

ÜBER KESKODAI

Keskodai war das Kind eines Geistlichen und wuchs inmitten der Werte der Freundschaft und der Diplomatie auf und empfand schon früh eine tiefe Verbindung zum Göttlichen. Als eine Seuche namens Graues Zittern in seiner Heimatstadt um sich griff, sah Keskodai Geistliche von Pharama, der Göttin des Todes, die den Betroffenen Heilung und Trost boten. So verließ er sein Haus, um in einem Tempel zu studieren und selbst zu einem Geistlichen Pharamas zu werden.

Keskodai ist eine gruppenbezogene Persönlichkeit, immer dazu bereit, anderen zu helfen. Er ist ein sozialer Schmetterling, der es liebt, neue Leute kennenzulernen. Wie viele Schirren erfreut er sich an Auswahl und Entscheidungen. Obwohl er ein fähiger Kämpfer ist, betätigt er sich lieber als Heiler und Sanitäter. Keskodai glaubt, dass der Tod kein Ende, sondern lediglich eine Tür ist: der Eintritt in eine neue Existenz und ein neues Sein. Er begrüßt diesen Übergang mit freudiger Ehrfurcht, was seine Patienten nicht immer tröstet.



ASPIRANT



WÄHLE DEN ASPIRANTEN,
WENN DU GERNE ...

DEINE FREUNDE HEILST UND IHNEN
HILFST

MENTALE GESCHOSSE UND
TELEKINETISCHE PROJEKILE
SCHLEUDERST

MAGIE ENTDECKST UND EINSETZT

TELEPATHISCH KOMMUNIZIERST



CHARAKTERBOGEN

Dieser Bogen enthält alle Informationen, die du zum Spielen der *Starfinder-Einsteigerbox* benötigst. Deine Abenteuer werden allein durch deine Vorstellungskraft begrenzt und du kannst noch viel mehr Dinge tun als diejenigen, die hier vermerkt sind. Immer wenn du etwas Forderndes oder Schwieriges versuchst – meist während des Kampfes – wirfst du einen 20-seitigen Würfel (**W20** genannt) und addierst einen Zahlenwert auf dein Ergebnis, um zu sehen, ob du erfolgreich bist oder nicht. Jeder Abschnitt sagt dir, wann du würfeln und was du addieren sollst.

Alle Seitenverweise beziehen sich auf das *Heldenhandbuch*. Die meisten **fettgedruckten** Begriffe werden im Glossar auf S. 94 erklärt.

A ATTRIBUTSWERTE UND-MODIFIKATOREN

Deine Attributswerte spiegeln deine reinen körperlichen und geistigen Begabungen wider. Je höher die Zahl, desto besser. Je besser das Attribut, desto besser ist auch sein Attributsmodifikator. Attributsmodifikatoren werden auf verschiedene Würfe addiert – aber das haben wir hier bereits für dich erledigt! Gelegentlich legst du einen **Attributswurf** ab, bei dem ein W20 und ein Attributsmodifikator zum Tragen kommen. Mehr erfährst du auf S. 71.

B CHARAKTERINFORMATIONEN

Diese fassen deinen Charakter zusammen. Für das Überwinden von Hindernissen erhältst du **Erfahrungspunkte (EP)**. Sobald du 1.300 EP erreichst, steigst du eine Stufe auf und wirst so stärker und erlangst mehr Fähigkeiten! Mehr erfährst du auf S. 90.

C INITIATIVE UND BEWEGUNGSRATE

Sobald der Kampf beginnt, legst du einen **Initiativewurf** ab, um die Zugreihenfolge festzulegen. Deine **Bewegungsrates** (S. 77) gibt an, wie weit du dich im Kampf bewegen darfst.

D VERTEIDIGUNG

Deine **Trefferpunkte** bemessen, wie schwer du zu töten bist. Wenn du Schaden nimmst, werden deine aktuellen Trefferpunkte um den entsprechenden Wert reduziert. Du kannst **Reservepunkte** einsetzen, um deine Trefferpunkte zurückzuerlangen.

Deine **Rüstungsklasse (RK)** stellt dar, wie schwer es für Gegner ist, dich zu treffen. Je höher die Zahl, desto schwerer bis du zu treffen. Du kannst Leichte Rüstung tragen, aber keine Schwere Rüstung.

Manchmal musst du einen **Rettungswurf** ablegen, um einem gegnerischen Zauber, einer Falle oder Ähnlichem zu entgehen. Dazu wirfst du einen W20 und addierst deinen **Gesamt-Rettungswurfbonus**. Wenn auf dem W20 eine 20 angezeigt wird, bist du automatisch erfolgreich, und wenn eine 1 angezeigt wird, scheiterst du automatisch.

RETTUNGSWURF = W20 + GESAMT-RETTUNGSWURFBONUS

E VOLKSFÄHIGKEITEN DER SCHIRREN

Als Schirren hast du vier Volksfähigkeiten.

Begrenzte Telepathie: Du kannst mental mit Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung kommunizieren. Mit mehreren Kreaturen zugleich telepathisch zu kommunizieren, ist ebenso schwierig, wie mehreren Personen zugleich zuzuhören.

Blindgespür: Du hast Blind kämpfen als Bonustalent.

Gemeinschaftssinn: Einmal pro Tag, Bevor du einen Angriffswurf oder Fertigkeitwurf ablegst, kannst du dich entscheiden, einen Angriffs- oder Fertigkeitwurf zwei Mal zu würfeln und das höhere Ergebnis behalten. Du kannst dies nur tun, wenn du dich innerhalb von 3 m von einem Verbündeten aufhältst.

Kulturelle Faszination: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe (S. 48) für Interaktion und Kultur. Die Boni wurden bereits mit diesen Fertigkeiten verrechnet!

F KLASSENMERKMALE DES ASPIRANTEN

Als Aspirant der 1. Stufe hast du Zugriff auf zwei Klassenmerkmale.

Fokussierte Heilung: Dreimal am Tag kannst du bei dir selbst und jedem Verbündeten innerhalb von 9 m 2W8 Trefferpunkte heilen. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Heilende Berührung: Einmal pro Tag kannst du 10 Minuten damit verbringen, dir selbst oder einem Verbündeten, den du berührst, 5 Trefferpunkte pro Charakterstufe zu heilen.

Verbindung (Heiler): Du besitzt die Verbindungsfähigkeit Fokussierte Heilung.

A ATTRIBUTS-MOD.		ATTRIBUTS-WERTE	
ST	+0	STÄRKE	10
GE	+2	GESCHICKLICHKEIT	14
KO	+0	KONSTITUTION	10
IN	+0	INTELLIGENZ	10
WE	+4	WEISHEIT	18
CH	+0	CHARISMA	10

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

Begrenzte Telepathie
Blindgespür
Gemeinschaftssinn
Kulturelle Faszination

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

Fokussierte Heilung
Heilende Berührung
Verbindung (Heiler)

H TALENTE (Seiten 52-55)

Blind kämpfen
Große Zähigkeit

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)

FERTIGKEIT	GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	STUFE	SONSTIGE
ATHLETIK	+0	+0	+	+	+
HEIMLICHKEIT	+2	+2	+	+	+
INTERAKTION	+6	+0	+	3	1 + 2
KULTUR	+6	+0	+	3	1 + 2
MEDIZIN	+4	+0	+	3	1 +
MYSTIK	+9	+4	+	3	1 + 1
TECHNIK	+1	+0	+	1	+
ÜBERLEBENSKUNST	+4	+4	+	+	+
WAHRNEHMUNG	+8	+4	+	3	1 +
WISSENSCHAFT	+0	+0	+	+	+
Motivwissen					Geistlicher-Fachwissen

B CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME	Keskodai			ANREDE(N)	er/ihn
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT	MOTIV	KLASSE	STUFE	1	
Schirren	Geistlicher	Aspirant			
GESINNUNG	AKTUELLE EP	NÄCHSTE STUFE	1.300		
Neutral Gut					

C INITIATIVE				BEWEG.	
GESAMT	+2	+2	+	9	m

D VERTEIDIGUNG

TREFFERPUNKTE		RESERVEPUNKTE			
GESAMT	AKTUELL	GESAMT	AKTUELL		
12		5			
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	GESAMT	14	10 + +2		
RÜSTUNG	Mikrokord	RÜSTUNG	+2 +		
RÜSTUNGSVERBESS.		UMGANG mit RÜSTUNGEN	<input checked="" type="checkbox"/> Leicht <input type="checkbox"/> Schwer		
RETTUNGSWÜRFE		GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	SONSTIGES
REFLEXWURF	+2	+2	+	0	+
WILLENSWURF	+6	+4	+	2	+
ZÄHIGKEITSWURF	+2	+0	+	0	2

G ANGRIFFE (Seiten 78-79)

NAHKAMPFANGRIFF	GESAMT	+0	+	KLASSE	0
	+0			KLASSE	0
FERNKAMPFANGRIFF	GESAMT	+2	+	KLASSE	0
	+2			KLASSE	0

WAFFE		Kampfstab			
WAFFENFUSION					
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT	
+0	1W4 Kinetisch	Nahk.		Niederwerfend	

WAFFE		Hagelpistole			
WAFFENFUSION					
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT	
+2	1W4 Kälte	6 m			

GRANATE (Seite 64)				
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	REFLEXWURF-SG
gegen RK 10				

* Addiere deine ST auf Nahkampfwaffenschaden.

UMGANG MIT WAFFEN (Seite 57)

- Einfache Nahkampfw. Handfeuerw. Granaten
 Fortschr. Nahkampfw. Langwaffen (-4 auf Angriff, wenn nicht geübt)

J K AUSTRÜSTUNG UND ZAUBER FINDEST DU RECHTS >

G ANGRIFFE

Wenn du die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff ausführst, wirfst du einen W20 und addierst den **Gesamtangriffsbonus** deiner Waffe auf das Ergebnis. Entspricht dein Ergebnis der Rüstungsklasse des Ziels (oder 10, wenn du eine Granate verwendest) oder überschreitet diese, triffst du und würfelst Schaden. Zeigt der W20 eine 20, triffst du automatisch und würfelst den Schaden zweimal! Zeigt der W20 eine 1, verfehlst du automatisch.

ANGRIFFSWURF = W20 + GESAMT-ANGRIFFSBONUS

Dein Kampfstab hat auch den Kritischen Treffereffekt Niederwerfend: Wenn du bei der Aktion Nahkampfangriff eine 20 auf dem W20 würfelst, verliert dein Ziel seine nächste Bewegung!

H TALENTE

Talente sind besondere Tricks, die du kennst.

Blind kämpfen: Du kannst dieses Talent einsetzen, wenn du einen Wahrnehmungswurf ablegen musst, um einen Gegner anzugreifen, der sich im Dunkeln befindet. Sollte dein Wahrnehmungswurf erfolgreich sein, erhält der Gegner auf seine Rüstungsklasse nicht den üblichen Bonus von +4 durch Deckung.

Große Zähigkeit: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zähigkeitwürfe (dies ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

I FERTIGKEITEN

Jeder kann Fertigkeiten einsetzen, um zahlreiche Aktivitäten auszuüben. Um eine Fertigkeit einzusetzen, wirfst du einen W20 und addierst deinen **Gesamt-Fertigkeitsbonus** der jeweiligen Fertigkeit.

FERTIGKEITSWURF = W20 + GESAMT-FERTIGKEITSBONUS

Zusätzlich verfügst du über Geistlicher-Fachwissen (dank deines Motivs), also erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Kultur und Mystik, um Wissen über Religion abzurufen.

J AUSTRÜSTUNG

Du hast eine Mikrokord-Rüstung und zwei Waffen: einen Kampfstab und eine Hagelpistole. Auch hast du Feldrationen für 1 Woche, eine Taschenlampe, 2 Heilseren (S. 68), ein Medipack, ein Medipflaster und eine Persönliche Kommunikationseinheit. Du hast 36 Crediteinheiten (die galaktische Währung) digital auf einem Credstick (S. 56) gespeichert.

K ZAUBER

Du kannst Zauber wirken, indem du die Aktion Einen Zauber wirken (S. 82) ausführst.

Du kennst drei Zauber des 1. Grades. Dreimal am Tag kannst du je einen beliebigen davon wirken. **Heute bisher gewirkte Zauber des 1. Grades:**

Gedankenstoß: Du fügst einem Gegner 2W10 Schaden zu. Das Ziel kann einen Willenswurf ablegen (SG = 15), um den erlittenen Schaden zu halbieren (abgerundet). Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

Mystische Heilung: Ein Verbündeter, den du berührst, erhält 1W8+4 Trefferpunkte zurück. Erhält das Ziel auf Grund dieser Heilung alle seine Trefferpunkte zurück, kannst du die übrige Heilung auf dich selbst anwenden. Ist das nicht genug, um alle TP des Ziels wiederherzustellen, kannst du eine beliebige Menge deiner eigenen TP auf das Ziel übertragen.

Schwächeres Zustand entfernen: Du entfernst entweder den Zustand Erschüttert, Kränkelnd oder Wankend von dir selbst oder einem Verbündeten.

Du kennst auch Zauber des 0. Grades, die du pro Tag so oft wirken kannst, wie du magst. **Geisterhaftes Geräusch:** Du erschaffst ein Geräusch mit der Lautstärke von bis zu 20 normalen Menschen innerhalb von 750 m. Du kannst keine konkreten Geräusche erschaffen wie verständliche Sprache oder das exakte Brummen des Triebwerkes eines bestimmten Raumschiffs.

Magie entdecken: Du entdeckst alle magischen Effekte und Gegenstände innerhalb von 18 m, die du sehen kannst.

Telekinetisches Geschoss: Lege einen Fernkampfangriffswurf (S. 79) gegen dein Ziel ab. Wenn du triffst, fügst du dem Ziel 1W6 kinetischen Schaden zu.

Telepathische Botschaft: Du kannst eine kurze telepathische Botschaft an bis zu eine Kreatur pro Charakterstufe, die du hast, innerhalb von 30 m senden. Kreaturen, welche die Botschaft empfangen, können telepathisch antworten, aber du kannst höchstens eine Botschaft pro Runde senden, und jede Botschaft darf nicht mehr 10 Worte umfassen. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.