotisch	Farbe	Seltsam	Technik
Diverses	-	1-15	16-20	-	-
Luxusgüter	-	1-15	16-20	-	-
Pflanzlich	1-5	6-10	11-15	16-20	-
Technik	-	1-2	-	3-4	5-20
Tierisch	1-5	6-10	11-15	16-20	-

Nun werden Adjektiv und Begriff mit Hilfe der Tabellen ab Seite 3 ausgewürfelt.

4. WARENEINHEITEN

Ein- und Verkaufspreis gelten pro Wareneinheit, von denen

Pro Rang: W20 + Rang

zum Kauf angeboten stehen.

Die Anzahl der angebotenen Wareneinheiten steigt, je weiter der Abnehmer entfernt ist (siehe Schritt 1).

Wieviele der zur Verfügung stehenden Wareneinheiten letztendlich erworben werden, entscheidet der Charakter - es müssen nicht alle Lagerbestände aufgekauft werden.

RISIKOWURF

Nachdem Wareneinheiten entsprechend den eigenen Finanzen und dem Platz im Frachtraum aufgekauft wurden, muss man sie zum Zielort befördern (hierbei die Treibstoffkosten nicht vergessen!), um sie zum Verkaufspreis wieder loszuwerden.

Vorher jedoch muss geprüft werden, ob es zu Komplikationen kommt:

Da Patzer bei den Sternehandels-Proben keinerlei Auswirkungen haben (der Deal platzt) und auch am Spieltisch schwer umzusetzen wären ("Ein Patzer? Dann werde ich wohl mein ganzes Vermögen in diesen Deal investieren :P"), gibt es bei Warenlieferungen den sogenannten **Risikowurf**.

Hierfür würfelt der SL nach jedem Deal verdeckt **einen W20**, dessen Ergebnis noch durch seine Warengruppe modifiziert wird:

Warengruppe	Risikowurf
Diverses	+0
Luxusgüter	+3
Pflanzlich	+0
Technik	+1
Tierisch	+0

Ab einer 20+ bei einem Risikowurf kommt es zu **Komplikationen**:

W20	Komplikation
1-5	Abnehmer bereits bedient: Neuer Käufer muss gefunden werden (VKW neu ermitteln)
6-10	Preisverfall: Unerwartete Umstände halbieren den Verkaufspreis. Alternativ neuer Käufer suchbar.
11-14	Schlechte Qualität/beschädigt: Verkaufspreis wird geehrt.
15-17	Ware defekt/verdirbt/falsch gelagert: Kann nicht mehr verkauft werden
18-19	Überfall: Piraten haben vom Transport erfahren und lauern den Charakteren auf
20	Fälschung/Hehlerware/Illegal: Die Ware ist nicht, was sie scheint, was Zoll/Käufer bemerken können

Ausgleichende Gerechtigkeit:

Waren der Gruppen **Luxusgüter** und **Technik** haben zwar eine erhöhte Chance auf Komplikationen, dafür springen bei solchen Deals aber auch mehr Credits am Ende heraus:

Warengruppe	Bonus
Diverses	-
Luxusgüter	+20%
Pflanzlich	-
Technik	+10%
Tierisch	-

Beispiel:

Die Spieler befördern lokesische Lianenbutter (Pflanzlich) und ionisierte Molekültangulatoren (Technik). Für beide Deals würfelt der Spielleiter heimlich Risikowürfe (Pflanzlich:4, Technik: 19), wobei das Ergebnis vom Technikdeal noch um +1 erhöht wird und somit bei 20 liegt: Es kommt zu einer Komplikation (Ware beschädigt), wodurch der Verkaufspreis der Molekültangulatoren von 200 Credits pro Einheit auf 50 Credits pro Einheit sinkt - was für ein Reinfall. Immerhin handelt es sich aber immer noch um Technik, sodass der Verkaufspreis um 10% auf 55 Credits pro Einheit erhöht wird.

KÄUFER FINDEN

Ob durch Komplikationen oder selbstbestimmte Kursänderungen - manchmal bleibt man auf seiner Ware sitzen und benötigt einen neuen Käufer. Die Suche nach einem Neuhändler wird wie jeder andere Deal auch behandelt, nur dass EKW und Warenart nicht ermittelt werden müssen - ansonsten bleibt alles gleich, die Probe für den Deal zählt als solche und ein Risikowurf ist fällig.






NOCH EIN WORT

Dies ist ein abstraktes System zur Handelsabwicklung und seine Teilergebnisse werden nicht chronologisch sinnvoll ermittelt - es geht einfach rein um den Zweck. Und ab und an sogar um einen unerwarteten Abenteureraufhänger.

HANDELSTALENTE






Die folgenden Talente sind zusammen mit den Sternenhandelsregeln zu verwenden.

Dealriecher

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
					
1-III	-	-	-	-	-

Der Charakter hat einen Riecher für gute Deals. Pro Rang erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben, mit denen EKW und VKW ermittelt werden.

Geschäftspartner

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	6: V
					
1-III	-	-	-	-	-

Pro Rang kann der Charakter eine Örtlichkeit (bestimmter Raumhafen, eine Handelsstation oder eine Stadt) bestimmen, wo er über vertrauenswürdige Geschäftspartner verfügt, was seine Deals von dort aus sicherer macht.






Der Charakter muss in der Vergangenheit bereits schon einmal vor Ort erfolgreich sterngehandelt haben, um hier über Geschäftspartner verfügen zu können.

Pro Rang wiederholt der Spielleiter den nächsten Risikowurf, bei dem es zu einer Komplikation kommt.

Der Spieler muss den Spielleiter rechtzeitig darauf hinweisen - hat man erstmal die Raumpiraten im Nacken, ist es dafür zu spät.

Zudem wird der Verkaufsgewinn jedes Deals um 5% pro beteiligten Geschäftspartner erhöht.

Sternenhändler

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
					
1-III	-	-	-	-	-

Dieses Talent ist die Grundvoraussetzung, um **Sternhandel** zu betreiben.

Pro Rang kann der Charakter pro geeigneter Örtlichkeit (wie Raumhäfen, Handelsstationen oder einer Stadt) versuchen, einen Deal zu ermitteln.

Bei Erfolg wird der Rang auf den Verkaufswert (VKW) addiert.

WARENTABELLEN

Mit den folgenden Tabellen werden all die Waren ermittelt, mit denen man in der **Bekannten Galaxie** Handel treibt.

Manche von ihnen klingen seltsam, oft weiß man gar nicht genau, um was es sich dabei eigentlich genau handelt - zu riesig und exotisch ist das Angebot der zahllosen Spezies und Welten.

Doch was immer es auch ist - irgendwer benötigt es irgendwo zu irgendwas.

Die Tabellen sind entsprechend den Sternenhandelsregeln unterteilt in Adjektive und Warengruppen und verwenden folgendes Farbschema:

Grau: Adjektiv

Behandelt
Exotisch
Farbe
Seltsam
Technik

Schwarz: Warengruppe

Diverses
Luxusgüter
Pflanzlich
Technik
Tierisch

W20	Behandelt
1	eingelegte
2	endozierte
3	flitierte
4	folierte
5	gragmentierte
6	gefaltete
7	gefrorene
8	geklonte
9	gepresste
10	geschichtete
11	getrocknete
12	goldanisierte
13	isolierte
14	kontaminierte
15	vergoldete
16	verseuchte
17	verstrahlte
18	wärmebehandelte
19	wetterfeste
20	zermahlene

W20	Exotisch
1	caeranische
2	culanische
3	darinische
4	ditelianische
5	huranische
6	jukenische
7	kobalische
8	lokesische
9	isarische
10	orunische
11	pagurische
12	sarunische
13	solanische
14	sulanische
15	taironische
16	taladarische
17	tivedanische
18	trovalische
19	valunische
20	vyrkanische

W20	Farbe
1	beige
2	blaue
3	braune
4	dunkelblaue
5	dunkelgrüne
6	durchsichtige
7	gelbe
8	grüne
9	lilafarbene
10	olivegrüne
11	orange
12	pinke
13	psiblaue
14	rote
15	schwarze
16	trübe
17	türkise
18	weinrote
19	weiße
20	zitronengelbe

W20	Seltsam
1	aufgespießte
2	drangsalierte
3	durchsiebte
4	eingeäscherte
5	eingelegte
6	eingeschmolzene
7	eingeschweißte
8	eingestampfte
9	pulverisierte
10	schockgefrorene
11	silberummantelte
12	traumatisierte
13	verätzte
14	verbrannte
15	versteinerte
16	zerhäckselte
17	zerpresste
18	zerschnittene
19	zerstampfte
20	zerstückelte

W20	Technik (Rang II - III)
1	aufgemotzte
2	biobetriebene
3	computergesteuerte
4	doppelpolige
5	geplasmerte
6	geschichtete
7	gestückelte
8	hydrozierte
9	ionisierte
10	karbonisierte
11	laserbehandelte
12	magnetisierte
13	molekulare
14	psigefilterte
15	psigepresste
16	psigesteuerte
17	segmentierte
18	verspiegelte
19	wasserbetriebene
20	wassergekühlte

W20	Diverses (Rang I - III)
1	Alkohol
2	Chemikalien
3	Dünger
4	Erze
5	Felle
6	Fossilien
7	Getreide
8	Kristalle
9	Leder
10	Legierungen
11	Medizin
12	Metalle
13	Mineralien
14	Mondmaden
15	Nahrung
16	Nutzvieh
17	Raumschiffbauteile
18	Sondermüll
19	Textilien
20	Trockennahrung

W20	Luxusgüter (Rang III)
1	Antiquitäten
2	Alienartefakte
3	Delikatessen
4	Diamanten
5	Edelhölzer
6	Edelmetalle
7	Edelsteine
8	Impfstoffe
9	Kunstgegenstände
10	Kunsthandwerk
11	Laborgeräte
12	Parfüms
13	Pelze
14	Psiperlen
15	Roboter
16	Schmuck
17	Spirituosen
18	Sternenstaub
19	Sternenweizen
20	Wein

Pflanzlich (Rang I - III)			
W20	1. Worthälfte	W20	2. Worthälfte
1	Algen-	1	-beeren
2	Baum-	2	-blätter
3	Blüten-	3	-butter
4	Bohnen-	4	-dünger
5	Busch-	5	-hülsen
6	Frucht-	6	-kerne
7	Gemüse-	7	-knospen
8	Getreide-	8	-marmelade
9	Holz-	9	-mehl
10	Honig-	10	-milch
11	Knollen-	11	-nektar
12	Kotz-	12	-nüsse
13	Lianen-	13	-öl
14	Moos-	14	-saft
15	Obst-	15	-samen
16	Palmen-	16	-sirup
17	Reis-	17	-stengel
18	Schlamm-	18	-stiele
19	Strauch-	19	-suppe
20	Unkraut-	20	-wurzeln

Technik (Rang II - III)

W20	1. Worthälfte	W20	2. Worthälfte
1	Aggregat-	1	-akkusatoren
2	Antriebs-	2	-entlaster
3	Chip-	3	-kompressoren
4	Computer-	4	-kondensatoren
5	Durizium-	5	-kreisläufe
6	Energie-	6	-kühler
7	Halbleiter-	7	-kumulatoren
8	Molekül-	8	-leitungen
9	Not-	9	-nanotoren
10	Psi-	10	-platinen
11	Psilium-	11	-prozessoren
12	Scan-	12	-regulatoren
13	Schaltkreis-	13	-radiatoren
14	Schild-	14	-spulen
15	Sicherungs-	15	-stabilisatoren
16	STA-	16	-tangulatoren
17	Strom-	17	-transformatoren
18	Treibstoff-	18	-transistoren
19	Wechsel-	19	-überbrücker
20	Zentral-	20	-umwandler

Tierisch (Rang I - III)

W20	1. Worthälfte	W20	2. Worthälfte
1	Affen-	1	-adern
2	Ameisen-	2	-augen
3	Brax-	3	-creme
4	Bundrak-	4	-drüsen
5	Chargo-	5	-dung
6	Echsen-	6	-euter
7	Falter-	7	-fell
8	Fisch-	8	-filet
9	Insekten-	9	-herzen
10	Mäuse-	10	-hirn
11	Milben-	11	-hörner
12	Quallen-	12	-innereien
13	Raptoren-	13	-leder
14	Raumfledermaus-	14	-ragout
15	Schnecken-	15	-rüssel
16	Schweine-	16	-schichten
17	Spinnen-	17	-schinken
18	Vogel-	18	-schleim
19	Wal-	19	-sekret
20	Wurm-	20	-wurst

REICHTUM IST VERGÄNGLICH

Mit den hier vorgestellten Regeln können Charaktere relativ leicht ihr Vermögen vermehren und nach nur wenigen Deals kann sich ein Startkapital mehr als verdoppelt haben, wenn alles gut geht.

Natürlich ist eine Gruppe von Sternenstreunern, die im Luxus schwelgt, nicht unbedingt auf jeden Job angewiesen - schon gar nicht, wenn die in Aussicht gestellte Bezahlung den Charakteren nur noch ein müdes Gähnen entlockt.

Doch ganz so schlimm ist es nicht.

Solange nicht jeder Charakter aus der Gruppe mit **Sternenhandel III** einen auf Vollzeithändler macht, sollte sich der Reichtum Dank der Risikowürfe und ihrer Komplikationen im Rahmen halten:

Wenn dann das erste Mal teure Ware verdirbt oder Raumpiraten kostspielige Löcher in die Schiffshülle gebrutzelt haben, wird das Vermögen auch genauso schnell wieder schrumpfen, wie es gewachsen ist.

Dennoch sollte der Spielleiter vorab mit seinen Spielern klären, dass allzu überverhältnismäßiger Gebrauch der Sternenhandel-Prozedur nicht ihr Sinn und Zweck ist.

Wohl dosiert und nebenbei verwendet, verleihen die Regeln für Sternenhandel dem Spiel dagegen mehr Farbe und Abwechslung, schaffen Motivation zur Mobilität und früher oder später ergibt sich aller Wahrscheinlichkeit nach sogar der ein oder andere Nebenplot, welcher alle - einschließlich den Spielleiter - überraschen wird.

Wenn allen am Tisch also klar gemacht ist, dass diese Regeln vornehmlich das Spiel, statt die Gruppenkasse, bereichern sollen, erhält die gesamte Gruppe hiermit ein äußerst nützliches Werkzeug, um ihr Spiel unterhaltsamer zu gestalten.

In diesem Sinne:
Auf gute Geschäfte!