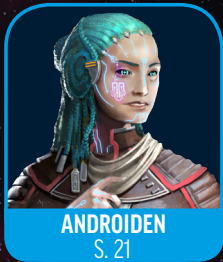


STARFINDER

HELDENHANDBUCH

WIE MAN EINEN CHARAKTER ERSCHAFFT

1 WÄHLE DEIN VOLK



ANDROIDEN
S. 21



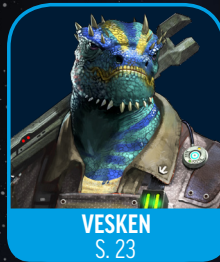
LASCHUNTAS
S. 21



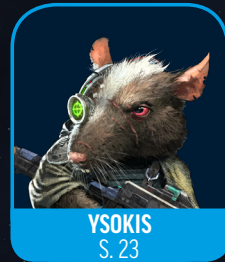
MENSCHEN
S. 22



SCHIRREN
S. 22



VESKEN
S. 23



YSOKIS
S. 23

2 WÄHLE DEIN CHARAKTERMOTIV



BERÜHMTHEIT
S. 24



GEISTLICHER
S. 24



GESETZLOSER
S. 24



KOPFGELDJÄGER
S. 25

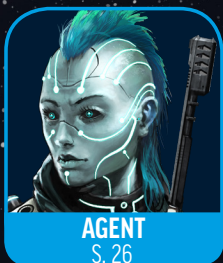


RAUMFAHRER
S. 25

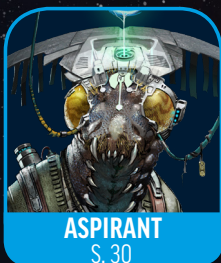


SÖLDNER
S. 25

3 WÄHLE DEINE KLASSE



AGENT
S. 26



ASPIRANT
S. 30



GESANDTER
S. 34



MECHANIKER
S. 36



SOLDAT
S. 38



TECHNOMAGIER
S. 40

4 GENERIERE DEINE ATTRIBUTSWERTE

Wähle eine Schnellauswahl für deine Attributswürfe (oder würfle sie aus), welche die Stärken und Befähigungen deines Charakters widerspiegeln (S. 15).

5 TRAGE DEINE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN EIN

Verwende die Tabelle auf S. 16, um die Attributsmodifikatoren deines Charakters zu ermitteln, welche sich auf viele seiner Fähigkeiten auswirken.

6 BERECHNE DEINE RESERVEPUNKTE

Addiere 1 auf den Modifikator des Schlüsselattributs deines Charakters, um die Gesamtmenge an Reservepunkten deines Charakters zu bestimmen (S. 16).

7 WÄHLE DEINE GESINNUNG

Verwende die Erklärungen der Gesinnungen auf S. 16 und suche dir eine davon aus, welche die allgemeinen Moralvorstellungen und die Haltung deines Charakters beschreibt.

8 WÄHLE DEINE FERTIGKEITEN

Wähle eine einzelne Fertigkeit (oder zwei, wenn du ein Mensch bist!) als deine Geübte Fertigkeit aus- Auf S. 46-47 erfährst du mehr über Fertigkeiten und ihre Anwendung.

9 WÄHLE DEINE TALENTE

Wähle ein Talent (oder zwei, wenn du ein Mensch bist!), welches die besonderen Begabungen oder Kniffe deines Charakters darstellt. Auf S. 52 erfährst du mehr über Talente.

10 WÄHLE DEINE AUSTRÜSTUNG

Ein richtiger Abenteurer braucht die richtige Ausrüstung. Du fängst mit 1.000 Crediteinheiten an, die du für die Ausrüstung deines Charakters ausgeben kannst. Auf S. 56 erfährst du mehr über Ausrüstung.

11 LETZTE DETAILS

Jetzt geht es nur noch um ein paar letzte Einzelheiten, darunter den Namen und eine Beschreibung deines Charakters! Auf S. 17 erfährst du mehr über die letzten Details der Charaktererschaffung.

Design Leads • Joe Pasini and Owen K.C. Stephens
Authors • Amanda Hamon Kunz, Robert G. McCreary, Joe Pasini, and Owen K.C. Stephens
Additional Writing • Jason Keeley and Chris S. Sims
Cover Artist • Setiawan Lie
Interior Artists • David Alvarez, Leonardo Borazio, Tomasz Chistowski, Anna Christenson, Sergio Cosmai, Alberto Dal Lago, Jason Engle, Kent Hamilton, Roman Roland Kuteynikov, Mik  al L  ger, Victor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Damien Mammoliti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Miroslav Petrov, Roberto Pitturu, Pixeloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, and Ferenc Nothof), Maichol Quinto, Kiki Moch Rizky, Connor Sheehan, Allison Theus, Rodrigo Gonzalez Toledo, Remko Troost, Leon Tukker, Tom Venture, and Ben Wootten
Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner and Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick
Production Artist • Tony Barnett
Franchise Manager • Mark Moreland
Project Manager • Gabriel Waluconis
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Marketing Manager • Dan Tharp
Licensing Manager • Glenn Elliott
Public Relations Manager • Aaron Shanks
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Director of Technology • Raimi Kong
Web Production Manager • Chris Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz
Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Sara Marie, Samantha Phelan, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, and Andrew White
Playtesters • Ben Damer, Nicole Damer, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Lindsay Price, Lelan Sawtelle, Malcom Trent, and Tyler Zweirs
Special Thanks • Jason Bulmahn and Sean K Reynolds

Redaktion der deutschen Ausgabe • Ulrich Alexander Schmidt
 bersetzung • Kai Gro  kordt, Ulrich Alexander Schmidt
Lektorat • Moritz Bednarski, Thorsten Naujoks
Layout • Matthias L  ck



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
 www.ulisses-spiele.de
 Art-Nr. : US56038



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577
 paizo.com

The Starfinder Roleplaying Game rules can be found online for free as part of the Starfinder Reference Document at sfrd.info.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder or the Pathfinder Roleplaying Game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, and descriptive terms derived from proper nouns, art-works, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivy, skyfire, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barathu"), and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Beginner Box   2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



HELDENHANDBUCH

Dieses Buch ist f  r Spieler gedacht, die lernen m  chten, wie man die *Starfinder-Einsteigerbox* spielt. Spielleiter sollten sich sowohl mit diesem Buch als auch mit dem *Spielleiterhandbuch* vertraut machen.

INHALT

SO ERSTELLST DU EINEN CHARAKTER	COVERINNENSEITE
SOLO-ABENTEUER: SCHURKEN IM STACHEL	2
SPIELBEISPIEL	9
ERSTE SCHRITTE	10
EINEN CHARAKTER ERSTELLEN	14
KLASSENVORSCHL��GE	18
SPEZIES	20
MOTIVE	24
KLASSE: AGENT	26
KLASSE: ASPIRANT	28
KLASSE: GESANDTER	34
KLASSE: MECHANIKER	36
KLASSE: SOLDAT	38
KLASSE: TECHNOMAGIER	40
FERTIGKEITEN	46
TALENTE	52
AUSR��STUNG	56
DIE SPIELREGELN	70
ERWEITERTES SPIELBEISPIEL	88
STUFENAUFSTIEG!	90
DIE GALAXIS	92
INSPIRATIONEN	93
GLOSSAR	94
INDEX	HINTERE UMSCHLAGINNENSEITE
KAMPFREFERENZ	UMSCHLAGR��CKSEITE

SCHURKEN IM STACHEL

Die folgenden Seiten umfassen eine kurze Queste, die du alleine spielen kannst. Du brauchst die Spielregeln hierfür noch nicht zu kennen – dieses Abenteuer wird dir einige davon beibringen. Wenn du diese Queste überspringen und direkt zum Erstellen eines Charakters übergehen möchtest, gehe einfach zu Seite 14 über. Andernfalls lies einfach weiter!

Zum Spielen benötigst du einen Notizzettel, einen Stift und die Würfel, die dieser *Einsteigerbox* beiliegen. Lies zunächst **Eintrag #1** und befolge dessen Anweisungen. Die meisten Einträge werden dich anweisen, zu einem anderen Eintrag überzugehen oder dich vor eine Wahl stellen. Lies immer nur diejenigen Einträge, die du zu Lesen angewiesen wirst. Deine Entscheidungen bestimmen, ob der Charakter, den du im Verlauf dieses Science-Fantasy-Abenteuers spielst, überlebt oder stirbt. Wähle weise!

WÜRFEL, DIE DU BRAUCHST



W4



W6



W8



W20

Sternenkundschafter zu beweisen. Wenn du die Bedrohungen in den Korridoren Einhalt gebieten kannst, belohnt dich die Gesellschaft obendrein noch mit 250 Crediteinheiten (der digitalen Standardwährung der Paktwelten), und du hast die Erlaubnis, alle nützlichen Gegenstände, die du unterwegs findest, an dich zu nehmen. Du verstaust deine Halbautomatikpistole im Holster, steckst deinen taktischen Schlagstock ein, glättest deine Zweite-Haut-Körperpanzerung und begibst dich zu den Koordinaten auf deinem Datenpad. Schon bald befindest du dich vor den flackernden Korridoren der Wartungshallen!

1 Du bist ein robuster Soldat von der Absalom-Station, einer riesigen Raumstation, dem unumstrittenen Zentrum des Handels und der Regierung inmitten der verbündeten Planeten, welche als die Paktwelten bekannt sind. Deine Familie stammt aus der Unterstadt, einem Arbeiterbezirk im Stachel, der sich unterhalb der Radialebene der Station erstreckt. Das Leben im Stachel ist mühselig. Verbrecherbanden ziehen die Fäden hinter allem, was hier vor sich geht, von neonbeleuchteten Geldverleihern bis hin zu scheinbar seriösen Geschäften. Du jedoch hast immer davon geträumt, das Leben eines Abenteurers zu führen, und du bist ein herausragender Schütze mit deiner Halbautomatikpistole. Du hast dich an die Gesellschaft der Sternenkundschafter gewandt, um möglicherweise eine einträgliche Anstellung zu erhalten, die dich hinaus ins Sonnensystem oder sogar darüber hinaus führen könnte.

Die Abenteurer und Gelehrten aus dem Hauptquartier im nahegelegenen Wissensturm nahmen dich freudig in ihre Reihen auf. Dein erster Auftrag wurde dir gerade vom Büro der Ersten Sucherin Luwazi Elsebo, der Leiterin der Gesellschaft, auf dein Datenpad geschickt. Sie wünscht, dass du dich in einen verlassenen Wartungskorridor im Stachel begibst, nicht weit von deiner Heimat entfernt, um Berichten über dort lauernde Gefahren nachzugehen. Stationstechniker müssen den Korridor betreten, um Reparaturarbeiten durchführen zu können. Sie können jedoch nicht riskieren, durch beschädigte Gitter zu stürzen oder von lauernden Schädlingen angegriffen zu werden, weshalb der Wartungsdienstleister die Sternenkundschafter um Hilfe gebeten hat.

Aufregung steigt in dir auf, denn dies ist deine Gelegenheit, dich der Gesellschaft der

• Um deinen Mut zusammenzunehmen und in die Korridore hinunterzusteigen, gehe zu **Eintrag #2**.

2 Vor dir erstreckt sich eine verstörend leere Kammer aus rostigem Metall. Pappkartons voller zerschmetterten Elektroteile säumen die Wände des Raums und von der Decke hängen Kabelbündel, von denen aus einigen bunte Flüssigkeiten tropfen. Es ist offensichtlich, dass dieser Ort dringend gewartet werden muss und es ist wahrscheinlich, dass der Weg ab hier nicht sicher ist. Du holst deine Taschenlampe aus deinem Rucksack hervor und lässt dann den Lichtkegel über den Flur wandern. Die Taschenlampe beleuchtet zwei vom Hauptraum abzweigende Flure: einen nach Norden und einen nach Osten. Bislang gibt es keinerlei Anzeichen von Schwierigkeiten, aber du weißt, dass es immer am besten ist, auf alles vorbereitet zu sein. Du zückst deine Halbautomatikpistole, befestigst die Taschenlampe unter dem Lauf und gehst vorsichtig weiter.

• Um den Flur nach Norden hinunterzugehen, gehe zu **Eintrag #3**.
• Um den Flur nach Osten hinunterzugehen, gehe zu **Eintrag #7**.



3

- Wenn du zum ersten Mal hier bist, lies weiter.
- Wenn du diesen Ort bereits erforscht hast, gehe zu **Eintrag #12**.

Als sich deine Augen an das trübe Licht gewöhnen, bemerkst du Bewegungen in der Kammer hinter einer besonders sperrigen Kiste voll gebrochener digitaler Schilder. Hinter der Kiste springt eine bössartige Kreatur hervor – ein Weltraumgoblin, gedrunen und grünhäutig, mit scharfen Zähnen in seinem in seinem breiten Gesicht. Der Goblin hält eine verbeulte Pistole, die von klebrigem Kitt und Schnur zusammengehalten wird. Er knurrt vor Freude, als er seine Waffe direkt auf dich richtet!

Du befindest dich nun im **Kampf**. Du weißt, dass der Goblin vorhat, dich zu töten und dass du ihn besiegen musst, bevor du weiter in die Korridore vordringen kannst. Du und der Goblin schießen abwechselnd aufeinander. Führe Angriffe durch, indem du einen 20-seitigen Würfel (oder kurz **W20**) wirfst und deinen **Angriffsbonus** addierst (siehe unten). Wenn die Summe daraus der **Rüstungsklasse** des Goblinks (oder kurz **RK**) entspricht oder sie überschreitet, ist der Angriff ein Treffer und verursacht **Schaden**. Bei jedem Treffer bestimmst du den Schaden, indem du die Anzahl der für deine Waffe aufgelisteten Würfel wirfst und die gewürfelte Zahl von den **Trefferpunkten** (oder **TP**) des Goblinks abziehst. Um den Goblin zu besiegen, musst du seine Trefferpunkte auf 0 reduzieren. Der Goblin führt auf die gleiche Weise Angriffe gegen deine RK durch und verringert deine Trefferpunkte, wenn er trifft.

Dein Angriffsbonus	+4
Schaden der Halbautomatikkpistole	1W4
Deine RK	15
Deine Trefferpunkte	14
Angriffsbonus des Weltraumgoblinks	+3
Schaden des Schrottlasers	1W4
RK des Weltraumgoblinks	12
Trefferpunkte des Weltraumgoblinks	5

Der Kampf verläuft in **Runden**. In jeder Runde dürfen sowohl du als auch der Weltraumgoblin einen Angriff ausführen. Du bist in jeder Runde als erster an der Reihe. Wirf einen W20 und addiere deinen Angriffsbonus (+4) zum Ergebnis. Wenn die Summe größer oder gleich der RK des Goblinks (12) ist, triffst du! Wirf 1W4, um zu sehen, wie viel Schaden du dem Goblin zugefügt hast (notiere die neue Trefferpunktzahl auf deinem Notizblatt). Dann schießt der Goblin auf dich. Wirf einen W20 für den Goblin und addiere seinen Angriffsbonus (+3) zum Ergebnis. Wenn die Summe gleich oder größer ist als deine RK (15), trifft der Goblin dich und du erleidest 1W4 Schaden (notieren dir nach jedem Angriff, wie viele Trefferpunkte du noch hast). Fahre damit fort, euch gegenseitig anzugreifen, bis entweder du oder der Goblin auf 0 Trefferpunkte fallen.

- Sobald die Trefferpunkte des Weltraumgoblinks 0 betragen, hast du den Goblin besiegt. Gehe zu **Eintrag #11**.
- Wenn deine Trefferpunktzahl auf 0 fällt, wurdest du besiegt. Gehe zu **Eintrag #10**.

4

Als du in die nächste Kammer des Wartungskorridors trittst, bemerkst du aus dem Augenwinkel ein kränklich-gelbes Leuchten. In der Ecke erstreckt sich eine Art Kontrollknoten vom Boden bis zur Decke, der mit Anzeigebildschirmen und komplizierten Bedienfeldern bedeckt ist. Der Kontrollknoten scheint nicht richtig zu funktionieren, sofern man das gelbliche Miasma, das ihn wie dichter Nebel umhüllt, als Hinweis sieht – ein weiteres

Zeichen dafür, dass die Korridorsysteme dringend repariert werden müssten.

Während du den Kontrollknoten anstarrst, wird dir etwas klar. Dies ist nicht einfach nur eine elektronische Störung. Der Kontrollknoten verströmt offensichtlich gefährliche Strahlung, die dich im schlimmsten Fall für einen ganzen Tag außer Gefecht setzen könnte. Das Strahlungsfeld ist jedoch klein und dahinter siehst du einen Flur, der dem Korridor in einem Bogen folgt, sowie einen Flur, der nach Osten führt. Du könntest leicht versuchen, die Strahlung zu umgehen, um weiterzugehen.

- Wenn du das Strahlungsfeld betreten und den Kontrollknoten untersuchen möchtest, gehe zu **Eintrag #13**.
- Wenn du das Strahlungsfeld umgehst, kannst du dem Korridor weiter folgen. Gehe zu **Eintrag #6**, um den geschwungenen Flur zu betreten. Gehe zu **Eintrag #5**, um den östlichen Gang zu betreten.
- Um zum Anfang des Korridors zurückzukehren, gehe zu **Eintrag #3**.

5

- Wenn du zum ersten Mal hier bist, lies weiter.
- Wenn du diesen Ort bereits erforscht hast, gehe zu **Eintrag #18**.



Deine Sinne sind in höchster Alarmbereitschaft, als du in diese mit ausgemusterten Schwebestühlen und verbeulten Terminals gefüllte Kammer trittst. Hinter einer rostigen Wand ertönt ein schlagendes Geräusch. Plötzlich springt die Tafel auf und ein schmutziger, knurrender Weltraumgoblin stürmt, einen ramponierten Schlagstock schwingend, direkt auf dich zu!

Du befindest dich nun im **Kampf**. In jeder Runde dürfen du und der Goblin jeweils einen Angriff gegeneinander ausführen. Du bist in jeder Runde als erster und er Reihe. Wenn dies dein erster Kampf dieses Abenteuers ist, gehe zu **Eintrag #3**, um eine ausführlichere Erklärung zu Kampfrunden und Angriffen zu erhalten.

Dieser Goblin greift dich mit einer Nahkampfwaffe an: einem taktischen Schlagstock, einer Art bessere Keule. Du kannst wie gewohnt mit deiner Halbautomatikpistole auf den Goblin schießen oder wenn du dich dem Goblin im Nahkampf Auge in Auge entgegenstellen möchtest, kannst du deinen eigenen Schlagstock ziehen, bevor du deinen Zug abhandelst. Pro Runde kannst du mit jeder Waffe jedoch immer nur einmal angreifen.

Dein Angriffsbonus	+4
Schaden der Halbautomatikpistole	1W4
Schaden des Taktischen Schlagstocks	1W4+2
Deine RK	15
Deine Trefferpunkte	14
Angriffsbonus des Weltraumgoblins	+1
Schaden des Taktischen Schlagstocks	1W4
RK des Weltraumgoblins	12
Trefferpunkte des Weltraumgoblins	5

Wenn du einen Angriff ausführst, wirfst du einen W20 und addierst deinen Angriffsbonus (+4) hinzu. Wenn die Gesamtsumme größer oder gleich der RK des Goblins (12) ist, triffst du und verursachst den aufgelisteten Schaden für die Waffe, die du verwendest. Nach jedem deiner Angriffe greift dich der Goblin an. Wirf einen W20 für den Goblin und addiere seinen Angriffsbonus (+1) zum Ergebnis. Wenn das Ergebnis gleich oder größer als deine RK (15) ist, trifft der Goblin dich und du nimmst 1W4 Schaden. Fahre mit den abwechselnden Angriffen fort, bis entweder du oder der Goblin auf 0 Trefferpunkte reduziert wurdest.

Denke daran, dass du, wenn du durch die Strahlung in der angrenzenden Kammer **Eingeschränkt** wurdest, einen Malus von -2 auf alle deine Angriffswürfe, Rettungs- und Fertigkeitswürfe erhältst. Beachte, dass du an diesem Kampf mit derselben Anzahl an Treffern teilnimmst, die du nach anderen Begegnungen übrig hattest (allerdings könntest du auch ein *Heilserum* haben, sofern du es noch nicht verwendet hast).

- Sobald die Trefferpunkte des Weltraumgoblins 0 betragen, hast du den Goblin besiegt. Gehe zu **Eintrag #14**.
- Wenn deine Trefferpunktzahl auf 0 fällt, wurdest du besiegt. Gehe zu **Eintrag #10**.

- 6**
- Wenn du zum ersten Mal hier bist, lies weiter.
 - Wenn du diesen Ort bereits erforscht hast, gehe zu **Eintrag #22**.

Du bewegst dich langsam in diesen breiten, überraschend ordentlichen Lagerraum hinein. Die veralteten Computerterminals befinden sich in verschiedenen Stadien der Zerlegung, aber alle sind ordentlich in Haufen angeordnet, die fast einer Struktur ähneln – und schon bald siehst du den Grund dafür.

Hinter den höchsten Stapeln stürmt plötzlich ein ölverschmierter Mann hervor, dessen Mikrokordweste ausgefranst und abgerissen ist.

Die Gesichtszüge des Mannes verzerren sich vor Wut und er brüllt: „Du gehörst nicht zur Reparaturmannschaft! Verschwinde, bevor du meinen Plan ruinierst!“ Er richtet seine Pistole direkt auf dich!

Du befindest dich nun im **Kampf**. In jeder Runde dürfen du und dieser Bandenschläger jeweils einen Angriff gegeneinander ausführen. Du bist in jeder Runde als erster und er Reihe. Wenn dies dein erster Kampf dieses Abenteuers ist, gehe zu **Eintrag #3**, um eine ausführlichere Erklärung zu Kampfrunden und Angriffen zu erhalten.

Dein Angriffsbonus	+4
Schaden der Halbautomatikpistole	1W4
Deine RK	15
Deine Trefferpunkte	14
Angriffsbonus des Bandenschlägers	+3
Schaden des Taktischen Schlagstocks des Bandenschlägers	1W4
RK des Bandenschlägers	12
Trefferpunkte des Bandenschlägers	10

Wenn du einen Angriff ausführst, wirfst du einen W20 und addierst deinen Angriffsbonus (+4) hinzu. Wenn die Gesamtsumme größer oder gleich der RK des Bandenschlägers (12) ist, triffst du und verursachst den aufgelisteten Schaden für die Waffe, die du verwendest. Nach jedem deiner Angriffe greift dich der Bandenschläger an. Wirf einen W20 für den Bandenschläger und addiere seinen Angriffsbonus (+3) zum Ergebnis. Wenn das Ergebnis gleich oder größer als deine RK (15) ist, trifft der Bandenschläger dich und du nimmst 1W4 Schaden. Fahre mit den abwechselnden Angriffen fort, bis entweder du oder der Bandenschläger auf 0 Trefferpunkte reduziert wurdest.

Denke daran, dass du, wenn du durch die Strahlung in einer vorigen Kammer **Eingeschränkt** wurdest, du einen Malus von -2 auf alle deine Angriffswürfe, Rettungs- und Fertigkeitswürfe erhältst. Beachte, dass du an diesem Kampf mit derselben Anzahl an Treffern teilnimmst, die du nach anderen Begegnungen übrig hattest (allerdings könntest du auch ein *Heilserum* haben, sofern du es noch nicht verwendet hast).

- Sobald die Trefferpunkte des Bandenschlägers 0 betragen, hast du ihn besiegt. Gehe zu **Eintrag #15**.
- Wenn deine Trefferpunktzahl auf 0 fällt, wurdest du besiegt. Gehe zu **Eintrag #10**.

- 7**
- Wenn du zum ersten Mal hier bist, lies weiter.
 - Wenn du diesen Ort bereits erforscht hast, gehe zu **Eintrag #19**.

Du tastest dich über die unebenen Bodenfliesen aus Metall vorsichtig vorwärts. Die Lichter flackern stark und du verlierst den Überblick über die Menge an Drahtbündeln, die nackt von der Decke hängen. Du hast da ein ganz mieses Gefühl bezüglich dieses Ortes, als du Halt machst und dich nach Bedrohungen umschaust.

Um das Rätsel dieses Raums aufzudecken, musst du einen **Fertigkeitswurf** ablegen. Jeder Charakter im Spiel verfügt über mehrere Fertigkeiten, welche die Ausbildung und die Begabungen dieses Charakters darstellen. Bei diesem Fertigkeitswurf wird eine Fertigkeit namens **Wahrnehmung** verwendet, mit der du verborgene Dinge erkennen kannst. Um einen Fertigkeitswurf abzulegen, wirf einen W20 und addiere deinen Fertigkeitsbonus hinzu. In diesem Fall beträgt der Bonus für deine Wahrnehmung +5.



- Wenn dein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung insgesamt 12 oder höher beträgt, fahre mit **Eintrag #8** fort.
- Wenn dein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung insgesamt weniger als 12 beträgt, fahre mit **Eintrag #17** fort.

8 Beim Absuchen des rostigen Bodens erkennst du eine offensichtliche Gefahr: eine Falltür, die eine Fallgrube im Boden verbirgt! Ob es sich dabei um eine bewusste Falle handelt, die von den hier lauernden Bedrohungen gelegt wurde, oder bloß um eine Gefahrenstelle der heruntergekommenen Kammer, lässt sich nicht sagen.

Unabhängig davon umgehst du die Gefahr mit Leichtigkeit – und stehst nun am Eingang eines Flurs, der sich vor dir aus nach Norden erstreckt.

- Um sich durch den Flur nach Norden zu bewegen, gehe zu **Eintrag #9**.
- Um zum Eingang des Korridors zurückzukehren, gehe zu **Eintrag #2**.

- 9**
- Wenn du zum ersten Mal hier bist, lies weiter.
 - Wenn du diesen Ort bereits erforscht hast, gehe zu **Eintrag #20**.

Etwas an dieser kleinen, schrankähnlichen Kammer ist seltsam. Bald wird dir klar, warum: Ein Geräusch wie „kratz-kratz-kratz“ ist von unter einem verbeulten alten Kommunikationspult in der Ecke zu vernehmen.

Eine pelzige, violette Kreatur mit großen Augen streckt den Kopf aus der Dunkelheit hervor. „Psst!“ sagt die Kreatur. „Du! Schießprügel-schwinger! Komm her, ich kann helfen!“

- Um sich der Kreatur zu nähern und zuzuhören, gehe zu **Eintrag #16**.
- Um die Kreatur zu ignorieren und weiterzugehen, gehe zu **Eintrag #21**.

10 Du bist deinen Wunden erlegen. Als die Welt langsam schwarz wird, denkst du zuletzt an deine Freunde und Familie in der Unterstadt. Du hoffst, dass dein Heldentod sie mit Stolz erfüllt.

Auch wenn dein Charakter gestorben ist, braucht die Gesellschaft der Sternenkundschaffer immer noch Hilfe. Du kannst von vorne beginnen, indem du zu **Eintrag #1** blätterst und von Neuem startest. Deine Treffpunkte werden vollständig wiederhergestellt, aber alles, was du gefunden hast, geht verloren. Alles in den Wartungskorridoren wird zurückgesetzt und muss erneut entdeckt und überwunden werden.

Wenn du bereit bist, es erneut zu versuchen, gehe zu **Eintrag #1**.

11 Mit einem letzten geschickten Manöver jagt deine Halbautomatikpistole eine Kugel direkt ins Herz des Weltraumgoblins. Das Gackern des Goblins verwandelt sich in ein schockiertes Keuchen, bevor die Kreatur tot gegen die Korridorwand sackt. Als du

in den zerlumpten Taschen seines Stationsoveralls stöberst, findest du in einer kleinen Aluminiumflasche mit einem Pillensymbol auf dem Deckel. Dies muss ein *Heilserum* sein!

Jeglicher Schaden, den der Goblin dir zugefügt hat, bleibt bestehen. Notiere dir den aktuellen Stand deiner Trefferpunkte auf deinem Notizblatt. Du kannst das Heilserum jederzeit während dieses Abenteuers trinken, um 8 Trefferpunkte zurückzuerhalten. Beachte, dass du deine maximale Anzahl an Trefferpunkten (in diesem Fall 14) nicht überschreiten darfst. Wenn du dieses Serum während eines Kampfes verwendest, musst du es trinken, anstatt einen Angriff durchzuführen. Das bedeutet, dass das Monster dich zweimal hintereinander angreifen wird. Schreibe „Heilserum +8 TP“ auf deinem Notizzettel und streiche es aus, wenn du es verwendest. Du kannst das Serum nur einmal trinken, dann ist es aufgebraucht.

Als du dich umschaust, siehst du, dass es einen kurzen Flur gibt, der tiefer in den Wartungsgang hineinführt.

- Um tiefer in den Flur zu gelangen, gehe zu **Eintrag #4**.
- Um den östlichen Flügel des Korridors zu erkunden, gehe zu **Eintrag #2**.
- Wenn du beide Weltraumgoblins und auch den Bandenschläger besiegt hast und dieses Abenteuer beenden möchtest, fahre mit **Eintrag #23** fort.

12

Dieser Korridor ist übersät mit zerbrochenen digitalen Anzeigetafeln und diversen Stapeln aus elektronischen Bauteilen, die überall verstreut sind, die Überreste deiner Auseinandersetzung mit dem Weltraumgoblin. Eine gründliche Abtastung mit deiner Taschenlampe offenbart hier keine weiteren Bedrohungen. Es ist sicher, weiterzugehen.

- Um den Korridor nach Norden hinunterzugehen, gehe zu **Eintrag #4**.
- Um den östlichen Flügel des Korridors zu erkunden, gehe zu **Eintrag #2**.

13

Du kneifst deine Augen gegen den gelben Schein der Strahlung zusammen und schleichst dich zum Kontrollknoten. Du brauchst nur wenige Sekunden, um zu erkennen, dass die Systeme beschädigt sind – du kannst nicht einmal sagen, was der Knoten einmal kontrolliert hat oder wo diese Systeme liegen.

Plötzlich erfasst dich eine Welle der Übelkeit und dein Gleichgewichtssinn verlässt dich. Die Strahlung hat begonnen, dich zu beeinflussen, und möglicherweise fordert sie einen fürchterlichen Tribut!

Du bist auf eine **Gefahr** gestoßen. Da du in einen Bereich mit Strahlung – in diesem Fall verursacht durch ein fehlerhaftes Stück Technologie – getreten bist und dich darin aufhältst, leidest du nun jetzt unter den negativen körperlichen Auswirkungen, die dadurch verursacht werden. Du erleidest 2W4 Schadenspunkte (notiere dir die aktuelle Anzahl der Trefferpunkte auf deinem Notizblatt).

Zusätzlich musst du versuchen, den weiteren Effekten der Strahlung zu widerstehen. Dieser Versuch wird durch einen Rettungswurf dargestellt. Um einen Rettungswurf gegen Strahlung abzulegen, würfelst du einen W20 und addierst +3 hinzu. Wenn deine Summe größer oder gleich dem **Schwierigkeitsgrad** (oder **SG**) der Gefahr ist, kannst du weitere Nachteile vermeiden. Der SG der Strahlung beträgt 15, d. h. wenn deine Gesamtsumme 15 oder mehr beträgt, ist dein Rettungswurf erfolgreich und du leidest nicht weiter unter der Strahlung. Wenn die Summe deines Rettungswurfs jedoch weniger als 15 beträgt, erhältst du den Zustand **Eingeschränkt**. Das bedeutet, dass du auf alle deine künftigen Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fertigkeitswürfe einen Malus von -2 erleidest. Wenn du den Zustand **Eingeschränkt** durch die Strahlung erhältst, vermerke „Eingeschränkt -2“ auf deinem Notizzettel und wende diesen Abzug für den Rest dieses Abenteuers auf die entsprechenden Würfe an. Du leidest unter diesem Zustand, bis du 8 Stunden geruht hast. Natürlich kannst du den Korridor verlassen, um dich für 8 Stunden auszuruhen und später zurückzukehren. Wenn du das tust, musst du dieses Abenteuer von vorne beginnen.

- Um tiefer in den Flur zu gelangen und den gebogenen Gang hinter dem Kontrollknoten zu betreten, gehe zu **Eintrag #6**.
- Um den östlichen Gang zu betreten, gehe zu **Eintrag #5**.
- Um zum Anfang des Korridors zurückzukehren, gehe zu **Eintrag #3**.
- Wenn du dich 8 Stunden lang ausruhen und dieses Abenteuer von vorne beginnen möchtest, gehe zu **Eintrag #1**.
- Wenn deine Trefferpunktzahl auf 0 fällt, wurdest du besiegt. Gehe zu **Eintrag #10**.

14

Dein letzter Angriff trifft den Goblin punktgenau zwischen seine wässrigen Augen. Die Kreatur stößt einen letzten wütenden Schrei aus, bevor sie tot auf dem Boden zusammenbricht. Bald darauf kommst du wieder zu Atem, aber ein kurzes Stöbern in den stinkenden Taschen des

Goblins fördert nichts zutage. Die nicht besonders kluge Kreatur dachte einfach, du wärst leichte Beute, aber auf wessen Anweisung sie dich angegriffen hat, kannst du nicht sagen.

Flure gehen von dieser Kammer nach Norden, Osten und Westen ab.

- Um nach Norden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #6**.
- Um dich nach Osten zu bewegen, gehe zu **Eintrag #9**.
- Um nach Westen zu gelangen, gehe zu **Eintrag #4**.
- Wenn du beide Weltraumgoblins und auch den Bandenschläger besiegt hast und dieses Abenteuer beenden möchtest, fahre mit **Eintrag #23** fort.

15 Der Bandenschläger war hartnäckig, aber deiner tödlichen Zielgenauigkeit war er nicht gewachsen. Eine letzte Kugel durchstößt seine Weste und mit einem Husten und einem Hauch von Hass fällt er und seine Augen schließen sich.

Dieser Bösewicht war eindeutig kein verrückter Weltraumgoblin, und deine Neugierde diesbezüglich lässt dich seine Gürteltaschen durchsuchen. Fast sofort findest du einen länglichen Credstick (eine Art kleiner Computer, der digitales Geld speichert), der mit 50 Crediteinheiten geladen ist – kein schlechter Fang! Der Schläger trug außerdem ein Datenpad mit mehreren Textdateien. Du siehst diese und erfährst, dass der Name des Mannes Grex und er ein einfaches Mitglied einer lokalen Bande war. Du findest Nachrichten zwischen Grex und mehreren anderen Gangmitgliedern, die seinen Plan beschreiben, einige örtliche Schädlinge zu rekrutieren – Weltraumgoblins, stellst du fest –, um den Wartungskorridor zu sabotieren und alle Reparaturteams anzugreifen, die deswegen hierherkommen und ihre Ausrüstung zu stehlen, um sie auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Die Nachrichten zeigen, dass Grex zwei Weltraumgoblins bei sich hat. Du magst dich um ihren Chef gekümmert haben, aber wenn du nicht beide Weltraumgoblins neutralisiert hast, ist der Korridor immer noch nicht sicher. Du musst dich weiter umsehen!

Die Flure vor dir führen nach Süden, Osten und Westen.

- Um nach Süden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #5**.
- Um nach Osten zu gehen, gehe zu **Eintrag #9**.
- Um nach Westen zu gehen, gehe zu **Eintrag #4**.
- Wenn du beide Weltraumgoblins und auch den Bandenschläger besiegt hast und dieses Abenteuer beenden möchtest, fahre mit **Eintrag #23** fort.

16 Als du vorsichtig auf die purpurne, haarige Kreatur zugehst, dämmert es dir: Dies muss ein Skittermander sein, ein Angehöriger einer freundlichen und winzigen Spezies, die für ihre unheimliche Fähigkeit bekannt ist, in Schwierigkeiten zu geraten, obwohl sie sich in allen Situationen als äußerst hilfreich erachten. Du schenkst dem Skittermander ein aufmunterndes Lächeln und trittst näher, um ihn besser zu hören.

„Hallo, Neufreund! Goblins an diesem Ort! Und vielleicht ein Mensch? Nicht sicher hier!“ sagt die Kreatur in einem fast komischen Flüstern. „Du bist stark – du wirst’s diesen stinkenden Dingen zeigen. Hier, das wird helfen!“

Der Skittermander holt ein mächtiges Gewehr hinter seinem Rücken hervor. In seinen Händen sieht die Waffe aus wie ein übergroßes Spielzeug, aber das Gewehr ist eindeutig von solider Bauweise und Funktionstüchtigkeit. Du erkennst es sofort – es ist ein Ionengewehr!

Das Ionengewehr schießt Elektrostöße und verursacht 1W8 Schaden. Wenn du es behältst, notiere „Ionengewehr 1W8“ auf deinem Notizzettel. Von jetzt an kannst du während dieses Abenteuers, wenn du in den Kampf eintrittst, dieses Gewehr anstelle deiner anderen Waffen einsetzen, um deine Feinde zu vernichten. Dein Angriffsbonus

mit diesem Gewehr der gleiche wie bei deiner Halbautomatikpistole, aber das Gewehr verursacht höheren Schaden!

Als du von der Untersuchung des Gewehrs aufblickst, ist der freundliche Skittermander fort. Aus einem Flur ist ein schwaches Echo zu hören: „Helfen!“

Die Stille kehrt zurück und es ist Zeit, weiterzugehen. Aus diesem Bereich führen Flure direkt nach Süden und Westen und in einem Bogen nach Norden.

- Um nach Süden und zurück zum Anfang des Korridors zu gelangen, gehe zu **Eintrag #7**.
- Um nach Westen zu gelangen, gehe zu **Eintrag #5**.
- Um durch den geschwungenen Flur nach Norden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #6**.

17 Obwohl diese gesamte verrostete Kammer unordentlich und unsicher erscheint, siehst du keine offensichtlichen Gefahren. Du gehst weiter voran.

Nach wenigen Schritten erkennen du jedoch deinen Fehler – eine Bodenplatte gibt unter deinem Gewicht nach! Du bist in eine **Falle** getappt. Dabei handelt es sich um eine versteckte Fallgrube im Boden. Deine einzige Hoffnung besteht darin, zurückzuspringen, um nicht in die Grube zu fallen. Dieser Versuch wird durch einen **Rettungswurf** dargestellt. Um einen Rettungswurf gegen diese Falle abzulegen, wirfst du einen W20 und addierst 3. Wenn deine Summe größer oder gleich dem **Schwierigkeitsgrad** (oder **SG**) der Falle ist, kannst du die Gefahr vermeiden. Der SG dieser Falle beträgt 11, also ist dein Rettungswurf erfolgreich, wenn die Gesamtsumme deines Wurfs 11 oder mehr beträgt. Du vermeidest es, in die Grube zu fallen, und nimmst keinen Schaden.

Wenn die Summe deines Rettungswurfs weniger als 11 beträgt, stürzt du einen tiefen Schacht hinunter! Du fällst etwa 6 m, bevor du hart auf dem Boden aufschlägst. Da du 6 m gefallen bist, wirfst du 2W6, um zu sehen, wie viel Schaden du erleidest. Der Schaden wird von deinen **Trefferpunkten** (oder **TP**) abgezogen. Wenn du noch keinen Schaden genommen hast, beginnst du mit 14 Trefferpunkten. Notiere dir deine neue Trefferpunktsumme auf deinem Notizblatt.

Denke daran, dass du, wenn du durch die Strahlung in der vorigen Kammer **Eingeschränkt** wurdest, einen Malus von -2 auf alle deine Angriffswürfe, Rettungs- und Fertigkeitswürfe erhältst. Beachte, dass du an diesem Kampf mit derselben Anzahl an Trefferpunkten teilnimmst, die du nach anderen Begegnungen übrig hattest (allerdings könntest du auch ein *Heilserum* haben, sofern du es noch nicht verwendet hast).

- Wenn du es vermeiden konntest, in die Grube zu fallen, fahre fort mit **Eintrag #19**.
- Wenn deine Trefferpunktzahl auf 0 fällt, stirbst du durch den Schaden aufgrund des Sturzes und wirst besiegt. Gehe zu **Eintrag #10**.
- Wenn du noch am Leben bist, kannst du sehen, dass eine Wartungsleiter aus der Grube in den darüber liegenden Raum führt. Um die Leiter hinaufzuklettern und zu dem heruntergekommenen Raum zurückzukehren, gehe zu **Eintrag #19**.

18 Du kehrst in die Kammer mit dem toten Weltraumgoblin zurück. Hier gibt es nichts weiter zu sehen, also kannst du weitergehen.

- Um nach Norden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #6**.
- Um sich nach Osten zu bewegen, gehe zu **Eintrag #9**.
- Um nach Westen zu gelangen, gehe zu **Eintrag #4**.

19

Die Fallgrube ist immer noch im Boden dieser Kammer, aber jetzt, da du davon weißt, ist sie keine Bedrohung mehr. Du kannst die Grube leicht umgehen, um einen der beiden Flure zu erreichen, die aus dem Raum hinausführen.

- Um nach Norden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #9**.
- Um zum Eingang des Korridors zurückzukehren, gehe zu **Eintrag #2**.

20

Du kehrst in den Raum zurück, in dem sich der Skittermander befand, aber die Kreatur ist fortgegangen und die Kammer ist nun leer. Drei Flure verlassen den Raum.



- Um nach Westen zu gelangen, gehe zu **Eintrag #5**.
- Um nach Norden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #6**.
- Um nach Süden und zurück zum Anfang des Korridors zu gelangen, gehe zu **Eintrag #7**.

21

Du tust dein Bestes, um die seltsame Kreatur zu ignorieren, als du durch den Raum eilst. Flure gehen von dieser Kammer nach Westen, Norden und Süden ab.

- Um nach Westen zu gelangen, gehe zu **Eintrag #5**.
- Um nach Norden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #6**.
- Um nach Süden und zurück zum Anfang des Korridors zu gelangen, gehe zu **Eintrag #7**.

22

Du kehrst in die Kammer mit dem gefallenem Bandenschläger zurück. Hier gibt es nichts weiter zu sehen, also kannst du weitergehen.

- Um nach Süden zu gelangen, gehe zu **Eintrag #5**.
- Um sich nach Osten zu bewegen, gehe zu **Eintrag #9**.
- Um sich nach Westen zu bewegen, gehe zu **Eintrag #4**.

23

Die Informationen, die du von dem Datenpad des Bandenschlägers erhalten hast, zeigen deutlich: Er hatte einen Plan ausgeheckt, um Wartungsarbeiter mit seinen beiden verbündeten Weltraumgoblins anzugreifen. Nun aber hast du diese schändlichen Pläne durchkreuzt. Obwohl der Korridor in der Tat dringend einer Reparatur bedarf, ist er kein gefährlicher Ort für Hinterhalte mehr. Diese Ecke des Stachels ist dank deiner heldenhaften Bemühungen nun ein wenig sicherer!

Voller Stolz über den Gedanken an die Gefahren, die du überwunden hast – ganz zu schweigen von der Sicherheit, die du für die Arbeiter errungen hast – gehst du den Weg zurück, den du gekommen bist. Sobald du dich in der Sicherheit der Unterstadt befindest, sendest du der Gesellschaft der Sternenkundschafter mit deiner persönlichen Kommunikationseinheit eine Nachricht über deinen Erfolg, einschließlich der Gefahren, die du im Korridor angetroffen hast. Du fügst Videoclips an, die du im gesicherten Bereich aufgenommen hast, damit die Sternenkundschafter sicher sein können, dass du die Gegend durchkämmt und dich um die Gefahren gekümmert hast, die dort lauerten.

Fast sofort trifft eine Antwort von der Ersten Sucherin Luwazi Elsebo selbst ein. Sie ist stolz auf deine Bemühungen! Sie erwähnt, dass die Wartungsarbeiter, denen du geholfen hast, ekstatisch sind und ihr Herz von der Dankbarkeit erfüllt wird, die der Erste Suchende in ihrem Namen weitergibt. Außerdem hat sie bereits die versprochene Zahlung in Höhe von 250 Crediteinheiten auf dein Konto überwiesen.

Noch besser, die Erste Sucherin möchte ein Treffen mit dir vereinbaren! Sie möchte dir gratulieren und bietet dir die Gelegenheit, einige der Arbeiter zu treffen, die dir für deine Bemühungen dankbar sind und dir persönlich ihren Dank ausdrücken möchten. Aber vielleicht noch aufregender ist dies: Die Erste Sucherin sagt, dass sie dir einen weiteren Auftrag anbieten möchte! Dieser könnte dich von der Absalom-Station fort führen, sagt Luwazi. Es gibt keine bessere Möglichkeit, deinen Sieg zu feiern, als mit einem weiteren heldenhaften Abenteuer, und diesmal im All ...

Du hast dein erstes Starfinder-Abenteuer abgeschlossen und kannst nun deinen eigenen Charakter erstellen (Seite 13)!

SPIELBEISPIEL

Die Spielleiterin (SL) leitet ein Abenteuer für vier Spieler. Die Charaktere sind Navasi (eine menschliche Gesandte), Iseph (eine androidische Agentin), Obozaya (eine veskische Soldatin) und Raia (eine Laschunta-Technomagierin). Die Abenteurer erkunden einen kürzlich entdeckten Planeten auf der Suche nach einem verlorenen Schatz. Sie haben einen uralten, überwachsenen Tempel mit einer Steintür entdeckt, die kürzlich weit geöffnet wurde. Nach der Beschreibung der Szene fragt die SL die Spieler, was sie tun wollen.



Navasi: Sieht so aus, als wäre schon jemand vor uns hier gewesen, Crew. Wir müssen auf dem richtigen Weg sein – lasst uns hineingehen.



Obozaya: Ehrenhafter Plan. Ich ziehe mein Doschko und übernehme die Führung.



Iseph: Bevor ich folge, schaue ich in den Tempel hinein. Ich möchte prüfen, ob sich im Inneren etwas Gefährliches befindet.

Die SL konsultiert ihre Notizen zu diesem Teil des Abenteuers und stellt fest, dass tatsächlich einige Weltraumgoblins zuerst zum Tempel gekommen sind und nun auf der Lauer liegen, um die SC zu überfallen.



Iseph, lege einen Wahrnehmungswurf ab!



Iseph würfelt mit einem W20 und erhält eine 14. Sie überprüft ihren Charakterbogen, um ihren Fertigkeitsmodifikator für Wahrnehmung zu finden, der +5 beträgt. Sie addiert die +5 zu ihrem Würfel und erhält somit insgesamt 19.



Iseph: Ich habe eine 19! Was sehe ich?



Du vernimmst schwache, klappernde Geräusche aus dem Inneren des Tempels. Dann siehst du vier grüne, längliche Köpfe mit Schlappohren in der nächsten Ecke. Du hast diese Kreaturen schon einmal gesehen – es sind Weltraumgoblin-Brutzelatoren! Es kommt zum Kampf, also würfeln alle für ihre Initiative!



Um die Reihenfolge des Kampfes zu bestimmen, würfelt jeder Spieler einen W20 und addiert den Initiativebonus von seinem Charakterblatt. Die SL würfelt einmal für alle Goblins. Navasi erhält eine 18, Obozaya eine 16, Raia eine 12 und Iseph eine 5. Die Goblins erhalten eine 11.



Navasi, du hast die höchste Initiative. Du bist dran.



Navasi: Ich zeige in Richtung der Ecke auf den ersten Goblin, den ich sehe. Da ist unser ungebetener Besuch, Crew! Ich nutze meine Fähigkeit Schnappt ihn!, um allen bis zum Beginn meines nächsten Zugs einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe zu geben, um diesen Goblin zu treffen. Dann betrete ich den Tempel, um die Feinde besser sehen zu können.

Die SL notiert sich, auf welchen Goblin Navasi gedeutet hat, so dass sie die SC bei Bedarf an ihren Bonus von +1 erinnern kann, wenn sie ihn in diesem Zug angreifen.



Okay! Obozaya, du bist dran.



Obozaya: Diese feigen Kreaturen dachten, wir wären leichte Ziele! Falsch gedacht. Ich bewege mich zur Ecke und greife mit meinem Doschko den Goblin an, auf den Navasi gezeigt hat.



Obozaya würfelt mit einem W20 und erhält eine 12. Sie addiert ihren Angriffsbonus von +4 für ihr Doschko und +1 für Navasis Schnappt ihn!-Fähigkeit (insgesamt also 17). Die SL schlägt nach, dass die Rüstungsklasse des Kobolds 12 ist.



Dein Doschko schmettert mitten in dein Ziel! Würfle für deinen Schaden.

Obozaya würfelt Schaden für ihr Doschko und erhält insgesamt 9.



Dein Doschko durchdringt die Rüstung des Goblins und schneidet tief in seine Schulter! Der Goblin stößt einen Schrei aus, bevor er leblos zusammensinkt. Raia, du bist dran.



Raia: Ich gehe bis zur Ecke, bis ich die Goblins sehen kann. Ich wirke Magisches Geschoss und schleudere zwei Geschosse auf den ersten Goblin!

Magische Geschosse sind Stöße aus Energie, die immer treffen. Raia würfelt zweimal 1W4+1 und erhält insgesamt 6.



Deine Geschosse brennen sich durch die Rüstung des Goblins, und er geht zu Boden. Jetzt sind nur noch zwei Goblins übrig. Diese sind nun an der Reihe, und sie sind wütend, dass ihr ihre Kumpare niedergemacht habt. Einer von ihnen richtet seinen Schrottlaser auf Obozaya und drückt ab. Der andere schießt auf Raia.



Die SL würfelt mit einem W20 für den Angriff auf Obozaya und addiert den Angriffsbonus von +3 für seinen Schrottlaser des Goblins hinzu. Damit erhält er insgesamt 13. Dies reicht nicht ganz aus, um Obozayas Rüstungsklasse zu erreichen. Der Goblin, der Raia angreift, erhält jedoch insgesamt 14, was genug ist, um zu treffen. Die SL würfelt Schaden für den Angriff des Goblins und erhält insgesamt 3.



Die Goblins knurren und kreischen, aber nur der Schuss gegen Raia findet sein Ziel. Der Schuss schneidet sich durch deinen Bizeps, Raia, und hinterlässt eine üble Wunde. Du nimmst 3 Schaden.



Raia: Autsch! Ich habe nur noch 7 Trefferpunkte!



Iseph, du bist dran.



Iseph: Ich werde versuchen, mich um die Flanke der Goblins herumzuschleichen, damit ich einen Tückischen Angriff ausführen kann.

Dazu muss Iseph einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen einen Schwierigkeitsgrad von 20 ablegen. Iseph muss dann ihren Angriffswurf ablegen. Wenn sie trifft, verursacht sie mit ihrem Angriff zusätzlich 1W4 Punkte Schaden. Da Iseph die letzte in der Initiativereihenfolge dieser Runde ist, wird der Kampf ab hier in derselben Reihenfolge fortgesetzt wie bisher. Dies wiederholt sich, bis die eine oder die andere Seite besiegt wurde. Wenn die Helden überleben, können sie sich weiter umsehen und dem Schatz hinterherjagen!

ERSTE SCHRITTE

In diesem Buch werden die Regeln für die *Starfinder-Einsteigerbox* beschrieben. Dieser erste Abschnitt stellt grundlegende Konzepte vor und führt dich durch die Erschaffung eines Charakters.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Starfinder ist ein Abenteuerrollenspiel (RSP); eine interaktive Geschichte, bei welcher ein Spieler – der Spielleiter – den Hintergrund und die Szenerie beschreibt und Herausforderungen präsentiert, während die anderen Spieler die Rollen von Science-Fantasy-Helden übernehmen und versuchen, diese Herausforderungen zu überwinden. Indem die Spieler passend zu Persönlichkeit und Können ihrer Charaktere auf Situationen reagieren, helfen sie dabei, die Handlung zu erschaffen, da das Ergebnis jeder Szene (oder auch „Begegnung“) zur nächsten führt. Würfelwürfe, auf welche die Spielwerte addiert werden, liefern ein Zufalls- und Glückselement und bestimmen, ob Charaktere bei ihren Handlungen Erfolg haben oder nicht. Du kannst dir ein RSP als ein Theaterstück vorstellen – die Spieler sind die Schauspieler und der Spielleiter ist der Regisseur. Du musst aber kein talentierter Schauspieler oder Geschichtenerzähler sein, um das Spiel zu erzählen. Beschreibe einfach, was dein Charakter tun soll und lass den Spielleiter und die Regeln den Rest erledigen!

WAS IST IN DIESER EINSTEIGERBOX?

Die *Starfinder-Einsteigerbox* ist deine Einführung in das *Starfinder*-Rollenspiel. Sie enthält Regeln, die dir dabei helfen, zusammen mit deinen Freunden eine aufregende Science-Fantasy-Geschichte mit minimalem Vorbereitungsaufwand oder Vorkenntnissen über Rollenspiele zu spielen. Alle Regeln, die du zum Spielen von Charakteren benötigst, findest du in diesem *Heldenhandbuch*. Alle Regeln, die du zum Vorbereiten der Szenen und aktuellen Herausforderungen brauchst, findest du im *Spielleiterhandbuch*, das ebenfalls in dieser Box enthalten ist. Diese Regeln bieten viele Stunden Unterhaltung und endlose Erkundungen fremder Welten und Laserfeuergefechte. Wenn du dir aber noch mehr Abenteuer als jene in der *Starfinder-Einsteigerbox* wünschst, gibt es eine Menge! Weitere Informationen zu weiteren fantastischen Veröffentlichungen für *Starfinder* findest du auf S. 93 des *Spielleiterhandbuchs*.

WAS DU BRAUCHST

Um einen Charakter zu erstellen, benötigst du:

- Das Heldenhandbuch (das Buch, das du gerade liest)
- Eine Kopie des Blanko-Charakterbogens
- Die Würfel aus der Einsteigerbox
- Einen Bleistift
- Einen Notizblock oder -zettel



WÜRFEL

Das Spiel verwendet sechs verschiedene Arten von Würfeln. Der Name eines Würfels verwendet den Buchstaben „W“ und die Anzahl der Seiten des Würfels. Beispielsweise ist ein regulärer kubischer sechseckiger Würfel ein W6. Die *Starfinder-Einsteigerbox* enthält einen W4, einen W6, einen W8, zwei verschiedene W10, einen W12 und einen W20. Am linken Rand deines Charakterblatts findest du Symbole, die dich daran erinnern, welcher Würfel welcher ist.

Der pyramidenförmige W4 ist ein ungewöhnlicher Würfel, da er keine flache Oberseite hat. Die gewürfelte Zahl wird am unteren Rand des Würfels angezeigt – unabhängig davon, von welcher Seite du ihn gerade betrachtest.

Würfeln

Wenn du im Spiel mehrere Würfel werfen musst, wird vor dem Würfelnamen eine Zahl angefügt, z. B. 3W6. Die Zahl vor dem „W“ gibt an, wie viele Würfel dieses Typs gewürfelt werden sollen. Wenn du also „1W20“ liest, bedeutet das, dass du einen einzelnen W20 wirfst. Wenn du „3W6“ liest, bedeutet das, dass du dreimal einen W6 werfen und addieren sollst. Je nachdem, was du gerade tust, addierst du manchmal

eine Summe des Würfelwurfs zu einem Gesamtergebnis (z. B. „2W8+3“) und manchmal musst du einen Wert abziehen (z. B. „1W20–2“).

Zahlen runden

Wenn du eine Zahl multiplizierst oder dividierst und ein Bruch übrig bleibt, wird normalerweise auf die nächste ganze Zahl abgerundet (auch wenn dies 0 wäre). Wenn beispielsweise eine 7 gewürfelt wird und diese durch 2 geteilt werden muss, wird 3 1/2 auf lediglich 3 abgerundet.

Würfel lesen

W10, W12 und W20 haben eine kleine Linie oder einen Punkt am unteren Ende der 6 und der 9, so dass diese beiden Zahlen voneinander unterschieden werden können. Die *Einsteigerbox* enthält zwei verschiedene W10. Diese können zusammen verwendet werden, um eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100 zu würfeln. Dies wird als das Werfen eines W100 oder auch W% bezeichnet. Wirf beide Würfel und lies dann den zweistelligen Würfel zuerst als die Zehnerstelle und den anderen als die Einerstelle. Wenn die Würfel zum Beispiel 50 und 7 zeigen, ist dies eine 57. Wenn sie 00 und 5 zeigen, stehen sie für 5. Die einzige Ausnahme ist, wenn 00 und 0 gewürfelt werden – dies entspricht 100.

GRUNDKONZEPTE

Bei der Erstellung eines Charakters wirst du Spielbegriffen wie „Rettungswurf“ und „Trefferpunkte“ begegnen. Im Folgenden findest du eine kurze Übersicht über diese Spielbegriffe, aber du brauchst dir keine Gedanken zu machen, wenn du sie dir nicht sofort alle merken kannst. Du benötigst zunächst nur eine allgemeine Vorstellung von diesen Begriffen – dieses Buch erklärt sie später, wenn du mit ihnen interagieren musst. Wenn du auf eine bestimmte Regel stößt (z. B. „Charaktere mit Dunkelsicht können im Dunkeln sehen“), die einer allgemeinen Regel widerspricht (wie etwa „In diesem Raum gibt es kein Licht, was es den Charakteren unmöglich macht, zu sehen“), hat diese spezielle Regel Vorrang vor der allgemeinen.

DIE GRUNDREGEL: W20-WURF

Normalerweise, wenn dein Charakter etwas zu tun versucht, egal ob du einen Angriff ausführen, einem Zauber widerstehen oder eine Fertigkeit einsetzen möchtest, wirst du einen W20 werfen und etwaige Modifikatoren addieren, um ein Gesamtergebnis zu erhalten:

W20 + MODIFIKATOREN

Die Handlung, die du ausführst, sagt dir, welche Modifikatoren verwendet werden. Je höher du würfelst, desto wahrscheinlicher bist du erfolgreich.

**DIESER EINFACHE WÜRFELWURF IST DEIN PORTAL
ZU ENDLOSEN SCIENCE-FANTASY-ABENTEUERN!**

KURSIVGESCHRIEBENES STEHT FÜR MAGIE

Text, der *kursiv* abgedruckt ist, wird verwendet, um einen Zauber oder einen magischen Gegenstand wie z. B. *Magisches Geschoss* oder ein *Heilserum* auszuweisen.

ABKÜRZUNGEN

Es gibt verschiedene Spielbegriffe, die normalerweise in Form von Abkürzungen ausgedrückt werden, darunter Rüstungsklasse (RK), Trefferpunkte (TP) und Reservepunkte (RP). Wenn du übersehen oder vergessen hast, was eine Abkürzung bedeutet, so findest du sie im Glossar ab S. 94.

ANGRIFFSWURF

Ein Angriffswurf ist ein Wurf mit einem W20 und repräsentiert den Versuch deines Charakters, eine andere Kreatur im Kampf zu treffen.

BEGEGNUNG

Eine Begegnung ist eine Situation, welche Charaktere mit einer Herausforderung konfrontiert. Dabei könnte es sich um Rollenspiel handeln, bei dem Informationen erlangt werden sollen, einen Kampf, eine Falle, ein Rätsel oder etwas anderes, was verlangt, dass die Spieler ihren Grips einsetzen oder die Spielwerte ihrer Charaktere nutzen. Charaktere erhalten in der Regel Erfahrungspunkte, wenn sie Begegnungen überstehen.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

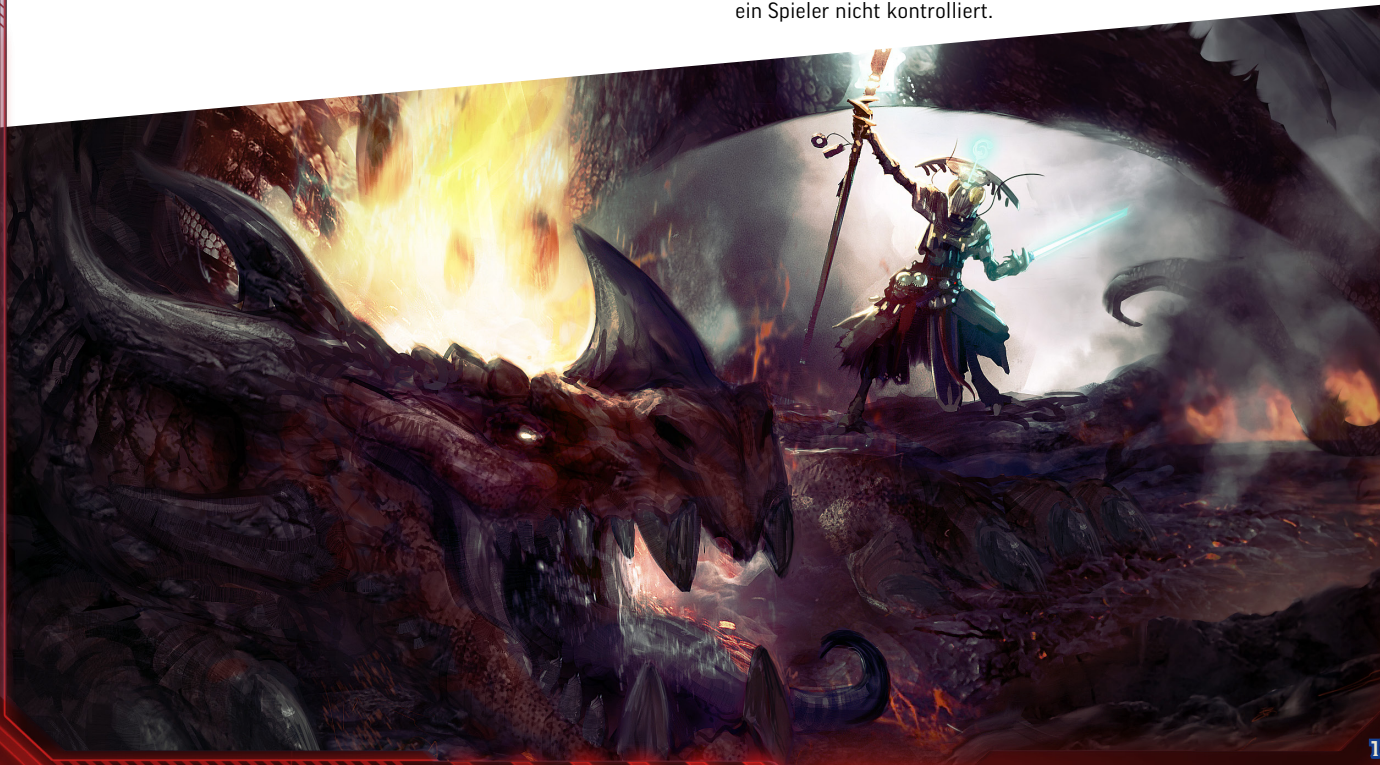
Mittels Erfahrungspunkten verfolgst du, wie dein Charakter an überwundenen Herausforderungen wächst. Hat ein Charakter nämlich genug Erfahrungspunkte angesammelt, erlangt er eine neue Stufe (siehe auch S. 90 zum Thema Stufenaufstieg).

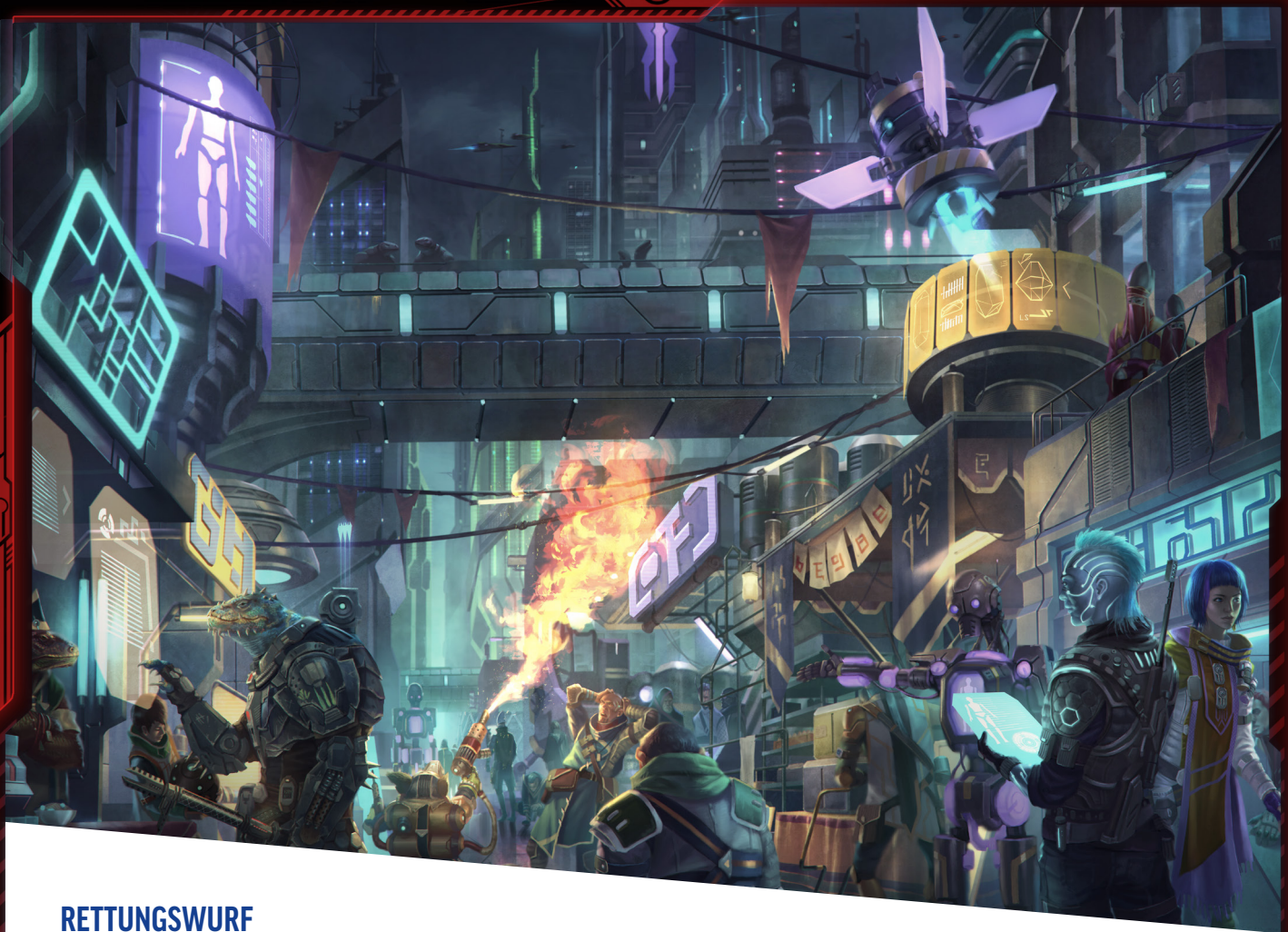
KREATUR

Eine Kreatur ist ein aktiver Beteiligter an der Handlung oder in der Hintergrundwelt. Dies umfasst Spielercharaktere (SC), Nichtspielercharaktere (NSC) und Monster.

NICHTSPIELERCHARAKTER (NSC)

Ein Nichtspielercharakter wird vom SL kontrolliert, um mit Spielern zu interagieren und die Geschichte des Spiels voranzubringen oder den Zustand der Welt zu beeinflussen. NSC sind alle Kreaturen, die ein Spieler nicht kontrolliert.





RETTUNGSWURF

Ein Rettungswurf ist ein Wurf mit einem W20, welcher für Versuche deines Charakters steht, einen schädlichen Effekt zu vermeiden oder zu reduzieren.

RUNDE

Im Kampf entspricht eine Runde 6 Sekunden. Jeder handlungsfähige Charakter kommt während einer Runde ein Mal zum Zug.

RÜSTUNGSKLASSE (RK)

Dieser Zahlenwert sagt aus, wie schwer es einem Gegner fällt, deinen Charakter im Kampf zu treffen.

SCHADENSARTEN

Wenn etwas Schaden verursacht, wird dies häufig als eine Art Schaden bezeichnet, wie etwa Feuerschaden. Es gibt eine physische Schadensart (Kinetisch) und fünf Energieschadenarten (Feuer, Elektrizität, Kälte, Säure und Schall). Jeder Schaden verringert die HP eines Ziels und die Art des Schadens ist nur von Bedeutung, wenn sich eine andere Fähigkeit oder Interaktion auf ihn bezieht. Selbst wenn die Fähigkeit oder Interaktion die Schadensart nicht erwähnt, kann es trotzdem Spaß machen, sich vorzustellen, wie der Angriff aussieht, wenn er auf einen Gegner zufliegt!

SCHWIERIGKEITSGRAD (SG)

Dies ist der Zielwert, den eine Kreatur bei einem Wurf erreichen muss, um ein mit einer Handlung angestrebtes Ergebnis zu erreichen – normalerweise mit einem Fertigkeitss- oder Rettungswurf. Wenn einer Aufgabe ein SG zugeordnet ist, entweder aufgrund von Anweisungen in einem Abenteuer oder den mit der Aufgabe verbundenen Regeln, nennt der Spielleiter (siehe unten) den Schwierigkeitsgrad dem Spieler, der die Aufgabe versucht.

SPIELLEITER (SL)

Der Spielleiter ist jener Spieler, welcher die Regeln auslegt, als Schiedsrichter fungiert und die diversen Elemente der Handlung und des Hintergrundes kontrolliert, vor dem die Spieler agieren. Seine Aufgabe ist es, für ein gerechtes und interessantes Spiel zu sorgen – letztendlich will er, dass die anderen Spieler ihre Ziele erreichen, ihre Charaktere müssen dafür aber heldenhafte Erfolge eringen und den Gefahren trotzen.

STUFE

Die Stufe ist ein Maßstab für die relative Macht einer Kreatur oder eines Regelements im Spiel. Deine Charakterstufe beginnt bei 1 und kann mit dem Erwerb von Erfahrungspunkten auf bis zu 4 erhöht werden. Die Stufe kann sich auch auf die Stufe eines Zaubers beziehen, sodass du erkennen kannst, welche Zaubersprüche in etwa gleich stark und welche stärker sind.

TREFFERPUNKTE (TP)

Trefferpunkte zeigen an, wie schwer dein Charakter verletzt werden kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt. Angriffe mit Waffen, Zauber und andere Effekte können dazu führen, dass dein Charakter Trefferpunkte verliert (oder zurückerlangt).

WURF

Ein Wurf erfolgt in der Regel mit einem W20 und wird möglicherweise von Spielwerten deines Charakters und/oder anderen Werten modifiziert. Die häufigsten Würfe sind Attributs- und Fertigkeitwürfe (welche bestimmen, ob dir eine Handlung gelingt), sowie Initiativwürfe (welche festlegen, wann du während eines Kampfes handelst).

Der Abschnitt „Erschaffung eines Charakters“ (der auf der nächsten Seite beginnt) besteht aus nummerierten, schrittweisen Anweisungen zum Erstellen deines Charakters. Jeder Schritt verweist dich an einen bestimmten Abschnitt dieses Buches, in dem ein Teil der Charaktererstellung beschrieben wird. Sowie du einen Schritt abgeschlossen haben, kehrst du zum Abschnitt „Erschaffung eines Charakters“ zurück, um den nächsten Schritt zu beginnen, und folgst so den nummerierten Schritten in der angegebenen Reihenfolge, bis du fertig bist. In diesen Abschnitten erfährst du, wann und wo du Informationen auf dem Charakterbogen aufschreibst. Die Buchstaben neben jedem Stiftsymbol entsprechen den Abschnitten eines leeren Charakterbogens.

STARFINDER CHARAKTERBOGEN

A ATTRIBUTS-MOD

ST	GE	KO	IN	WE	CH
18	14	16	10	10	10

B ATTRIBUTS-WERTE

STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT	KONSTITUTION	INTELLIGENZ	WEISHEIT	CHARISMA
18	14	16	10	10	10

C INITIATIVE

D VERTEIDIGUNG

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seite 28-29)

F KLASSENMERKMALE (Seite 26-49)

G TALENTE (Seite 55-59)

H FERTIGKEITEN (Seite 46-51)

Fertigkeiten	GEWALT	WISSEN	KLASSE	STIL	SCHNITT
AKTIVITÄT	18	14	16	10	10
WISSENSCHAFT	18	14	16	10	10
INTERAKTION	18	14	16	10	10
KULTUR	18	14	16	10	10
MEDIZIN	18	14	16	10	10
MYSTIK	18	14	16	10	10
TECHNIK	18	14	16	10	10
ÜBERLEBENSFAHIGKEIT	18	14	16	10	10
WANDERERFAHREN	18	14	16	10	10
WISSENSCHAFT	18	14	16	10	10

I FERTIGKEITEN (Seite 46-51)

Fertigkeiten	GEWALT	WISSEN	KLASSE	STIL	SCHNITT
AKTIVITÄT	18	14	16	10	10
WISSENSCHAFT	18	14	16	10	10
INTERAKTION	18	14	16	10	10
KULTUR	18	14	16	10	10
MEDIZIN	18	14	16	10	10
MYSTIK	18	14	16	10	10
TECHNIK	18	14	16	10	10
ÜBERLEBENSFAHIGKEIT	18	14	16	10	10
WANDERERFAHREN	18	14	16	10	10
WISSENSCHAFT	18	14	16	10	10

J K

CHARAKTERINFORMATIONEN

Name: **MAX** Alter: **18** Geschlecht: **M**

Rasse: **Human** Klasse: **Fighter** Spezialisierung: **None**

INITIATIVE

Gesamt: **10**

VERTEIDIGUNG

TREFFERPUNKTE

RESERVEPUNKTE

RÜSTUNGSKLASSE (PK)

Rüstung: **10**

RÜSTUNGSVERBESS.

REFLEXSWURF

WILLKURSWURF

ZÄHLEITZWURF

ANGRIFFE (Seite 78-79)

NAHKAMPFANGRIFF

FEHNKAMPFANGRIFF

WAFFE

WAFFENFUSION

WAFFE

WAFFENFUSION

GRANATE (Seite 64)

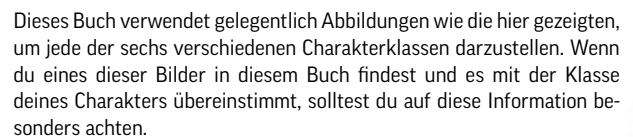
UMGANG MIT WAFFEN (Seite 57)

☐ Gewandte Nahkampfwaffe ☐ Handfeuerwaffe ☐ Granaten

☐ Fortschritt Fernkampfwaffe ☐ Langkampfwaffe ☐ (nur Angewandt wenn nicht gelistet)

AUSRÜSTUNG UND ZULASSER AUF DER RÜCKSEITE

UNTERSCHREIBUNG



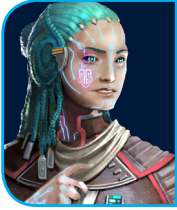
! EIN AUSRUFZEICHEN BEDEUTET „HALTE HIER AN – SCHLAGE EINEN ANDEREN TEIL DES BUCHES AUF!“

ERSCHAFFUNG EINES CHARAKTERS

Es ist an der Zeit, deinen eigenen Charakter der 1. Stufe zu erstellen! Welchen Charakter möchtest du spielen? Einen gerissenen Agenten? Eine weise Aspirantin? Einen schneidigen Gesandten? Eine brillante Mechanikerin? Einen mächtigen Soldaten? Eine schlaue Technomagierin? Willst du ein Androide, eine Laschunta, ein Mensch, ein Schirren, ein Veske oder eine Ysoki sein? Die Wahl liegt bei dir! In diesem Schritt erfährst du, was du auf deinem Charakterblatt notieren und wo du es eintragen musst. Folge einfach den Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge!

1

WÄHLE DEIN VOLK



Android

Du bist geistesgegenwärtig und widerstandsfähig! Androiden können im Dunkeln sehen und leiden nicht unter den Schwächen biologischer Kreaturen.



Laschunta

Du bist sehr gebildet und Magie fließt dir auf natürliche Weise zu! Laschuntas verfügen über telepathische Kräfte und eine angeborene, geringgradige Fähigkeit zum Wirken von Zaubern.



Mensch

Du bist geschickt und vielseitig, und deine Motivationen sind ebenso einzigartig wie du selbst! Menschen lernen schnell und beginnen das Spiel mit mehr Tricks als jede andere Spezies.



Schirren

Du bist absolut unabhängig, aber zugleich dem Gedanken an Gemeinschaft verschrieben! Schirren besitzen telepathische Kräfte und operieren gut in der Dunkelheit.



Vesken

Du bist zäh und stark, ausgestattet mit robusten körperlichen Eigenschaften und eiserner Entschlossenheit! Vesken sind stark und schwerer zu verletzen als andere Kreaturen.



Ysoki

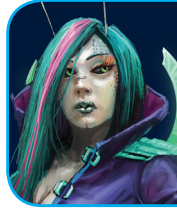
Du bist klein und flink, und du setzt deine Geschicklichkeit oft zu deinem Vorteil ein! Ysoki sind kleiner als andere Wesen und vermögen im Dunkeln zu sehen.



GEHE ZU SEITE 20, UM DEIN VOLK ZU WÄHLEN.

2

WÄHLE DEIN CHARAKTERMOTIV



Berühmtheit

Du bist berühmt! Berühmtheiten sind geschickt darin, andere bekannte Persönlichkeiten zu identifizieren und mit den Angehörigen der oberen Schichten der Gesellschaft zu interagieren.



Geistlicher

Du bist eine Agentin eines der Götter! Geistliche sind geschickt darin, religiöse Belange zu verstehen und magische Phänomene zu deuten.



Gesetzloser

Du bist ein schneidiger Rechtsbrecher und spielst nicht nach den Regeln! Gesetzlose sind geschickt darin, die Unterwelt des Verbrechens zu verstehen und sich verstohlen fortzubewegen.



Kopfgeldjäger

Du verfolgst und fängst jene, auf deren Kopf ein Preis ausgesetzt wurde. Kopfgeldjäger sind geschickt darin, in der Wildnis zu operieren und Kriminelle zu identifizieren.



Raumfahrer

Du bist ein Sternreisender mit einer unbändigen Wanderlust! Raumfahrer sind geschickt darin, eine breite Palette an Wissenschaften zu verstehen.



Söldner

Du bist eine professionelle Kämpferin! Söldner sind ausgebildet in militärischen Belangen und körperlich äußerst fähig.



GEHE ZU SEITE 24, UM DIE FÄHIGKEITEN DEINES MOTIVS ZU ERHALTEN.

CHARAKTERE GEMEINSAM BAUEN

Wenn du die *Starfinder-Einsteigerbox* mit Freunden spielst, kann es hilfreich sein, die Charaktere eurer Gruppe gemeinsam zu erstellen, sodass ihr die Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere aufeinander abstimmen könnt. Einige Fertigkeiten und Optionen wie Wahrnehmung und Heimlichkeit sind auf Abenteuer häufig von großem Nutzen und daher für jeden Charakter eine wertvolle Wahl. Andere, wie Kultur und Interaktion, sind eher spezialisierte Optionen, und nicht jedes Gruppenmitglied muss in sie investieren. Ebenso kann es nützlich sein, zusätzliche Ausrüstung zu wählen – zwar wird jeder wahrscheinlich eine oder zwei Waffen und eine Rüstung brauchen, aber es kann für die Gruppenmitglieder hilfreich sein, verschiedene Waffenarten zur Verfügung zu haben, falls die Gruppe auf eine Kreatur trifft, die beispielsweise anfälliger ist gegenüber Schaden durch Hagelpistolen als durch Lasergewehre.

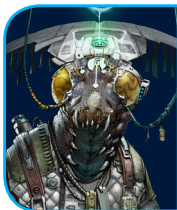
3

WÄHLE DEINE KLASSE



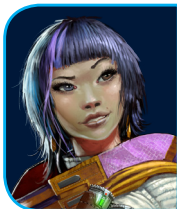
Agent

Du bist ein Meister der Verstohlenheit und der Täuschung. Agenten können sich Zugang zu Orten verschaffen, die anderen verwehrt sind, und wenden Listen an, um sich im Kampf einen Vorteil zu verschaffen (S. 26).



Aspirant

Du bist darin geübt, magische Energien aus einer bestimmten Verbindung zu schöpfen. Aspiranten kombinieren das Zaubern mit Fähigkeiten, um Verbündete zu heilen oder Gegnern zu schaden (S. 28).



Gesandter

Du bist eine Meisterin der Taktik und der Kunst, Freundschaften zu schließen und Feinde einzuschüchtern. Gesandte können ihre Verbündeten unterstützen und ihre Gegner mit Mali belegen (S. 34).



Mechaniker

Du vereinst wirkungsvolle Kampffähigkeiten mit einem umfassenden Verständnis von Technologie. Mechaniker können Dinge ebenso gut zerlegen, wie sie sie wieder zusammensetzen können (S. 36).



Soldat

Du bist eine Meisterin des Kampfes. Soldaten spezialisieren sich entweder auf den Nah- oder den Fernkampf, aber unabhängig ihrer Art zu kämpfen verursachen sie beträchtlichen Schaden (S. 38).



Technomagier

Du kombinierst Magie mit Technologie. Technomagier setzen ihr Wissen um die arkanen Kräfte und technischen Scharfsinn ein, um mächtige Zaubern zu weben (S. 40).

!

GEHE ZUR JEWEILS AUFGEFÜHREN SEITE, UM DEINE KLASSENFÄHIGKEITEN ZU ERHALTEN.

4

GENERIERE DEINE ATTRIBUTSWERTE

Attribute und Attributswerte

Du verfügst über sechs **Attributswerte**. Dies sind Zahlen, die dein rohes Talent für körperliche und geistige Aufgaben darstellen. Je höher deine Attribute, desto besser bist du in der jeweiligen Kategorie. Jede Klasse verfügt ebenfalls über einen **Schlüsselattributswert**. Daher möchtest du wahrscheinlich einen hohen Wert in diesem Attribut haben. Die sechs Attribute sind folgende:

Stärke

Dies gibt an, wie stark du bist. Eine hohe Stärke bedeutet, dass deine Nahkampfwaffen höheren Schaden verursachen. Soldaten, die sich auf den Nahkampf konzentrieren, verwenden Stärke als ihr Schlüsselattribut.

Geschicklichkeit

Dies gibt an, wie agil du bist. Eine hohe Geschicklichkeit bedeutet, dass du besser mit Fernkampfwaffen umgehen kannst und im Kampf schwerer zu treffen bist. Agenten und Soldaten, die sich auf Fernkampf konzentrieren, verwenden Geschicklichkeit als ihr Schlüsselattribut.

Konstitution

Dies gibt an, wie zäh du bist. Eine hohe Konstitution bedeutet, dass du eine höhere Gesundheit besitzt und körperlichen Stress und Erschöpfung besser widerstehen kannst.

Intelligenz

Dies gibt an, wie schlau du bist. Eine hohe Intelligenz bedeutet, dass du mehr Fertigkeiten erhältst. Mechaniker und Technomagier nutzen Intelligenz als ihr Schlüsselattribut.

Weisheit

Dies gibt an, wie aufmerksam und intuitiv du bist. Eine hohe Weisheit bedeutet, dass du achtsam bist. Aspiranten verwenden Weisheit als ihr Schlüsselattribut.

Charisma

Dies gibt an, wie überzeugend du bist. Ein hohes Charisma bedeutet, dass du dich aus Schwierigkeiten herausreden und andere durch soziale Interaktion beeinflussen kannst. Gesandte verwenden Charisma als ihr Schlüsselattribut.

Attributsschnellauswahl

Es gibt zwei Möglichkeiten, seine Attributswerte zu generieren. Am schnellsten geht es, wenn du eine der Schnellauswahlen auf der folgenden Seite auswählst: die fokussierte Auswahl, die aufgeteilte Auswahl oder die vielseitige Auswahl. Übertrage die Zahlenreihen deiner Schnellauswahl auf ein Blatt Papier. Alternativ dazu kannst du Würfel werfen, um deine Attributswerte zu generieren, wie später beschrieben.

Fokussierte Auswahl

Verwende diese Option, wenn du dich auf einen bestimmten Attributswert konzentrieren möchtest.

18, 14, 10, 10, 10, 10

Aufgeteilte Auswahl

Verwende diese Option, wenn du deinen Fokus auf zwei Attributswerte aufteilen möchtest.

16, 16, 10, 10, 10, 10

Vielseitige Auswahl

Verwende diese Option, wenn du mäßige Boni in mehreren verschiedenen Attributswerten erhalten möchtest.

14, 14, 14, 10, 10, 10

Attributswerte auswürfeln

Du kannst die Attributswerte auch auswürfeln, anstatt eine der drei oben aufgeführten Schnellauswahlen zu verwenden. Dadurch erhältst du eine zufällige Anzahl von Zahlen, die für manche Spieler interessant sein könnten. Wirf 4W6 und addiere die besten drei Zahlen und notiere dir ein Ergebnis auf einem Blatt Papier. Tu dies fünf weitere Male, sodass du sechs Zahlen im Bereich von 3 bis 18 hast. Wenn dein höchster Attributswert 13 oder niedriger ist oder wenn alle deine Attributsmaskatoren (siehe Schritt 5) sich auf +3 oder weniger addieren lassen, kannst du alle deine Attributswerte erneut würfeln – handle diesen Schritt erneut ab, bis du Werte erhalten hast, die diese Mindestanforderungen erfüllen.

Attribute zuweisen

Sobald du sechs Attributswerte (entweder aus einer Schnellauswahl oder durch Auswürfeln) ermittelt hast, weist du jedem deiner Attribute einen dieser Werte zu. Du kannst jedem Attribut einen beliebigen Werte zuweisen, aber du solltest deinen höchsten Wert in das Schlüsselattribut deiner Klasse legen, wie unten beschrieben. Das Schlüsselattribut eines Agenten ist Geschicklichkeit. Daher solltest du deinen höchsten Wert diesem Attribut zuweisen.

Das Schlüsselattribut eines Aspiranten ist Weisheit. Daher solltest du deinen höchsten Wert diesem Attribut zuweisen.

Das Schlüsselattribut eines Gesandten ist Charisma. Daher solltest du deinen höchsten Wert diesem Attribut zuweisen.

Das Schlüsselattribut eines Mechanikers ist Intelligenz. Daher solltest du deinen höchsten Wert diesem Attribut zuweisen.

Das Schlüsselattribut eines Soldaten ist Stärke, wenn du dich auf Nahkampfwaffen konzentrierst, oder Geschicklichkeit, wenn du dich auf Fernwaffen konzentrierst. Entscheide, was du bevorzugst, und weise deinen höchsten Wert diesem Attribut zu.

Das Schlüsselattribut eines Technomagiers ist Intelligenz. Daher solltest du deinen höchsten Wert diesem Attribut zuweisen.

A Trage deine Attributswerte in Abschnitt A ein.

5 DEINE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN EINTRAGEN

Deine **Attributsmaskatoren** sind Zahlen, die auf deinen Attributswerten basieren. Du addierst diese Zahlen zu vielen Würfeln (oder subtrahierst sie von ihnen), die du im Zuge dieses Spiels ablegst. Schlage deine Attributswerte auf der folgenden Tabelle nach, um herauszufinden, was deine Attributsmaskatoren sind. Wenn du eine Abkürzung wie ST, GE, KO, IN, WE oder CH siehst, bezieht sich dies auf deinen Attributsmaskator (der

zwischen -4 und +4 liegen wird), nicht auf deinen Attributswert (der zwischen 3 und 18 liegt).

ATTRIBUTSWERT	ATTRIBUTSMODIFIKATOR
3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18	+4

A Trage deine Attributsmaskatoren in Abschnitt A ein.

6 BERECHNE DEINE RESERVEPUNKTE

Deine Reservepunkte sind das dir innewohnende Reservoir von Schneid und Glück, das es dir ermöglicht weiterzumachen, selbst wenn alles verloren scheint. Um deine Gesamt-Reservepunkte zu ermitteln, addiere 1 auf den Maskator deines Schlüsselattributs. Ein Gesandter mit CH +3 hätte beispielsweise demnach 4 Reservepunkte.

Es gibt zwei grundsätzliche Methoden, wie du deine Reservepunkte einsetzen kannst. Eine besteht darin, während einer zehnmütigen Rast Trefferpunkte zurück zu erhalten (siehe „Heilung“ auf S. 84). Die zweite ist, sich aus der Bewusstlosigkeit zu erwecken und weiterzukämpfen (siehe „Tod“ auf S. 84). Nach 8 Stunden Rast erhältst du deine Reservepunkte wieder zurück.

D Trage deine Reservepunkte in Abschnitt D ein.

7 WÄHLE DEINE GESINNUNG

Jede Kreatur hat eine **Gesinnung**, die deine allgemeinen Moralvorstellungen und deine Haltung zeigt – es ist meist nur eine Abkürzung für die Art von Person, die dein Charakter ist. Wähle eine der Folgenden.

Rechtschaffen Gut (RG): Du vereinst Ehre mit Mitgefühl und Wertschätzung für Regeln, die alle schützen.

Neutral Gut (NG): Du glaubst daran, Gutes und Richtiges zu tun, ohne eine besondere Vorliebe für oder Ablehnung von Recht und Ordnung.

Chaotisch Gut (CG): Du vereinst ein gutes Herz mit einem freien Geist und einer Wertschätzung für die Freiheit.

Rechtschaffen Neutral (RN): Du bist zuverlässig und ehrenvoll, ohne danach zu trachten, gute Taten zu vollbringen.

Neutral (N): Du handelst ohne übermäßige Vorurteile oder Mitgefühl.

Chaotisch Neutral (CN): Du bist frei von gesellschaftlichen Einschränkungen und der strengen Ethik von Weltverbesserern.

B Trage deine Gesinnung in Abschnitt B ein.

SNELLAUSWAHLEN FÜR DIE SCHRITTE 8, 9 UND 10

In den nächsten drei Schritten kannst du deinen Charakter weiter anpassen. Wenn du lieber eine festgelegte Liste mit Fähigkeiten, Talenten und Ausrüstung hättest, die sich auf deine gewählte Klasse bezieht, so findest du sie im Abschnitt „Klassenvorschläge“

auf der nächsten Seite. Du musst immer noch auf den Seiten nachschlagen, die in den Schritten 8 bis 10 angegeben sind, um sicherzustellen, dass dein Charakterbogen alle Informationen enthält, die du zum Spielen brauchst!

8

WÄHLE DEINE FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind Dinge, mit denen du dich auskennst, z. B. klettern, Menschen überzeugen, Verletzungen behandeln, elektronische Schlösser umgehen, herumschleichen oder schwimmen. Während du dich im Grunde an jeder dieser Aufgaben versuchen kannst, bist du in einigen Fertigkeiten (dargestellt durch einen höheren Gesamt-Fertigkeitsbonus) besser als in anderen. Aber mach dir keine Sorgen! Deine Verbündeten haben ebenfalls Fertigkeiten, in denen sie gut sind, und sie können möglicherweise bei Aufgaben helfen, für die du dich nicht so gut eignest.

!

GEHE ZU SEITE 46, UM DEINE FERTIGKEITEN AUSZUWÄHLEN.

9

WÄHLE DEINE TALENTE

Talente sind besondere Fähigkeiten oder Tricks, wie zum Beispiel Verteidigungsbarrieren aus zufälligen Materialien herzustellen, zu wissen, wie man zwei Gegner mit einem einzelnen Hieb seines Plasmaschwererts trifft oder sich Gedankenkontrolle zu widersetzen. Einige Talente verbessern oder modifizieren deine Kampffähigkeiten oder Fertigkeiten, während andere dir völlig neue Fähigkeiten verleihen.

!

GEHE ZU SEITE 52, UM DEINE TALENTE AUSZUWÄHLEN.

10

WÄHLE DEINE AUSTRÜSTUNG

Zur Ausrüstung gehören alle Gegenstände, die du verwendest, um dich zu einem noch besseren Abenteuer zu machen, einschließlich wichtiger Gegenstände wie Waffen und Rüstung. Wenn du nur genug Geld hast, kannst du jeden Ausrüstungsgegenstand in diesem Buch erwerben – verfügst aber möglicherweise nicht über das Wissen oder die Ausbildung, um ihn einzusetzen.

!

GEHE ZU SEITE 56, UM DEINE AUSTRÜSTUNG ZUSAMMENZUSTELLEN.

11

LETZTE DETAILS

Jetzt musst du nur noch ein paar letzte Handgriffe vornehmen.

1

Trage in Abschnitt B den Namen, die Pronomen und die Stufe („1“) deines Charakters ein. Schreibe „1.300“ in das Feld „Nächste Stufe“.

2

Übertrage deine Attributsmodifikatoren aus Abschnitt A auf die Felder „Attributsmodifikator“ der Abschnitte C, D, G und I.

3

Berechne deinen Gesamt-Initiativebonus in Abschnitt C.

4

Addiere in Abschnitt D deine KO zu deinen Gesamt-Trefferpunkten und berechne deine Rüstungsklasse und deine Gesamt-Rettungswurfboni.

5

Berechne in Abschnitt G deinen Gesamt-Nahkampfangriffsbonus und deinen Gesamt-Fernkampfangriffsbonus und übertrage die entsprechende Zahl auf in das Feld für den Gesamt-Angriffsbonus jeder deiner Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen (Granaten sind Fernkampfwaffen und verwenden deinen Gesamt-Fernkampfangriffsbonus). Addiere deine ST auf den Schaden deiner Nahkampfwaffen.

6

Schreibe auf die Rückseite deines Charakterbogens eine kurze Beschreibung des Aussehens deines Charakters, einschließlich Geschlecht (falls vorhanden), Größe, Gewicht, Haarfarbe oder Augenfarbe. Du kannst deinen Charakter auch im Portraitrahmen skizzieren, um anderen Spielern leicht zu zeigen, wie dein Charakter aussieht!



KLASSENVORSCHLÄGE

Die Auswahl von Fertigkeiten, Talenten und der Erwerb von Ausrüstung kann überwältigend erscheinen, nachdem du schon ein Volk, ein Motiv und eine Klasse ausgewählt hast. Aber mach dir keine Sorgen! Der folgende Abschnitt enthält Vorschläge für diese Auswahlmöglichkeiten, basierend auf der gewählten Klasse. Du kannst diese Anweisungen befolgen, um deinen Charakter ohne weitere Entscheidungen deinerseits zu vervollständigen. Du kannst diese auch als Richtlinien verwenden, wenn du dir nicht sicher bist, was du im Einzelfall wählen sollst. Es ist auch in Ordnung, diese Vorschläge gänzlich zu ignorieren – sie sind nicht als Vorschriften gedacht, sondern dienen der Bequemlichkeit.



SCHELLERE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wenn du dir Schritt 8 (Fertigkeiten), Schritt 9 (Talete) und Schritt 10 (Ausrüstung) während der Charaktererstellung ansiehst, kann es passieren, dass man von den vielen Optionen überwältigt wird. Statt dir alle verfügbaren Optionen durchzulesen, kannst du die für deine Klasse vorgeschlagenen Optionen aus diesem Abschnitt verwenden. Befolge die weiteren Anweisungen in diesen Schritten zur Charaktererstellung, notiere die entsprechenden Informationen auf deinem Charakterbogen wie in diesen Abschnitten beschrieben, und kehre nach jeder Auswahl auf S. 17 zurück.

Wenn du mehr Erfahrung mit dem Spiel gesammelt hast, wirst du wahrscheinlich mehr daran interessiert sein, mit neuen Charakteren eine andere Auswahl an Fertigkeiten, Talenten und Ausrüstung zu treffen. Das ist gut! Im Folgenden findest du eine Reihe von Optionen, mit denen unterhaltsame und effektive Charaktere erschaffen werden können, aber sie sind nicht die „beste“ Wahl, sondern eine von vielen möglichen Kombinationsmöglichkeiten.



AGENT: KLASSENVORSCHLAG

8

Geübte Fertigkeiten

Wähle die erste Fertigkeit von dieser Liste, die du nicht bereits durch dein Motiv (S. 24) als Klassenfertigkeit erhalten hast. Bist du ein Mensch, wähle die ersten beiden, die du nicht bereits durch dein Motiv erhalten hast.

Interaktion, Wissenschaft, Mystik

9

Talete

Verbesserte Initiative. Bist du ein Mensch, wähle ebenfalls **Blind kämpfen**.

10

Ausrüstung

Nachdem du Folgendes erworben hast, hast du noch 7 Crediteinheiten übrig.

Rüstung

Zweite Haut

Waffen

Laserpistole

Sonstige Ausrüstung

Decke

Feldrationen

Medipflaster

Werkzeugsatz

Taktischer Schlagstock

Feldflasche

Kabel

Rucksack

Heilserum (x4)



ASPIRANT: KLASSENVORSCHLAG

8

Geübte Fertigkeiten

Wähle die erste Fertigkeit von dieser Liste, die du nicht bereits durch dein Motiv (S. 24) als Klassenfertigkeit erhalten hast. Bist du ein Mensch, wähle die ersten beiden, die du nicht bereits durch dein Motiv erhalten hast.

Wissenschaft, Athletik, Technik

9

Talete

Leichtfüßigkeit. Bist du ein Mensch, wähle ebenfalls **Abhärtung**.

10

Ausrüstung

Nachdem du Folgendes erworben hast, hast du noch 1 Crediteinheit übrig.

Rüstung

Mikrokord

Waffen

Halbautomatikpistole

Sonstige Ausrüstung

Decke

Feldrationen

Rucksack

Heilserum (x2)

Kampfstab

Feldflasche

Medipack

Taschenlampe



GESANDTER: KLASSENVORSCHLAG

8

Geübte Fertigkeiten

Wähle die erste Fertigkeit von dieser Liste, die du nicht bereits durch dein Motiv (S. 24) als Klassenfertigkeit erhalten hast. Bist du ein Mensch, wähle die ersten beiden, die du nicht bereits durch dein Motiv erhalten hast.

Athletik, Wissenschaft, Überlebenskunst

9

Talente

Große Zähigkeit. Bist du ein Mensch, wähle ebenfalls **Arzt**.

10

Ausrüstung

Nachdem du Folgendes erworben hast, hast du noch 16 Crediteinheiten übrig.

Rüstung

Zweite Haut

Waffen

Laserpistole

Taktischer Schlagstock

Ruhestifter I

Sonstige Ausrüstung

Decke

Feldflasche

Feldrationen

Medipack

Rucksack

Taschenlampe

Heilserum (x2)



MECHANIKER: KLASSENVORSCHLAG

8

Geübte Fertigkeiten

Wähle die erste Fertigkeit von dieser Liste, die du nicht bereits durch dein Motiv (S. 24) als Klassenfertigkeit erhalten hast. Bist du ein Mensch, wähle die ersten beiden, die du nicht bereits durch dein Motiv erhalten hast.

Kultur, Interaktion, Heimlichkeit

9

Talente

Barrikade errichten. Bist du ein Mensch, wähle ebenfalls **Eiserner Wille**.

10

Ausrüstung

Nachdem du Folgendes erworben hast, hast du noch 42 Crediteinheiten übrig.

Rüstung

Zeremonielle Plattenrüstung

Waffen

Lasergewehr

Taktischer Schlagstock

Splitterhandgranaten I (x2)

Sonstige Ausrüstung

Datenpad

Decke

Feldflasche

Feldrationen

Feuerlöscher

Rucksack

Schlafrolle

Werkzeugsatz

Heilserum (x3)



SOLDAT: KLASSENVORSCHLAG

8

Geübte Fertigkeiten

Wähle die erste Fertigkeit von dieser Liste, die du nicht bereits durch dein Motiv (S. 24) als Klassenfertigkeit erhalten hast. Bist du ein Mensch, wähle die ersten beiden, die du nicht bereits durch dein Motiv erhalten hast.

Wahrnehmung, Technik, Heimlichkeit

9

Talente

Tödliche Zielgenauigkeit. Bist du ein Mensch, wähle ebenfalls **Leibwächter**.

10

Ausrüstung

Nachdem du Folgendes erworben hast, hast du noch 8 Crediteinheiten übrig.

Rüstung

Zeremonielle Plattenrüstung

Waffen

Jagdgewehr

Langschwert

Handgranate I

Splittergranate I

Ruhestifter I

Sonstige Ausrüstung

Decke

Feldflasche

Feldrationen

Feuerzeug

Kabel

Medipflaster

Rucksack

Schlafrolle

Taschenlampe

Zelt

Heilserum (x4)



TECHNOMAGIER: KLASSENVORSCHLAG

8

Geübte Fertigkeiten

Wähle die erste Fertigkeit von dieser Liste, die du nicht bereits durch dein Motiv (S. 24) als Klassenfertigkeit erhalten hast. Bist du ein Mensch, wähle die ersten beiden, die du nicht bereits durch dein Motiv erhalten hast.

Wahrnehmung, Kultur, Athletik

9

Talente

Blitzartige Reflexe. Bist du ein Mensch, wähle ebenfalls **Große Zähigkeit**.

10

Ausrüstung

Nachdem du Folgendes erworben hast, hast du noch 5 Crediteinheiten übrig.

Rüstung

Mikrokord

Waffen

Hagelpistole

Taktischer Schlagstock

Sonstige Ausrüstung

Decke

Feldflasche

Feldrationen

Feuerzeug

Medipflaster

Rucksack

Schlafrolle

Taschenlampe

Werkzeugsatz

Heilserum (x2)

Zauberkristall (Magisches Geschoss)

VÖLKER

Starfinder ist ein Spiel über Abenteuer auf fremden Welten, aber es ist ebenso ein Spiel über das Verkörpern von fremdartigen Lebensformen und zu erforschen, was das bedeutet. Du kannst ein synthetischer Androide sein, ein talentierter Mensch, eine telepathische Laschunta, ein individualistischer Schirren, ein mächtiger Veske oder eine flinke Ysoki. Jede Spezies ist anders und bietet ihre ganz eigenen Fähigkeiten und Herausforderungen.



WÄHLE EIN VOLK



Der erste Schritt beim Erstellen eines Charakters ist die Wahl einer der folgenden sechs Volkszugehörigkeiten. Jedes Volk bietet einzigartige Eigenschaften, die deinem Charakter im Abenteuer Vorteile bringen. Einige dieser **Volksmerkmale** erwähnen Spielkonzepte, die später erklärt werden, aber dein Volk schränkt keine deiner anderen Auswahlmöglichkeiten ein – wähle also einfach das aus, was du am liebsten spielen möchtest!

Bewegungsrate

Alle diese Völker haben eines gemeinsam: Sie haben eine Bewegungsrate von 9 Metern (obwohl Fähigkeiten oder Ausrüstung, die du später erhältst, deine Fortbewegung möglicherweise beeinflussen).

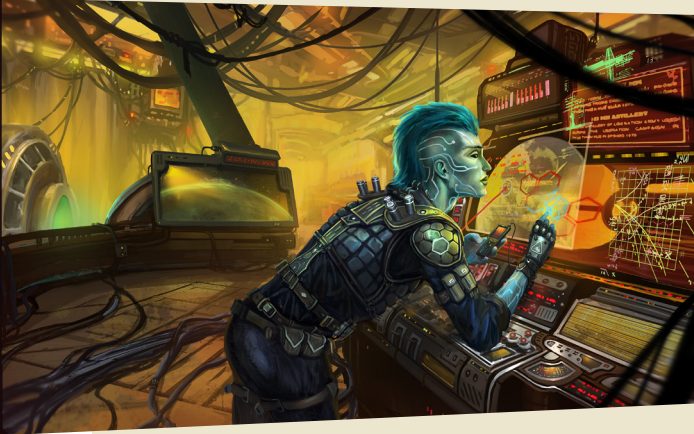
C

Vermerke „9 m“ als deine Bewegungsrate in Abschnitt C.



**NACHDEM DU DEINE BEWEGUNGS-
RATE, DEIN VOLK UND DEINE VOLKS-
MERKMALE VERMERKT HAST,
KEHRE NACH SEITE 14 ZURÜCK.**

ANDROIDEN



Androiden sind komplexe technische Schöpfungen, welche Menschen ähneln. Ursprünglich wurden sie als Dienervolk erschaffen, haben mittlerweile aber die Freiheit erlangt und ihre eigene Gesellschaft gegründet. Androiden verfügen über ein unabhängiges Bewusstsein und Seelen. Als konstruierte Wesen haben Androiden keine biologische Verwendung für Geschlechter. Während sich manche stark als männlich oder weiblich identifizieren, wechseln andere fließend zwischen diesen Kategorien oder ignorieren das Geschlecht völlig.

Androidennamen: Ascha, Besaiter, Blau-17, Emene-3, Flick, Garro, Iseph, Melodie, Naga, Olas, Yose und Zwanzig.



B Vermerke „Android“ als dein Volk in Abschnitt B.

Dunkelsicht

Du kannst im Dunkeln bis zu 18 Meter weit sehen (S. 73), wenn auch nur in Schwarz-Weiß.

Gefühlsarm

Du findest Emotionen verwirrend, einschließlich deiner eigenen. Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Interaktion (S. 48) und andere erleiden einen Malus von -2 auf Interaktionswürfe gegen dich.

Konstruiert

Du zählst sowohl als Person als auch als Maschine. Du brauchst nicht zu atmen und du erleidest keinen Schaden, wenn du Vakuum ausgesetzt bist (*Spielleiterhandbuch* S. 36).

Verbesserungssteckplatz

Deine konstruierte Beschaffenheit erlaubt dir, eine einzelne Rüstungsverbesserung (S. 59) direkt in deinen Körper zu installieren. Du musst die Verbesserung nach wie vor bezahlen (siehe Schritt 10) und du kannst es gegen andere Verbesserungen austauschen, sobald du sie erhältst.



E Vermerke deine Volksmerkmale in Abschnitt E.

LASCHUNTAS



Laschuntas sind von Geburt an mental begabt und dazu in der Lage, telepathisch miteinander und mit anderen Spezies zu kommunizieren. Zugleich sind sie Gelehrte und erleuchtete Krieger, die Studium und Expertise in beiden dieser Gebiete hoch schätzen. Laschuntas sind eine epigenetisch dimorphe Spezies, deren Kinder entweder zu hochgewachsenen und intellektuellen Damaya-Laschuntas oder kurzen, muskulösen Korascha-Laschuntas werden, bevor sie das Erwachsenenalter erreichen.

Laschuntanamen: Domasch, Hesori, Kima, Kopalo, Maenala, Nomae, Oraeus, Raia, Schess, Soryn, Taeon und Varikuara.



B Vermerke „Laschunta“ als dein Volk in Abschnitt B.

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.

Kenntnisreich

Du liebst es zu lernen und hast dir Wissen angeeignet, das anderen nicht zugänglich ist. Du erhältst einen Bonus von +2 auf zwei beliebige Fertigkeitswürfe (S. 46) deiner Wahl; Du wählst diese beiden Fertigkeiten, sobald du zu Schritt 8 kommst.

Laschuntamagie

Du kannst die Zauber *Benommenheit* und *Psychokinetische Hand* (S. 41) pro Tag beliebig oft wirken. Darüber hinaus kannst du den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (S. 31) einmal pro Tag wirken. Der Abschnitt „Einen Zauber wirken“ (S. 82-83) bietet mehr Informationen zu Zaubern. Trage diese Zauber in Abschnitt K deines Charakterbogens ein.



E Vermerke deine Volksmerkmale in Abschnitt E.

MENSCHEN



Menschen sind ambitioniert, kreativ und grenzenlos neugierig. Sie haben dabei geholfen, eine neue Ära systemweiter Kommunikation und Organisation einzuleiten, und werden für ihre Leidenschaft und Hartnäckigkeit bewundert. Ihre Neigung, zuerst zu schießen und dann über die Konsequenzen nachzudenken, lässt andere Völker aber zögern, welche normalerweise mit ihnen zusammenarbeiten würden.

Menschennamen: Akif, Alezandaru, Amare, Baolo, Belor, Darilian, Hadzi, Hai Minh, Hiriko, Iolana, Jokug, Korva, Morvius, Navasi, Pao, Pasara, Raziya, Revhi, Sahba, Sephia, Signe, Valki und Yon.



B Vermerke „Mensch“ als dein Volk in Abschnitt B.



E Vermerke deine Volksmerkmale in Abschnitt E.

SCHIRREN



Die insektoiden Schirren besitzen drei Geschlechter (männlich, weiblich und Wirt) und keine Heimatwelt. Sie waren einst Teil eines gefräßigen Schwarms heuschreckenartiger Raubtiere. Erst vor kurzem konnten sie sich aus dem Schwarmbewusstsein befreien und zu einem Volk von Telepathen entwickeln, süchtig nach ihrem eigenen Individualismus. Dennoch leben sie nach den Prinzipien der Gemeinschaft und der Harmonie mit anderen Völkern.

Schirren-Namen: Cesca, Halicon, Jchk, Keskodai, Korskal, Noskaru, Schech, Thast, T'sen, Vishkesh, Xylit und Zenka.



B Vermerke „Schirren“ als dein Volk in Abschnitt B.



E Vermerke deine Volksmerkmale in Abschnitt E.

Bonustalent

Du bist gut darin, die besonderen Fähigkeiten zu erlernen, die man Talente nennt. Du beginnst das Spiel mit einem zusätzlichen Talent! Später wirst du mehr über Talente erfahren.

Geschult

Du eignest dir mit Leichtigkeit neues Wissen an. Du beginnst das Spiel mit einer zusätzlichen Fertigkeit! Später wirst du mehr über Fertigkeiten erfahren.

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 kannst deine Antennen nutzen, um Vibrationen wahrzunehmen, wodurch du in der Lage bist, dich im Dunkeln besser zurechtzufinden. Du erhältst das Talent Blind kämpfen (S. 52) als Bonustalent.

Gemeinschaftssinn

Du bist daran gewöhnt, als Teil eines Teams mit anderen zusammenzuarbeiten. Bevor du einen Angriffswurf (S. 78) oder Fertigkeitwurf (S. 46) ablegst, kannst du dich entscheiden, einen Angriffs- oder Fertigkeitwurf zwei Mal zu würfeln und das höhere Ergebnis behalten. Du kannst dies einmal am Tag tun, und nur wenn du dich innerhalb von 3 m von einem Verbündeten aufhältst.

Kulturelle Faszination

Du bist begierig darauf, mehr über neue Kulturen und Gesellschaften zu erfahren. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe (S. 48) für Interaktion und Kultur.

VESKEN



Die reptiloiden Vesken sind muskelbepackt und von dicken Schuppen bedeckt und genauso raubtierhaft und kriegerisch, wie sie aussehen. Ursprünglich stammten sie aus einem Sonnensystem nahe den Paktwelten und wollten ihre interstellaren Nachbarn ebenso erobern und unterwerfen, wie sie es mit den anderen intelligenten Völkern ihres eigenen Systems getan hatten. Eine überwältigende Bedrohung zwang sie aber, widerwillig mit den Paktwelten ein Bündnis einzugehen – jedenfalls vorerst.

Veskische Namen: Dmotralan, Evdokayo, Goromitali, Julakesh, Katara, Obozaya, Radokama, Sarangari, Sobok, Terikoraz und Ymeros-Ahandi.



B Vermerke „Vesk“ als dein Volk in Abschnitt B.

Rüstungsexperte

Deine harte, geschuppte Haut macht dich robuster. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Vermerke diesen Bonus in Abschnitt D deines Charakterbogens.

Dunkelsicht

Du kannst im Dunkeln bis zu 18 Meter weit sehen (S. 73), wenn auch nur in Schwarz-Weiß.

Furchtlos

Du bist nur extrem schwer aus der Fassung zu bringen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe (S. 85) gegen Zauber und Effekte, die dazu führen würden, dass du den Zustand Verängstigt (S. 87) erhältst.

Natürliche Waffen

Du kannst mächtige waffenlose Angriffe ausführen. Deine Waffenlosen Schläge (S. 60) verursachen 1W4 Kinetischen Schaden (statt nur 1 Schaden). Ab der 3. Stufe erhöht sich dies auf 1W6 Kinetischen Schaden.



E Vermerke deine Volksmerkmale in Abschnitt E.

YSOKIS



Die kleinen und verstohlenen Ysokis entstammen mehreren verschiedenen Welten und zahlreichen rattenähnlichen Spezies. Oft werden sie von den größeren Völkern übersehen. Dank Schläue und technischem Können haben sie sich über das Sonnensystem ausgebreitet und das alte Sprichwort wiederbelebt, dass jedes (Raum) Schiff ein paar Ratten benötigt.

Ysokinamen: Bena, Boom-Boom, Coponisa, Cors, Dirtbath, Goba, Ketch, Kib, Lolo, Niknik, Quig, Resk, Sim, Sparks und Twik.



B Vermerke „Ysok“ als dein Volk in Abschnitt B.

Backentaschen

Du kannst eine überraschende Menge an Material in deinen Backentaschen unterbringen. Sie dienen als Äquivalent eines Rucksacks (S. 67).

Dunkelsicht

Du kannst im Dunkeln bis zu 18 Meter weit sehen (S. 73), wenn auch nur in Schwarz-Weiß.

Schrottsammler

Du hast gelernt, dir in schwierigen Situationen zu behelfen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Technik und Überlebenskunst (S. 50-51).

Tatkraft

Du kannst Effekte ignorieren, durch die du deine Bewegung verlieren würdest. Wenn du allerdings aus irgendeinem Grund auf deine Bewegung verzichtest, verlierst du deine Bewegung allerdings. Der Zustand Wankend (S. 87) betrifft dich nach wie vor normal.



E Vermerke deine Volksmerkmale in Abschnitt E.

CHARAKTERMOTIVE

Wähle eines der folgenden sechs Charaktermotive. Dein Motiv kann dir dabei helfen, deine Hintergrundgeschichte zu verfeinern und deine Entscheidungen während Abenteuern zu treffen. Dein Motiv bietet dir außerdem einen Bonus für bestimmte Fertigkeitswürfe und außerdem erhältst du eine Klassenfertigkeit – du erfährst mehr über beides, wenn du deine Fertigkeiten auswählst (S. 46–51). Wähle zunächst das Motiv aus, das deinen Hintergrund am besten widerspiegelt. Wenn du möchtest, dass dein mächtiger Vesken-Soldat ein Priester ist, großartig! Wenn dein Laschunta-Aspirant ein Kopfgeldjäger ist, funktioniert das ebenso!

B I

Dein Motiv trägt du in Abschnitt B ein. In Abschnitt I findest du die Klassenfertigkeit deines Motivs, wo du „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“. Schreibe dein Fachwissen ans Ende dieses Abschnitts.

BERÜHMTHEIT

Dank interstellarer Funkverbindungen und Hyperraumreisen ist die Galaxis kleiner als jemals zuvor – und diese Vernetzung hat deinen Aufstieg zu einer Berühmtheit ermöglicht. Du könntest ein berühmter Künstler oder gefeierter Wissenschaftler sein, wirst aber nur auf den Paktwelten und in mit ihnen assoziierten Systemen erkannt. Möglicherweise bereist du unbekannte Welten, um deinen Ruhm zu verbreiten – oder um ihm zu entkommen.

BERÜHMTHEIT-FACHWISSEN

Du hast umfassende Einblicke in die Popkultur, die Unterhaltungsindustrie und das Leben anderer Prominenter. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Kultur, um Wissen über andere Berühmtheiten deiner Kultur oder Informationen über Unternehmen, Agenturen, Gesetze und die besten Praktiken in Bezug auf das Unterhaltungsgeschäft und die Popkultur im Allgemeinen abzurufen.

Klassenfertigkeit: Du erhältst Kultur als Klassenfertigkeit.

GEISTLICHER

Du gehörst einer organisierten Religion oder ähnlichen Gruppierung an. Dein Glaube ist ein integraler Bestandteil deines Charakters, egal ob du ihn seit deiner Kindheit besitzt oder erst später zu ihm gefunden haben solltest. Möglicherweise bereist du die Sterne, um zu predigen und zu missionieren, vielleicht befindest du dich auch auf einer heiligen (oder unheiligen) Mission für deine Kirche. Egal welche Hindernisse dir das Leben in den Weg legt, dein Glaube gibt dir stets den erforderlichen Halt.

GEISTLICHER-FACHWISSEN

Wähle eine Gottheit (Spielleiterhandbuch S. 63), die du verehrst. Im Allgemeinen solltest du eine Gottheit mit einer Gesinnung (S. 16) auswählen, die deiner eigenen entspricht. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Kultur, um Wissen über religiöse Traditionen, religiöse Symbole und berühmte religiöse Führer abzurufen.

Klassenfertigkeit: Du erhältst Mystik als Klassenfertigkeit.

GESETZLOSER

Aufgrund deines früheren oder gegenwärtigen gesetzwidrigen Verhaltens wirst du irgendwo in den Regionen der Paktwelten gesucht. Möglicherweise bist du unschuldig und strebst danach, deinen Namen reinzuwaschen. Möglicherweise gibst du aber auch zu, ein Verbrecher zu sein, hältst aber die von dir gebrochenen Gesetze für ungerecht. Egal was der Grund ist, ein Raumschiff auf dem Weg ins Unbekannte könnte genau der Ort sein, um zu verschwinden, bis sich die Aufregung gelegt hat – wer will schließlich im Gefängnis verrotten?

GESETZLOSER-FACHWISSEN

Du handelst mit zwielichtigen Geheimnissen, hast Einblick in die inneren Abläufe von Hinterhofgeschäften, kennst die wichtigsten Akteure in kriminellen Organisationen, kannst gängige Betrugereien erkennen und den nächsten Job an Land ziehen. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Kultur, um Wissen über die kriminelle Unterwelt sowie über Arten des Verbrechens, Fehler, geheime Unterschlupfe und andere kriminelle Elemente abzurufen.

Klassenfertigkeit: Du erhältst Heimlichkeit als Klassenfertigkeit.



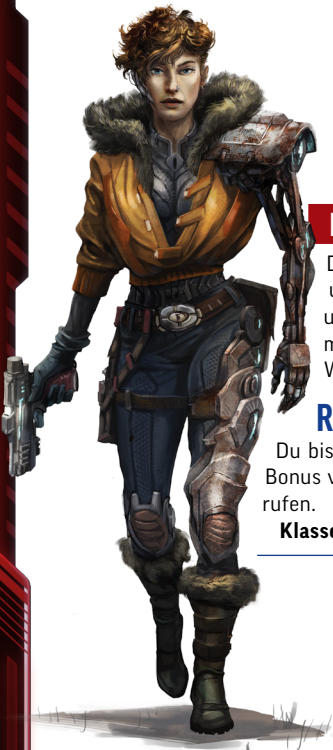
KOPFGELDJÄGER

Du jagst Leute für Geld. Es ist ein gefährlicher Beruf, da die meisten deiner Ziele verständlicherweise nicht gefangen werden wollen. Du willst es aber auch nicht anders. Du könntest einen Kodex besitzen und vielleicht niemals Aufträge annehmen, deren Ziel z. B. Kinder oder Angehörige deines eigenen Volkes sind. Möglicherweise jagst du nur flüchtige Kriminelle. Oder du könntest unmoralisch sein und jeden Job annehmen, der dir angetragen wird – wenn der Preis stimmt.

KOPFGELDJÄGER-FACHWISSEN

Dein Verstand ist eine eiskalte Bärenfalle, die gnadenlos alle Informationssplitter zu den von dir gejagten Kreaturen festhält. Wähle eine bestimmte intelligente Kreatur, welche du anhand von Namen, Alias oder sonstiger Identität als dein Ziel identifizierst. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Kultur, um dich an Wissen über dein Ziel zu erinnern oder um Wissen zu Gesetzeshütern und ihren Praktiken abzurufen. Du kannst zu Beginn eines jeden Tages ein neues Ziel auswählen.

Klassenfertigkeit: Du erhältst Überlebenskunst als Klassenfertigkeit.



RAUMFAHRER

Deine Sehnsucht, zwischen den Sternen zu reisen, kann nicht befriedigt werden. Du sehnst dich nach dem Abenteuer und willst ferne Welten betreten und ihre Geheimnisse erkunden. Du neigst dazu, neuen Gelegenheiten mit Mut und Ausdauer zu begegnen, und vertraust darauf, dass deine Fertigkeiten dir schon den Weg ebnen. Vielleicht macht es dir einfach Freude, mit anderen zu reisen, vielleicht bist du aber auch auf die Beute aus, die auf fremden Welten wartet.

RAUMFAHRER-FACHWISSEN

Du bist besessen von fernen Welten, katalogisierest alles, was du über neue und fremde Orte lernst. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Kultur, um Wissen über fremde neue Welten oder Merkmale des Weltraums abzurufen.

Klassenfertigkeit: Du erhältst Wissenschaft als Klassenfertigkeit.



SÖLDNER

Du bist ein Söldner, egal ob du nur Jobs annimmst, welche zu deinen moralischen Ansichten passen, oder für jeden kämpfst, der dich bezahlen kann. Möglicherweise bist du stolz auf deine Taten und stellst gesammelte Trophäen stolz zur Schau, vielleicht bist du aber auch voller Schuldgefühle, weil du der einzige Überlebende einer entsetzlich gescheiterten Mission bist. Wahrscheinlich arbeitest du mit anderen Söldnern zusammen und bist mit der Methodik von Militäreinsätzen in der ganzen Galaxis vertraut.

SÖLDNER-FACHWISSEN

Du kennst dich mit dem Militär aus, egal ob es um andere Söldnergruppen oder das übliche militärische Prozedere bei planetaren Streitkräften geht. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Kultur, um Wissen über militärische Hierarchien, Praktiken, Personal usw. abzurufen.

Klassenfertigkeit: Du erhältst Athletik als Klassenfertigkeit.



NACHDEM DU DEIN MOTIV, DEINE KLASSEN-FERTIGKEIT UND DEIN FACHWISSEN EINGETRAGEN HAST, GEHE ZU SEITE 15.

AGENT

Du hast die Fertigkeiten, um nahezu jede Mission zu erfüllen, welche Heimlichkeit und Diskretion erfordert, von Spionage und Infiltration bis hin zu profilierten Raubüberfällen.



KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE



B Trage „Agent“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.



D Schreibe „12“ in Abschnitt D, um deine Gesamt-Trefferpunkte einzutragen, und setze ein Häkchen im Kasten für Umgang mit „leichten“ Rüstungen. Schreibe ebenfalls folgende Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	0	REFLEXWURF	2	WILLENSWURF	2
----------------	---	------------	---	-------------	---



G Schreibe „0“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl deinen Nahkampf- als auch deinen Fernkampfangriff. Setze auch ein Häkchen für den Umgang mit folgenden Waffen:

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN	HANDFEUERWAFFEN
-------------------------	-----------------



I Schreibe im Abschnitt I „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

ATHLETIK	HEIMLICHKEIT	KULTUR
TECHNIK	ÜBERLEBENSKUNST	WAHRNEHMUNG

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Motivs (S. 24-25) bereits enthält, trage stattdessen „1“ in das Feld „Sonstige“ ein.

SPEZIALISIERUNG

Du hast eine Kernkompetenz dar. Wähle, ob du ein flinker Geist oder ein aufmerksamer Dieb sein möchtest. Du erhältst den folgenden Fertigungsfokus deiner Wahl.

Geist

Du bist spezialisiert auf Geheimmissionen und kannst dich von Ort zu Ort bewegen, ohne bemerkt zu werden. Du erhältst folgende Fertigungsspezialisierung.

Spezialisierung auf Athletik und Heimlichkeit: Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigungswürfe für Athletik (S. 47) und Heimlichkeit (S. 48). **Aktion:** Keine.

Dieb

Du bist auf Beschaffung spezialisiert, von schnellen Diebstählen bis hin zu komplexen Überfällen. Du erhältst folgende Fertigungsspezialisierung.

Spezialisierung auf Heimlichkeit und Wahrnehmung: Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigungswürfe für Athletik (S. 47) und Heimlichkeit (S. 48). **Aktion:** Keine.



F I Trage deine Spezialisierung in Abschnitt F ein und addiere deine Fertigungsboni auf das jeweilige „Sonstige“-Feld in Abschnitt I.

AGENTENTRAINING

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Initiativwürfe und Fertigungswürfe, mit Ausnahme der beiden Fertigkeiten, auf die du spezialisiert bist (siehe links).



F Trage „Agententraining“ in Abschnitt F ein und notiere deine Boni.

TÜCKISCHER ANGRIFF

Wenn du die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder Handfeuerwaffe ausführt, kannst du einen Fertigungswurf für Heimlichkeit (S. 48) mit SG 20 ablegen. Bei Erfolg erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf. Wenn dein Angriff trifft und du Schaden verursachst, wirfst du zusätzlich 1W4 und addierst das Ergebnis auf diesen Schaden. Selbst wenn dir der Heimlichkeitwurf misslingt, kannst du trotzdem angreifen, du erhältst lediglich keinen Bonus auf deinen Angriffswurf und addierst keinen zusätzlichen Schaden, wenn du triffst. **Aktion:** Keine.



F Vermerke „Tückischer Angriff“ in Abschnitt F.



NUN DA DU DEINE AGENTEN-FÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.

STUFEN- AUFSTIEG!

AGENT DER 2. STUFE

ENTRINNEN

Wenn dir ein Reflexwurf gelingt und du halbierten Schaden (oder einen sonstigen Effekt) erleiden würdest, so erleidest du gar keinen Schaden (und ignorierst etwaige Effekte). Du kannst dies nicht tun, wenn du unter dem Zustand Hilflos leidest (S. 87). **Aktion:** Keine.

F Schreibe „Entrinnen“ in Abschnitt F.

AGENTENTRICK

Du hast deine zahlreichen Erfahrungen in Missionsbereitschaft verwandelt. Wähle eines der Folgenden.

Breitbandimpfung

Du wurdest trainiert, zahlreichen Chemikalien und Gefahren zu widerstehen. Du addierst den Agententrainingsbonus auf deine Zähigkeitswürfe.

Kampfkniiff

Du erhältst ein kampforientiertes Talent (S. 52–55) von der folgenden Liste. Du musst alle Voraussetzungen dieses Talents erfüllen.

Doppelschlag	Eröffnungssalve	Fernschuss
Koordinierter Schuss	Leibwächter	Leichtfüßigkeit
Nahverteidigung	Tödliche Zielgenauigkeit	Verbesserte Initiative

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Kreaturenkunde

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Wissenschaft, um eine Kreatur zu identifizieren (S. 51). Bei erfolgreichem Wurf erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit, wenn du einen Tückischen Angriff gegen diese Kreatur ausführt.

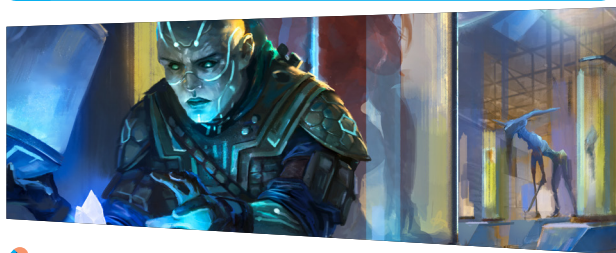
Nachtsicht

Du erhältst Dunkelsicht (S. 73) mit einer Reichweite von 18 m.

Tausendsassa

Du verdoppelst deinen Agententrainingsbonus, wenn du eine Fertigkeit einsetzt, die keine Klassen- oder geübte Fertigkeit ist.

F Trage deinen Trick in Abschnitt F ein.



STUFEN- AUFSTIEG!

AGENT DER 3. STUFE

AGENTENVERBESSERUNGEN

Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3 m, dein Bonus durch deine Fähigkeit Agententraining ist nun +2 statt +1 und wenn du Schaden durch deine Fähigkeit Tückischer Angriff addierst, addierst du nun 1W8 statt 1W4.

F Trage „Agentenverbesserungen“ in Abschnitt F ein.

NEUES TALENT

Du hast eine neue Fähigkeit entwickelt! Wähle ein einzelnes beliebiges Talent von der Liste ab S. 52, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

H Trage dein neues Talent in Abschnitt H ein.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du kannst mit bestimmten Waffen zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn du mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder einer Handfeuerwaffe Schaden verursachst, addiere 2 auf diesen Schaden.

STUFEN- AUFSTIEG!

AGENT DER 4. STUFE

AGENTENTRICK

Wähle einen Agententrick, den du noch nicht besitzt, von der Liste oben (siehe Agent der 2. Stufe).

F Trage deinen neuen Trick in Abschnitt F ein.

SPEZIALISIERUNGSTRICK

Du erhältst einen neuen Trick basierend auf deiner Spezialisierung. Wenn du auf der 1. Stufe „Dieb“ ausgewählt hast, erhältst du Holografische Ablenkung. Wenn du auf der 1. Stufe „Geist“ ausgewählt hast, erhältst du Tarnfeld.

Holografische Ablenkung: Du kannst den Zauber Spiegelbild (S. 45) wirken, musst aber einen Reservepunkt ausgeben, um eine 10-minütige

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Rast (S. 84) einzulegen, bevor du ihn wieder wirken kannst. Der Zauber hält 1 Minute an. **Aktion:** Einen Zauber wirken.

Tarnfeld: Du kannst den Zauber Unsichtbarkeit (S. 45) wirken, musst aber einen Reservepunkt ausgeben, um eine 10-minütige Rast (S. 84) einzulegen, bevor du ihn wieder wirken kannst. Der Zauber hält 1 Minute an. **Aktion:** Einen Zauber wirken.

F Trage deinen neuen Trick in Abschnitt F ein.

ASPIRANT

Du weißt, dass die meisten Arten von Magie einfach nur ein Ausdruck der Bindung zwischen allen Dingen ist und du vermagst dich dieser Macht zu bedienen.

KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE

B Trage „Aspirant“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.

D Schreibe „12“ in Abschnitt D, um deine Gesamt-Trefferpunkte einzutragen, und setze ein Häkchen im Kasten für Umgang mit „leichten“ Rüstungen. Schreibe ebenfalls folgende Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	0	REFLEXWURF	0	WILLENSWURF	2
----------------	---	------------	---	-------------	---

G Schreibe „0“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl deinen Nahkampf- als auch deinen Fernkampfgriff. Setze auch ein Häkchen für den Umgang mit folgenden Waffen:

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN	HANDFEUERWAFFEN
-------------------------	-----------------

I Schreibe im Abschnitt I „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

INTERAKTION	KULTUR	MEDIZIN
MYSTIK	WAHRNEHMUNG	

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Motivs (S. 24-25) bereits enthält, trage stattdessen „1“ in das Feld „Sonstige“ ein.

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.

F Trage „Heilende Berührung“ in Abschnitt F ein.

ZAUBER

Du kannst Aspirantenzauber des 0. und 1. Grades (S. 30 und 31) wirken. Der Abschnitt „Einen Zauber wirken“ (S. 82-83) bietet mehr Informationen zum Einsatz von Zaubern.

Du kennst zu Beginn vier Zauber des 0. Grades; wähle sie von der Liste auf S. 30. Du kannst diese Zauber pro Tag so oft wirken, wie du willst.

Du kennst zu Beginn zwei Zauber des 1. Grades; wähle sie von der Liste auf S. 31. Auch erhältst du zwei Zauberplätze des 1. Grades (S. 82) – oder drei, wenn dein Weisheitswert 12 oder höher beträgt.

Darüber hinaus kennst du einen weiteren Zauber des 1. Grades aufgrund deiner Verbindung, die du dir auf der nächsten Seite aussuchst. Wenn du die Verbindung Empath wählst, kennst du den Zauber Gedanken wahrnehmen. Wenn du die Verbindung Geistschinder wählst, kennst du den Zauber Gedankenstoß. Diese Zauber findest du auf S. 31.

Wenn du die Verbindung Heiler wählst, kennst du den Zauber Mystische Heilung.

Du kannst einen Zauberplatz des 1. Grades verwenden, um einen beliebigen Zauber des 1. Grades zu wirken, den du kennst. Sobald dir die Zauberplätze ausgehen, kannst du keine weiteren Zauber des 1. Grades wirken. Du erhältst alle deine Zauberplätze alle 24 Stunden zurück, sofern du für 8 Stunden rastest (S. 72).

K Schreibe deine Zauber und Gesamtmenge an Zauberplätzen des 1. Grades in den Abschnitt K.



VERBINDUNG

Du besitzt eine mysteriöse Verbindung zu einer Macht, welche dir magische Kräfte verleiht. Die genaue Art dieser Verbindung kann stark variieren und selbst Aspiranten, welche über dieselbe Verbindung verfügen, könnten sie völlig unterschiedlich interpretieren. Woher genau diese Verbindung stammt, liegt ganz bei dir und kann von konkreten Philosophien bis hin zu seltsamen Wesenheiten reichen – sogar Götter (Spielleiterhandbuch, S. 63). Wähle eine der drei folgenden Verbindungen. Die Verbindung Empath verleiht dir die Verbindungsfähigkeit Empathie, die Verbindung Geistschinder verleiht dir die Verbindungsfähigkeit Geteilter Schmerz und die Verbindung Heiler verleiht dir die Verbindungsfähigkeit Fokussierte Heilung.

Empath

Deine Verbindung hilft dir dabei, Emotionen wahrzunehmen und Details zu bemerken, die anderen entgehen. Du könntest ein Diplomat, ein Ermittler, ein gedankenlesender Leibwächter, ein Schiffspsychologe oder übersinnlich begabter Betrüger sein.

Empathie: Du kannst einen Fertigkeitswurf für Interaktion (S. 48) mit einem SG von 20 ablegen, um die Emotionen einer bestimmten Kreatur zu lesen. Bist du erfolgreich, erfährst du ihren allgemeinen Gemütszustand und ihre Einstellung gegenüber Kreaturen innerhalb von 9 m um sie herum und du erhältst für 1 Stunde einen Bonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Interaktion gegen diese Kreatur. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.



Geistschinder

Du nutzt deine rohe Willenskraft und dein Verständnis um den Aufbau des Verstandes, um deine Gegner zu zermalmern und zu demoralisieren. Du könntest ein einer Spezialeinheit angehörender Assasine sein, ein Verhörspezialist oder ein rechtschaffener militanter Kreuzfahrer, welcher den Geist des Feindes auf dem Schlachtfeld bricht.

Geteilter Schmerz: Dreimal am Tag, wenn ein Gegner dir Schaden zufügt, kannst du diesen Gegner dazu zwingen, einen Willenswurf (SG = 11 + WE) abzulegen. Misslingt er, reduziere den Schaden, den du durch diesen Angriff erleidest, um einen Wert in Höhe deiner Charakterstufe und füge stattdessen diese Menge Schaden diesem Feind zu. **Aktion:** Keine.



Heiler

Deine Verbindung erlaubt dir, die Lebenskraft aller Dinge zu fokussieren – und auch ihr Gegenstück, den Tod. Du bist ein meisterhafter Heiler, wenn auch nicht zwangsläufig ein selbstloser. Du könntest ein reisender Arzt sein, ein heimgesuchtes Medium oder ein Militärmediziner.

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



F Trage deine Verbindung und Verbindungsfähigkeit in Abschnitt F ein.



NUN DA DU DEINE ASPIRANTEN-FÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.

ASPIRANTENZAUBER DES 0. GRADES

BENOMMENHEIT



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du wählst einen Gegner mit einem HG von 3 oder niedriger und sorgst dafür, dass er seinen nächsten Zug verliert! Er kann einen Willenswurf ablegen (SG = 10 + IN), um den Effekt zu negieren. Eine Kreatur, die durch diesen Zauber den Zustand Benommen erhält, kann für 1 Minute kein weiteres Mal von diesem Zauber betroffen werden. Dieser Zauber wirkt nicht gegen Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

ERSCHÖPFUNG



Reichweite Berührung

Wirkungsdauer 1 Runde/Charakterstufe

Lege einen Nahkampfangriffswurf (S. 78) mit einem Bonus von +2 gegen einen benachbarten Gegner (auch diagonal) ab. Triffst du, legt das Ziel einen Zähigkeitswurf ab (SG = 10 + WE). Misslingt dieser, erleidet das Ziel für die Wirkungsdauer des Zaubers den Zustand Erschöpft (S. 86).

GEISTERHAFTES GERÄUSCH



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Charakterstufe

Du erschaffst ein Geräusch mit der Lautstärke von bis zu 20 normalen Menschen. Daher kannst du Rufe, Gesang, Unterhaltung oder Gehgeräusche erschaffen, sowie Kampfgeräusche oder kleinere Explosionen. Du kannst Geräusche erzeugen, die wie Maschinen oder das Brüllen eines fremdartigen Raubtiers klingen, aber du kannst keine konkreten Geräusche erschaffen wie verständliche Sprache oder das exakte Brummen des Triebwerkes eines bestimmten Raumschiffs.

MAGIE ENTDECKEN



Reichweite 18 m

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Du entdeckst alle magischen Zauber, Effekte, Gegenstände und Objekte (einschließlich denen auf Kreaturen oder diese betreffende) in Reichweite, die du sehen kannst. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du spüren, ob sich derlei Dinge in Reichweite befinden. Eine Runde später weißt du, wie viele es sind. Eine weitere Runde später weißt du genau, welche Dinge magisch sind. Du kannst auf diesem Wege keine magischen Fallen entdecken.

PSYCHOKINETISCHE HAND



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Charakterstufe

Du kannst einen kleinen, nicht getragenen Gegenstand aus der Entfernung anheben. Einmal pro Runde kannst du den Gegenstand bis zu 4,50 m in eine beliebige Richtung bewegen. Der Zauber endet, falls die Entfernung zwischen dir und dem Gegenstand 7,50 m überschreitet. Du kannst keine komplexen Handlungen vornehmen, wie etwa das Abfeuern einer Waffe oder das Bedienen eines Computers, aber du kannst eine mechanische Tür schließen oder einen einfachen Knopf drücken.

ELEKINETISCHES GESCHOSS



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer augenblicklich

Du schleuderst einen Gegenstand mit einem Gewicht von bis zu 5 Pfund auf einen Gegner, indem du einen Fernkampfangriffswurf (S. 79) gegen dein Ziel ablegst. Wenn du triffst, fügst du dem Ziel 1W6 Kinetischen Schaden zu.

TELEPATHISCHE BOTSCHAFT



Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

Du kannst eine kurze telepathische Botschaft an bis zu eine Kreatur pro Charakterstufe, die du hast, 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.

ZAUBERTRICK



Reichweite 3 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Sobald er einmal gewirkt wurde, ermöglicht dir *Zaubertrick*, für 1 Stunde einfache magische Effekte zu erzeugen. Die Effekte sind nur klein. Du kannst einen nicht getragenen Gegenstand mit einem Gewicht von 1 Pfund oder weniger langsam anheben. Du kannst jede Runde Gegenstände in einem Würfel mit 30 cm Seitenlänge verändern, indem du sie einfärbst, säuberst, beschmutzt, kühlst, aufwärmst oder ihnen einen bestimmten Geschmack verleihst. Du kannst kleine Gegenstände erschaffen, aber sie sehen künstlich aus und sind extrem zerbrechlich (sie können also nicht als Werkzeuge oder Waffen benutzt werden). Jede tatsächliche Veränderung eines Gegenstandes (abgesehen davon, es zu bewegen, zu reinigen oder es schmutzig zu machen) hält nur 1 Stunde vor.



ASPIRANTENZAUBER DES 1. GRADES

BEFEHL

Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du kannst einer lebenden Kreatur einen der folgenden Befehle erteilen, den sie so gut sie kann in ihrem nächsten Zug befolgt. Sie kann einen Willenswurf ablegen (SG = 11 + WE), um diesen Effekt zu negieren. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

Fallen lassen: Das Ziel lässt alles fallen, was es gerade in Händen hält. Bis zu seinem nächsten Zug kann es nichts von dem, was es hat fallen lassen, wieder aufheben.

Fieh: Das Ziel bewegt sich 1 Runde lang so schnell wie möglich und auf dem direktesten Wege von dir weg und darf sonst keine anderen Aktionen ausführen.

Halt: Das Ziel verliert seine nächste Bewegung. Abgesehen davon kann es normal handeln.

Komm her: Das Ziel bewegt sich so schnell wie möglich und auf dem direktesten Wege 1 Runde lang auf dich zu und darf sonst keine anderen Aktionen ausführen.

FURCHT

Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1W4 Runden

Mit einem einzelnen mentalen Stoß kannst du die größten Alpträume einer lebenden Kreatur mit HG 4 oder geringer entfesseln. Es legt einen Willenswurf ab (SG = 11 + WE). Bei Erfolg erleidet es für 1 Runde den Zustand Eingeschränkt (S. 86). Bei Misserfolg erleidet es den Zustand Verängstigt (S. 87). Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

GEDANKENSTOSS

Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer augenblicklich

Du überlädst einen Gegner mit einem Überfluss an psychischen Informationen und fügst ihm 2W10 Schaden zu. Das Ziel kann einen Willenswurf ablegen (SG = 11 + WE), um den erlittenen Schaden zu halbieren (abgerundet). Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

GEDANKEN WAHRNEHMEN

Reichweite 18 m

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Du kannst die oberflächlichen Gedanken von Kreaturen um dich herum wahrnehmen. Für die Wirkungsdauer des Zaubers kannst du darauf verzichten, andere Handlungen auszuführen, um zunehmend mehr Informationen herauszufinden. Wenn du diesen Zauber wirkst, entdeckst du die An- oder Abwesenheit von Gedanken bei wachen Kreaturen in Reichweite. Eine Runde später entdeckst du die Anzahl denkender Präsenzen. In der nächsten Runde und jeder weiteren Runde danach kannst du die oberflächlichen Gedanken jeder denkenden Präsenz im Wirkungsbereich lesen. Ein Ziel kann einen Willenswurf ablegen (SG = 11 + WE), um diesen Effekt zu negieren. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

GESCHÄRFTE SINNE

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

MYSTISCHE HEILUNG

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer augenblicklich

Mit einer Berührung heilst du eine lebende Kreatur, wobei 1W8 + WE Trefferpunkte wiederhergestellt werden. Erhält das Ziel auf Grund dieser

Heilung alle seine Trefferpunkte zurück, kannst du die übrige Heilung auf dich selbst anwenden. Ist dies andererseits nicht genug, um alle Trefferpunkte des Ziels wiederherzustellen, kannst du eine beliebige Menge deiner eigenen Trefferpunkte auf das Ziel übertragen und das Ziel um die entsprechende Menge heilen. Du kannst nicht mehr Trefferpunkte übertragen, als du besitzt oder mehr Trefferpunkte, als dem Ziel fehlen.

PERSON BEZAUBERN

Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Stunde/Charakterstufe

Du bringst eine Kreatur dazu, dich als vertrauenswürdigen Verbündeten anzusehen. Diese kann einen Willenswurf ablegen (SG = 11 + WE), um diesen Effekt zu negieren. Haben du oder deine Verbündeten die Kreatur während der vergangenen Minute angegriffen, erhält sie einen Bonus von +5 auf ihren Rettungswurf. Du kannst eine bezauberte Kreatur nicht direkt kontrollieren, aber du kannst ihr Vorschläge machen. Jede bedrohliche Handlung deinerseits oder von deinen augenscheinlichen Verbündeten bricht den Zauber. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

REFLEXIONS RÜSTUNG

Reichweite persönlich

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du, sobald du Schaden durch den Angriff eines Gegners mit einer Nahkampfwaffe erleidest, kannst du diesen Zauber aufzuheben. Wenn du dies tust, springt Energie in einem Lichtbogen auf die angreifende Kreatur über. Diese erleidet Schaden in Höhe des Schadens, den du erlitten hast, als der Zauber aufgehoben wurde (maximal 10). Das Ziel kann einen Reflexwurf ablegen (SG = 11 + WE), um den Schaden zu halbieren (abgerundet). Die Schadensart ist dieselbe wie die des ursprünglichen Angriffs.

SCHWÄCHERES ZUSTAND ENTFERNEN

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer augenblicklich

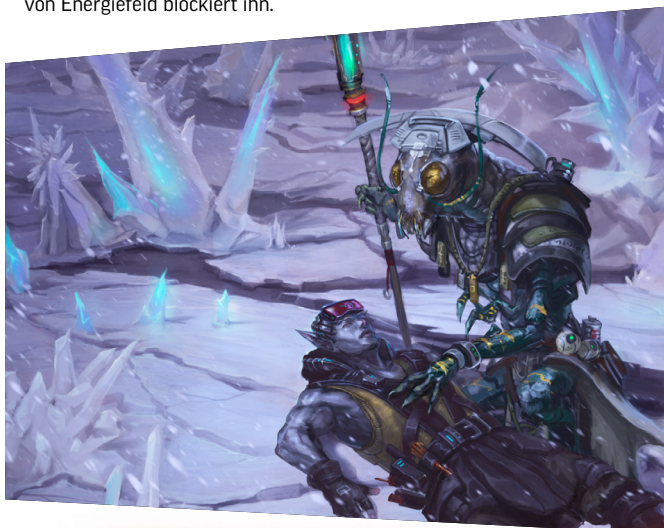
Du entfernst entweder den Zustand Eingeschränkt, Kränkelnd oder Wankend (S. 86-87) von dir selbst oder einem Verbündeten.

STRAHLUNG ENTDECKEN

Reichweite 36 m

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

Du entdeckst jedwede Strahlung in Reichweite. Dieser Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 1 m dicke Erde oder Holz, 30 cm Stein, 2,5 cm herkömmlichen Metalls, eine dünne Schicht Blei oder jede Art von Energiefeld blockiert ihn.



STUFEN- AUFSTIEG!

ASPIRANT DER 2. STUFE

FOKUSSIERTER FÄHIGKEIT

Du beziehst über deine Verbindung seltsame Eindrücke, Instinkte und Wissen, wodurch dein Können bei bestimmten Aufgaben verbessert wird. Je nachdem, welche Verbindung du auf der 1. Stufe gewählt hast, erhältst du einen Bonus auf bestimmte Fertigkeitwürfe.

Empath: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Interaktion und Wahrnehmung.

Geistschinder: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Interaktion und Kultur.

Heiler: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Medizin und Mystik.

I Addiere deine Fertigungsboni zu den jeweiligen „Sonstige“-Felder in Abschnitt I.

GEDANKENVERBINDUNG

Du kannst eine mentale Verbindung zu von dir berührten Kreaturen aufbauen, über welche du 10 Minuten an Informationen weitergeben kannst. Du kannst dies beliebig oft einsetzen, allerdings pro Individuum nur ein Mal am Tag. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

F Trage „Gedankenverbindung“ in Abschnitt F ein.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

NEUE ZAUBER

Du erlernst neue Zauber! Wähle einen Zauber des 1. Grades (S. 31), den du noch nicht kennst. Du kannst Zauberplätze des 1. Grades verwenden, um diesen Zauber zu wirken. Wähle darüber hinaus einen Zauber des 0. Grades (S. 30), den du noch nicht kennst. Du kannst diesen Zauber pro Tag so oft wirken, wie du möchtest.

K Trage deine Zauber in Abschnitt K ein.



STUFEN- AUFSTIEG!

ASPIRANT DER 3. STUFE

VERBINDUNGSFÄHIGKEIT

Deine mystische Verbindung wird noch stärker und verleiht dir eine neue Verbindungsfähigkeit. Wenn du auf Stufe 1 die Verbindung Empath gewählt hast, erhältst du die Verbindungsfähigkeit Mächtige Gedankenverbindung. Wenn du auf Stufe 1 die Verbindung Geistschinder gewählt hast, erhältst du die Verbindungsfähigkeit Lebensband. Wenn du auf Stufe 1 die Verbindung Heiler gewählt hast, erhältst du die Verbindungsfähigkeit Rückschlag.

Lebensband: Zu Beginn jedes Zuges kannst du einen Verbündeten innerhalb von 9 m auswählen, der weniger als die Hälfte (abgerundet) seiner Trefferpunkte übrig hat. Du kannst entscheiden, dir selbst Schaden in Höhe von maximal deiner Charakterstufe zuzufügen und bei deinem Verbündeten entsprechend viele Trefferpunkten zu heilen. Darüber hinaus heilt deine Verbindungsfähigkeit Fokussierte Heilung (S. 29) nun 4W8 statt 2W8 Trefferpunkte. **Aktion:** Keine

Mächtige Gedankenverbindung: Du kannst deine Verbindungsfähigkeit Gedankenverbindung bei derselben Kreatur pro Tag so oft einsetzen, wie du möchtest. Die Kommunikation kann beidseitig erfolgen, allerdings gilt immer die Obergrenze von maximal 10 Minuten an Gespräch pro Runde. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Rückschlag: Wenn ein Gegner einen deiner Zauber (wie etwa Befehl, Benommenheit oder Person festhalten) mit einem erfolgreichen Willenswurf vollständig negiert, erleidet dieser Gegner Schaden in Höhe deiner Charakterstufe. **Aktion:** Keine.

F Trage deine Verbindungsfähigkeit in Abschnitt F ein.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

NEUE ZAUBER UND ZAUBERPLATZ

Du erlernst neue Zauber! Wähle einen Zauber des 1. Grades (S. 31), den du noch nicht kennst. Du kannst Zauberplätze des 1. Grades verwenden, um diesen Zauber zu wirken. Darüber hinaus erhöht sich deine Gesamtmenge an Zauberplätzen des 1. Grades um 1! Wähle schließlich einen Zauber des 0. Grades (S. 30), den du noch nicht kennst. Du kannst diesen Zauber pro Tag so oft wirken, wie du möchtest.

K Trage deine Zauber in Abschnitt K ein und aktualisiere deine Gesamtmenge an Zauberplätzen des 1. Grades.

NEUES TALENT

Du hast eine neue Fähigkeit entwickelt! Wähle ein einzelnes beliebiges Talent von der Liste ab S. 52, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

H Trage dein neues Talent in Abschnitt H ein.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du kannst mit bestimmten Waffen zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn du mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder einer Handfeuerwaffe Schaden verursachst, addiere 2 auf diesen Schaden.

STUFEN- AUFSTIEG!

ASPIRANT DER 4. STUFE

NEUE ZAUBER UND ZAUBERPLÄTZE

Du lernst, Zauber des 2. Grades zu wirken! Du erlernst einen Zauber des 2. Grades basierend auf deiner Verbindung. Wenn du auf Stufe 1 die Verbindung Empath gewählt hast, erlernst du den Zauber *Monsterbenommenheit*. Wenn du auf Stufe 1 die Verbindung Geistschinder gewählt hast, erlernst du den Zauber *Mächtiger Gedankenstoß*. Wenn du auf Stufe 1 die Verbindung Heiler gewählt hast, erlernst du den Zauber *Mächtige Mystische Heilung*.

Unabhängig von deiner Verbindung kennst du zwei weitere Zauber des 2. Grades, die du aus der folgenden Liste auswählst. Auch erhältst du 2 Zauberplätze des 2. Grades – oder drei, wenn dein Weisheitswert 14 oder höher ist. Du kannst einen Zauberplatz des 2. Grades verwenden,

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

um einen beliebigen Zauber des 1. oder 2. Grades zu wirken, den du kennst. Sobald dir die Zauberplätze ausgehen, kannst du keine weiteren Zauber des 1. Grades wirken. Du erhältst alle deine Zauberplätze alle 24 Stunden zurück, sofern du für 8 Stunden rastest (S. 72).

K Schreibe deine Zauber und Gesamtmenge an Zauberplätzen des 2. Grades in den Abschnitt K.

ASPIRANTENZAUBER DES 2. GRADES

ENERGIEWELLE

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer augenblicklich

Du sammelst mystische Energie und lässt sie in einem Kegel von 9 m (S. 83) in einer mächtigen Woge hervorschießen. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden und werden um 1,50 m zurückgestoßen. Jede Kreatur kann einen Reflexwurf ablegen (SG = 12 + WE). Eine Kreatur, welcher der Wurf gelingt, erleidet halbierten Schaden (abgerundet) und wird nicht zurückgestoßen.

MÄCHTIGE FURCHT

Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 1 minute

Dieser Zauber funktioniert genau wie der Zauber *Furcht* (S. 31), aber der SG des Willenswurfs des Ziels ist 12 + WE. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

MÄCHTIGE MYSTISCHE HEILUNG

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer augenblicklich

Dieser Zauber funktioniert genau wie der Zauber *Mystische Heilung* (S. 31), aber du heilst 3W8 + WE Trefferpunkte.

MÄCHTIGER GEDANKENSTOSS

Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer augenblicklich

Du überlädst einen Gegner mit einem Überfluss an psychischen Informationen und fügt ihm 4W10 Schaden zu. Das Ziel kann einen Willenswurf ablegen (SG = 12 + WE), um den erlittenen Schaden zu halbieren (abgerundet). Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

MONSTERBENOMMENHEIT

Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Dieser Zauber funktioniert genau wie der Zauber *Benommenheit* (S. 32), kann aber jede einzelne Kreatur mit bis zu HG 5 betreffen, und der SG des Willenswurfs des Ziels beträgt 12 + WE. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

PERSON FESTHALTEN

Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Charakterstufe

Du lähmst eine Kreatur an Ort und Stelle. Sie atmet normal und ist sich ihrer Umgebung bewusst, kann aber nicht handeln, noch nicht einmal sprechen. Sie kann einen Willenswurf ablegen (SG = 12 + WE), um diesen Zauber zu negieren, sobald du ihn wirkst. Solange eine Kreatur von diesem Zauber betroffen ist, kann sie immer am Ende ihres Zuges einen

neuen Rettungswurf ablegen, um den Zauber zu beenden. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

SCHMERZ VERURSACHEN

Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Charakterstufe

Du peinigst den Verstand und Körper des Ziels auf mentalem Weg mit quälenden Schmerzen, die einen Malus von -2 auf dessen Attributswürfe, Angriffswürfe und Fertigkeitswürfe verleiht. Das Ziel kann einen Willenswurf ablegen (SG = 12 + WE). Bei Erfolg beträgt die Wirkungsdauer nur 1 Runde. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

SPINNENKLETTERN

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

Du oder ein Verbündeter können ebenso effektiv wie eine Spinne an senkrechten Oberflächen und sogar an der Decke entlangklettern. Die betroffene Kreatur braucht keine Würfe für Athletik abzulegen, um zu Klettern (S. 47), um senkrechte oder horizontale Flächen entlangzuklettern (selbst wenn sie kopfüber klettert) und sie gilt aufgrund des Kletterns nicht als Auf dem Falschen Fuß erwischt.

UNSICHTBARES SEHEN

Reichweite persönlich

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

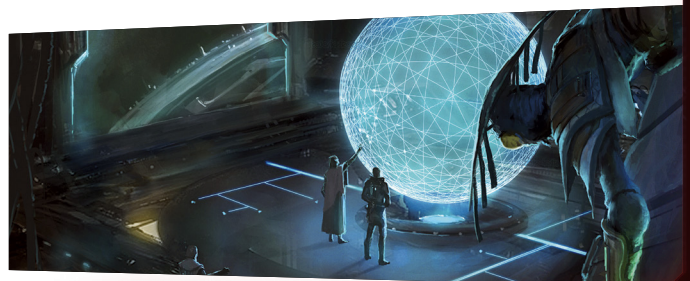
Unsichtbare Gegenstände und Kreaturen (wie etwa jene, die von dem Zauber *Unsichtbarkeit* betroffen sind) werden für dich als durchscheinende Silhouetten sichtbar. Dies ermöglicht dir nicht, Kreaturen zu sehen, die sich einfach nur mittels Heimlichkeit oder hinter einer Mauer verstecken oder die auf sonstige Weise schwer zu sehen sind.

ZUSTAND ENTFERNEN

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer augenblicklich

Du entfernst einen der folgenden Zustände von dir selbst oder einem Verbündeten: Erschüttert, Kränkelnd, Übelkeit, Verängstigt oder Wankend.



GESANDTER

Du nutzt persönliche Anziehungskraft und deine Intelligenz, um deinen Verbündeten zu helfen und um Gegner aus dem Konzept zu bringen, oftmals im Dienste politischer Interessen.

KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE

B Trage „Gesandter“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.

D Schreibe „12“ in Abschnitt D, um deine Gesamt-Trefferpunkte einzutragen, und setze ein Häkchen im Kasten für Umgang mit „Leichten“ Rüstungen. Schreibe ebenfalls folgende Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	0	REFLEXWURF	2	WILLENSWURF	2
----------------	---	------------	---	-------------	---

G Schreibe „0“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl deinen Nahkampf- als auch deinen Fernkampfangriff. Setze auch ein Häkchen für den Umgang mit folgenden Waffen:

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN	HANDFEUERWAFFEN	GRANATEN
----------------------------	-----------------	----------

I Schreibe im Abschnitt I „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

HEIMLICHKEIT	INTERAKTION	KULTUR
MEDIZIN	TECHNIK	WAHRNEHMUNG

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Motivs (S. 24-25) bereits enthält, trage stattdessen „1“ in das Feld „Sonstige“ ein.

GESANDTEN-IMPROVISATION

Du kennst kleine Tricks, die Gesandten-Improvisationen genannt werden. Wähle, ob du vorrangig entweder deine Verbündeten unterstützen oder deine Gegner schwächen willst. Du erhältst die jeweilige Gesandten-Improvisation deiner Wahl.

Verbündete unterstützen

Stärkende Inspiration: Du kannst bei einem Verbündeten innerhalb von 9 m 5 Trefferpunkte wiederherstellen, der nach deinem letzten Zug Schaden durch einen Gegner erlitten hat. Du kannst dies bei demselben Verbündeten kein weiteres Mal tun, bis dieser 1 Reservepunkt ausgegeben hat, um eine 10-minütige Rast einzulegen und Trefferpunkte zurückzuerlangen (S. 84). **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Gegner schwächen

Schnappt ihn! Einmal während deines Zuges kannst du einen Gegner innerhalb von 18 m auswählen. Du und deine Verbündeten erhalten bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +1 auf eure Angriffswürfe, um diesen Gegner zu treffen. **Aktion:** Keine.

F Trage deine Improvisation in Abschnitt F ein.

EXPERTISE

Du bist ein Experte im Umgang mit Herausforderungen, bei denen deine sozialen Fertigkeiten auf die Probe gestellt werden. Wenn du einen Fertigkeitenswurf (S. 48) für Interaktion ablegst, kannst zusätzlich einen W6 werfen und dessen Ergebnis auf deinen Gesamtwurf addieren.

F Schreibe „Expertise“ in Abschnitt F.

! NUN DA DU DEINE GESANDTEN-FÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.



STUFEN-AUFSTIEG!

GESANDTER DER 2. STUFE

GESANDTEN-IMPROVISATION

Du hast einen weiteren Trick erlernt! Wähle einen der folgenden oder eine der Improvisationen der 1. Stufe, die du noch nicht besitzt.

Entmutigender Hohn

Du verhöhnt einen Gegner innerhalb von 18 m. Lege einen Fertigkeitswurf für Interaktion gegen einen SG von 15 + HG des Gegners ab. Bist du erfolgreich, erhält dieser Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Eingeschränkt (S. 86). Misslingt dir der Wurf, erleidet der Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Gib Acht!

Einmal pro Runde kannst du einem Verbündeten innerhalb von 18 m einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe verleihen (bevor er die Würfel würft). **Aktion:** Keine.

Nicht aufgeben!

Du gibst einem einzelnen Verbündeten innerhalb von 18 m ein Zeichen. Dieser Verbündete ignoriert bis zum Beginn deines nächsten Zuges die Zustände Eingeschränkt und Wankend (S. 86-87). **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.



D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Nicht ins Gesicht!

Einmal während deines Zuges kannst du einen einzelnen Gegner innerhalb von 18 m wählen. Dieser Gegner muss einen Willenswurf (SG = 11 + CH) bestehen oder erleidet bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Malus von -4 auf Angriffswürfe gegen dich. **Aktion:** Keine.

Passt auf!

Wenn du einen Reservepunkt aus gibst, um nach einer 10-minütigen Rast Trefferpunkte zurückzuerlangen (S. 84), erhalten Verbündete, die innerhalb von 18 m um dich herum bleiben, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Initiativwürfe. Dies hält eine Stunde lang oder bis zum nächsten Mal, da du diese Improvisation einsetzt, an, je nachdem, was zuerst eintritt. **Aktion:** Keine.



F Trage deine Improvisation in Abschnitt F ein.

STUFEN-AUFSTIEG!

GESANDTER DER 3. STUFE

BEGABUNG

Du lernst, deine Fertigkeiten auf neue Weise einzusetzen. Wenn du auf der 1. Stufe „Verbündete unterstützen“ ausgewählt hast, erhältst du die Begabung Chirurg. Wenn du auf der 1. Stufe „Gegner schwächen“ ausgewählt hast, erhältst du die Begabung Bedrohlicher Blick.

Bedrohlicher Blick

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Interaktion ablegst, um einen Feind zu demoralisieren (S. 48), kannst du mehrere Ziele betreffen. Diese müssen sich innerhalb von 18 m von dir und innerhalb von 6 m voneinander befinden, und du kannst den W6 deiner Expertise nicht zum Wurf addieren. **Aktion:** Fertigkeit einsetzen.

Chirurg

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Medizin ablegen, um pro Tag und pro Verbündetem Tödliche Wunden ein zweites Mal zu behandeln (S. 49). **Aktion:** Fertigkeit einsetzen.



D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

NEUES TALENT

Du hast eine neue Fähigkeit entwickelt! Wähle ein einzelnes beliebiges Talent von der Liste ab S. 52, dessen Voraussetzungen du erfüllst.



H Trage dein neues Talent in Abschnitt H ein.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du kannst mit bestimmten Waffen zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn du mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder einer Handfeuerwaffe Schaden verursachst, addiere 2 auf diesen Schaden.

STUFEN-AUFSTIEG!

GESANDTER DER 4. STUFE

GESANDTEN-IMPROVISATION

Du wirst besser darin, das Schlachtenglück zu wenden, indem du mit einer weiteren Gesandten-Improvisation Verbündete stärkst oder Feinde verwirrst. Wähle einen der folgenden neuen Improvisationen oder eine der Gesandten-Improvisationen der 1. oder 2. Stufe, die du noch nicht besitzt.

Gib Acht!

Einmal pro Runde, sobald ein Gegner einen Fernkampfangriff gegen einen Verbündeten innerhalb von 18 m dich ausführt (aber bevor der W20 geworfen wird), kannst du anbieten, dem Verbündeten einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse gegen diesen Angriff zu verleihen. Nimmt der Verbündete den Bonus an, verliert er während seines nächsten Zuges seine Bewegung. **Aktion:** Keine.



D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Schneller Entmutigender Hohn

Du kannst die Improvisation Entmutigender Hohn einmal pro Zug einsetzen und sie erfordert nun keine Aktion mehr. Du kannst dies nur dann auswählen, wenn du die Improvisation Entmutigender Hohn auf der 2. Stufe gewählt hast. **Aktion:** Keine.



F Trage deine Improvisation in Abschnitt F ein.

MECHANIKER

Du bist ein Meister im Bauen und Modifizieren von Maschinen, von fortschrittlichen Supercomputern bis hin zu einfachen Magnettriebwerten.

KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE

B Trage „Mechaniker“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.

D Schreibe „12“ in Abschnitt D, um deine Gesamt-Trefferpunkte einzutragen, und setze ein Häkchen im Kasten für Umgang mit „leichten“ und „schweren“ Rüstungen. Schreibe ebenfalls folgende Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	2	REFLEXWURF	2	WILLENSWURF	0
----------------	---	------------	---	-------------	---

G Schreibe „0“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl deinen Nahkampf- als auch deinen Fernkampfangriff. Setze auch ein Häkchen für den Umgang mit folgenden Waffen:

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN	HANDFEUERWAFFEN	LANGWAFFEN	GRANATEN
-------------------------	-----------------	------------	----------

I Schreibe im Abschnitt I „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

ATHLETIK	TECHNIK
WAHRNEHMUNG	WISSENSCHAFT

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Motivs (S. 24-25) bereits enthält, trage stattdessen „1“ in das Feld „Sonstige“ ein.

EXOKORTEX

Du verfügst über einen Exokortex, einen künstlichen Prozessor, welcher mit den kognitiven Funktionen deines biologischen Gehirns interagiert und dir bei zahlreichen Aufgaben hilft. Wähle, ob die Künstliche Intelligenz in deinem Exokortex deine Effektivität im Kampf oder dein Wissen und deine Fertigkeiten verstärken soll. Du erhältst die jeweilige Exokortex-Fähigkeit deiner Wahl aus der folgenden Liste.

Kampfverbesserung

Zielverfolgung: Du kannst während deines Zuges auf deine Bewegung verzichten, um die Zielverfolgung auf einen Gegner aufzuschalten. Dies verleiht dir einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe gegen diesen Gegner. Du kannst immer nur einen Gegner zugleich verfolgen. **Aktion:** Keine.

Wissensverbesserung

Speichermodul: Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für eine Fertigkeit deiner Wahl. Zusätzlich kannst du einmal pro Tag einen Fertigkeitwurf für Kultur, Mystik oder Wissenschaft zum Abrufen von Wissen (S. 49 und 51) wiederholen. **Aktion:** Keine.

F Trage deine Exokortex-Fähigkeit in Abschnitt F ein.

UMGEHEN

Du bist geschickt darin, dir Zugang zu elektronischen Geräten zu verschaffen und technologische Herausforderungen zu meistern. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Technik (S. 51).

F Trage „Umgehen“ in Abschnitt F ein und notiere deine Fertigungsboni

INDIVIDUALISIERTES HANDWERKSZEUG

Du hast eine maßgeschneiderte Auswahl an Werkzeugen, die du einsetzen kannst, wenn du Fertigkeitwürfe für Technik ablegst. Dies zählt als Werkzeugsatz (S. 67). Zusätzlich kannst du dein Individualisiertes Handwerkszeug als eine persönliche Kommunikationseinheit (S. 67) verwenden. Dein Individualisiertes Handwerkszeug kann ein Handgerät, ein Aufsatz deiner Rüstung oder eine kybernetische Verbesserung sein, die in deinen Körper implantiert wurde. Dein Individualisiertes Handwerkszeug funktioniert immer gleich, egal welches Aussehen es hat.

F J Schreibe „Individualisiertes Handwerkszeug (Werkzeugsatz)“ in die Abschnitte F und J.



NUN DA DU DEINE MECHANIKER-FÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.

STUFEN-AUFSTIEG!

MECHANIKER DER 2. STUFE

MECHANIKERTRICK

Du hast einen weiteren Trick gemeistert, der dir erlaubt, wahre Wunder der Ingenieurskunst zu vollbringen! Wähle einen der Folgenden.

Energieschild

Du kannst einen temporären Energieschild um dich herum aktivieren. Dieser Schild absorbiert eine Menge an Schaden in Höhe deiner IN + deiner Charakterstufe und verhindert so, dass du diesen Schaden erleidest. Der Schild löst sich auf, nachdem er diese Menge an Schaden absorbiert hat oder nach 1 Minute pro Charakterstufe, je nachdem, was zuerst eintritt. Du kannst den Energieschild nicht wieder aktivieren, bis du einen Reservepunkt ausgibst, um nach einer 10-minütigen Rast Trefferpunkte zurückzuerlangen (S. 84). **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Geistesbeeinflussung auslagern

Einmal pro Tag, nachdem dir ein Willenswurf gegen einen Effekt misslungen ist, kannst du diesen Effekt stattdessen in deinen Exokortex auslagern. Tust du das, wirst du von diesem Effekt nicht betroffen. **Aktion:** Keine.

Nachtsichtprozessor

Du kannst besser in dunklen Umgebungen sehen und erhältst dadurch Dunkelsicht (S. 73) mit einer Reichweite von 18 m. **Aktion:** Keine.

Übertaktung

Du verbesserst die Reaktionsgeschwindigkeit deines Exokortex'. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und Reflexwürfe. **Aktion:** Keine.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Visueller Datenprozessor

Du bemerkst selbst die kleinsten Bewegungen und Vibrationen. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Aktion: Keine.

F Trage deine Improvisation in Abschnitt F ein.



STUFEN-AUFSTIEG!

MECHANIKER DER 3. STUFE

ÜBERLASTEN

Du kannst bei einem elektronischen Gerät in deinem Feld oder einem benachbarten Feld (auch diagonal) einen Kurzschluss auslösen, wodurch es bis zum Ende deines nächsten Zuges aufhört zu funktionieren. Du kannst Waffen anvisieren, die Energieschaden (S. 78) verursachen, Rüstungsverbesserungen (S. 59) sowie andere technische Geräte. Wenn jemand das anvisierte Gerät in der Hand hält oder bei sich trägt, kann er einen Reflexwurf (SG = 11 + IN) ablegen; Bei Erfolg schlägt diese Fähigkeit fehl. Überlasten auf eine Tür anzuwenden, öffnet sie nicht, sondern verhindert, dass sie bis zum Ende deines nächsten Zuges verwendet werden kann. Sobald ein Gegenstand überlastet wurde, kann er für 1 Minute nicht ein weiteres Mal überlastet werden. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

F Trage „Überlasten“ in Abschnitt F ein.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

NEUES TALENT

Du hast eine neue Fähigkeit entwickelt! Wähle ein einzelnes beliebiges Talent von der Liste ab S. 52, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

H Trage dein neues Talent in Abschnitt H ein.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du kannst mit bestimmten Waffen zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn du mit einer Einfachen Nahkampfwaffe, einer Handfeuerwaffe oder einer Langwaffe Schaden verursachst, addiere 3 auf diesen Schaden.

STUFEN-AUFSTIEG!

MECHANIKER DER 4. STUFE

MECHANIKERTRICK

Du hast einen weiteren Trick gemeistert, der von deiner Expertise mit mechanischen und elektronischen Gegenständen profitiert. Wähle einen Mechanikertrick, den du noch nicht besitzt, von der Liste oben (siehe Mechaniker der 2. Stufe).

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 12 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

F Trage deinen Trick in Abschnitt F ein.

SOLDAT

Du bist durch und durch mit den Waffen des Krieges vertraut, auf einen bestimmten Kampfstil spezialisiert und bereit, für Zerstörung zu sorgen, wenn Gewalt erforderlich ist.

KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE

B Trage „Soldat“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.

D Schreibe „14“ in Abschnitt D, um deine Gesamt-Trefferpunkte einzutragen, und setze ein Häkchen im Kasten für Umgang mit „leichten“ und „schweren“ Rüstungen. Schreibe ebenfalls folgende Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	2	REFLEXWURF	0	WILLENSWURF	2
----------------	---	------------	---	-------------	---

G Schreibe „1“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl deinen Nahkampf- als auch deinen Fernkampfangriff. Setze auch ein Häkchen für den Umgang mit folgenden Waffen:

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN		FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN
HANDFEUERWAFFEN	LANGWAFFEN	GRANATEN

I Schreibe im Abschnitt I „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

ATHLETIK	INTERAKTION
MEDIZIN	ÜBERLEBENSKUNST

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Motivs (S. 24-25) bereits enthält, trage stattdessen „1“ in das Feld „Sonstige“ ein.

KAMPFSTIL

Du hast einen bevorzugten Kampfstil, der widerspiegelt, was für eine Art Soldat du bist. Wähle, ob du entweder primär im Nahkampf oder im Fernkampf besonders fähig sein willst. Du erhältst die jeweilige Stiltrategie des jeweiligen Kampfstils aus der folgenden Liste.

Fernkampfstil

Beim Fernkampfstil ermöglicht dir, zielgenaue Angriffe mit Fernkampfwaffen auszuführen, oftmals über eine weite Distanz und gegen Ziele in Deckung.

Zielgenauigkeit des Scharfschützen: Wenn du einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel mit Deckung (S. 80) ausführst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf.

Nahkampfstil

Beim Nahkampfstil geht es vorrangig um Schnelligkeit und Aggressivität, um mitten ins Handgemenge zu gelangen, indem deine Bewegungsrate und Reaktionsgeschwindigkeit steigt.

Schnelle Reaktionen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe und erhöhst deine Bewegungsrate um 3 m.



F Vermerke deinen Kampfstil in Abschnitt F.



NUN DA DU DEINE SOLDATEN-FÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.

STUFEN-AUFSTIEG!

SOLDAT DER 2. STUFE

WAFFENFOKUS

Du verfügst über umfangreiches Training mit einer bestimmten Waffenart, wodurch du deine Ziele leichter triffst. Wähle eine Waffenart aus der folgenden Liste aus. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe mit dieser Waffenart.

Einfache Nahkampfwaffen
Handfeuerwaffen

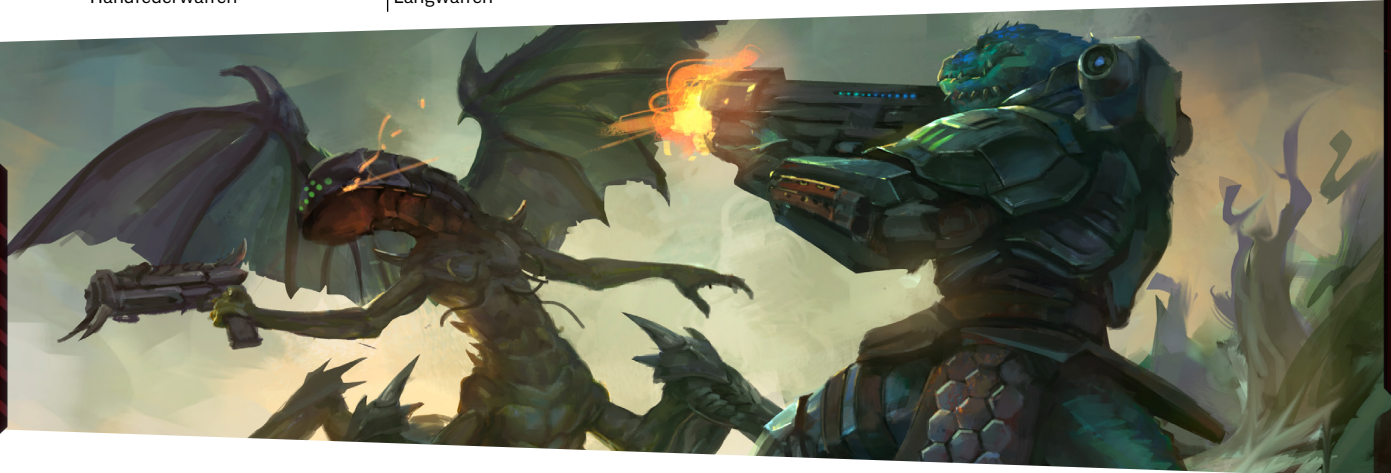
Fortschrittliche Nahkampfwaffen
Langwaffen

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 14 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

F Trage „Waffenfokus“ sowie deine gewählte Waffenart in Abschnitt F ein.



STUFEN-AUFSTIEG!

SOLDAT DER 3. STUFE

AUSRÜSTUNGSKNIFF

Du wirst besser darin, deine Waffen mit vernichtender Wirkung einzusetzen. Wähle einen Ausrüstungskniff aus der folgenden Liste. Wenn du auf der 1. Stufe den Nahkampfstil ausgewählt hast, solltest du Nahkämpfer wählen. Wenn du auf der 1. Stufe den Fernkampfstil ausgewählt hast, solltest du Fernkampfgenaugigkeit wählen.

Fernkampfgenaugigkeit

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Nahkämpfer

Wenn du mit einer Nahkampfwaffe Schaden verursachst, addiere deine halbe ST (abgerundet) auf diesen Schaden, zusätzlich zu all deinen normalen Schadensboni.

F Trage deinen Ausrüstungskniff in Abschnitt F ein.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 14 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

NEUES TALENT

Du hast eine neue Fähigkeit entwickelt! Wähle ein einzelnes beliebiges Talent von der Liste ab S. 52, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

H Trage dein neues Talent in Abschnitt H ein.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du kannst mit bestimmten Waffen zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn du mit einer Einfachen Nahkampfwaffe, einer Fortschrittlichen Nahkampfwaffe, einer Handfeuerwaffe oder einer Langwaffe Schaden verursacht, addiere 3 auf diesen Schaden.

STUFEN-AUFSTIEG!

SOLDAT DER 4. STUFE

KAMPFTALENT

Soldaten haben eine extreme Begabung für den Kampf. Du erhältst ein kampforientiertes Talent (S. 52-55) von der folgenden Liste. Du musst alle Voraussetzungen dieses Talents erfüllen. Wenn du auf der 1. Stufe den Nahkampfstil ausgewählt hast, sind Doppelschlag, Nahverteidigung oder Koordinierter Schuss gute Wahlen. Wenn du auf der 1. Stufe den Fernkampfstil ausgewählt hast, ist Fernschuss eine gute Wahl. Tödliche Zielgenauigkeit und Verbesserte Initiative sind gute Wahlmöglichkeiten für beide Arten von Soldat.

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 14 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Doppelschlag	Eröffnungssalve	Fernschuss
Koordinierter Schuss	Leibwächter	Leichtfüßigkeit
Nahverteidigung	Tödliche Zielgenauigkeit	Verbesserte Initiative

H Trage dein Kampftalent in Abschnitt H ein.

TECHNOMAGIER

Du nutzt dein umfassendes Verständnis der Verbindung zwischen Technologie und Magie, um die Realität deinen Bedürfnissen anzupassen.



KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE

B Trage „Technomagier“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.

D Schreibe „10“ in Abschnitt D, um deine Gesamt-Trefferpunkte einzutragen, und setze ein Häkchen im Kasten für Umgang mit „leichten“ Rüstungen. Schreibe ebenfalls folgende Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	0	REFLEXWURF	0	WILLENSWURF	2
----------------	---	------------	---	-------------	---

G Schreibe „0“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl deinen Nahkampf- als auch deinen Fernkampfangriff. Setze auch ein Häkchen für den Umgang mit folgenden Waffen:

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN	HANDFEUERWAFFEN
-------------------------	-----------------

I Schreibe im Abschnitt I „3“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

HEIMLICHKEIT	MYSTIK
TECHNIK	WISSENSCHAFT

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Motivs (S. 24-25) bereits enthält, trage stattdessen „1“ in das Feld „Sonstige“ ein.

ZAUBERSPEICHER

Du hast einen Zauberspeicher erschaffen, welcher es dir erlaubt Zauber effektiv zu speichern und zuzugreifen. Du entscheidest selbst, welche Form dieser Speicher annimmt: Es könnte sich um ein technologisches Implantat, einen Ring oder sogar eine Tätowierung handeln. Ein Mal pro Tag kannst du deinen Zauberspeicher aktivieren, um einen dir bekannten Zauber zu wirken, ohne dessen Zauberplatz zu verbrauchen.

Aktion: Einen Zauber wirken.

F Trage „Zauberspeicher“ in Abschnitt F ein.

ZAUBER

Du kannst Technomagierzauber des 0. und 1. Grades (S. 41 und 42) wirken. Der Abschnitt „Einen Zauber wirken“ (S. 82-83) bietet mehr Informationen zum Einsatz von Zaubern.

Du kennst zu Beginn vier Zauber des 0. Grades; wähle sie von der Liste auf S. 41. Du kannst diese Zauber pro Tag so oft wirken, wie du willst.

Du kennst zu Beginn zwei Zauber des 1. Grades; wähle sie von der Liste auf S. 42. Auch erhältst du zwei Zauberplätze des 1. Grades (S. 82) – oder drei, wenn dein Weisheitswert 12 oder höher beträgt.

Du kannst einen Zauberplatz des 1. Grades verwenden, um einen beliebigen Zauber des 1. Grades zu wirken, den du kennst. Sobald dir die Zauberplätze ausgehen, kannst du keine weiteren Zauber des 1. Grades wirken. Du erhältst alle deine Zauberplätze alle 24 Stunden zurück, sofern du für 8 Stunden rastest (S. 72).

K Schreibe deine Zauber und Gesamtmenge an Zauberplätzen des 1. Grades in den Abschnitt K.

! NUN DA DU DEINE TECHNOMAGIER-FÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.

TECHNOMAGIERZAUBER DES 0. GRADES

BENOMMENHEIT



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du wählst einen Gegner mit einem HG von 3 oder niedriger und sorgst dafür, dass er seinen nächsten Zug verliert! Er kann einen Willenswurf ablegen (SG = 10 + IN), um den Effekt zu negieren. Eine Kreatur, die durch diesen Zauber den Zustand Benommen erhält, kann für 1 Minute kein weiteres Mal von diesem Zauber betroffen werden. Dieser Zauber wirkt nicht gegen Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit Nicht lebend.

ENERGIESTRAHL



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer augenblicklich

Du verschießt einen Strahl aus Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure (wähle jedes Mal, sobald du diesen Zauber wirkst) auf einen Gegner oder Gegenstand. Lege einen Fernkampfgriffswurf (S. 79) gegen es ab. Triffst du, verursacht der Strahl 1W3 Schaden der ausgewählten Energieart.

GEISTERHAFTES GERÄUSCH



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Charakterstufe

Du erschaffst ein Geräusch mit der Lautstärke von bis zu 20 normalen Menschen. Daher kannst du Rufe, Gesang, Unterhaltung oder Gehgeräusche erschaffen, sowie Kampfgeräusche oder kleinere Explosionen. Du kannst Geräusche erzeugen, die wie Maschinen oder das Brüllen eines fremdartigen Raubtiers klingen, aber du kannst keine konkreten Geräusche erschaffen wie verständliche Sprache oder das exakte Brummen des Triebwerkes eines bestimmten Raumschiffs.

MAGIE ENTDECKEN



Reichweite 18 m

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Du entdeckst alle magischen Zauber, Effekte, Gegenstände und Objekte (einschließlich denen auf Kreaturen oder diese betreffende) in Reichweite, die du sehen kannst. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du spüren, ob sich derlei Dinge in Reichweite befinden. Eine Runde später weißt du, wie viele es sind. Eine weitere Runde später weißt du genau, welche Dinge magisch sind. Du kannst auf diesem Wege keine magischen Fallen entdecken.

PSYCHOKINETISCHE HAND



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Du kannst einen kleinen, nicht getragenen Gegenstand aus der Entfernung anheben. Einmal pro Runde kannst du den Gegenstand bis zu 4,50 m in eine beliebige Richtung bewegen. Der Zauber endet, falls die Entfernung zwischen dir und dem Gegenstand 7,50 m überschreitet. Du kannst keine komplexen Handlungen vornehmen, wie etwa das Abfeuern einer Waffe oder das Bedienen eines Computers, aber du kannst eine mechanische Tür schließen oder einen einfachen Knopf drücken.

TANZENDE LICHTER



Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 1 minute

Du erschaffst bis zu vier Lichter, die kleinen Scheinwerfern ähneln. Die Lichter müssen zusammen innerhalb 3 m voneinander bleiben, können sich in einer Runde aber bis zu 30 m weit bewegen. Ein Licht erlischt, wenn die Entfernung zwischen ihm und dir 30 m übersteigt. Du kannst nur einen Zauber *Tanzende Lichter* auf einmal aktiv haben.

TELEPATHISCHE BOTSCHAFT



Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

Du kannst eine kurze telepathische Botschaft an bis zu eine Kreatur pro Charakterstufe, die du hast, 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.

ZAUBERTRICK



Reichweite 3 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Sobald er einmal gewirkt wurde, ermöglicht dir *Zaubertrick*, für 1 Stunde einfache magische Effekte zu erzeugen. Die Effekte sind nur klein. Du kannst einen nicht getragenen Gegenstand mit einem Gewicht von 1 Pfund oder weniger langsam anheben. Du kannst jede Runde Gegenstände in einem Würfel mit 30 cm Seitenlänge verändern, indem du sie einfärbst, säuberst, beschmutzt, kühlst, aufwärmst oder ihnen einen bestimmten Geschmack verleihst. Du kannst kleine Gegenstände erschaffen, aber sie sehen künstlich aus und sind extrem zerbrechlich (sie können also nicht als Werkzeuge oder Waffen benutzt werden). Jede tatsächliche Veränderung eines Gegenstandes (abgesehen davon, es zu bewegen, zu reinigen oder es schmutzig zu machen) hält nur 1 Stunde vor.



TECHNOMAGIERZAUBER DES 1. GRADES

GESCHÄRFTE SINNE



Reichweite Berührung | **Wirkungsdauer** 1 Minute/Charakterstufe
Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

MAGISCHES GESCHOSS



Reichweite 30 m | **Wirkungsdauer** augenblicklich
Dufeuerst zwei Geschosse aus magischer Energie ab, die Gegner unfehlbar treffen (die Kreaturen müssen trotzdem gültige Ziele sein) und jeweils 1W4+1 Energieschaden verursachen. Du kannst nicht auf bestimmte Teile einer Kreatur zielen, und Gegenstände werden durch diesen Zauber nicht beschädigt.

Du kannst einen einzelnen Feind oder zwei Feinde innerhalb von 4,50 m voneinander als Ziel wählen, aber jedes Geschoss kann nur eine einzelne Kreatur treffen. Du musst die Ziele festlegen, bevor du den Schaden auswürfelst.

Wenn du in dem Zug, in dem du diesen Zauber wirkst, deine Bewegung aufgibst, kannst du drei statt zwei Geschosse (auf bis zu drei Gegner) abfeuern.

PFORTE ZUHALTEN



Reichweite 30 m | **Wirkungsdauer** 1 Minute/Charakterstufe
Dieser Zauber hält eine Tür, ein Tor, einen Fensterladen oder ein Fenster aus einem herkömmlichen Material (Metall, Plastik, Stein, Holz usw.) auf magische Weise zu, so als wäre die Pforte ver- und abgeschlossen. Der Zauber *Klopfen* (S. 45) kann *Pforte zuhalten* aufheben. Addiere 5 auf den normalen SG zum gewaltsamen Öffnen (Spielleiterhandbuch S. 46) oder das Hacken (Spielleiterhandbuch S. 47) eines von diesem Zauber betroffenen elektronischen Schlosses.

SCHMIEREN



Reichweite 7,50 m | **Wirkungsdauer** 1 Minute/Charakterstufe
Du bedeckst einen Bereich von 1 m² mit einer Schicht aus rutschiger Schmiere. Jede Kreatur, die sich im Wirkungsbereich befindet, sobald der Zauber gewirkt wird, muss einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen (SG = 11 + IN) oder sie stürzt und verliert ihre nächste Bewegung. Eine Kreatur, die versucht, innerhalb des Wirkungsbereichs zu gehen oder ihn zu durchqueren, muss zuerst einen Fertigkeitwurf für Athletik ablegen (SG = 10). Hat die Kreatur Erfolg, kann sie sich bewegen, aber jedes mit Schmiere bedeckte Feld erfordert zusätzliche 1,50 m (1 Feld) der Bewegungsrate. Misslingt einer Kreatur der Wurf, kann sie sich nicht bewegen. Misslingt einer Kreatur der Wurf um 5 oder mehr, stürzt sie zusätzlich und verliert ihre nächste Bewegung.

SCHWACHES HOLOGRAFISCHES ABBILD



Reichweite 120 m | **Wirkungsdauer** 1 Runde
Du verwebst nahe Photonen zu illusorischen Hologrammen, die fast jede Form annehmen können, die du dir vorstellst. Diese Hologramme sind für gewöhnlich effektiv gegen Kameras, Roboter und lebende Kreaturen. Das Abbild umfasst keinen Ton, Geruch, keine Struktur oder Temperatur und es kann sich nicht über vier Würfel mit je 3 m Seitenlänge hinaus ausdehnen. Du kannst das Abbild innerhalb der Größe des Effekts bewegen. Wann immer du diesen Zauber wirkst, kannst du in folgenden Zügen die Aktion *Besondere Fähigkeit einsetzen* aufwenden, um das Hologramm aufrecht zu erhalten, was keine weiteren Zauberplätze verbraucht.

STRAHLUNG ENTDECKEN



Reichweite 36 m | **Wirkungsdauer** 10 Minuten/Charakterstufe
Du entdeckst jedwede Strahlung in Reichweite. Dieser Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 1 m dicke Erde oder Holz, 30 cm Stein,

2,5 cm herkömmlichen Metalls, eine dünne Schicht Blei oder jede Art von Energiefeld blockiert ihn.

STROMSCHLAG



Reichweite Berührung | **Wirkungsdauer** augenblicklich
Du berührst einen Gegner oder Gegenstand mit einem von dir gehaltenen Gegenstand, der Elektrizität nutzt. Lege einen Nahkampfangriffswurf (S. 78) gegen das Ziel ab. Triffst du, entlädt sich ein unkontrollierter Spannungsstoß aus deinem elektrischen Gerät und fügt deinem Ziel 4W6 Elektrizitätsschaden zu. Alternativ kannst du ein elektronisches Gerät, das dein Ziel bei sich trägt (oder ein Ziel, das selbst ein elektronisches Gerät ist, wie etwa ein Roboter) direkt berühren, was dir einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf verleiht.

STURZ VERLANGSAMEN



Reichweite 7,50 m | **Wirkungsdauer** 1 Runde/Charakterstufe
Du kannst einen fallenden Gegenstand oder eine fallende Kreatur pro Charakterstufe als Ziel wählen. Alle Ziele müssen sich innerhalb von 6 m voneinander befinden. Die betroffenen Ziele fallen augenblicklich langsamer und erleiden bei ihrer Landung keinen Schaden. Du kannst diesen Zauber auch wirken, wenn es nicht dein Zug ist (du kannst ihn demnach wirken, sobald eine Kreatur fällt, aber bevor sie auf dem Boden auftrifft), aber wenn du dies tust, verlierst du deine Aktion in deinem nächsten Zug.

ÜBERHITZEN



Reichweite 4,50 m | **Wirkungsdauer** augenblicklich
Du sammelst die von Körpern und Geräten in deiner Nähe abgegebene Wärme und stößt sie in Form eines 4,50 m langen Kegels (S. 83) von dir ausgehend aus, welche Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich 2W8 Feuerschaden zufügt. Jede Kreatur im Wirkungsbereich kann einen Reflexwurf ablegen (SG = 11 + IN) und nimmt nur halbierten Schaden (abgerundet), wenn sie ihn besteht.

WAFFE ÜBERLADEN



Reichweite Berührung | **Wirkungsdauer** 1 Runde
Du überladest eine Waffe. Wenn der nächste Angriff der Waffe trifft (vorausgesetzt, dieser wird vor dem Ende der nächsten Runde ausgeführt), verursacht der Angriff 4W6 zusätzlichen Schaden. Falls die Waffe allerdings mehreren Kreaturen Schaden zufügt, verursacht sie stattdessen 2W6 zusätzlichen Schaden. Dieser Bonusschaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der Waffe.



STUFEN- AUFSTIEG!

TECHNOMAGIER DER 2. STUFE

MAGISCHER HACK

Deine Macht, die Fäden zu sehen, welche Magie und Technologie verbinden, erlaubt dir, die Wirkung des einen oder anderen zu erhöhen. Wähle, ob du entweder deine Zauber oder deine Waffen verstärken möchtest. Du erhältst den Magischen Hack deiner Wahl aus der folgenden Liste.

Zauber verbessern

Aufgeladener Zauber: Einmal pro Tag kannst du Energie aus einem von dir gehaltenen technischen Gegenstand oder einer von dir gehaltenen technischen Waffe ziehen, um einen Zauber, den du kennst, zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen (selbst wenn du für diesen Tag keine Zauberplätze mehr übrighast). **Aktion:** Einen Zauber wirken.

F Trage deinen Magischen Hack in Abschnitt F ein.



STUFEN- AUFSTIEG!

TECHNOMAGIER DER 3. STUFE

ZAUBERFOKUS

Dank sorgfältiger Studien der Mysterien der Magie und des Universums erlernst du Methoden, die es erschweren, deinen Zaubern zu widerstehen. Du erhältst Zauberfokus (S. 55) als ein Bonustalent, das den Schwierigkeitsgrad von Zaubern, die du wirkst, um 1 erhöht.

F Trage „Zauberfokus“ in Abschnitt F ein.

TECHNIKWISSEN

Du vernetzt deinen Verstand neu, um größeres Verständnis für die Natur von Magie und Technik zu erhalten. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Mystik und Technik.

F Trage „Technikwissen“ in Abschnitt F ein.

NEUE ZAUBER UND ZAUBERPLATZ

Du erlernst neue Zauber! Wähle einen Zauber des 1. Grades (S. 42), den du noch nicht kennst. Du kannst Zauberplätze des 1. Grades verwenden, um diesen Zauber zu wirken. Darüber hinaus erhöht sich deine Gesamtmenge an Zauberplätzen des 1. Grades um 1! Wähle schließlich einen

D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 10 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Waffen verbessern

Verstärkte Waffe: Wenn du die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff mit einer Waffe ausführst, kannst du einen Zauberplatz aufwenden, um diesen Angriff zu verbessern (statt diesen Zauberplatz zu nutzen, um einen Zauber zu wirken). Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Angriffswurf, und die Waffe verursacht 1W6 zusätzlichen Schaden, wenn du triffst. **Aktion:** Angriff.

K Trage deine Zauber in Abschnitt K

NEUE ZAUBER

Du erlernst neue Zauber! Wähle einen Zauber des 1. Grades (S. 42), den du noch nicht kennst. Du kannst Zauberplätze des 1. Grades verwenden, um diesen Zauber zu wirken. Wähle darüber hinaus einen Zauber des 0. Grades (S. 41), den du noch nicht kennst. Du kannst diesen Zauber pro Tag so oft wirken, wie du möchtest.



D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 10 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	REFLEXWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Zauber des 0. Grades (S. 41), den du noch nicht kennst. Du kannst diesen Zauber pro Tag so oft wirken, wie du möchtest.

K Trage deine Zauber in Abschnitt K ein und aktualisiere deine Gesamtmenge an Zauberplätzen des 1. Grades.

NEUES TALENT

Du hast eine neue Fähigkeit entwickelt! Wähle ein einzelnes beliebiges Talent von der Liste ab S. 52, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

H Trage dein neues Talent in Abschnitt H ein.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du kannst mit bestimmten Waffen zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn du mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder einer Handfeuerwaffe Schaden verursachst, addiere 2 auf diesen Schaden.

STUFEN- AUFSTIEG!

TECHNOMAGIER DER 4. STUFE



D G Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE Addiere 10 + KO

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

MAGISCHER HACK

Deine Manipulation des Zaubercodes führt dich zu einer neuen Entdeckung auf dem Feld der Magie. Wähle einen der folgenden Magischen Hacks.

Selektives Zielen

Du kannst den Wirkungsbereich deiner Zauber verändern. Wenn du einen Zauber mit Wirkungsdauer „augenblicklich“ und einem Wirkungsbereich wirkst, wie etwa den Zauber Überhitzen (S. 42), kannst du ihn so formen, dass er einen deiner Verbündeten nicht betrifft. Wähle ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers, welches von dem Zauber nicht betroffen wird.

Aktion: Keine.

Technik stören

Deine Fähigkeit zur Handhabung der Magie erlaubt dir, Angriffe mit technischen Waffen zu kontern. Einmal pro Runde, sobald du Schaden durch eine technische Quelle erleiden würdest, die ausdrücklich dich zum Ziel hat, kannst du versuchen, den Angriff zu stören. Verbrauche einen Zauberplatz und wirf einen W20. Zeigt der Würfel 11 oder höher, verursacht der Angriff nur halbierten Schaden (abgerundet). Andernfalls verursacht der Angriff normalen Schaden. **Aktion:** Keine.

Technomagisches Waffenverständnis

Du kannst dich deiner Magie bedienen, um deine Kampfkraft zu erhöhen. Dreimal pro Tag kannst du vorübergehend lernen, eine Waffe im Kampf zu verwenden. Wähle eine einzelne Waffe; du erhältst den Umgang mit dieser (und jeder damit identischen) Waffe für eine Wirkungsdauer von 4 Minuten oder bis du mit ihr viermal angegriffen hast, je nachdem, was zuerst eintritt. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Temporäre Technik generieren

Du kannst Technologie aus dem Nichts erschaffen. Du kannst einen Zauberplatz aufwenden, um vorübergehend aus roher Magie ein Stück technischer Ausrüstung zu erschaffen. Wähle eines der folgenden (Einzelheiten zu ihnen findest du auf S. 66-67): Automatischer Wurfhaken, Chemischer Analysator, Medipack, Raumanzug, Werkzeugsatz

oder Erweiterter Werkzeugsatz. Der Gegenstand erscheint in deinen Händen oder in einem angrenzenden Feld und bleibt für 4 Minuten bestehen, bevor er wieder verschwindet. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

Zauberschaden erhöhen

Wenn du einen Zauber mit Wirkungsdauer „augenblicklich“ wirkst, der Schaden verursacht, wie etwa Stromschlag (S. 42), kannst du den Schaden des Zaubers um 2 erhöhen. Wendest du dies auf Magisches Geschoss (S. 42) an, gilt der erhöhte Schaden nur für ein Geschoss.

Aktion: Keine.

Zauberwiderstand

Du bist magischen Angriffen gegenüber widerstandsfähiger. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe für Reflex, Willen und Zähigkeit gegen Zauber und andere magische Effekte. **Aktion:** Keine.



F Trage deinen Magischen Hack in Abschnitt F ein.

NEUE ZAUBER UND ZAUBERPLÄTZE

Du lernst, Zauber des 2. Grades zu wirken! Wähle zwei Zauber des 2. Grades von der Liste auf S. 45. Auch erhältst du 2 Zauberplätze des 2. Grades – oder drei, wenn dein Weisheitswert 14 oder höher ist. Du kannst einen Zauberplatz des 2. Grades verwenden, um einen beliebigen Zauber des 1. oder 2. Grades zu wirken, den du kennst. Du erhältst alle deine Zauberplätze alle 24 Stunden zurück, sofern du für 8 Stunden rastest (S. 72).



K Schreibe deine Zauber und Gesamtmenge an Zauberplätzen des 2. Grades in den Abschnitt K.



TECHNOMAGIERZAUBER DES 2. GRADES

ATZENDE UMWANDLUNG



Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 2 Rundes

Du schleuderst magische Naniten, die Wasserdampf um dein Ziel herum in tödliche Säure umwandeln. Lege einen Fernkampfangriffswurf (S. 79) gegen einen einzelnen Gegner oder Gegenstand ab. Triffst du, erleidet das Ziel 4W4 Säureschaden und erleidet während der Wirkungsdauer des Zaubers am Ende seines Zugs in jeder Runde 5 Säureschaden zusätzlich.

HOLOGRAFISCHES ABBILD



Reichweite 120 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Dieser Zauber funktioniert genau wie der Zauber *Schwaches Holografisches Abbild* (S. 42), aber das Hologramm kann kleinere Geräusche umfassen (allerdings keine verständliche Sprache). Das Abbild existiert 2 zusätzliche Runden (12 Sekunden), nachdem du aufgehört hast, die Aktion *Besondere Fähigkeit einsetzen* aufzuwenden, um es aufrecht zu erhalten.

KLOPFEN



Reichweite 30 m

Wirkungsdauer augenblicklich

Du wählst ein einzelnes physisches oder elektronisches Schloss innerhalb der Wirkungsreichweite und der Zauber versucht es zu öffnen. Werf einen W20 und addiere 14. Entspricht das Ergebnis dem SG des Schlosses oder übertrifft diesen, dann öffnet sich das Schloss und bleibt offen.

MIKROBOTANGRIFF



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du bildest eine Wolke aus faustgroßen fliegenden Mikrobots, die einen 3 m x 3 m großen Bereich füllt und sich Felder mit anderen Kreaturen teilen kann. Jeder Gegner im selben Feld wie die Mikrobots erleidet einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse und seine Angriffswürfe. Nachdem du diesen Zauber gewirkt hast und nachdem du die Aktion *Besondere Fähigkeit einsetzen* ausgeführt hast, um die Wolke aufrechtzuerhalten, verfolgen die die Mikrobots den nächstgelegenen Gegner mit einer Flug-Bewegungsrate von 6 m. Wann immer du diesen Zauber wirkst, kannst du in folgenden Zügen die Aktion *Besondere Fähigkeit einsetzen* aufwenden, um die Wolke aufrecht zu erhalten, was keine weiteren Zauberplätze verbraucht.

MONSTERBENOMMENHEIT



Reichweite 30 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Dieser Zauber funktioniert genau wie der Zauber *Benommenheit* (S. 41), kann aber jede einzelne Kreatur mit bis zu HG 5 betreffen, und der SG des Willenswurfs des Ziels beträgt 12 + WE. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen mit der Verteidigungsfähigkeit *Nicht lebend*.

NANOBOTS INJIZIEREN



Reichweite Berührung

Wirkungsdauer augenblicklich

Du erschaffst winzige Nanobots und injizierst sie in einen lebenden oder robotischen Gegner. Lege einen Nahkampfangriff gegen das Ziel ab. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 4W8 Schaden und erleidet den Zustand *Wankend* (S. 87). Das Ziel kann einen Zähigkeitswurf ablegen (SG = 12 + IN); bei Erfolg erleidet es nur halbierten Schaden (abgerundet) und erleidet den Zustand *Wankend* nicht.

SCHWEBEN



Reichweite 7,50 m

Wirkungsdauer 1 Minuten/Charakterstufe

Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du deine normale Bewegung aufgeben, um dich selbst oder eine bereitwillige oder bewusstlose Kreatur pro Runde 6 m aufwärts oder abwärts (nicht aber horizontal) zu bewegen. Eine schwebende Kreatur, die mit einer Nahkampf- oder Fernkampfwaffe angreift, findet dabei kaum Halt. Der erste Angriffswurf erleidet einen Malus von -1, der zweite -2 und so weiter, bis zu einem Maximum von -5.

SPIEGELBILDER



Reichweite persönlich

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Du erschaffst 1W4 holografische Doppelgänger deiner selbst, die sich dein Feld mit dir teilen. Diese Duplikate machen es Gegnern schwer, dich zu treffen. Diese Abbilder bewegen sich mit dir mit und ahmen deine Bewegungen, Geräusche und Aktionen genau nach. Wenn ein Gegner dich mit einem Angriff (oder einem Zauber, der einen Angriffswurf erfordert) treffen würde, wirf einen W20. Zeigt der Würfel 1-10, wirst du normal getroffen. Zeigt der Würfel 11-20, wird stattdessen einer deiner holografischen Doppelgänger zerstört.

UNSICHTBARKEIT



Reichweite Berührung

Wirkungsdauer 1 Minute/Charakterstufe

Du machst einen Verbündeten (sowie dessen Ausrüstung) unsichtbar. Eine unsichtbare Kreatur kann nicht angegriffen oder zum Ziel eines Zaubers werden, außer der Angreifer hat eine Möglichkeit, unsichtbare Dinge zu sehen (siehe etwa der Zauber *Unsichtbares sehen* siehe unten). Der Zauber *Unsichtbarkeit* endet vorzeitig, wenn die unsichtbare Kreatur angreift oder einen schädlichen Zauber wirkt.

UNSICHTBARES SEHEN



Reichweite persönlich

Wirkungsdauer 10 Minuten/Charakterstufe

Unsichtbare Gegenstände und Kreaturen (wie etwa jene, die von dem Zauber *Unsichtbarkeit* betroffen sind) werden für dich als durchscheinende Silhouetten sichtbar. Dies ermöglicht dir nicht, Kreaturen zu sehen, die sich einfach nur mittels Heimlichkeit oder hinter einer Mauer verstecken oder die auf sonstige Weise schwer zu sehen sind.



FERTIGKEITEN

Fertigkeiten stellen einige deiner grundlegendsten Fähigkeiten dar, egal ob du ein kampferfahrener Soldat bist, der einen Gegner mit einem Blick erstarren lassen kann, ein geselliger Gesandter, der sich jeder gesellschaftlichen Situation anpassen vermag, oder ein genialer Technomagier, der Kenntnisse zu allen Wissensgebieten in der Galaxis besitzt.

Die *Starfinder-Einsteigerbox* verwendet 10 verschiedenen Fertigkeiten. Unten findest du eine Liste aller Fertigkeiten und ihrer häufigsten Anwendungsmöglichkeiten (auch Aktivitäten genannt).

FERTIGKEIT	AKTIVITÄTEN
Athletik	Balancieren, Klettern, Springen, Schwimmen
Heimlichkeit	Verstecken
Interaktion	Einstellung verändern, Lügen, Informationen sammeln
Kultur	Schrift entziffern, Wissen abrufen
Medizin	Erste Hilfe, Tödliche Wunden behandeln
Mystik	Magischen Gegenstand identifizieren, Wissen abrufen
Technik	Mechanismus ausschalten, Steuerung, Computer bedienen
Überlebenskunst	Spuren folgen, Orientierung
Wahrnehmung	Bemerken, Suchen
Wissenschaft	Eine Kreatur identifizieren, Wissen abrufen

FERTIGKEITEN AUF DER 1. STUFE

Auf der 1. Stufe entscheidest du, in welchen Fertigkeiten du besonders gut bist.

Wähle deine Fertigkeiten

Auf der 1. Stufe sagt dir deine Klasse (S. 26–45), welche Fertigkeiten deine **Klassenfertigkeiten** sind. Dein Motiv (S. 24–25) könnte dich mit einer weiteren Klassenfertigkeit ausstatten. Im Einsatz dieser Fertigkeiten bist du ziemlich versiert.

Auf der 1. Stufe kannst du auch eine einzelne Fertigkeit (zwei, wenn du ein Mensch bist) als deine **geübte Fertigkeit** wählen. Dies stellt deine erhöhte Spezialisierung auf bestimmte Fähigkeiten, Wissensgebiete und Talente dar. Du kannst keine Fertigkeit wählen, die bereits eine deiner Klassenfertigkeiten ist. Du bist besser als der Durchschnitt im Einsatz einer geübten Fertigkeit.

Beachte, dass du dennoch jede Fertigkeit einsetzen kannst, auch wenn sie keine Klassen- oder geübte Fertigkeit ist. Es ist einfach nur schwerer, mit Fertigkeiten Erfolg zu haben, mit denen du dich nicht so gut auskennst.

I Schreibe „1“ auf die Zeile „Rang“ für deine geübte(n) Fertigkeit(en).

Berechne alle deine Gesamt-Fertigkeitsboni

Dein **Gesamt-Fertigkeitsbonus** ergibt sich aus dem Zusammenaddieren der folgenden Modifikatoren und Boni. Tu dies einmal für jede Fertigkeit. Diese ändern sich anschließend nur, wenn du neue Boni erhältst oder, im Falle von Klassen- und geübten Fertigkeiten, wenn du eine Stufe aufsteigst.

Attributsmodifikator: Jede Fertigkeit ist mit einem Attributsmodifikator verknüpft. Athletik verwendet ST, Interaktion verwendet CH und so weiter.

Klassenfertigungsbonus: Wenn es sich bei der Fertigkeit um eine Klassenfertigkeit handelt, addierst du deine Stufe + 3.

Bonus für Geübte Fertigkeit: Wenn es sich bei der Fertigkeit um eine geübte Fertigkeit handelt, addierst du deine Stufe.

Sonstiges Modifikatoren: Deine Volkszugehörigkeit, dein Motiv, deine Ausrüstung oder deine Talente können dir Boni oder Mali auf Fertigkeiten

verleihen. Wenn du ein Schirren bist, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Interaktion und Kultur (aufgrund deines Volksmerkmals Kulturelle Faszination). Wenn du ein/e Ysoki bist, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Technik und Überlebenskunst (aufgrund deines Volksmerkmals Schrottsammler). Wenn du ein/e Laschunta bist, wählst du zwei Fertigkeiten aus. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe für diese Fertigkeiten (aufgrund deines Volksmerkmals Kenntnisreich).

I Trage in Abschnitt I den jeweiligen Attributsmodifikator (ST, IN und so weiter) für jede Fertigkeit ein, zähle sie jeweils zusammen und trage deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus für jede Fertigkeit ein.

! KEHRE ZU SEITE 17 ZURÜCK, UM MIT DER ERSTELLUNG DEINES CHARAKTERS AUF STUFE 1 FORTZUFAHREN.

EINSATZ DEINER FERTIGKEITEN

Wenn du eine Fertigkeit einsetzen möchtest, um eine bestimmte Aktivität auszuüben, z. B. wenn du Athletik zum Springen, Mystik zum Identifizieren eines magischen Gegenstands oder Wahrnehmung zum Suchen einsetzen willst, lege einen **Fertigkeitswurf** ab (siehe unten), um zu ermitteln, wie erfolgreich du die beabsichtigte Aktivität im jeweiligen Augenblick absolvierst. Dann vergleichst du dein Ergebnis mit einer Zahl, die die Schwierigkeit der Aktivität darstellt. Diese Zahl wird als **Schwierigkeitsgrad (SG)** bezeichnet und hängt von der Fertigkeit und den Umständen ab. Wenn dein Fertigkeitswurf den SG erreicht oder übersteigt, bist du erfolgreich!

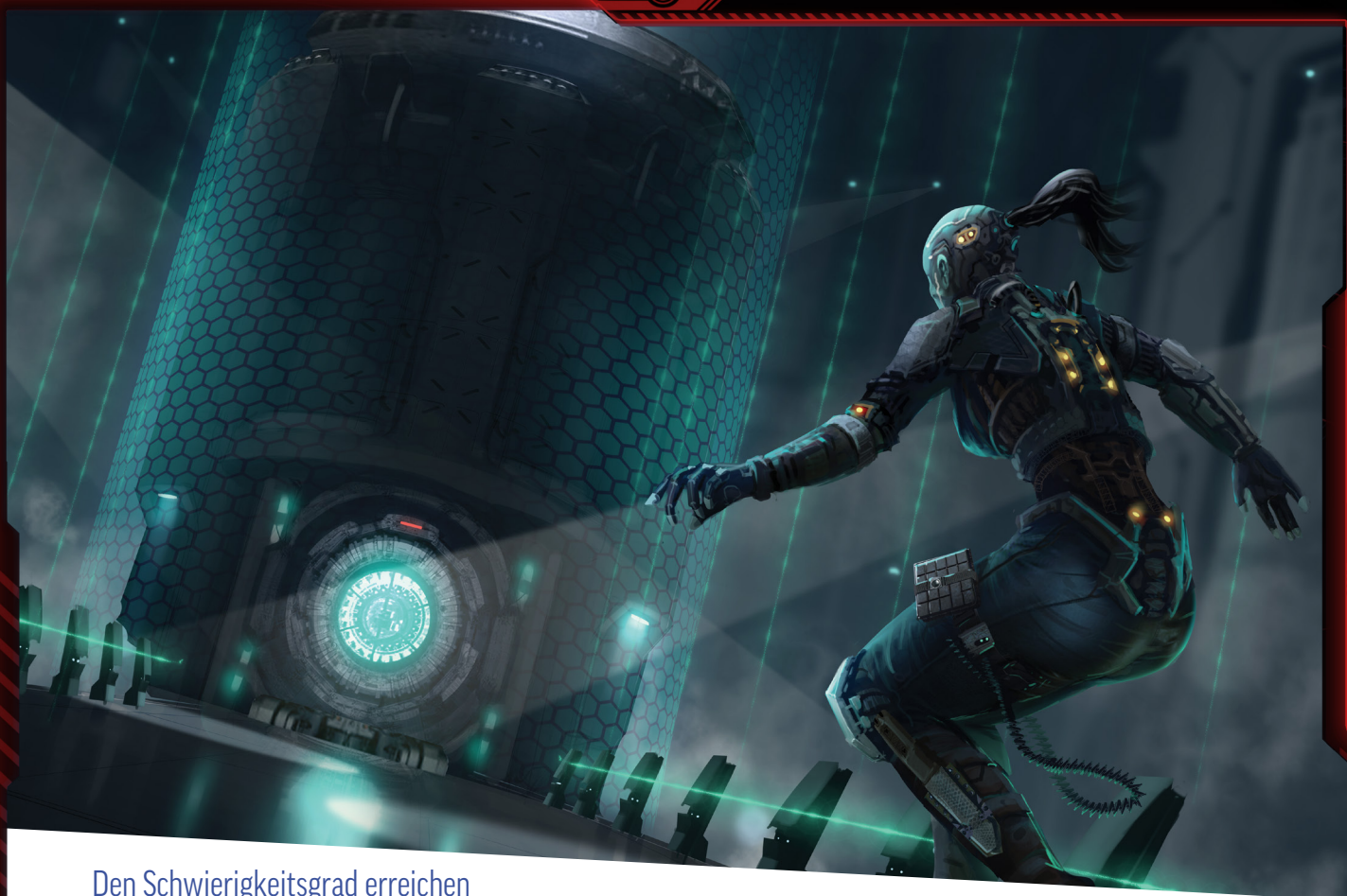
Fertigkeiten im Kampf einsetzen: Während des Kampfes (S. 76) musst du für einige Fertigkeitenaktivitäten die Aktion Eine Fertigkeit einsetzen (S. 81) ausführen. Diese Aktivitäten enthalten in ihren Beschreibungen „**Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen“. Andere Aktivitäten werden nicht mit der Aktion Eine Fertigkeit einsetzen ausgeführt, entweder weil sie eine Reaktion auf etwas darstellen, das gerade passiert, du sie als Teil deiner Bewegung einsetzt oder weil sie nicht im Kampf eingesetzt werden können (häufig, weil sie länger dauern als eine Aktion).

Eine Infosphäre nutzen: Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur, Mystik oder Wissenschaft ablegst, um Wissen abzurufen, erhältst du einen Bonus von +10, wenn du Zugriff auf eine Infosphäre oder einen heruntergeladenen Datensatz hast (*Spielleiterhandbuch* S. 50). Dies ist am häufigsten auf Raumschiffen oder in Siedlungen der Fall, in denen fortschrittliche Technologie allgegenwärtig ist.

Einen Fertigkeitswurf ablegen

Um einen Fertigkeitswurf abzulegen, würfelst du mit einem W20 und addierst deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus der jeweiligen Fertigkeit. Wenn du beispielsweise einen Fertigkeitswurf für Technik ablegst, addierst du deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus für die Fertigkeit Technik. Wie du deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus berechnen kannst, erfährst du oben. Wie bei vielen W20-Würfen können verschiedene weitere temporäre Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen.

FERTIGKEITSWURF = W20 + GESAMT-FERTIGKEITSBONUS



Den Schwierigkeitsgrad erreichen

Du vergleichst das Ergebnis deines Fertigkeitswurfs mit dem Schwierigkeitsgrad (SG) der Aktivität, an der du dich versuchst. Höhere SG sind schwieriger als niedrigere. Jede Fertigkeitsaktivität führt ihren üblichen SG auf, einige variieren jedoch je nach den Umständen. Der Spielleiter kann die SG auch um 5 bis 10 erhöhen (oder verringern), um Bedingungen darzustellen, die eine Aufgabe besonders schwierig (oder einfach) machen. Wenn dein Fertigkeitswurf den SG erreicht oder übersteigt, hast du Erfolg! Wenn das Ergebnis deines Fertigkeitswurfs niedriger ist als der SG, misslingt er, aber mach dir keine Sorgen! Ein Teil des Spaßes bei einem Rollenspiel besteht darin, im Spiel zu beschreiben, wie und warum einem Charakter etwas nicht gelungen ist – und was als nächstes passiert!

Konkurrierende Fertigkeitswürfe: Manchmal wird der Schwierigkeitsgrad einer Fertigkeitsaktivität nicht von der Aktivität oder dem Spielleiter festgelegt, sondern wird stattdessen von dem Ergebnis des Fertigkeitswurfs eines anderen Charakters vorgegeben. Dies wird als **konkurrierender Fertigkeitswurf** bezeichnet. Wenn zum Beispiel ein Weltraumgoblin sich versteckt und du versuchst, ihn zu finden, legst du einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ab und er einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit – dein Wahrnehmungswurf konkurriert mit dem Heimlichkeitswurf des Kobolds. Sein Wurfergebnis dient als SG für deine Wahrnehmung, um ihn zu finden. Wenn das Ergebnis deines Wahrnehmungswurfs mindestens dem Ergebnis des Heimlichkeitswurfs des Goblins entspricht, dann siehst du ihn!

FERTIGKEITSBESCHREIBUNGEN

In diesem Abschnitt wird jede Fertigkeit detailliert beschrieben, einschließlich des zugehörigen Attributsmodifikators (in Klammern) und einiger ihrer üblichen Aktivitäten. Der SL kann auch zulassen oder fordern, dass du Fertigkeiten für andere als die hier aufgeführten Aktivitäten einsetzt.

ATHLETIK (ST)

Du kannst Handlungen ausführen, die mit physischer Kraft und Eleganz zusammenhängen, z. B. Balancieren auf unebenem Untergrund, Erklimmen vertikaler Oberflächen, Springen über Hindernisse und Schwimmen.

Balancieren

SG 10-20

Wenn du während deiner Bewegung versuchst, auf einem schmalen Vorsprung (oder sogar einem Kabel) zu laufen, musst du einen Athletikwurf ablegen, um zu balancieren. Der SG hängt von der Breite der Oberfläche ab. Sollte dir der Fertigkeitswurf gelingen, kannst du dich um die Hälfte deiner Bewegungsrate (abgerundet) bewegen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, fällst du (*Spielleiterhandbuch*, S. 45)! Wenn du beim Gehen auf einer schmalen Oberfläche Schaden erleidest, musst du diesen Fertigkeitswurf ebenfalls bestehen oder du fällst.

BREITE DER OBERFLÄCHE

BREITE DER OBERFLÄCHE	SG
29 cm – 17 cm breit	10
16 cm – 5 cm breit	15
weniger als 5 cm breit	20

Klettern

SG 10-25

Wenn du während deiner Bewegung versuchst zu klettern, musst du einen Athletikwurf ablegen, um zu klettern. Der SG hängt davon ab, was du erkletterst. Sollte dir der Fertigkeitswurf gelingen, kannst du dich um die Hälfte deiner Bewegungsrate (abgerundet) bewegen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, bewegst du dich nicht fort – es sei denn, er misslingt dir um 5 oder mehr. In diesem Fall fällst du (*Spielleiterhandbuch*, S. 45)!

Du kannst nicht entlang einer vollkommen glatten Oberfläche klettern, aber du kannst an der Decke klettern, wenn diese über geeignete Haltegriffe verfügt. Während des Kletterns hast du den Zustand Auf dem Falschen Fuß (du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK), und du kannst nicht mit fortschrittlichen Nahkampfwaffen oder Langwaffen angreifen.

ZU ERKLETTERNDER GEGENSTAND/OBERFLÄCHE

ZU ERKLETTERNDER GEGENSTAND/OBERFLÄCHE	SG
Ein Kabel ohne Knoten oder ein Seil mit Knoten ohne Wand zum Dagegenstemmen	10

Eine raue Oberfläche oder eine Wand mit adäquaten Handgriffen, ein Kabel ohne Knoten ohne Wand zum Dagegenstemmen oder ein Vorsprung, von dem man herabbaumelt, während man sich nur mit den Händen festhält	15
Eine unebene Oberfläche mit kleinen/schmalen Handgriffen, z. B. eine Stein- oder Ziegelmauer	20
Eine relativ glatte Oberfläche mit gelegentlichen Handgriffen, z. B. die Wand einer Raumstation oder eine Eiswand	25

Springen

SG 5+

Wenn du während deiner Bewegung versuchst, horizontal oder vertikal zu springen, musst du einen Anlauf von 3 m nehmen und einen Athletikwurf ablegen. Sollte dir der Fertigkeitwurf gelingen, springst du über eine Distanz, die nicht größer ist als deine restliche Bewegungsrate. Misslingt dir der Fertigkeitwurf, fällst du (*Spieleiterhandbuch*, S. 45)! Der SG entspricht dem 3-fachen (aufgerundet) der Anzahl an Metern, die du horizontal überspringen möchtest, oder dem 13-fachen (aufgerundet) des Höhenunterschieds, wenn du versuchst, vertikal zu springen.

Schwimmen

SG 10-20

Wenn du während deiner Bewegung versuchst zu schwimmen, musst du einen Athletikwurf ablegen. Der SG hängt vom Zustand des Wassers ab. Sollte dir der Fertigkeitwurf gelingen, bewegst du dich um die Hälfte deiner Bewegungsrate (abgerundet). Misslingt dir der Fertigkeitwurf um 5 oder mehr, sinkst du unter die Oberfläche oder tiefer und musst die Luft anhalten, um nicht zu ersticken (*Spieleiterhandbuch*, S. 45)!

ZUSTAND DES WASSERS	SG
Ruhig	10
Aufgewühlt	15
Stürmisch	20

HEIMLICHKEIT (GE)

Du kannst verborgen bleiben und dich lautlos bewegen, um nicht entdeckt zu werden. Auf diese Weise kannst du an Gegnern vorbeischieben oder aus einem Versteck heraus zuschlagen.

Verstecken

SG Variiert

Wenn du Deckung hast (S. 80), kannst du Heimlichkeit während deiner Bewegung einsetzen, um dich vor anderen Kreaturen zu verstecken. Wenn du dich um mehr als die Hälfte deiner Bewegungsrate (abgerundet) bewegst, erleidest du einen Malus von -10 auf diesen Wurf. Dies ist ein konkurrierender Wurf. Wenn du diesen Fertigkeitwurf ablegst, kann jede in der Nähe befindliche Kreatur, die normalerweise dazu in der Lage wäre dich zu sehen, einen Wahrnehmungswurf ablegen, um deine Anwesenheit zu bemerken. Wenn das Ergebnis des Wahrnehmungswurfs einer Kreatur dem Ergebnis deines Heimlichkeitswurfes entspricht oder ihn übersteigt, kann diese Kreatur dich sehen. Andernfalls bist du bis zum Beginn deines nächsten Zuges vor dieser Kreatur versteckt. Sie kann dich nicht sehen oder dich als Ziel auswählen (siehe „Unsichtbarkeit und Verstecken“ auf S. 80).

Angriffe aus dem Versteck: Solltest du dich erfolgreich vor einer Kreatur verstecken, gilt diese hinsichtlich deines ersten Angriffs aus dem Versteck als auf dem Falschen Fuß angetroffen (Malus von -2 auf ihre Rüstungsklasse, S. 86). Nachdem du eine Kreatur angegriffen hast, bist du nicht länger vor Kreaturen versteckt.

INTERAKTION (CH)

Du bist dazu in der Lage, dich in sozialen Situationen zu präsentieren, ob du nun eine Diskussion diplomatisch leitest, dich aus einer angespannten Konfrontation herauswindelst oder deinen Gegner mit deiner Willenskraft einschüchterst.

Demoralisieren

SG 15+

Mit Interaktion kannst du versuchen, eine Kreatur innerhalb von 9 m zu demoralisieren, um sie für eine oder mehrere Runden in den Zustand Eingeschränkt zu versetzen (-2 auf die meisten ihrer Würfe, S. 86) zu bringen. Der SG dieses Fertigkeitwurfes ist 15 + HG des Gegners (*Spieleiterhandbuch*, S. 28). Bei Erfolg erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Eingeschränkt. Die Wirkungsdauer dieses Zustandes verlängert sich um 1 Runde pro 5, um welche dein Fertigkeitwurf den SG übertrifft. **Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen.

Eine Lüge erkennen

SG Variiert

Du kannst Interaktion einsetzen, um festzustellen, ob eine Kreatur, mit der du interagierst, lügt. Dies ist ein konkurrierender Wurf. Wenn du diesen Wurf ablegst, legt auch die Kreatur einen Interaktionswurf ab. Wenn das Ergebnis deines Interaktionswurfs mindestens dem Ergebnis der Kreatur entspricht, weißt du, ob die Kreatur lügt. Ansonsten glaubst du, dass die Kreatur die Wahrheit sagt.

Einstellung verändern

SG 15-20

Mit Interaktion kannst du 1 Minute damit verbringen, zu versuchen, Kreaturen zu überzeugen, dir zuzustimmen, sie zu beeinflussen oder anderweitig eure Differenzen friedlich zu lösen. Der SG und das Ergebnis dieses Fertigkeitwurfes hängen von der Haltung der Kreatur zu dir ab.

Feindselig oder unfreundlich: Der SG, um die Haltung einer Kreatur zu verändern, die dich nicht mag, beträgt 25. Sollte dir dieser Wurf gelingen, wird die Kreatur dir gegenüber gleichgültig und will dir weder helfen, noch sich dir in den Weg stellen. Misslingt dir der Fertigkeitwurf um 5 oder mehr, kannst du für 24 Stunden nicht versuchen, die Haltung dieser Kreatur zu verändern.

Gleichgültig oder freundlich: Der SG, um die Haltung einer Kreatur zu verändern, die dir gegenüber gleichgültig oder freundlich ist, beträgt 15. Sollte dir der Fertigkeitwurf gelingen, gibt dir die Kreatur die gewünschten Informationen oder gewährt dir auf andere Weise eingeschränkte Unterstützung (bringt sich selbst aber nicht in Gefahr).

Informationen sammeln

SG 10+

Du kannst Interaktion einsetzen, um mehrere Stunden damit zu verbringen, mit Personen in einer Siedlung oder in einer Region zu sprechen, um Informationen zu einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Person zu sammeln. Der SG für diesen Wurf hängt vom Thema oder Individuum ab. Bei Erfolg erfährst du etwas über dieses Thema oder Individuum, auch wenn der SL möglicherweise entscheidet, dass einige Informationen der allgemeinen Bevölkerung schlicht nicht bekannt sind.

THEMA ODER INDIVIDUUM	SG
Verbreitete Fakten oder Gerüchte	10
Obskures oder geheimes Wissen	20
Prominentes oder gut bekanntes Individuum	10
Durchschnittliches Individuum 15	15
Mysteriöses oder obskures Individuum	20

Lügen

SG Variiert

Du kannst Interaktion verwenden, um jemanden dazu zu bringen, eine Lüge für die Wahrheit zu halten. Dies ist ein konkurrierender Wurf. Wenn du diesen Wurf ablegst, legt auch die Kreatur, die du zu täuschen versuchst, einen Interaktionswurf ab, um deine Lüge als unwahr zu erkennen (S. 48). Wenn das Wurfresultat der Kreatur geringer ist als deines, bist du erfolgreich, und sie glauben Ihnen! Wenn das Ergebnis der Kreatur gleich oder größer als deines, misslingt dein Versuch. Der Spielleiter könnte entscheiden, dass eine Lüge so unwahrscheinlich ist, dass es unmöglich ist, jemanden davon zu überzeugen, dass sie wahr sein könnte.



Schikanieren

SG 15+

Mit Interaktion kannst du 1 Minute damit verbringen, zu versuchen, eine Kreatur zu schikanieren, damit sie dir hilft. Der SG dieses Wurfs beträgt 15 + HG der Kreatur (*Spielleiterhandbuch*, S. 28). Sollte dir der Fertigkeitwurf gelingen, gibt dir die Kreatur die gewünschten Informationen oder gewährt dir auf andere Weise eingeschränkte Unterstützung (bringt sich selbst aber nicht in Gefahr). Nach 10 Minuten (oder wenn dir dieser Fertigkeitwurf misslingt) weigert sich die Kreatur, dir weiter zu helfen – und kann dich wahrscheinlich wegen der Art und Weise, wie du sie schikanierst, nicht ausstehen!

KULTUR (IN)

Du kennst dich mit den vielen bekannten Kulturen der Galaxis aus und verfügst über ein umfassendes Verständnis der subtilen Untertöne von Kulturen.

Schrift entziffern

SG 20-30

Du kannst Kultur nutzen, um Schriftstücke zu entziffern, die in einer dir unvertrauten Sprache oder in einer unvollständigen bzw. archaischen Form verfasst wurden. Es dauert 1 Minute, um bis zu 250 Wörter zu entschlüsseln. Der SG hängt von der Komplexität des Textes ab. Sollte dir der Fertigkeitwurf gelingen, verstehst du den allgemeinen Inhalt des Textes. Misslingt dir der Fertigkeitwurf, verstehst du den Text nicht.

KOMPLEXITÄT DES TEXTES

	SG
Einfach	20
Standard 25	25
Sehr alt, kompliziert oder ungewöhnlich 30	30

Wissen abrufen

Du kannst Kultur nutzen, um dich an die Gebräuche einer Kultur, ihre Gesetze, Regierung, Anführer, prominente Angehörige, Legenden, Religion, Geschichte und verwandte Themen zu erinnern bzw. solches Wissen abzurufen. Der SG, um das allgemeinste Wissen abzurufen, beträgt 15.

MEDIZIN (IN)

Du verfügst über Wissen zur Biologie vieler Spezies und kannst unterschiedliche Arten von Wunden und Leiden behandeln.

Erste Hilfe

SG 15

Wenn du über ein Medipack (S. 67) verfügst, kannst du mit Medizin versuchen, einer bewusstlosen Kreatur mit 0 Trefferpunkten Erste Hilfe zu leisten. Der SG dieses Wurfs beträgt 15. Bei Erfolg gewinnt die Kreatur 1 Trefferpunkt und das Bewusstsein zurück. **Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen.

Tödliche Wunden behandeln

SG 25

Wenn du über ein Medipack (S. 67) verfügst, kannst du mit Medizin versuchen, bei einer verwundeten lebenden Kreatur Trefferpunkte wiederherzustellen. Dies erfordert 1 Minute. Der SG dieses Wurfs beträgt 25. Bei Erfolg stellst du 1 Trefferpunkt pro Stufe oder HG der Kreatur (*Spielleiterhandbuch*, S. 28) wieder her, die du behandelst. Übertriffst du den SG um 5 oder mehr, addierst du deinen Intelligenzmodifikator auf die Anzahl der geheilten Trefferpunkte. Eine Kreatur kann auf diese Weise nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden behandelt werden.

MYSTIK (WE)

Du kennst dich auf dem Gebiet der Magie sowie der Religion, der Ebenen und der Zauberei aus. Daher bist du mit vielen Arten von magischen Gegenständen vertraut und geschickt darin, sie zu identifizieren.

Einen Zauber identifizieren, während er gewirkt wird

SG 15

Du kannst Mystik einsetzen, um einen Zauber zu identifizieren, den eine Kreatur wirkt. Der SG dieses Wurfs beträgt 15 + Grad des gewirkten Zaubers.

Magischen Gegenstand identifizieren

SG 15

Wenn du den Zauber *Magie entdecken* wirkst (S. 30 bzw. S. 41), kannst du Mystik einsetzen, um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands zu ermitteln. Der SG dieses Wurfs beträgt 15. Wenn du erfolgreich bist, weißt du, was der Gegenstand tut und wie er verwendet wird. Wenn du keinen Erfolg beim Identifizieren des magischen Objektes hast, kannst du diese Fähigkeit 24 Stunden lang nicht verwenden, um das Objekt erneut zu identifizieren.

Magischen Mechanismus ausschalten

SG Variiert

Du kannst Mystik nutzen, um eine magische Falle (*Spielleiterhandbuch*, S. 48), eine nicht getragene Waffenfusion (S. 65) oder einen magischen Gegenstand (S. 68) auszuschalten oder zurückzusetzen. Der SG dieses Wurfs basiert auf der Falle oder dem Gegenstand. Wenn du erfolgreich bist, schaltest du den magischen Mechanismus aus. Wenn du beim Deaktivieren einer Falle um 5 oder mehr versagst, löst du sie aus. **Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen.

GERÄT	BEISPIEL	ZEITAUFWAND	SG
Ausrüstung	Deaktivierung einer Waffenfusion oder eines magischen Gegenstands	2W4 Runden	18
Falle	Entschärfen oder Zurücksetzen einer Falle	2W4 Runden	Variiert

Wissen abrufen

SG 15

Du kannst Mystik einsetzen, um Wissen über die alchemistische Theorie, arkane Symbole, Gottheiten, magische Traditionen, die Ebenen, religiöse Traditionen und Symbole sowie verwandte Themen abzurufen. Der SG, um das allgemeinste Wissen abzurufen, beträgt 15.

TECHNIK (IN)

Du verstehst, wie die gebräuchlichsten Formen von Technologie funktionieren und kannst sie oft mit grundsätzlicher Geübtheit einsetzen. Du kannst ermitteln, wie die meisten einfachen Computer- und Raumschiffsteuerungssysteme verwendet werden und du kannst technische Gegenstände und Schlösser problemlos bearbeiten.

Computer bedienen

SG 20-30

Mit Technik kannst du versuchen, auf die grundlegenden Funktionen eines Computersystems zuzugreifen. Der SG dieses Wurfs beträgt 10 für einen Computer mit einem minimalen Sicherheitssystem oder 15 für einen Computer mit einem durchschnittlichen Sicherheitssystem. Für Computer mit fortschrittlicherem Sicherheitssystem (und solchen ohne Benutzeroberfläche) benötigst du einen Werkzeugsatz (S. 67), der SG beträgt 20 und der Spielleiter entscheidet möglicherweise, dass dies einen Zeitaufwand von 1 Minute oder länger erfordert. **Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen.

Mechanismus ausschalten

SG 10+

Wenn du über einen Werkzeugsatz (S. 67) verfügst, kannst du Technik einsetzen, um einen Computer, ein Schloss, eine Falle (*Spielleiterhandbuch*, S. 48) oder ein unbeaufsichtigtes mechanisches oder technisches Gerät auszuschalten. Du kannst diese Aktivität auch verwenden, um einen Sprengsatz zu entschärfen. Der SG dieses Wurfs und die erforderliche Zeit hängen von dem Mechanismus ab, den du ausschalten möchtest. Sollte der Wurf erfolgreich sein, schaltest du den Mechanis-

mus aus. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr und der Mechanismus ist ein Sprengsatz oder eine Falle, löst du ihn bzw. sie aus. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr bei irgendeiner Art von Sabotage, denkst du, dass den Mechanismus ausgeschaltet wurde, aber er funktioniert weiterhin normal. **Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen.

Besonderheit: Wenn du versuchst, etwas zu sabotieren, legt der Spielleiter diesen Wurf (unter Verwendung deines Gesamt-Fertigkeitsbonus) im Geheimen ab – auf diese Weise weißt du möglicherweise nicht, ob du Erfolg hattest!

MECHANISMUS	BEISPIEL	ZEITAUFWAND	SG
Einfacher Mechanismus	Eine Tür blockieren	1 Aktion	10
Durchschnittlicher Mechanismus	Ein einfaches Antriebssystem sabotieren	1W4 Runden	15
Ausrüstung	Eine Rüstungsverbesserung, energetisch betriebene Rüstung oder Waffe ausschalten	2W4 Runden	18
Komplexer Mechanismus	Sicherheitssystem über eine Kontrolltafel ausschalten	2W4 Runden	25
Durchschnittliches Schloss	–	1 Aktion	25
Falle	Eine Falle entschärfen oder zurücksetzen	2W4 Runden	Variiert

Reparieren

SG 10-20

Wenn du über einen Werkzeugsatz (S. 67) verfügst, kannst du mit Technik versuchen, einen Gegenstand zu reparieren. Der SG dieses Wurfs beträgt 15 für einfache Gegenstände (z. B. eine Tür oder Wand) und 20 für komplexe Gegenstände (z. B. eine Computerkonsole). Bei Erfolg stellst du dem Gegenstand eine Anzahl von Trefferpunkten entsprechend dem Ergebnis deines Technikwurfes wieder her. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr, fügst du dem Gegenstand stattdessen 1W4 Schaden zu (ups!). Die Reparatur erfordert bei einfachen Gegenständen 10 Minuten und bei komplexen Gegenständen 30 Minuten.

Steuerung

SG 15+

Während du die meisten Fahrzeuge und Raumschiffe automatisch steuern kannst, ohne einen Fertigkeitswurf ablegen zu müssen, kannst du Technik einsetzen, um ein besonders fremdartiges Fahrzeug oder Raumschiff zu steuern. Der SG dieser Aktivität beträgt 15. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, kannst du nicht herausfinden, wie das Raumschiff oder Fahrzeug gesteuert wird, kannst es aber nach 4 Stunden des Studiums mit dem System noch einmal versuchen.

Technologie identifizieren

SG 15

Du kannst Technik nutzen, um die Eigenschaften und Anwendungsmöglichkeiten technischer Gegenstände und Mechanismen wie z. B. Raumschiffen, Waffen und fremdartigen Technologien zu identifizieren. Der SG von Fertigkeitswürfen für Technik zum Identifizieren verbreiteter Technologien beträgt 15. Dieser Wurf ist nicht erforderlich, um technische Waffen, Rüstungen, Rüstungsverbesserungen und Abenteuer-ausrüstung zu identifizieren, die in den Paktwelten üblich sind (wie etwa denjenigen auf S. 58-67).

ÜBERLEBENS-KUNST (WE)

Du kannst in nahezu jeder Art von Wildnis überleben und dich dort zurechtfinden, Spuren und Kreaturen folgen und dich sowie deine Verbündeten mittels Jagd und Nahrungssuche ernähren.

Orientierung

SG 15

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um dich nicht zu verirren sowie um natürliche Gefahren (wie z. B. Treibsand oder einen Bereich mit giftiger Atmosphäre) zu bemerken und zu vermeiden. Der SG dieses Wurfs beträgt 15. Normalerweise wird der Spielleiter dich bitten, diesen Wurf abzulegen, wenn du dich einer natürlichen Gefahr näherst oder dich einmal pro Stunde, die du dich über unbekanntes Gelände bewegst.

Spuren folgen

SG 5+

Du kannst Überlebenskunst einsetzen, um den Spuren einer Kreatur zu finden oder ihnen zu folgen. Die SG für Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Folgen von Spuren hängen von der jeweiligen Oberfläche ab. Während du Spuren folgst, bewegst du dich mit halbierten Bewegungsrate (abgerundet). Wenn du dich stattdessen mit voller Bewegungsrate bewegst, erleidest du einen Malus von -5 auf den Wurf.

OBERFLÄCHE	SG
Sehr weich (frischer Schnee, dicke Staubschicht, feuchter Schlamm)	5
Weich (weiche Erde, eingetrockneter Schlamm)	10
Fest (Felder, Waldboden)	15
Hart (nackter Fels, die meisten Fußböden)	20

WAHRNEHMUNG (WE)

Du kannst deine physischen Sinne in Kombination mit deiner Erfahrung und deinem Gespür nutzen, um Gefahren zu bemerken, winzige Details zu entdecken und nach verborgenen Gegenständen oder Kreaturen zu suchen.

Bemerken

SG 10+

Du bist in der Lage, Wahrnehmung zu nutzen, um Dinge zu bemerken, welche um dich herum passieren. Normalerweise legst du diesen Wurf ab, weil der Spielleiter herausfinden möchte, ob du aus dem Augenwinkel etwas Wichtiges entdeckst, etwas belauschst oder bemerkst, dass es verborgene Kreaturen oder Fallen gibt.

Einmal pro Spielzug kannst du auch versuchen, nach versteckten Kreaturen zu suchen. Dies ist konkurrierender Wurf. Wenn du dies tust, legt jede in der Nähe befindliche versteckte Kreatur einen Heimlichkeitswurf ab, um sich zu verstecken (siehe Spalte nebenan). Wenn das Ergebnis des Wahrnehmungswurfs mindestens dem Ergebnis dem Heimlichkeitswurf einer Kreatur entspricht, ist es nicht länger vor dir versteckt.

SITUATION	SG
Schritte einer Kreatur hören	10
Die Einzelheiten eines geflüsterten Gesprächs hören	20
Hören, wie eine Pistole gezogen oder eine automatische Tür geöffnet wird	20
Eine Kreatur bemerken oder suchen, die Heimlichkeit nutzt	Konkurriert mit Heimlichkeit
Eine versteckte Falle bemerken	Variiert

Suchen

SG 10+

Du kannst Wahrnehmung nutzen, um nach etwas Bestimmten zu suchen, z. B. einer unsichtbaren Kreatur, von der du weißt, dass sie in der Nähe ist, oder nach nahen Fallen (Spielleiterhandbuch, S. 48), Geheimfächern oder verborgenen Schätzen. Der SG dieses Wurfs hängt von den Umständen ab. **Aktion:** Eine Fertigkeit einsetzen.

SITUATION

SG

Eine unmarkierte Frachtluke finden	10
Ein Geheimversteck finden	20
Nach einer unsichtbaren Kreatur suchen	25
Nach einer Falle suchen	Variiert

WISSENSCHAFT (IN)

Du kennst dich auf dem Gebiet der wissenschaftlichen Studien lebender und nicht lebender Wesen aus, von den kleinsten Organismen bis hin zu den größten biologischen Systemen und von den kleinsten Atomen bis hin zu den größten Himmelskörpern.

Eine Kreatur identifizieren

SG 15

Du kannst Wissenschaft verwenden, um eine Kreatur zu identifizieren. Der SG dieses Wurfs beträgt 15. Bei Erfolg kannst du dich an nützliche Informationen über eine bestimmte Kreatur erinnern, wie etwa eine ihrer besonderen Fähigkeiten oder Schwachstellen. Für je 5 Punkte, um die dein Wurfergebnis den SG übersteigt, Erinnerst du dich an eine weitere nützliche Information.

Wissen abrufen

SG 15

Du kannst Wissenschaft einsetzen, um Wissen über Biotechnologie, Biologie, Botanik, Ökologie, Genetik, Xenobiologie, Zoologie und andere Biowissenschaften oder über Astronomie, Chemie, Klimatologie, Geographie, Geologie, Hyperraum, Meteorologie, Ozeanographie, Physik und andere Naturwissenschaften abzurufen. Der SG, um das allgemeinste Wissen abzurufen, beträgt 15.



TALENTE

Talente sind besondere Kniffe oder Begabungen, die es dir ermöglichen, bestimmte Dinge außergewöhnlich gut zu können. Sie helfen dabei, deinen Charakter von anderen Abenteurern abzuheben. Alle Charaktere beginnen das Spiel mit mindestens einem Talent, und jeder Charakter erhält auf der 3. Stufe ein weiteres Talent. Manche Klassen erhalten beim Stufenaufstieg sogar zusätzliche Talente!

TALENTE AUF DER 1. STUFE

Auf der 1. Stufe suchst du dir ein Talent aus (außer du hast die Volkszugehörigkeit Mensch gewählt, dann suchst du dir zwei Talente aus). Bist du ein Schirren, erhältst du das Talent Blind kämpfen kostenlos (aufgrund deines Volksmerkmals Blindgespür)! Die Bilder neben dem Namen eines Talents zeigen, für welche Klassen dieses Talent besonders gut geeignet ist.



H Schreibe dein Talent (oder Talente, wenn du ein Mensch oder Schirren bist) in Abschnitt H.



KEHRE ZU SEITE 17 ZURÜCK, UM DIE ERSTELLUNG DEINES CHARAKTERS AUF DER 1. STUFE FORTZUSETZEN.

TALENTE AUSWÄHLEN

Talente sind eine großartige Möglichkeit, deinen Charakter in denjenigen Bereichen effektiver zu machen, in denen du schwach bist, oder dir während des Spiels neue interessante Optionen zu bieten. Du kannst jedes Talent nur einmal wählen. Bei Talenten, die für bestimmte Klassen besonders nützlich sind, erscheint ein Symbol der jeweiligen Klasse hinter dem Namen des Talents. Dies sind allerdings nur Vorschläge. Diese Talente sind nicht auf die angegebenen Klassen beschränkt. Du kannst jedes beliebige Talent wählen (solange du die Voraussetzungen dafür erfüllst, siehe unten).



Voraussetzungen: Einige Talente haben eine oder mehrere Voraussetzungen. Du kannst ein Talent nur wählen, wenn du all seine Voraussetzungen erfüllst (oder übertriffst). Beispielsweise muss deine GE mindestens +2 (oder höher) betragen, damit du das Talent Behände Bewegung (S. 52) wählen kannst. Die Voraussetzungen für „Angriffsbonus“ und „Reflexwurf“ beziehen sich auf die Boni im Feld „Klasse“ in den Abschnitten D und G deines Charakterbogens, nicht deine Gesamtboni.

Vorteil: Dies führt auf, was das Talent tut. Die meisten Talente erfordern nicht, dass du eine Aktion (S. 78) ausführst, um von seinen Vorteilen zu profitieren. Ein Talent, das eine Aktion erfordert, führt dies in seinem Vorteil-Eintrag auf.

Nachteil: Manche Talente verursachen Nachteile, wenn du sie einsetzt. Ein Talent, das einen Nachteil umfasst, führt diesen in seinem Nachteil-Eintrag auf.

ABHÄRTUNG



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Deine Gesamt-Trefferpunkte erhöhen sich um einen Wert in Höhe deiner Charakterstufe, auf der du dieses Talent wählst. Immer wenn du einen Stufenaufstieg hast, erhöhen sich deine Gesamt-Trefferpunkte um weitere 1. Darüber hinaus erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Rettungswürfe gegen die Effekte dichter oder dünner Atmosphären (*Spielleiterhandbuch*, S. 38) sowie einen Bonus von +4 auf Attributswürfe für Konstitution, um nicht zu ersticken (*Spielleiterhandbuch*, S. 45).

ARZT



Voraussetzungen: Medizin als Klassen- oder geübte Fertigkeit

VORTEIL

Wenn dir ein Medizinwurf zum Behandeln von tödlichen Wunden (S. 49) gelingt, verdoppelst du die Anzahl der Trefferpunkte, die du wiederherstellst.

BARRIKADE ERRICHTEN



Voraussetzungen: Technik als Klassen- oder geübte Fertigkeit

VORTEIL

Du kannst dieses Talent einsetzen, um in einem leeren, (auch diagonal) angrenzenden Feld eine behelfsmäßige Schutzbarrikade zu errichten. Du und etwaige Verbündete, die sich angrenzend zu einer oder mehreren derartigen Barrikaden aufhalten, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Rüstungsklasse (S. 79). Eine Barrikade hält 1W4 Runden vor, bevor ihre improvisierte Beschaffenheit dazu führt, dass sie wieder in sich zusammenfällt. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

BEHÄNDE BEWEGUNG



Voraussetzungen: GE +2

VORTEIL

Deine Bewegungsrate wird nicht durch Schwieriges Gelände (S. 77) verlangsamt.

BLIND KÄMPFEN



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Du kannst dieses Talent einsetzen, wenn du einen Wahrnehmungswurf ablegen musst, um einen Gegner anzugreifen, der sich im Dunkeln befindet (üblicherweise, weil du keine Dunkelsicht besitzt;



siehe „Dunkelheit“ auf S. 80). Sollte dein Wahrnehmungswurf erfolgreich sein, erhält der Gegner auf seine Rüstungsklasse nicht den üblichen Bonus von +4 durch Deckung (S. 80).

BLITZSCHNELLE REFLEXE



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe (S. 85).

D Schreibe in Abschnitt D „+2“ in das Feld „Sonstige“ deines Reflexwurfs.

DAZWISCHENWERFEN



Voraussetzungen: Talent Leibwächter

VORTEIL

Am Ende deines Zuges kannst du einen einzelnen (auch diagonal) angrenzenden Verbündeten wählen, den du mit diesem Talent beschützen willst. Der erste Angriff vor deinem nächsten Zug, der diesen Verbündeten treffen würde, trifft stattdessen dich, solange der entsprechende Verbündete sich weiterhin angrenzend zu dir aufhält. Du erleidest den Schaden des Angriffs und verhinderst so, dass dein Verbündeter ihn erleidet.

DOPPELSCHLAG



Voraussetzungen: ST +1, Angriffsbonus +1

VORTEIL

Du kannst potenziell mehrere Gegner treffen. Wenn du dieses Talent einsetzt, wendest du alle normalen Regeln für die Aktion Nahkampfangriff (S. 78) an, wenn du allerdings dein Ziel triffst, erhältst du eine zweite, freie Nahkampfangriffsaktion gegen einen zweiten Gegner. Der zweite Gegner muss sich angrenzend zu dem ersten Gegner und dir aufhalten (auch diagonal). Dieses Talent lässt dich nur einen zusätzlichen Angriff pro Zug ausführen. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

NACHTEIL

Wenn du dieses Talent einsetzt, erleidest du bis zu deinem nächsten Zug einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.



EISERNER WILLE

Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Willenswürfe (S. 85).

D Schreibe in Abschnitt D „+2“ in das Feld „Sonstige“ deines Willenswurfs.

ERÖFFNUNGSSALVE



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Immer wenn du während deines ersten Zuges im Kampf einem Gegner mit einem Fernkampfangriff (S. 79) Schaden zufügst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen nächsten Nahkampfangriffswurf (S. 78) gegen denselben Gegner. Du musst deinen nächsten Nahkampfangriffswurf vor Ende deines nächsten Zuges ablegen, um diesen Bonus zu erhalten.

FERNSCHUSS



Voraussetzungen: Angriffsbonus +1

VORTEIL

Du verdoppelst die Reichweite der von dir verwendeten Fernkampfwaffen.

FERTIGKEITSSYNERGIE



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Wähle zwei Fertigkeiten (S. 46). Sobald du deine Wahl einmal getroffen hast, kann sie nicht mehr geändert werden. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe für diese beiden Fertigkeiten.

I Schreibe in Abschnitt „+2“ in das Feld „Sonstige“ (oder addiere 2 zu der Zahl, die bereits dort steht) der beiden Fertigkeiten, die du gewählt hast.

GROSSE ZÄHIGKEIT

Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe (S. 85).

D Schreibe in Abschnitt D „+2“ in das Feld „Sonstige“ deines Zähigkeitswurfs.



IN DECKUNG HECHTEN

Voraussetzungen: Reflexwurf +2

VORTEIL

Du kannst vor Explosionen und anderen Gefahren forthechten. Danach bleibst am Boden liegen und brauchst etwas Zeit, um dich wieder aufzurappeln. Wenn du einen Reflexwurf (S. 85) ablegen musst, aber bevor du würfelst, kannst du deine nächste Bewegung aufgeben, um einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf zu erhalten. Du kannst dieses Talent nicht einsetzen, wenn du deine nächste Bewegung bereits aufgegeben oder verloren hast.

KOORDINierter SCHUSS

Voraussetzungen: Angriffsbonus +1

VORTEIL

Du kannst Gegner so manövrieren, dass deine Verbündeten leichter auf sie schießen können. Wenn du deinen Zug (auch diagonal) angrenzend zu einem Gegner beendest, den du in diesem Zug mit der Aktion Nahkampfangriff (S. 78) getroffen hast, erhalten deine Verbündeten bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +1 auf Fernkampfangriffe gegen diesen Gegner.

LEIBWÄCHTER

Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Verbündete (nicht du selbst) erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Rüstungsklasse (S. 78), solange sie sich angrenzend zu dir aufhalten (auch diagonal).

LEICHTFÜSSIGKEIT

Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Solange du nur Leichte Rüstung oder gar keine Rüstung trägst, erhöht sich deine Bewegungsrate um 3 m.

MAGIEABSTOSSUNG

Voraussetzungen: Kann keine Zauberei wirken

VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe (S. 85) gegen Zauberei.

MEISTERKLETTERER

Voraussetzungen: Athletik als Klassen- oder geübte Fertigkeit

VORTEIL

Du bist bei Athletikwürfen zum Klettern (S. 47) automatisch erfolgreich.

NAHVERTEIDIGUNG

Voraussetzungen: Angriffsbonus +1

VORTEIL

Wenn du in der Nähe eines Gegners bist, fällt es anderen Kreaturen schwer, dich mit Fernkampfangriffen zu treffen. Wenn du deinen Zug (auch diagonal) angrenzend zu einem Gegner beendest, den du in diesem Zug mit der Aktion Nahkampfangriff (S. 78) getroffen hast, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse (S. 78) gegen Angriffe von etwaigen Gegnern, die sich nicht angrenzend (auch diagonal) zu dir befinden. Dieser Bonus hält bis zum Beginn deines nächsten Zuges an.

SCHWACHE ÜBERSINNLICHE BEGABUNG

Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Wähle einen der folgenden Zauberei: *Psychokinetische Hand*, *Telekinetisches Geschoss* oder *Telepathische Botschaft* (weitere Informationen zu diesen Zaubereien findest du auf S. 30). Sobald du deine Wahl einmal getroffen hast, kann sie nicht mehr geändert werden. Du



kannst den gewählten Zauber dreimal pro Tag wirken. Der Abschnitt „Einen Zauber wirken“ (S. 82-83) bietet mehr Informationen zum Einsatz von Zaubern. **Aktion:** Einen Zauber wirken.

TÖDLICHE ZIELGENAUIGKEIT



Voraussetzungen: Angriffsbonus +1

VORTEIL

Wenn du die Aktion Nahkampfangriff (S. 78) oder Fernkampfangriff (S. 79) ausführst, kannst du dieses Talent einsetzen, um in diesem Zug einen Bonus von +3 auf deine Nahkampf- oder Fernkampfschadenswürfe zu erhalten.

NACHTEIL

Wenn du dieses Talent einsetzt, erleidest du bis zum Ende deines Zuges einen Malus von -1 auf deine Nahkampf- oder Fernkampfangriffswürfe.

VERBESSERTE INITIATIVE



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe (S. 76).



C Schreibe in Abschnitt C „+4“ in das Feld „Sonstige“ deines Initiativbonus (oder addiere 4 zu der Zahl, die bereits dort steht).

VERBESSERTES GEGNER BEHINDERN



Voraussetzungen: Keine

VORTEIL

Wenn du die Aktion Gegner behindern (S. 79) ausführst, erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Nahkampfangriffswurf.

VERSTÄRKTE STÖRUNG



Voraussetzungen: Charakter der 3. Stufe, Interaktion und Technik als Klassen- oder geübte Fertigkeiten

VORTEIL

Du kannst bei in der Nähe befindlichen technischen Mechanismen vorübergehende Fehlfunktionen auslösen und so auf laute und plötzliche Weise für Ablenkung sorgen.

Wenn du dieses Talent einsetzt, wähle bis zu drei Ziele, die technische Geräte bei sich tragen oder sich in deren Nähe aufhalten und lege einen Fertigkeitswurf (S. 50) für Technik mit einem SG von 15 ab. Bei Erfolg erhalten alle Ziele für 1 Runde den Zustand Eingeschränkt (Malus von -2 auf die meisten W20-Würfe; S. 86). Ziele erleiden diesen Zustand pro 5 Punkte, die dein Ergebnis den SG übersteigt, je 1 Runde länger (2 Runden insgesamt, wenn dein Gesamtergebnis bei 20-24 liegt, 3 Runden insgesamt, wenn dein Gesamtergebnis bei 25-29 liegt, usw.). Sobald du einen Gegner mit diesem Talent zum Ziel gewählt hast, kann der jeweilige Gegner für 24 Stunden nicht mehr davon betroffen werden. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

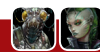
WEITREICHENDE TELEPATHIE

Voraussetzungen: Volksmerkmal Begrenzte Telepathie (Laschunta oder Schirren)

VORTEIL

Die Reichweite deiner telepathischen Kommunikation erweitert sich auf 18 m. Die vollständigen Regeln für deine Begrenzte Telepathie findest du in der Beschreibung deiner Volkszugehörigkeit (S. 22-23 für Laschuntas und Schirren).

ZAUBERFOKUS



Voraussetzungen: Charakter der 3. Stufe, kann Zauber wirken

VORTEIL

Der Schwierigkeitsgrad (S. 85) von Zaubern, die du wirkst, erhöht sich um 1.



K Addiere in Abschnitt K 1 auf alle deine Zauber-SG.

AUSRÜSTUNG

Die Erkundung fremdartiger Umgebungen und Konflikte mit gewalttätigen Kreaturen ist gefährlich! Die richtige Rüstung und Waffen bieten dir eine bessere Überlebenschance bei derartigen Begegnungen und auch sonstige Ausrüstung kann sich in einer Vielzahl an Situationen als nützlich erweisen.

AUSRÜSTUNG AUF DER 1. STUFE

Auf der 1. Stufe beginnst du mit 1.000 Crediteinheiten – der digitalen Standardwährung. Du kannst Crediteinheiten für Rüstung, Waffen und sonstige Ausrüstung ausgeben. Die meisten Abenteurer sollten zumindest zwei Waffen, eine Rüstung und eine bunte Mischung aus Abenteurerausrüstung erstehen (angefangen bei Taschenlampen über Rationen bis hin zu Zelten). Du wirst dir auf der 1. Stufe zwar die meisten magischen Gegenstände noch nicht leisten können, aber es lohnt sich, ein oder zwei Heilseren für den Notfall mitzunehmen.

Du darfst alle Crediteinheiten behalten, die du nicht ausgibst. Diese werden auf einem Credstick gespeichert, einer Art kleinem Computer, der nichts anderes tut, als dein Geld nachzuhalten und zu speichern. Wenn du mehr Crediteinheiten erhältst (als Bezahlung für Aufträge oder als Beute von besiegten Gegnern, die dir ans Leder wollten), solltest du darüber nachdenken, dir bessere (bzw. teurere) Ausrüstung zuzulegen.

! SOBALD DU DIR DEINE AUSRÜSTUNG AUSGESUCHT HAST, VERMERKE DIE FOLGENDEN DINGE AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN UND KEHRE DANN ZU SEITE 17 ZURÜCK, UM MIT DER ERSTELLUNG DEINES CHARAKTERS AUF DER ERSTEN STUFE FORTZUFAHREN!

D Trage in Abschnitt D deine Rüstung und etwaige Rüstungsverbesserungen ein. Schreibe den Rüstungsklassenbonus deiner Rüstung in das Feld „Rüstung“ deiner Rüstungsklasse.

G Trage in Abschnitt G deine Waffen ein (inklusive aller Waffenfusionen), darunter auch Granaten sowie die dazugehörigen Werte. Der Gesamt-Angriffsbonus jeder Waffe wird später berechnet.

J Schreibe deine sonstige Ausrüstung (und etwaigen übrigen Crediteinheiten) in Abschnitt J.

NEUE AUSRÜSTUNG ERHALTEN

Während dein Charakter Erfahrung (und zusätzliches Vermögen) ansammelt, wirst du immer wieder neue Ausrüstung kaufen wollen. Es gibt viele Dinge, die du dir auf der 1. Stufe noch nicht leisten kannst, die aber von großem Nutzen sein werden, sobald du sie erwirbst. Einige dieser Dinge findest du möglicherweise in Form von Schätzen oder als Belohnung, aber du könntest sie dir auch kaufen, sobald du sie dir leisten kannst.

Üblicherweise kannst du Ausrüstung nur in größeren Städten und Raumstationen erstehen. Der SL wird dich wissen lassen, wenn es an der Zeit für einen Einkaufsbummel ist! Wenn du dir bessere Rüstung oder effektivere Waffen leisten kannst, ist es immer eine gute Idee, sie sich auch zuzulegen. Mit zunehmender Charakterstufe hilft dir bessere Ausrüstung dabei, immer gefährlichere Begegnungen zu überleben.

Vermutlich wirst du auch eine deiner Waffen mit einer Waffenfusion magisch erweitern oder deine Rüstung mit einer Rüstungsverbesserung verstärken wollen. Auch gibt es mehrere interessante magische Gegenstände, die du dir für dein Abenteuer zulegen möchtest.

MAGISCHE UND TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

Einige Fertigkeiten und Fähigkeiten interagieren ausdrücklich mit magischen oder technischen Gegenständen, wie etwa die Aktivität „Magischen Gegenstand identifizieren“ (S. 50) oder die Fähigkeit Technik stören (S. 44) des Technomagiers.

Magische Gegenstände

Eine Liste mit magischen Gegenständen findest du auf S. 68. Waffen mit Waffenfusionen (S. 65) sind ebenfalls magische Gegenstände.

Technische Gegenstände

Technische Gegenstände umfassen alle Rüstungen S. 58, Rüstungsverbesserungen S. 59 und Waffen S. 60–64. Einige Stücke Abenteurerausrüstung (S. 66–67) sind ebenfalls als technisch ausgewiesen.

Beides

Waffen mit Waffenfusionen zählen sowohl als magische wie auch als technische Gegenstände.

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN UND KRITISCHE TREFFEREFFEKTE

Waffen gibt es zwar in einer großen Vielfalt an Formen und Arten, aber sie alle verursachen Schaden (S. 78). Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, würfelst du im Allgemeinen die von der Waffe aufgeführten Würfel und dein Ziel verliert Trefferpunkte entsprechend deinem Ergebnis. Manche Angriffe, wie etwa Nahkampfangriffe und der Tückische Angriff des Agenten (S. 26) verursachen zusätzlichen Schaden. Siehe S. 78, um mehr über Angriffe, sowie S. 84, um mehr über Schaden und Trefferpunkte zu erfahren.

Einige Waffen verfügen auch über besondere Regeln, welche die Art und Weise verändern, auf die Angriffe ausgeführt werden oder Schaden verursacht wird (Besondere Waffeneigenschaften) oder lösen bei einem Kritischen Treffer einen zusätzlichen Effekt aus (Kritische Treffereffekte).

Besondere Waffeneigenschaften

Einige Waffen besitzen besondere Eigenschaften, die sich darauf auswirken, wie die Waffe eingesetzt wird. Die beiden Besonderen Waffeneigenschaften sind Kegel und Überladbar, die im Folgenden erklärt werden.

Kegel

Statt ein einzelnes Ziel anzugreifen, wirkt sich eine solche Waffe auf alle Kreaturen innerhalb eines Kegels aus (die Regeln für Kegel findest du auf S. 83–83). Lege je einen Angriffswurf gegen jedes Ziel innerhalb des Kegels ab – auch gegen deine Verbündeten! Triffst du ein oder mehr Ziele würfle einmal für den Schaden und wende ihn auf jedes getroffene Ziel an.

Überladbar

Eine Überladbare Waffe kann vorübergehend mit zusätzlicher Energie versorgt werden, um größeren Schaden zu verursachen, aber dies ist mit einem Aufwand verbunden. Wenn du deine Bewegung aufgibst, bevor du eine Fernkampfangriffsaktion (S. 79) mit einer Überladbaren Waffe ausführst, verursacht die Waffe 1W6 Schaden zusätzlich, wenn du mit ihr triffst.

Kritische Treffereffekte

Wenn du die Aktion Fernkampfangriff oder Nahkampfangriff ausführst und eine natürliche 20 würfelst (das höchste Ergebnis auf dem W20), triffst du automatisch. Deine Waffe verursacht den doppelten Schaden und wenn sie einen Kritischen Treffereffekt hat, wird dieser auch angewandt (wenn du eine Waffe mit der Besonderen Waffeneigenschaft Kegel verwendest, wirkt sich der Kritische Treffereffekt auf alle Ziele innerhalb des Kegels aus). Die allgemeinen Regeln für Kritische Treffer werden auf S. 78 erklärt. Die Regeln für die beiden Kritischen Treffereffekte folgen nun hier.

Niederwerfend

Gelingt dir ein Kritischer Treffer mit einer Waffe mit dem Kritischen Treffereffekt Niederwerfend, wird das Ziel zu Boden geschleudert und verliert seine nächste Bewegung. Ysoki sind dank ihres Volksmerkmals Tatkraft (S. 23) immun gegen diesen Kritischen Treffereffekt.

Wankend

Gelingt dir ein Kritischer Treffer mit einer Waffe mit dem Kritischen Treffereffekt Wankend, erleidet das Ziel für 1 Runde den Zustand Wankend (es kann sich während seines Zuges entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides; S. 87).

UMGANG MIT WAFFEN

Waffen werden in vier Arten unterteilt: Einfache und Fortschrittliche Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen, Langwaffen und Granaten. Charaktere, die Angriffe mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen, Langwaffen oder Granaten ausführen, ohne im Umgang mit ihnen geübt zu sein, erleiden einen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit diesen Waffen. Einfache Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen sind leicht zu bedienen und somit kann jeder sie einsetzen. Fortschrittliche Nahkampfwaffen sind schwieriger zu meistern und nur Soldaten sind im Umgang mit ihnen geübt (und somit in der Lage, sie ohne Malus einzusetzen).

AUSRÜSTUNGSVERZEICHNIS

Wenn du nach bestimmter Ausrüstung suchst, kannst du die entsprechende Kategorie auf den angegebenen Seiten finden.

Kategorie	Seite
Rüstung	58
Rüstungsverbesserungen	59
Nahkampfwaffen	60-61
Handfeuerwaffen	62
Langwaffen	63
Granaten	64
Waffenfusionen	65
Abenteurerausrüstung	66-67
Magische Gegenstände	68-69

Langwaffen erfordern ebenfalls eine gewisse Ausbildung, und nur Mechaniker und Soldaten sind im Umgang mit ihnen geübt (und somit in der Lage, sie ohne Malus einzusetzen). Granaten korrekt zu aktivieren und zu werfen, damit sie effektiv gegen Gegner und nicht gegen Verbündete wirken, ist recht kompliziert, und nur Gesandte, Mechaniker und Soldaten sind im Umgang mit ihnen geübt (und somit in der Lage, sie ohne Malus einzusetzen).

MUNITION

Viele Waffen verwenden Batterien, Brennstoff oder Projektile als Munition oder als Energiequelle für ihre technologischen Funktionen. Allerdings fordert dieses Spiel nicht von dir, dass du über derlei Dinge Buch hältst. Es wird davon ausgegangen, dass du alle Munition bei dir hast, die du brauchst, und dass du schnell genug nachladen kannst, um nach eigenem Ermessen zu feuern.



RÜSTUNG

Alle Rüstungen sind entweder Leichte Rüstung oder Schwere Rüstung. Leichte Rüstung verlangsamt dich nicht – du bewegst dich mit deiner normalen Bewegungsrate und jeder Charakter kann sie tragen. Schwere Rüstung reduziert deine Bewegungsrate um 1,50 m, und nur Mechaniker und Soldaten können sie tragen. Eine Rüstung verleiht dir einen Bonus (der hinter dem Namen der Rüstung angegeben ist) auf deine Rüstungsklasse (S. 78). Solange du Rüstung trägst, addierst du diesen Wert auf deine Rüstungsklasse. Es erfordert 1 Minute, eine Rüstung an- oder abzulegen.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Leichte Rüstung kann eine einzelne Rüstungsverbesserung (S. 59 erhalten, die zu einem Preis in sie eingearbeitet werden kann. Schwere Rüstung kann bis zu zwei Rüstungsverbesserungen gleichzeitig verwenden.

KOMMUNIKATIONSEINHEITEN

Alle Rüstungen umfassen eine eingebaute Kommunikationseinheit (S. 67) zur besseren Kommunikation in schwierigen Umweltbedingungen.

SCHUTZ VOR UMWELTEINFLÜSSEN

Alle Rüstungen umfassen Schutzmaßnahmen vor Umwelteinflüssen, die Energiefelder und besondere Versiegelungen verwenden, um dich mit atembarer Luft, einer angenehmen Temperatur und sicherem Atmosphärendruck versorgen, selbst in unwirtlichen Umgebungen. Dies erlaubt dir, unter Wasser oder im Vakuum zu atmen, erdrückende Tiefen und die Leere des Alls zu überstehe und dich ohne Sorge in Umgebungstemperaturen zwischen -30° C und 60° C zu bewegen. Deine Rüstung kann diesen Schutz für 48 Stunden aufrechterhalten, und du musst die Aktion Einen Gegenstand benutzen verwenden, um die Umweltschutzvorrichtungen deiner Rüstung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Du kannst diese Schutzvorrichtungen wieder aufladen, solange du dich auf einem Raumschiff oder in einer größeren modernen Stadt aufhältst.

LEICHTE RÜSTUNGEN

Als Spielercharakter mit einer Klasse kannst du jede der im Folgenden aufgelisteten Rüstungen tragen.

DEFREXFELL

+5 RK

PREIS: 2.250



Diese Rüstung wird aus dem Fell eines wilden Säugetieres gefertigt, das im Veskarium heimisch ist, dem Heimatsystem der Vesken. Gegerbte Streifen der dicken Haut werden mit Metalleisen zusammengeheftet und dann mit Metallschuppen oder -beschlägen verstärkt. Ein darunter getragener Anzug enthält die Elektronik und Versiegelungen, die zu ihrer Funktionsweise als moderne Rüstung erforderlich sind.

KARBONHAUT

+3 RK

PREIS: 1.250



Diese Rüstungen scheinen aus steifen Materialien zu bestehen, sind in Wahrheit aber aus Karbonfasern gewoben, verstärkt mit Karbonlegierungen wie Weißem Karbon oder Diamant.

MIKROKORD

+2 RK

PREIS: 450



Mikrokordanzüge verwenden geriffelten, schützenden Stoff, um günstigen Rüstungsschutz zu bieten. Viele Mikrokordanzüge sind von dunkler Färbung mit leuchtenden Absätzen, aber zahlreiche andere Stile sind ebenfalls verfügbar.

TEMPGEWEBE

+4 RK

PREIS: 1.950



Tempgewebe verwendet durch temperaturregulierende Drähte verstärkten Stoff, der eine gute Mischung aus Schutz und Komfort bietet.

ZWEITE HAUT

+1 RK

PREIS: 250



Eine Zweite Haut ist kaum mehr als ein hautenger Anzug, der minimalen Schutz bietet, enthält aber allen erforderlichen Schutz vor Umwelteinflüssen und grundlegenden Funktionen, die eine Rüstung zum Überleben im Weltraum bieten muss.

SCHWERE RÜSTUNGEN

Wenn dein Charakter im Umgang mit Schwerer Rüstung geübt ist, kann er die im Folgenden aufgelisteten Rüstungen tragen. Nur Mechaniker und Soldaten sind im Umgang mit Schweren Rüstungen geübt.

Schwere Rüstung bietet üblicherweise größeren Schutz gegen die Gefahren des Kampfes, ist allerdings oft auch teurer und reduziert deine Bewegungsrate um 1,50 m.

FILAMENTPLATTENRÜSTUNG

+3 RK

PREIS: 1.000



Filamentplattenrüstung verwendet flexible Elemente aus verdichtetem Polyethylen, um beachtlichen Schutzeffekt zu bieten, und ist zugleich dünn genug, damit sie unter einer Uniform oder sonstiger regulärer Kleidung getragen werden kann.

OFFIZIERSPLATTENRÜSTUNG

+5 RK

PREIS: 2.000



Die Offiziersplattenrüstung ist eine teurere, qualitativ hochwertigere Version der Zeremoniellen Plattenrüstung. Während die meisten Offiziersplattenrüstungen recht stark verziert sind, ordern unabhängige Söldner eher nüchterne Versionen dieser Panzeranzüge wegen ihrer überlegenen defensiven Eigenschaften.

PLATTENPANZER

+6 RK

PREIS: 2.900



Der Plattenpanzer ist eine Ganzkörperrüstung aus einander überlagernden Panzerplatten, die keinen Teil des Körpers ungeschützt lässt. Er ist die bevorzugte Wahl jedes Kriegers, der damit rechnet, schwerem Feindfeuer ausgesetzt zu sein, wenngleich sein Preis ihn elitären Streitkräften, erfolgreichen Entdeckern und gut bezahlten unabhängigen Söldnern vorbehält.

WIDERSTANDSTRUPPENRÜSTUNG

+4 RK

PREIS: 1.220



Widerstandsrüstung zählt zu den verbreitetsten Arten von Rüstungen, die von militärischen Einheiten zum Schutz von Kampftruppen eingesetzt werden. Sie ist für den schweren Schutz des Kopfes, der Brust und der Unterarme ausgelegt, während der Rest des Körpers weniger stark geschützt ist, und ermöglicht somit größere Bewegungsfreiheit.

ZEREMONIELLE PLATTENRÜSTUNG

+2 RK

PREIS: 110



Zeremonielle Plattenrüstung verbindet harte, schützende Panzerplatten mit flexiblen Stoffschichten darunter zu einem Anzug, der eher ästhetisch als besonders effektiv ist – für ihren Preis bietet sie allerdings angemessenen Schutz.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Rüstungsverbesserungen sind zusätzliche Module und Zusatzteile, die du in einer Rüstung installieren kannst. Leichte Rüstungen können eine Rüstungsverbesserung erhalten, Schwere Rüstungen zwei. Es erfordert 10 Minuten, um eine Rüstungsverbesserung zu installieren oder zu entfernen.

ENERGIEFELD

PREIS: 1.600



Ein Energiefeld bietet dir in geringem Maße Schutz gegen jede Art von Schaden. Das erste Mal in jeder Runde, da du Schaden erleidest, reduzierst du den erlittenen Schaden um 1 (bis zu einem Minimum von 1).

INFRAROTSSENSOREN

PREIS: 200



Diese fortschrittlichen Sensoren erlauben dir, im infraroten Spektrum des Lichts zu sehen. Du erhältst Dunkelsicht (S. 73). Dies wirkt genau wie die entsprechende Androidenfähigkeit (S. 21) und ermöglicht dir, auf eine Reichweite von bis zu 18 m im Dunkeln zu sehen.

ISOLIERTE ABSCHIRMUNG

PREIS 1.600



Isolierte Abschirmung verleiht dir ein gewisses Maß an Schutz gegen Blitze, Ionenwaffen und andere Quellen für Elektrizitätsschaden. Jedes Mal, wenn du Elektrizitätsschaden erleidest, reduzierst du den erlittenen Schaden um 5 (bis zu einem Minimum von 1).

JETPACK

PREIS: 3.100



Wenn du dich während deines Zuges bewegst, kannst du bis zu 9 m weit fliegen (S. 77), statt deine normale Bewegungsrate zu verwenden. Dies ermöglicht dir, dich in die Luft hinaufzuschwingen oder Abgründe und andere derartige Hindernisse zu überqueren. Wenn du fliegst und deine Bewegung aufgibst oder verlierst, fällst du zu Boden.

KRYOABSCHIRMUNG

PREIS: 1.600



Kryoabschirmung verleiht dir ein gewisses Maß an Schutz gegen Eis, Erfrierungsstrahler und andere Quellen für Kälteschaden. Jedes Mal, wenn du Kälteschaden erleidest, reduzierst du den erlittenen Schaden um 5 (bis zu einem Minimum von 1).

LANGSCHREITERMODUL

PREIS: 2.200



Langschreitermodule unterstützen und verstärken deine Beinmuskulatur und erhöhen so deine Bewegungsrate um 3 m.

SPRUNGDÜSEN

PREIS: 1.000



Sprungdüsen verleihen dir einen kurzen Geschwindigkeitsschub, wenn du dich bewegst, wodurch du über Hindernisse oder an Vorsprünge hinaufspringen kannst, die sich innerhalb der normalen Reichweite deiner Bewegungsrate befinden. Am Ende deiner Bewegung musst du dich auf festem, stabilem Untergrund befinden oder du fällst und verlierst deine nächste Bewegung.

SPRUNGHYDRAULIK

PREIS: 200



Diese Vorrichtung aus Federn und Haptikresonanzgeräten, die in deiner Rüstung installiert werden, erlaubt dir, viel einfacher über große Distanzen zu springen. Du erhältst einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Springen (S. 48).

STRAHLENSCHUTZ

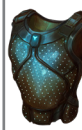
PREIS: 200



Eine robuste Ansammlung aus Filtern und Abschirmungen verleiht dir vollständigen Schutz vor den Auswirkungen von Strahlung (*Spielleiterhandbuch*, S. 45), wodurch du Schaden und Zustände aufgrund von Strahlung ignorierst.

TARNPROJEKTOR

PREIS: 200



Diese Verbesserung installiert eine Reihe holografischer Projektoren auf deine Rüstung, wodurch du ihr Aussehen in das jeder anderen Art von Rüstung verändern oder sie sogar wie normale oder Sportbekleidung aussehen lassen kannst.

THERMALABSCHIRMUNG

PREIS: 1.600



Thermalabschirmung verleiht dir ein gewisses Maß an Schutz gegen Laser, Flammen und anderen Quellen für Feuerschaden. Jedes Mal, wenn du Feuerschaden erleidest, reduzierst du den erlittenen Schaden um 5 (bis zu einem Minimum von 1).

ZIELCOMPUTER

PREIS: 2.250



Ein Zielcomputer verfolgt potenzielle Ziele mithilfe einer Blickfeldanzeige im Visier deines Helms und empfiehlt Angriffswinkel und wahrscheinliche Schwachstellen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fernkampfangriffswürfe.



NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfwaffen sind entweder Einfach (und erfordern nur ein geringes Maß an Training) oder Fortschrittlich (und erfordern spezialisiertes Training, um ohne Mali eingesetzt zu werden). Alle Charaktere sind im Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen geübt. Nur Soldaten sind im Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen geübt. Wenn du nicht im Umgang mit einer bestimmten Waffe geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit dieser Waffe.

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN

Einfache Nahkampfwaffen gelten allgemein als nützliche Ersatzwaffen, selbst für Charaktere, die sich vor allem auf Fernkampfwaffen verlassen. Die meisten Einfachen Nahkampfwaffen verursachen Kinetischen Schaden, die Seismische Spitzhacke ist allerdings eine Ausnahme.

DUELLSCHWERT

PREIS 750



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Ein Duellschwert ist eine leichte, ausbalancierte Klinge aus fortschrittlichen Legierungen, die es ermöglichen, mit Leichtigkeit durch moderne Rüstungen zu schneiden. Manchmal wird es als Zeichen hohen Ranges oder Prestiges getragen.

KAMPFSTAB

PREIS 80



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Niederwerfend

Ein Kampfstab ist eine lange, leicht biegsame Stange, die üblicherweise aus Fiberglas oder Aluminium besteht und deren eines Ende beschwert ist, um eine größere Schlagkraft zu ermöglichen.

SCHROTHANDSCHUH

PREIS 3.150



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
2W4 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Schrothhandschuhe verwenden zwei Schrotflintenkartuschen, die detonieren, wenn du ein Ziel schlägst. Sie gelten gemeinhin als Waffen von Piraten und Bandenschlägern.

SEISMISCHE SPITZHACKE

PREIS 3.300



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
2W4 Schall	Nah-kampf	Keine	Kein

Diese Seismische Spitzhacke aus Militärfertigung wurde aus weniger mächtigen Versionen heraus entwickelt, welche von Bergbauleuten verwendet werden, um Gestein mittels Schallwellen zu zerkleinern. Sie konzentriert Schallvibrationen zu durchdringenden Schallspitzen.

TAKTISCHER SCHLAGSTOCK

PREIS 90



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Diese moderne Weiterentwicklung der Keule besteht aus solidem Metall und misst 60 - 120 cm Länge, mit einem Gummigriff und einer Öse, an der man ihn leicht am Gürtel oder Handgelenk befestigen kann. Er ist eine weitverbreitete Nahkampfwaffe für den Notfall und wird oft von Stadtpolizisten und privaten Sicherheitstruppen getragen.

TAKTISCHES SPRINGMESSER

PREIS: 110



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Ein Taktisches Springmesser besitzt eine kompakte, einziehbare Klinge, die leicht in der Kleidung oder hinter sonstiger Ausrüstung verborgen werden kann. Wenn du sie an deinem Körper versteckst, können Kreaturen sie nicht sehen, außer sie bestehen einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung zum Suchen. Der SG dieses Wurfs beträgt 20.

WAFFENLOSER SCHLAG

PREIS: 0



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Diese „Waffe“ stellt jede Art von Schlag, Tritt oder unbewaffnetem Angriff dar, den du im Waffenlosen Kampf ausführt. Statt den Schaden auszuwürfeln, verursacht du 1 Punkt Schaden, wenn du mit einem Waffenlosen Schlag triffst. Alle Charaktere können Waffenlose Schläge einsetzen.

FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

Fortschrittliche Nahkampfwaffen gelten als wirkungsvolles Kriegsgerät. Soldaten tragen gelegentlich Fortschrittliche Nahkampfwaffen als Notfalloptionen, wenn eine Fernkampfwaffe nicht zur Verfügung steht, während wiederum andere Soldaten sie als ihre Hauptbewaffnung einsetzen.

DOSCHKO

PREIS 240



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W10 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Doschkos sind axthähnliche Waffen mit langem Griff, allerdings mit drei Dornen anstelle eines Axtblatts. Das Doschko ist die traditionelle Waffe veskischer Soldaten.

FLAMMENDOSCHKO

PREIS 750



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W12 Feuer	Nah-kampf	Keine	Kein

Flammdoschkos sind Waffen mit langem Griff und drei konzentrierten Flammen anstelle eines Blatts. Wie normale Doschkos sind auch dies traditionelle Waffen veskischer Soldaten.

KARBONFASERPEITSCH

PREIS 240



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Eine Karbonfaserpeitsche ist eine flexible Metallpeitsche, die Gegner gleichsam behindern wie ihnen schaden soll. Wenn du eine Karbonfaserpeitsche besitzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf, wenn du die Aktion Gegner behindern ausführt.

KRYOPIKE

PREIS 3.360



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W12 Kälte	Nah-kampf	Keine	Wankend

Krypiken sind speerähnliche Waffen, die einen Kältegenerator in einem Ende tragen und mit denen Ziele unterkühlt und manchmal verlangsamt werden können.

LANGHAMMER**PREIS 3.200**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W12 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Niederwerfend

Ein Langhammer ist eine gewaltige Wuchtwafe mit einem langen Schaft, mit der mächtige Hiebe ausgeführt werden können.

LANGSCHWERT**PREIS 175**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Langschwerter sind schwere Waffen mit langen Klingen aus fortschrittlichen Legierungen. Diese Waffe ist weiterhin eine beliebte Wahl unter Soldaten, die sich auf den Nahkampf konzentrieren, und blicken auf eine lange Geschichte als Heldenwaffen zurück.

PLASMASCHWERT**PREIS 750**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
2W6 Feuer	Nah-kampf	Keine	Kein

Plasmaschwerter nutzen einen konzentrierten Strom aus Plasma anstelle einer Klinge, um Gegner niederzustrecken und zu verbrennen.

REIßZAHNKLINGE**PREIS 700**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kinetisch	Nah-kampf	Keine	Kein

Eine Reißzahnklinge besitzt eine mit Zähnen versehene, motorbetriebene Kette anstelle einer Schneide. Ein Ziel, das durch eine Reißzahnklinge Schaden erleidet, beginnt heftig zu bluten und erleidet zu Beginn seines nächsten Zuges 1W4 zusätzlichen Schaden.

PSCHALLIMPULSHANDSCHUH**PREIS 475**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Schall	Nah-kampf	Keine	Niederwerfend

Diese leichte, kompakte Waffe wird über sonstiger Kleidung und Rüstung getragen. Sie verwandelt Fausthiebe in Donnerschläge aus Schallenergie. Schallimpulshandschuhe sind beliebte Ersatznahkampfwaffen bei Soldaten, die sich auf Fernkampfwaffen spezialisieren.

SSCHATTENKETTE**PREIS 740**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kälte	Nah-kampf	Keine	Kein

Schattenketten bestehen aus fortschrittlichen, hitzeabsorbierenden Metallen, mit denen Gegner rasch unterkühlt werden können. Wenn du eine Schattenkette besitzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf, wenn du die Aktion Gegner behindern ausführt.

SOLARFEUER**PREIS 125**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Feuer	Nah-kampf	Keine	Kein

Ein Solarfeuer ist eine flache Scheibe aus Metall, die auf dem Handrücken angebracht wird. Wird es aktiviert, generiert es eine dreieckige Klinge aus Plasma, die über die Knöchel des Anwenders hinausragt.

STURMSTOCK**PREIS 350**

Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Kälte	Nah-kampf	Keine	Wankend

Sturmstöcke sind energiebetriebene keulen- oder schlagstockartige Waffen, die einen intensiven Kälteschwall ausstoßen, der Ziele erstarren lassen und manchmal verlangsamen kann.



HANDFEUERWAFFEN

Handfeuerwaffen sind einhändige Pistolen, die überall auf den Paktwelten stark verbreitet sind. Alle Charaktere können Handfeuerwaffen ohne Mali einsetzen und sie eignen sich als Primärwaffen für Agenten, Aspiranten, Gesandte und Technomagier.

DESINTEGRATORPISTOLE

PREIS 1.150



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Säure	12 m	Keine	Kein

Desintegratorpistolen verursachen Schaden, indem sie die molekularen Bindungen eines Ziels auflösen, auf dieselbe Weise, wie physische Säuren Materialien zersetzen.

FLAMMENSTRAHLER

PREIS 470



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Feuer	4,50 m	Kegel	Kein

Dieser kleinformatige Flammenwerfer erzeugt eine Stichflamme in einem 4,50 m langen Kegel und ermöglicht es dem Schützen, mehrere Feinde mit einem einzigen Angriff zu treffen.

GATLINGPISTOLE

PREIS 1.300



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
2W4 Kinetisch	12 m	Keine	Niederwerfend

Eine Gatlingpistole verfügt über schwere Läufe, die mit großkalibrigen Kugeln geladen werden und nach jedem Schuss rotieren, um sicherzustellen, dass die Waffe nicht überhitzt.

GAUSSPISTOLE

PREIS 1.200



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Elektrizität	15 m	Keine	Wankend

Eine Gaußpistole ist eine wirksamere Ausgabe der Ionenpistole und dazu in der Lage, einen stärkeren elektrischen Blitz zu verschießen.

GEGABELTE PISTOLE

PREIS 720



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Feuer	9 m	Überladbar	Kein

Eine Gegabelte Pistole kanalisiert einen Plasmablitz auf ihr Ziel. Die Möglichkeit, sie zu überladen, macht sie bei Piraten und Söldnern beliebt, die bei ihrem ersten Angriff in einem Kampf so großen Schaden wie nur möglich anrichten wollen.

HAGELPISTOLE

PREIS 120



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Kälte	6 m	Keine	Kein

Eine Hagelpistole verschießt winzige Pfeile aus supergekühltem Eis. Ihr erschwinglicher Preis macht sie trotz ihrer begrenzten Reichweite und ihrem geringen Schaden zu einer beliebten Wahl.

HALBAUTOMATIKPISTOLE

PREIS 260



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Kinetisch	9 m	Keine	Wankend

Halbautomatikpistolen gehören zu den einfachsten und billigsten Handfeuerwaffen, bieten aber ein solides Preis-Leistungsverhältnis und verfügen über durchschnittliche Reichweite.

HANDKANONE

PREIS 1.200



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kinetisch	9 m	Keine	Niederwerfend

Handkanonen sind großkalibrige Pistolen, die gewaltige Projektile verschießen, welche beträchtlichen Schaden anrichten und einen Feind sogar von den Füßen reißen können.

IONENPISTOLE

PREIS 750



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Elektrizität	15 m	Keine	Wankend

Eine Ionenpistole generiert winzige Blitze, die hervorschießen und dein Ziel treffen. Es besteht die Chance, dass das Ziel vorübergehend in seiner Handlungsfähigkeit eingeschränkt wird.

KÄLTEPISTOLE

PREIS 2.100



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kälte	18 m	Keine	Wankend

Kältepistolen sind wirkungsvollere Versionen der Hagelpistolen und dazu in der Lage, eine derart intensive Kälte zu erzeugen, dass Ziele manchmal durch den markerschütternden Frost verlangsamt werden.

LASERPISTOLE

PREIS 350



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W4 Feuer	24 m	Keine	Kein

Eine Laserpistole verschießt einen Strahl aus kohärentem Licht, der sich durch Ziele hindurch zu brennen vermag. Sie zählt zu den verbreitetsten Seitenwaffen und wird oft als Ersatzwaffe von jenen getragen, die vorrangig andere Waffen einsetzen.

SCHALLPISTOLE

PREIS 1.500



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Schall	4,50 m	Kegel	Kein

Eine Schallpistole erzeugt einen Kegel aus zerstörerischem Schall von 15 m Länge, der Ziele mit der Kraft eines Hammers trifft.

VERBRENNUNGSPISTOLE

PREIS 2.050



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Feuer	18 m	Überladbar	Kein

Verbrennungspistolen verwenden Mikrowellenprojektoren, um ihre Ziele zu überhitzen, wodurch diese ohne offensichtliche Feuerquelle zu schwelen und zu brennen beginnen.

LANGWAFFEN

Langwaffen sind gewöhnliche Waffen, die allgemein schwereren Schaden verursachen und eine größere Reichweite besitzen als Handfeuerwaffen, allerdings erfordern sie auch ein umfangreicheres Training, um effektiv eingesetzt werden zu können. Nur Mechaniker und Soldaten sind im Umgang mit Langwaffen geübt. Wenn du nicht im Umgang mit einer Waffe geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit ihr.

ARTILLERIELASER

PREIS 2.080



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
2W6 Feuer	40 m	Keine	Kein

Als wirksamere Ausgabe des Lasergewehrs verursacht diese Waffe mit der höchsten Reichweite aller herkömmlichen Waffen enormen Schaden.

AUTOKANONE

PREIS 900



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W10 Kinetisch	27 m	Keine	Niederwerfend

Ein Autokanone verschießt schnelle Stöße aus Projektilen, die Feinden schweren Schaden zufügen und sie sogar zu Boden schleudern können.

DESINTEGRATORGEWEHR

PREIS 1.480



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W12 Säure	18 m	Keine	Kein

Desintegratorgewehre erzeugen mächtige Strahlen, die Materialien auf ähnliche Weise zersetzen wie Säure, was ausgefranste Wunden hinterlässt.

ERFRIERUNGSSTRAHLER

PREIS 1.200



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kälte	9 m	Kegel	Wankend

Erfrierungsstrahler füllen einen Kegel von 9 m Länge mit wirkungsvollen Wellen aus Kälteenergie, die Gegner unterkühlen und verlangsamen kann.

FLAMMENWERFER

PREIS 420



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Feuer	4,50 m	Kegel	Kein

Dieser gewehrgröße Flammenwerfer erzeugt eine Stichflamme in einem 4,50 m langen Kegel und ermöglicht es dem Schützen, mehrere Feinde mit einem einzigen Angriff zu treffen.

GEGABELTES GEWEHR

PREIS 750



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W6 Feuer	18 m	Überladbar	Kein

Ein Gegabeltes Gewehr kanalisiert einen mächtigen Plasma-Blitz auf sein Ziel. Seine Funktion, es zu überladen, stammt aus seiner Fähigkeit, einen Plasmablitzen vorübergehend zwischen seinen zwei Gabeln zu halten und so die Spannung zu erhöhen, um noch vernichtendere Angriffe auszuführen.

IONENGEWEHR

PREIS 275



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Elektrizität	15 m	Keine	Wankend

Ein Ionenwehr generiert einen mächtigen Blitz, der hervorschießt und dein Ziel trifft. Es besteht die Chance, dass das Ziel vorübergehend in seiner Handlungsfähigkeit eingeschränkt wird.

JAGDGEWEHR

PREIS 240



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kinetisch	27 m	Keine	Kein

Jagdgewehre wurden zum Erlegen vom Wild und nicht für militärische Zwecke entworfen, aber sie geben dennoch effektive Waffen ab.

KÄLTEKANONE

PREIS 2.060



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kälte	9 m	Kegel Überladbar	Kein

Die mächtige Kältekanone erzeugt tödliche Wellen aus Kälteenergie innerhalb eines Kegels von 9 m Länge. Diese Energie kann weiter verstärkt werden, um noch größeren Schaden anzurichten.

LASERGEWEHR

PREIS 425



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Feuer	36 m	Keine	Kein

Ein Lasergewehr verschießt einen starken Strahl aus kohärentem Licht, der sich durch Ziele hindurch zu brennen vermag.

ROTSTERNGEWEHR

PREIS 1.450



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W10 Feuer	27 m	Überladbar	Kein

Rotsterngewehre verschießen ein glühendes Geschoss aus rotem Plasma und können überladen werden, um sogar noch zerstörerischer zu werden.

SCHALLBOHRER

PREIS 1.300



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
2W6 Schall	30 m	Keine	Niederwerfend

Schallbohrer erzeugen extrem dichte Impulse aus zermürbender Schallenergie, die auf beträchtliche Entfernungen mächtige Einschläge verursachen kann.

STELLAR CANNON

PREIS 1.100



Schaden	Reichw.	Bes. Waffen-eigenschaft	Krit. Treffereffekt
1W8 Kinetisch	9 m	Kegel	Niederwerfend

Sternenkanonen sind schwere Schrotgewehre, die große Kartuschen voller Flechette verwenden, um alles innerhalb eines 9-m-Kegels zu zerfetzen.

GRANATEN

Granaten sind einmalig verwendbare Fernkampfaffen mit besonderen Regeln. Um eine Granate zu verwenden, führst du die Aktion Fernkampfangriff (S. 79) aus und wählst einen Gegner innerhalb der Reichw. der Granate als Ziel. Dein Fernkampfangriffswurf erfolgt gegen eine Rüstungsklasse von 10 (anstelle der Rüstungsklasse deines Ziels). Wenn du verfehlst, müssen dein ausgewähltes Ziel sowie jede zu ihm angrenzende Kreatur (auch diagonal – außerdem gilt dies sowohl für dich selbst als auch deine Verbündeten!) einen Reflexwurf (S. 85) ablegen. Alle gelten als Ziele des Schadens und der sonstigen Effekte der Granate. Jede Granate führt den Schwierigkeitsgrad (SG) ihres jeweiligen Rettungswurfs auf.

Die meisten Granaten verursachen eine bestimmte Menge an Schaden und Kreaturen, die ihren Rettungswurf bestehen, erleiden die Hälfte davon (abgerundet). Einige Granaten (wie etwa Handgranaten oder Ruhestifter) haben einen speziellen Effekt auf Kreaturen, denen der Rettungswurf misslingt. Solche Granaten wenden ihren speziellen Effekt nicht gegen Kreaturen an, die ihren Rettungswurf bestehen.

Gesandte, Mechaniker und Soldaten sind im Umgang mit Granaten geübt. Wenn du nicht im Umgang mit einer Waffe geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit ihr.

BRANDGRANATE I PREIS 375

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
1W6 Feuer	6 m	Nächste Runde: 1W4 Feuerschaden	Reflex (SG 13)

Brandgranaten erzeugen eine feurige Explosion, die alles in ihrer Nähe verbrennt und 1W6 Feuerschaden verursacht. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 13, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet). Ein Ziel, dem sein Rettungswurf misslingt, gerät darüber hinaus in Brand: Zu Beginn seines nächsten Zuges muss es seine Bewegung aufgeben (um die Flammen zu ersticken) oder erleidet weitere 1W4 Feuerschaden.

BRANDGRANATE II PREIS 725

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
2W6 Feuer	6 m	Nächste Runde: 1W6 Feuerschaden	Reflex (SG 15)

Diese Version brennt noch heißer als normale Brandgranaten und verursacht 2W6 Feuerschaden. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 15, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet). Ein Ziel, dem sein Rettungswurf misslingt, gerät darüber hinaus in Brand: Zu Beginn seines nächsten Zuges muss es seine Bewegung aufgeben (um die Flammen zu ersticken) oder erleidet weitere 1W6 Feuerschaden.

ERSCHÜTTERUNGSGRANATE I PREIS 45

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
1W4 Kinetisch	6 m	Wirft Ziele nieder	Reflex (SG 11)

Erschütterungsgranaten lösen mächtige Druckwellen aus, die dazu dienen, Gegner zu Boden zu schleudern. Eine Erschütterungsgranate I verursacht 1W4 Kinetischen Schaden und wirft Ziele nieder, wodurch sie ihre nächste Bewegung verlieren. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 11, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet) und wird nicht niedergeworfen.

ERSCHÜTTERUNGSGRANATE II PREIS 400

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
1W6 Kinetisch	6 m	Wirft Ziele nieder	Reflex (SG 13)

Die Erschütterungsgranate II ist eine wirksamere Version der Erschütterungsgranate und verursacht 1W6 Kinetischen Schaden und wirft Ziele nieder, wodurch sie ihre nächste Bewegung verlieren. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 13, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet) und wird nicht niedergeworfen.

RUHESTIFTER I PREIS 85

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
Keiner	6 m	1 Runde Wankend	Reflex (SG 14)

Ruhestifter erzeugen einen lauten Knall und hellen Lichtblitz, der dazu dient, Gegner aufzuhalten und sie dazu zu bringen, sich zu zerstreuen, ohne ihnen Schaden zuzufügen. Ein Ziel, dem sein Reflexwurf gegen SG 14 misslingt, erleidet für 1 Runde den Zustand Wankend (S. 87).

RUHESTIFTER II PREIS 425

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
Keiner	6 m	1W4 Runden Wankend	Reflex (SG 15)

Diese wirksameren Ruhestifter entfalten eine noch größere Wirkung. Ein Ziel, dem sein Reflexwurf gegen SG 15 misslingt, erleidet für 1W4 Runden den Zustand Wankend (S. 87).

SCHOCKGRANATE I PREIS 130

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
1W8 Elektrizität	6 m	Keiner	Reflex (SG 12)

Schockgranaten erfüllen ihren Wirkungsbereich mit gefährlichen Lichtbögen aus Elektrizität, die 1W8 Elektrizitätsschaden verursachen. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 12, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet).

SCHOCKGRANATE II PREIS 650

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
2W6 Elektrizität	6 m	Keiner	Reflex (SG 14)

Diese verbesserten Schockgranaten erzeugen noch stärkere Elektrizität und verursachen 2W6 Elektrizitätsschaden. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 14, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet).

SPLITTERGRANATE I PREIS 35

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
1W6 Kinetisch	6 m	Keiner	Reflex (SG 12)

Wenn eine Splittergranate explodiert, schleudert sie Schrapnell in alle Richtungen, das 1W6 Kinetischen Schaden verursacht. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 12, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet).

SPLITTERGRANATE II PREIS 305

Schaden	Reichw.	Spezieller Effekt	Rettungswurf
2W6 Kinetisch	6 m	Keiner	Reflex (SG 13)

Die Splittergranate II ist eine größere und wirksamere Version der Splittergranate und verursacht 2W6 Kinetischen Schaden. Gelingt einem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 13, erleidet es halbierten Schaden (abgerundet).



WAFFENFUSIONEN

Waffenfusionen sind besondere magische Kräfte, die in Nahkampf- waffen, Handfeuerwaffen und Langwaffen eingearbeitet werden können. Eine Waffenfusion in eine Waffe einzuarbeiten, kostet 400 Crediteinheiten. Diese Arbeiten werden in derselben Art von Geschäften vorgenommen, die auch Waffen und andere Ausrüstung verkaufen.

Eine Waffe kann immer nur eine Waffenfusion enthalten. Du kannst die vorhandene Fusion einer Waffe durch eine neue ersetzen, aber die alte Fusion geht dadurch verloren. Wenn eine Waffenfusion zu einer Waffe hinzugefügt wird, gilt die Waffe als magischer Gegenstand und seine Erscheinung verändert sich oft auf magische Weise entsprechend der Art der Fusion. Beispielsweise könnte die Fusion *Brennend* dafür sorgen, dass eine Waffe von Flammen umgeben wird oder brennende Runen oder sogar Symbole einer Gottheit des Feuers aufweist.

AKKURAT



Mit einer *Akkuraten* Waffe kann sorgfältiger gezielt werden und eignet sich somit für präzisere Angriffe. Wenn du deine Bewegung aufgibst, bevor du mit einer *Akkuraten* Waffe eine Angriffsaktion ausführst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Angriffswurf.

APPORT



Du kannst eine *Apport*-Waffe, die dir gehört, zu Beginn deines Zuges in deine Hand rufen, selbst wenn eine andere Kreatur sie gerade trägt. Dies erfordert keine Aktion.

BRENNEND



Du kannst die Fusion *Brennend* nur in eine Waffe einarbeiten, die Feuerschaden verursacht. Kreaturen, die Schaden durch eine *Brennende* Waffe erlitten haben, geraten in Brand. Zu Beginn seines nächsten Zuges, nachdem es von einer *Brennenden* Waffe getroffen wurde, muss ein Ziel seine Bewegung aufgeben (um die Flammen zu erstickten) oder erleidet weitere 1W6 Feuerschaden.

GIFTIG



Wenn du mit einer *Giftigen* Waffe einen Kritischen Treffer (S. 78) erzielst, erleidet das Ziel für 1W4 Runden den Zustand *Beeinträchtigt* (S. XX) aufgrund der Beeinträchtigung durch das Gift.

INSPIRIEREND



Angriffe mit einer *Inspirierenden* Waffe können dich und deine Verbündeten mit Zuversicht erfüllen. Wenn du mit einer *Inspirierenden* Waffe einen kritischen Treffer erzielst, erhalten du und Verbündete innerhalb von 18 m für 1 Minute einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe.

KEGEL



Du kannst eine Handfeuerwaffe oder Langwaffe mit der Fusion *Kegel* versehen. Einmal pro Tag kannst du eine *Kegel*-Waffe einsetzen, um einen einzelnen Angriff unter Verwendung der Besonderen Waffeneigenschaft *Kegel* (S. 56) mit einer Reichweite von 4,50 m auszuführen.

LEUCHTEND



Jedes Ziel, dem du mit einer *Leuchtenden* Waffe Schaden zufügst, leuchtet bis zum Ende deines nächsten Zuges hell und negiert so jegliche Dunkelheit in einem Umkreis von 9 m um sich.

NIEDERWERFEND



Nur Waffen, die Kinetischen Schaden verursachen, können die Fusion *Niederwerfend* erhalten. Eine *Niederwerfende* Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt *Niederwerfend* (S. 57). Besitzt die Waffe diesen Effekt bereits, verliert das Ziel bei einem Kritischen Treffer für 2 Runden seine Bewegung statt nur für 1 Runde.

SUCHEND



Ein Ziel erhält gegen mit einer *Suchenden* Waffe ausgeführte Angriffe keine Boni durch Deckung (S. 80) auf seine Rüstungsklasse.

UNTOTE SCHWÄCHEND



Eine *Untote schwächende* Waffe ist besonders schädlich für Untote Kreaturen (solchen mit den Verteidigungsfähigkeit Immunitäten von Untoten, wie etwa Cyberzombies und Knochensoldaten). Angriffe mit einer *Untote schwächenden* Waffe fügen Untoten Kreaturen 1W4 zusätzlichen Schaden zu.

VERTEIDIGEND



Wenn du die Aktion *Verteidigen* (S. 82) ausführst, während du eine *Verteidigende* Waffe hältst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse.

WANKEND



Eine *Wankende* Waffe erhält die Besondere Waffeneigenschaft *Wankend* (S. 57). Besitzt die Waffe diesen Effekt bereits, erleidet das Ziel bei einem Kritischen Treffer den Zustand *Wankend* für 2 Runden, statt nur für 1 Runde.

ZAUBERSCHLEUDER



Du kannst 1 Minute aufwenden, um eine Waffe mit der *Zauberschleuder*-Fusion mit einem *Zauberkrystall* zu laden. Enthält eine *Zauberschleuder*-Waffe einen *Zauberkrystall*, kannst du deine Bewegung aufgeben und die Aktion *Einen Zauber wirken* (S. 82) aufwenden, um den *Zauberkrystall* einzusetzen, auch wenn du kein Aspirant oder Technomagier bist. Erfordert der Zauber einen Rettungswurf, dessen Schwierigkeitsgrad sich basierend auf IN oder WE berechnet, verwende stattdessen den Modifikator deines Schlüsselattributs (S. 15-16). Eine Gesandte würde beispielsweise ihr CH verwenden. Das Wirken des Zaubers verbraucht den *Zauberkrystall* auf übliche Weise, woraufhin dieser zu Staub zerfällt.

ABENTEURERARAUSRÜSTUNG

Entdecker brauchen die richtige Ausstattung, von hochtechnologischen Spielzeugen bis hin zu den allergelegendsten Notwendigkeiten, um auf einer Vielzahl von fremden Welten zu überleben und es angenehm zu haben. Ob du nun eine Kabelrolle und einen Wurfhaken brauchst, um aus einer Schlucht herauszuklettern, oder den richtigen Werkzeugsatz, um dich in einen Computer zu hacken und Sicherheitssysteme zu umgehen, stelle sicher, dass du das nötige Handwerkszeug hast, um deinen Job zu machen! In den Einträgen der Gegenstände ist angegeben, ob sie als technisch gelten und ob sie eine Aktion erfordern, um während des Kampfes eingesetzt zu werden.

CHEMISCHER ANALYSATOR TECHNISCH PREIS: 50



Ein Chemischer Analysator ist ein komplexer Sensor, mit dem sich unbekannte Substanzen korrekt identifizieren lassen. Wenn du diesen Gegenstand einsetzt, kannst du einen Fertigkeitswurf für Technik (SG 10) ablegen, um zu bestimmen, ob die Luft atembare, Nahrung genießbar oder Wasser trinkbar ist. Du kannst ihn auch verwenden, um eine bestimmte Chemikalie innerhalb von 9 m zu identifizieren, derer du dir bewusst bist. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen

DATENPAD TECHNISCH PREIS: 55



Ein Datenpad ist ein tragbarer Computer, auf dem fortschrittliche Programme (zur Textverarbeitung, Unterhaltung sowie für mathematische und andere wissenschaftliche Berechnungen) ausgeführt werden können. Auch können tausende Stunden Audio und Video aufgenommen und wiedergegeben werden und es kann mit Geräten wie Kommunikationseinheiten und Computern verbunden werden, auf die du zugreifen kannst oder die gehackt wurden.

DECKE PREIS: 3



Decken können erstaunlich dünn sein und bestehen mitunter aus fortschrittlichen Materialien, durch die eine Decke mit einer Fläche von einem halben Quadratmeter auf eine Größe einer Handfläche zusammengefasst werden kann.

FALTFLUSS TECHNISCH PREIS: 350



Ein Faltfloß kann kompakt in Form eines Zylinders mit einer Länge von 60 cm und knapp 8 cm Durchmesser transportiert werden. Wird es aktiviert (was auch automatisch geschieht, wenn es für 1 Minute vollständig von einer Flüssigkeit umschlossen ist), entfaltet es sich zu einem Floß von 3 m Länge und etwa 1,50 m Breite, in dem bis zu sechs Kreaturen Platz finden. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

FELDFLASCHE PREIS: 1



Eine Feldflasche fasst genügend Wasser (oder andere tragbare Flüssigkeiten) für die Bedürfnisse 1 Tages.

FELDRATIONEN PREIS: 1



Feldrationen entsprechen dem Nahrungsbedarf einer Woche in Form von vorverpackten, verzehrbereiten Würfeln. Sie sind tendenziell fade, aber umfassend nahrhaft – sogar als einziges Nahrungsmittel über mehrere Monate oder Jahre.

FEUERLÖSCHER TECHNISCH PREIS: 15



Ein Feuerlöscher ist ein kompakter Schaumzerstäuber, der verwendet werden kann, um Flammen in einem angrenzenden Feld (auch diagonal) zu löschen. Gibt es in diesem Feld eine brennende Kreatur (etwa weil sie zuvor von einer Brandgranate (S. 64) getroffen wurde), löschst du die Flammen und verhinderst, dass diese Kreatur zu Beginn ihres nächsten Zuges zusätzlichen Feuerschaden erleidet. Ein Feuerlöscher kann 20-mal verwendet werden, bevor ihm der Schaum ausgeht, und er kann in den meisten großen Städten für 1 Crediteinheit wiederaufgefüllt werden. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

FEUERZEUG TECHNISCH PREIS: 1



Ein Feuerzeug verwendet einen dichten Brennstoff, um einen kleinen, heißen Funken zu erzeugen, der jeden leicht entzündlichen, nicht getragenen Gegenstand anzuzünden. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

ERWEITERTER WERKZEUGSATZ PREIS: 445



Ein Erweiterter Werkzeugsatz funktioniert wie ein Werkzeugsatz (S. 67), außer dass es dir einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Technik (S. 50) verleiht.

AUTOMATISCHER WURFHAKEN TECHNISCH PREIS: 700



Ein Automatischer Wurfhaken erlaubt dir, ein Ende eines Kabels (separat erhältlich, S. 67) auf jede solide Oberfläche innerhalb der Reichweite des Kabels zu schießen. Gelingt dir ein Fernkampfangriffswurf (S. 79) gegen Rüstungsklasse 10, verankert sich das Kabel fest am Einschlagpunkt und kann bis zu 500 Pfund Gewicht tragen. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

KABEL PREIS: 25



Dies ist ein 15 m langes Kabel aus Titanlegierungen, das zum Erklettern von schwierigem Gelände, Fesseln eines besieigten Gegners oder Verschnüren von kürzlich erstandenen, wuchtigen Objekten zum leichteren Transport verwendet werden kann.

MEDIPACK TECHNISCH PREIS: 100



Ein Medipack enthält alle erforderliche medizinische Ausrüstung, um die Fertigkeit Medizin (S. 49) einzusetzen.

MEDIPLASTER TECHNISCH PREIS: 50



Ein Medipflaster ist ein einfaches, einmalig anwendbares medizinisches Gerät, das Wunden verbinden und Antibiotika abgeben kann, um Krankheiten und Infektionen entgegenzuwirken. Ein Medipflaster gestattet dir, einen Fertigkeitswurf für Medizin (S. 49) abzulegen, mit dem Unterschied, dass du kein Medipack brauchst und anstelle deines Gesamt-Fertigkeitsbonus in Medizin stattdessen 10 auf deinen W20-Wurf addierst. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

NOTSIGNAL**TECHNISCH****PREIS: 100**

Ein Notsignal sendet bis zu 1 Monat lang ein Signal auf einer großen Bandbreite an Kommunikationsfrequenzen. Es verfügt über eine Sendereichweite von etwa 160 km, kann aber mit einer Kommunikationseinheit verbunden werden, um bis zur maximalen Reichweite dieser Einheit zu senden.

**PERSÖNLICHE KOMMUNIKATIONSEINHEIT
TECHNISCH****PREIS: 7**

Jede Rüstung (S. 58) umfasst eine Persönliche Kommunikationseinheit, doch diese kann auch unabhängig verwendet werden, wenn die Rüstung nicht getragen wird. Eine Kommunikationseinheit kann mit jeder anderen Kommunikationseinheit auf demselben Planeten (oder einem Schiff in niedriger Umlaufbahn) kommunizieren und sie umfasst ebenfalls eine Taschenlampe (siehe unten), einen Taschenrechner, Videokameras und Audiorekorder (bis zu 10 Stunden an Material) sowie mehrere einfache Unterhaltungsprogramme.

RAUMANZUG**TECHNISCH****PREIS: 25**

Ein Raumanzug bieten denselben Schutz gegen Umweltbedingungen wie Rüstung (S. 58), verleiht allerdings keinen Bonus auf die RK. Ein Raumanzug kann nützlich sein, um Personen, auf die du triffst, sicher durch gefährliche Umweltbedingungen zu befördern, sofern sie keine eigene Rüstung tragen.

RUCKSACK**PREIS: 3**

Rucksäcke besitzen zahlreiche Taschen, um Gegenstände darin zu lagern, welche du möglicherweise im Rahmen deiner Abenteuer benötigst. Hinzu kommen kräftige Riemen, um weitere Gegenstände zu befestigen, an die du schnell herankommen willst. Gepolsterte Riemen führen über Brust und Hüfte des Trägers, um das Gewicht des Rucksacks gleichmäßig zu verteilen. Ein Rucksack kann insgesamt etwa einen Zehntel Kubikmeter an Gegenständen aufnehmen.

SCHLAFSACK**PREIS: 15**

Ein Schlafsack ist eine 5-7 cm dicke Matte aus Schaum mit Gedächtnis, die beim Schlaf für eine gepolsterte Unterlage sorgt und sich an deine Körperform anpasst. Zur Lagerung oder zum Transport kann er mit den beigelegten Gurten komprimiert und aufgerollt werden. Die meisten Leute verwenden zusätzlich noch eine Decke (siehe oben).

**SYSTEMWEITE KOMMUNIKATIONSEINHEIT
TECHNISCH****PREIS: 4.000**

Systemweite Kommunikationseinheiten sind viel zu groß, als dass man sie in eine Rüstung einbauen könnte. Allgemein sind sie in einem Fahrzeug oder Raumschiff verbaut. Eine Systemweite Kommunikationseinheit fungiert wie eine Persönliche Kommunikationseinheit, kann aber mit jeder Kommunikationseinheit innerhalb desselben Sonnensystems kommunizieren.

TASCHENLAMPE**TECHNISCH****PREIS: 1**

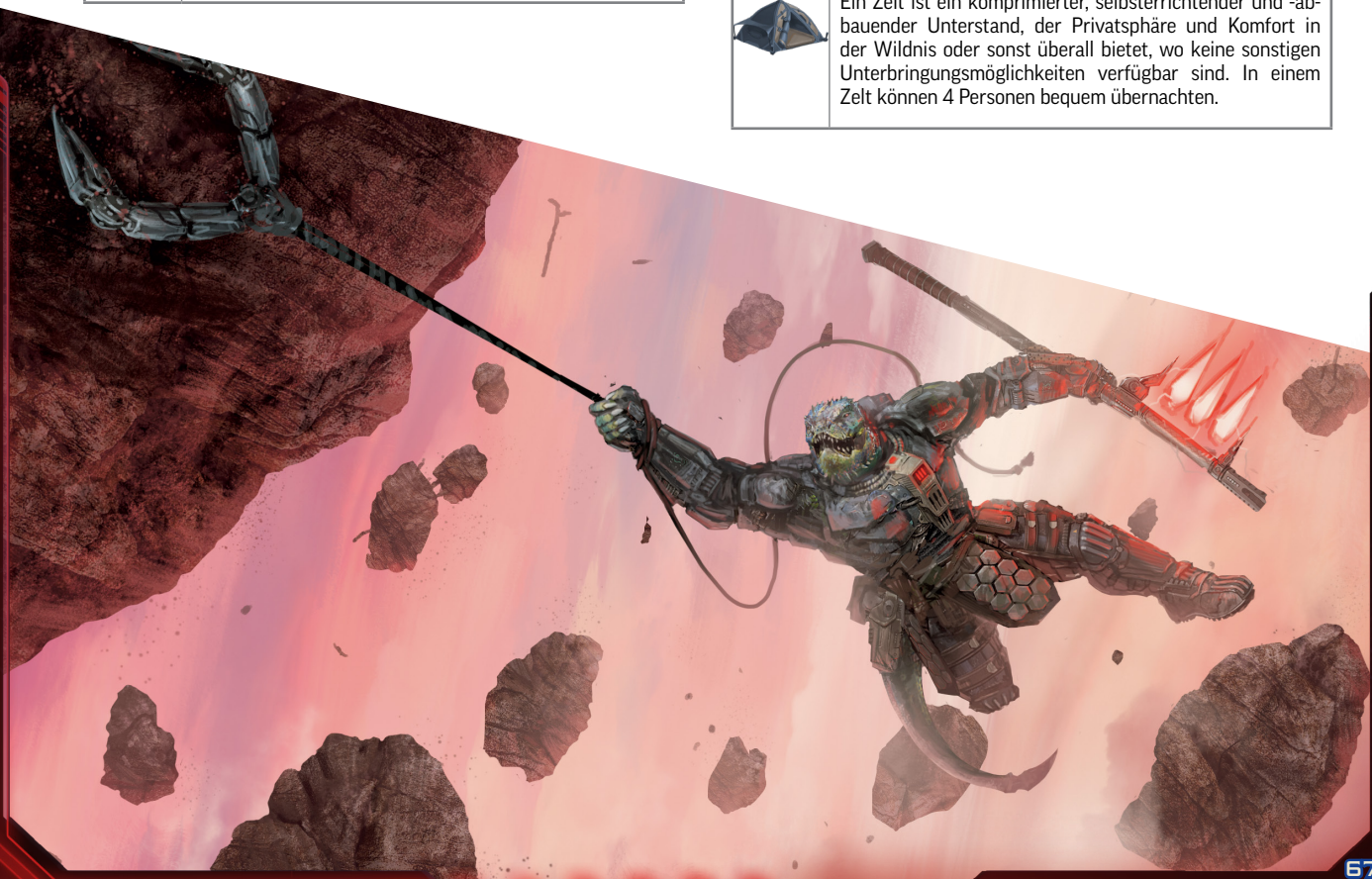
Eine einfache Taschenlampe kann einen 4,50 m langen Kegel (S. 83) an Dunkelheit erhellen. Persönliche Kommunikationseinheiten (S. 67) umfassen normalerweise eine entsprechende Lampe als Teil ihres Lieferumfangs.

WERKZEUGSATZ**TECHNISCH****PREIS: 20**

Ein Werkzeugsatz enthält alle für Aktivitäten unter Verwendung der Fertigkeit Technik (S. 50) erforderlichen Werkzeuge. Mechaniker erhalten ein kostenloses Individualisiertes Handwerkszeug (S. 36), das wie ein Werkzeugsatz funktioniert. Einen Fertigkeitswurf für Technik ohne einen Werkzeugsatz abzulegen, verleiht einen Malus von -2 auf den Fertigkeitswurf.

ZELT**PREIS: 2**

Ein Zelt ist ein komprimierter, selbsterrichtender und -abbauender Unterstand, der Privatsphäre und Komfort in der Wildnis oder sonst überall bietet, wo keine sonstigen Unterbringungsmöglichkeiten verfügbar sind. In einem Zelt können 4 Personen bequem übernachten.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände gehorchen nicht den Gesetzen der Physik und erlauben ihren Besitzern, Wunder mittels Magie zu wirken. Die Gegenstände geben an, ob ihr Einsatz während des Kampfes eine Aktion (S. 81) erfordert.

ANIMISTISCHES WERKZEUG

PREIS: 1.350



Animistisches Werkzeug umfasst magische Utensilien, in denen Geister gebunden sind, die dir bei deinen Aufgaben helfen. Jeder Satz Animistischen Werkzeugs fungiert als Werkzeugsatz (S. 67). Einmal pro Tag, wenn dir ein Fertigkeitswurf misslingt, während du das Werkzeug verwendest, kannst du diesen Fertigkeitswurf wiederholen. Du musst das zweite Ergebnis verwenden, auch wenn es schlechter ist als dein ursprüngliches Ergebnis.

DIGITALE TURMKARTEN

PREIS: 500



Einmal pro Tag kannst du einen Satz Digitale Turmkarten aktivieren, um zu erfragen, ob eine bestimmte Handlung in der unmittelbaren Zukunft gute oder schlechte Folgen für dich haben wird. Die Digitalen Turmkarten können etwa nur 30 Minuten in die Zukunft sehen, daher könnte das Ergebnis die langfristigen Konsequenzen einer bestimmten Handlung nicht mit einbeziehen.

Die Chance, eine nützliche Antwort zu erhalten, beträgt 75 %. Der SL würfelt insgeheim einen W4, und beträgt das Ergebnis 2, 3 oder 4 ist die Antwort sinnvoll. Ist das der Fall, nennt der SL dir eines der folgenden Dinge: „Wohl“ (wenn die Handlung wahrscheinlich zu guten Ergebnissen führt), „Wehe“ (bei voraussichtlich schlechten Ergebnissen), „Wohl und Wehe“ (für beides) oder „Nichts“ (bei Handlungen, deren Ergebnisse weder wirklich gut noch schlecht sind). Wirft der SL allerdings eine 1 wird er dir ebenfalls „Nichts“ sagen – wenn du diese Antwort bekommst, weißt du demnach nicht, ob die Antwort sinnvoll ist oder nicht! Das Schicksal ist eben wankelmütig. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

GEDANKENBUNDSTIRNREIF

PREIS: 3.500



Dieser goldene Stirnreif ermöglicht dir, beliebig mit Kreaturen innerhalb von 9 m telepathisch zu kommunizieren. Dies funktioniert genau wie die Fähigkeit Begrenzte Telepathie der Schirren (S. 22).

GENESUNGSHANDSCHUH

PREIS: 4.000



Ein Genesungshandschuh ist ein einmalig einsetzbarer Gegenstand, der eine Kreatur, die nicht länger als 30 Tage tot war, wieder ins Leben zurückholen. Wenn du den Handschuh auf den Körper eines Verstorbenen legst, belebt ein Blitz aus mystischer Energie die Kreatur mit 1 Trefferpunkt wieder. Einmal angewandt, wird ein Genesungshandschuh inaktiv und wertlos. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

HEILSERUM

PREIS: 50



Ein Heilserum ist eine magische Flüssigkeit, die bei Einnahme 1W8 Trefferpunkte wiederherstellt. Heilserum ist nur einmal einsetzbar. Sobald es einmal angewandt wurde, ist eine Phiole Heilserum wertlos. Du kannst ein Heilserum selbst trinken oder es einem bereitwilligen oder bewusstlosen Verbündeten eingeben. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

MÄCHTIGES HEILSERUM

PREIS: 425



Dies ist eine stärkere (aber nach wie vor nur einmalig einsetzbare) Version des Heilserums, eine magische Flüssigkeit, die 3W8 Trefferpunkte wiederherstellt. Du kannst ein Mächtiges Heilserum selbst trinken oder es einem bereitwilligen oder bewusstlosen Verbündeten eingeben. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

RESISTENZRING

PREIS: VARIERT



Ein Resistenzring schützt dich vor einem breiten Spektrum an Effekten, indem er dich ein wenig zäher, ein wenig flinker oder ein wenig willensstärker macht. Wenn du einen Resistenzring erwirbst, entscheidest du, ob er dir einen Bonus auf deinen Reflex-, Willens- oder Zähigkeitswurf verleiht. Die meisten Ringe verleihen einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe der Art deiner Wahl, aber es gibt auch Mächtige Resistenzringe, die einen Bonus von +2 verleihen – diese sind allerdings seltener und teurer.

Preis: 735 (Resistenzring), 4.200 (Mächtiger Resistenzring)

ZAUBERAMPULLE

PREIS: VARIERT



Eine Zauberpumpe ist ein einmalig einsetzbares Injektionsgerät, das jeder Charakter anwenden kann, um einen Zaubereffekt zu erzeugen. Allerdings kann ein Charakter eine Zauberpumpe nur auf sich selbst anwenden. Sobald eine Zauberpumpe verwendet wurde, ist sie verbraucht und wertlos. Wenn du eine Zauberpumpe kaufst, entscheidest du, welchen Zaubereffekt sie enthält. Verwendet der SL eine Zauberpumpe als Schatz, könnte er ihre Eigenschaften zufällig ermitteln. In diesem Fall müsstest du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mystik ablegen, um ihre Eigenschaften zu identifizieren (S. 49–50) und zu erkennen, welchen Zauber sie widerspiegelt.

In Zauberpumpen können die folgenden Zaubereffekte enthalten sein. Der Einsatz der Ampulle hat dieselbe Wirkung, als würde man den genannten Zauber auf sich selbst wirken. Jeder Zauber führt die Seitenzahl auf, auf der du seine Wirkung nachschlagen kannst. Siehe die Aktion Einen Zauber wirken (S. 82), um mehr Informationen zum Wirken eines Zaubers zu erhalten. **Aktion:** Einen Gegenstand benutzen.

Zauber	Seite	Preis
Geschärfte Sinne	33, 42	300
Schwächeres Zustand entfernen	33	300
Spinnenklettern	35	700
Unsichtbarkeit	45	700
Zustand entfernen	35	700

ZAUBERKRISTALL

PREIS: VARIERT



Ein Zauberkristall ist ein Einmal-Zauber in kristalliner Form. Normalerweise können nur Aspiranten oder Technomagier Zauberkristalle verwenden, wenngleich die Waffenfusion Zauberschleuder (S. 65) es anderen Charakteren ebenfalls ermöglicht, sie einzusetzen.

Jeder Zauberkristall enthält einen bestimmten Zauber. Du kannst den Zauber auswählen, wenn du einen Zauberkristall erwirbst. Verwendet der SL einen Zauberkristall als Schatz, könnte er dessen Eigenschaften zufällig ermitteln. In diesem Fall müsstest du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mystik ablegen, um seine Eigenschaften zu identifizieren (S. 49–50) und zu erkennen, welchen Zauber er enthält.

Ein Aspirant kann einen Zauberkristall verwenden, der jeden beliebigen Zauber von der Zauberpumpe des Aspiranten enthält (S. 32, 33 und 35), selbst dann, wenn er den Zauber nicht kennt. Ein Technomagier kann einen Zauberkristall verwenden, der jeden beliebigen Zauber von der Zauberpumpe des Technomagiers enthält (S. 41, 42 und 45), selbst dann, wenn er den Zauber nicht kennt. Den Zauber eines Zauberkristalls zu wirken, verbraucht keinen Zauberpumpe, aber sobald der Zauber gewirkt wurde, ist die Energie des Kristalls permanent aufgebraucht und er zerfällt zu Staub. Siehe die Aktion Einen Zauber wirken (S. 82), um mehr über das Wirken von Zaubern zu erfahren. Die Liste der verfügbaren Zauberkristalle sowie ihrem Preis und den Symbolen für die Klasse, die sie einsetzen können, findest du auf der nächsten Seite. **Aktion:** Einen Zauber wirken.

ZAUBER	SEITE	ANWENDER	PREIS
ÄTZENDE UMWANDLUNG	45		450
BEFEHL	31		140
BENOMMENHEIT	30, 41		50
ENERGIESTRAHL	41		50
ENERGIEWELLE	33		450
ERSCHÖPFUNG	30		50
FURCHT	31		140
GEDANKENSTOSS	31		140
GEDANKEN WAHRNEHMEN	31		140
GEISTERHAFTES GERÄUSCH	30, 41		50
GESCHÄRFTE SINNE	31, 42		140
HOLOGRAFISCHES ABBILD	45		450
KLOPFEN	45		450
MÄCHTIGE FURCHT	33		450
MÄCHTIGE MYSTISCHE HEILUNG	33		450
MÄCHTIGER GEDANKENSTOSS	33		450
MAGIE ENTDECKEN	30, 41		50
MAGISCHES GESCHOSS	42		140
MIKROBOTANGRIFF	45		450
MONSTER-BENOMMENHEIT	33, 45		450
MYSTISCHE HEILUNG	31		140
NANOBOTS INJIZIEREN	45		450
PERSON BEZAUBERN	31		140

ZAUBER	SEITE	ANWENDER	PREIS
PERSON FESTHALTEN	33		450
PFORTE ZUHALTEN	42		450
PSYCHOKINETISCHE HAND	32, 41		50
REFLEXIONSRÜSTUNG	31		140
SCHMERZ VERURSACHEN	33		450
SCHMIEREN	42		140
SCHWÄCHERES ZUSTAND ENTFERNEN	31		140
SCHWACHES HOLOGRAFISCHES ABBILD	42		140
SCHWEBEN	45		450
SPIEGELBILDER	45		450
SPINNENKLETTERN	33		450
STRAHLUNG ENTDECKEN	31, 42		140
STROMSCHLAG	42		140
STURZ VERLANGSAMEN	42		140
TANZENDE LICHTER	41		50
TELEKINETISCHES GESCHOSS	30		50
TELEPATHISCHE BOTSCHAFT	30, 41		50
ÜBERHITZEN	42		140
UNSICHTBARES SEHEN	33, 45		450
UNSICHTBARKEIT	45		450
WAFFE ÜBERLADEN	42		140
ZAUBERTRICK	30, 41		50
ZUSTAND ENTFERNEN	33		450

DIE SPIELREGELN

Jetzt da du einen Charakter hast, ist es Zeit, sich die Regeln des Spiels anzuschauen. Im Spiel gibt es üblicherweise zwei Modi: Erkundung oder Kampf.

ERKUNDUNG

Die Erkundung der Spielwelt erfolgt in einem ganz anderen Tempo als der Kampf. Ganze Tage in der Spielwelt können am Spieltisch innerhalb von Sekunden vergehen, wenn du mit deiner Abenteurergruppe von einem Planeten zum nächsten reist, aber du kannst eine Stunde in Echtzeit damit verbringen, mit einem Weltraumpiraten zu verhandeln, um eine außergalaktische Geisel zu befreien. Der Spielleiter bestimmt normalerweise das Tempo des Spiels, aber das wird ebenfalls von den Entscheidungen der anderen Spieler beeinflusst.

BEGEGNUNGEN

Während du deinen Charakter spielst, wirst du viele Begegnungen haben. Begegnungen sind Einzelszenen, in denen der Spielleiter Herausforderungen stellt, die anderen Spieler entscheiden, wie sie diese angehen sollen und alle arbeiten zusammen, um eine interessante Geschichte zu erzählen. Es gibt keine feste Reihenfolge, aber jeder sollte die Chance haben, sich zu beteiligen.

Eine Begegnung könnte eine Auseinandersetzung mit einem Barman in einer fremden Cantina sein, eine Verfolgungsjagd durch einen verfluchten Wald oder die Rettung einer gestrandeten Raumschiffbesatzung, bevor ihre Lebenserhaltung versagt. Begegnungen können auf verschiedene Arten gelöst werden, etwa durch den Einsatz der Fertigkeiten deines Charakters und die Suche nach Hinweisen oder durch das Wirken von Zaubern oder – wie es in einer gefährlichen Galaxis häufig vorkommt – im Kampf (S. 76). Wie du an jede Begegnung herangehst, hängt oft von den Entscheidungen ab, die du für deinen Charakter triffst und es liegt beim SL, die Folgen dieser Entscheidungen im Spiel zu bestimmen.

Während ihr zum Beispiel durch einen dichten Dschungel auf einem unbekannten Planeten reist, beschreibt der SL einen zerfallenden Turm vor euch. Ihr könntet euch dazu entschließen, euch zum Turm zu schleichen und einen Blick hineinzuworfen. In diesem Fall werdet ihr vom SL aufgefordert, eine oder mehrere eurer Fertigkeiten einzusetzen. Ihr könntet den Personen im Innern eine laute Warnung zurufen, woraufhin der SL entscheidet, wie diejenigen, der sich darin verstecken, reagieren. Oder ihr geht einfach auf den Turm zu und seht einen Cyber-

zombie heraustaumeln, woraufhin der SL einen Kampf beginnt. Alle diese Ausgänge sind sehr unterschiedlich. Welcher davon eintritt, hängt von deinen Entscheidungen und den Fähigkeiten und Fertigkeiten deines Charakters und deiner Verbündeten ab.

FERTIGKEITSWÜRFE UND ATTRIBUTSWÜRFE

Während du Begegnungen ausspielst und kreative Lösungen für Probleme findest, wirst du oft versuchen, schwierige Aufgaben zu bewältigen, deren Erfolg nicht garantiert ist. In solchen Situationen kann es sein, dass der Spielleiter dich auffordert, einen **Fertigkeitswurf** oder **Attributswurf** abzulegen, um festzustellen, ob du erfolgreich bist oder nicht.

Wenn der Spielleiter dich auffordert, einen Wurf abzulegen, würfelst du mit einem 20-seitigen Würfel (auch als **W20** bezeichnet) und addierst eine bestimmte Zahl hinzu. Je höher das Ergebnis, desto besser. In der Zwischenzeit legt der SL einen Zielwert fest, den sogenannten **Schwierigkeitsgrad (SG)**, um die Schwierigkeit deiner Versuche darzustellen. Wenn das Ergebnis deines Wurfes gleich oder höher ist als der SG, bist du erfolgreich! Andernfalls misslingt dein Wurf und du musst einen anderen Weg finden, um dein Ziel zu erreichen.

Fertigkeitswürfe

Um einen Fertigkeitswurf abzulegen, würfelst du mit einem W20 und addierst deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus für die jeweilige Fertigkeit. Wenn du beispielsweise einen Fertigkeitswurf für Technik ablegst, addierst du deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus für die Fertigkeit Technik. Du hast deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus während der Charaktererschaffung (S. 46) berechnet und dieser umfasst deinen Klassenfertigkeitsbonus (oder den Bonus für eine geübte Fertigkeit), den jeweiligen Attributsmodifikator (z. B. IN für Technologie) und sonstigen damit verbundenen Boni, die du durch deine Klasse, dein Motiv, Talente, Volkszugehörigkeit oder Ausrüstung erhältst. Wie bei vielen W20-Würfen können auch verschiedene andere Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen.

Der Schwierigkeitsgrad für jede der gebräuchlichsten Anwendungen von Fertigkeiten ist im Abschnitt „Fertigkeiten“ ab S. 46 aufgeführt.





FERTIGKEITSWURF = W20 + GESAMT-FERTIGKEITSBONUS

Attributswürfe

Um einen Attributswurf abzulegen, wirfst du einen W20 und addierst einen deiner Attributsmodifikatoren hinzu. Welchen Attributsmodifikator du verwendest, hängt von der Art des Attributswurfs ab. Bei einem Stärkewurf addierst du deine ST, bei einem Konstitutionswurf addierst du deine KO hinzu usw. Wie bei den meisten W20-Würfen können auch verschiedene andere Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen. Oft legst du einen Attributswurf ab, wenn es keine Fertigkeit gibt, die das widerspiegelt, was du versuchst. Der SG für einen Attributswurf hängt davon ab, was du zu tun versuchst. Der Spielleiter legt den SG basierend auf der relativen Schwierigkeit dessen, was du versuchst, fest.

ATTRIBUTSWURF = W20 + ATTRIBUTSMODIFIKATOR

Raia und Obozaya müssen durch eine verschlossene Luftschleusentür mit Tastschirmkonsole gelangen. Obozaya beschließt, die Tür mit ihrem massigen reptilienhaften Körperbau aufzubrechen, weshalb der SL sie auffordert, einen Attributswurf für Stärke abzulegen. Attributswürfe verwenden immer den zugehörigen Modifikator, in diesem Fall ST.

Obozaya würfelt mit einem W20 und erzielt nur eine 4. Sie hat einen relativ hohen ST von +3, aber ihr Gesamtergebnis von 7 (4 + 3) ist niedriger als der vom SL im Geheimen festgelegte Schwierigkeitsgrad: Es gelingt ihr nicht, die Tür aufzubrechen.

Inzwischen hat Raia beschlossen, die Tür der Luftschleuse mittels der Konsole zu hacken. Der SL bittet sie um einen Fertigkeitwurf – in diesem Fall einen Fertigkeitwurf für Technik zum Bedienen eines Computers (S. 50). Der SL setzt für diesen neuen Wurf ebenfalls im Geheimen einen anderen SG fest.

Raia würfelt mit einem W20 und erhält eine 13 und addiert ihren Gesamt-Fertigkeitsbonus für Technik von +10 und erhält so insgesamt 23 (13 + 10). Dieses Ergebnis ist höher als das SG. Der SL sagt Raia, dass es ihr gelungen ist, das Bedienfeld zu hacken, und die Tür öffnet sich!



FÄHIGKEITEN EINSETZEN

Du musst dich nicht im Kampf befinden, um die Fähigkeiten deines Charakters einzusetzen. Beispielsweise kannst du jederzeit Zauber wirken – manche Zauber haben sogar eine lange Wirkungsdauer, da du sie wahrscheinlich lange vor Beginn eines Kampfes wirkst. Wenn du eine Waffe ziehst, jemanden heilst, nach einer Falle suchst oder einen Gegenstand verwenden möchtest, kannst du dies im Erkundungsmodus tun.

Tägliche Anwendungen von Fähigkeiten und Zaubern zurückerlangen

Einige Fähigkeiten, z. B. Geistesbeeinflussung auslagern des Mechanikers (S. 73) oder die Volksfähigkeit Laschuntamagie (S. 22), haben eine begrenzte Anzahl von Anwendungen pro Tag. Um die Anwendungen dieser Fähigkeiten zurückzuerhalten, müssen 24 Stunden vergangen sein, seit du zuletzt Fähigkeiten wiedererlangt hast und du musst dich innerhalb dieses Zeitraums 8 ununterbrochene Stunden erholt haben. Aspiranten und Technomagier verwenden dieselben Regeln, um ihre Zauberplätze zurückzuerhalten (S. 82).

Du brauchst nicht in jeder Minute dieser Ruhezeit zu schlafen, aber du darfst währenddessen keine Bewegungen ausführen, Kämpfe bestreiten, Zauber wirken, Fertigkeiten einsetzen, Konversation betreiben oder dich auf andere recht anspruchsvolle körperliche oder geistige Art betätigen. Wenn deine Pause unterbrochen wird, addiert jede Unterbrechung 1 Stunde zur Gesamtzeit, die du dich ausruhen musst, bevor du deine Fähigkeiten wieder einsetzen kannst.

BEWEGUNG WÄHREND DER ERKUNDUNG

Außerhalb des Kampfes kannst du dich bewegen, ohne dich zu sehr um deine Geschwindigkeit sorgen zu müssen. Manchmal ist es für die Geschichte wichtig, wie schnell dich fortbewegt. In diesem Fall bewegst du dich mit knapp 5 km/h (oder ca. 3,2 km/h, wenn du Schwere Rüstung trägst).

Diese Geschwindigkeiten kannst du täglich bis zu 8 Stunden lang aufrechterhalten. Wenn du auf diese Weise länger als 8 Stunden lang reist, wirst du müde und erleidest für jede Stunde nach diesen ersten 8 Stunden 1W6 Schaden (siehe „Schaden“ auf S. 78). Du kannst entscheiden, dass du dich mit doppelter Geschwindigkeit „beeilst“, allerdings nur für 1 Stunde. Nach 1 Stunde des Eilens erleidest du 1 Schaden und erhältst den Zustand Beeinträchtigt (S. 86), bis du dich für 8 Stunden ausgeruht hast. Für jede Stunde nach der ersten, die du dich beeilst, erleidest du 2 Schaden.

Diese Geschwindigkeiten gelten für Charaktere, die sich auf einer Straße oder einem ausgetretenen Pfad fortbewegen. Wenn du dich durch die Wildnis bewegst, kann sich deine Geschwindigkeit um die Hälfte verringern. Dein SL wird dir sagen, wann das Gelände deine Geschwindigkeit verlangsamt – oder du möglicherweise auch schneller vorankommst, etwa wenn du Zugang zu Fahrzeugen hast.

LICHT UND DUNKELHEIT

Deine Abenteuer können dich durch die ganze Galaxis führen, von einem Planeten, der mehrere Sonnen umkreist, bis zu den hell erleuchteten Raumschiffdocks einer belebten Raumstation. Es ist jedoch genauso wahrscheinlich, dass du nachts den Dschungel eines mondlosen Planeten erkundest oder dich durch die licht-





losen Korridore eines verlassenen Raumschiffes tastest. In solchen Situationen kann es einen großen Unterschied ausmachen, wenn du Mittel und Wege hast, im Dunkeln zu sehen.

Dunkelheit und Dunkelsicht

Androiden, Vesken, Ysoki und andere Kreaturen mit Dunkelsicht können im Dunkeln normalerweise bis zu 18 m weit sehen, wenn auch nur in Schwarzweiß. Kreaturen ohne Dunkelsicht haben Schwierigkeiten, etwas zu sehen, was den Kampf in dunklen Umgebungen für sie viel schwieriger machen kann. Taschenlampen sind jedoch weit verbreitet und sogar in die meisten Rüstungen integriert, was gut vorbereiteten Abenteurern auch in dunklen Umgebungen zumindest eine begrenzte Sicht verleiht.

UMGEBUNGEN

Bei der Erkundung gibt es viele Arten von Umgebungen, auf die du wahrscheinlich treffen wirst, von finsternen Wäldern zu tödlichen Verliesen und überfüllten Städten. Jede Umgebung bietet ihre eigenen, einzigartigen Herausforderungen und Begegnungen. Dein Spielleiter kennt die meisten Details zu diesen Umgebungen (erklärt im *Spielleiterhandbuch*), aber hier sind die Grundlagen, die du kennen solltest.

Gewölbe

Ein Gewölbe ist eine Reihe von Räumen oder Kammern, wie eine fremde Ruine, ein abgestürztes Raumschiff, ein Abwasserkanal, ein Tempel, unterirdische Tunnel in einem Asteroiden, eine Reihe von Räumen in einer Raumstation oder auch ein tatsächliches Verlies. Bei der Erkundung eines Gewölbes kann es Fallen geben. Fallen sind mechanische oder magische Gerätschaften, die aktiviert werden, wenn man sich ihnen nähert und die Schäden verursachen oder andere Auswirkungen haben. Eine der häufigsten Fallen ist beispielsweise die Grubenfalle. Wenn du auf eine Grubenfalle trittst, öffnet sie sich, du stürzt hinein und erleidest Schaden. Du kannst die Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen, um Fallen zu entdecken, sowie die Fertigkeit Mystik (für magische Fallen) oder Technik (für mechanische und technische Fallen), um sie zu entschärfen, bevor sie losgehen. Bei der Erkundung von Gewölben entdeckst du möglicherweise andere Gefahren wie verschlossene Türen, wassergefüllte Kammern und tödliche Pilze sowie Begegnungen mit dort hausenden Kreaturen.

Stadt

Städte sind Orte, an denen Bevölkerungen leben, von winzigen Städten mit wenigen Häusern bis zu ausgedehnten, ummauerten Siedlungen, schwebenden Raumstationen und sogar seltsamen, außergalaktischen Städten, die dir vielleicht völlig fremd sind. In Städten kannst du neue Ausrüstung erwerben, Schätze verkaufen und dich von deinen letzten Abenteuern erholen. Städte sind nicht ungefährlich. Verbrecher lauern in den Schatten, und manchmal sind die Abwasserkanäle, verlassenen Keller und Lüftungsschächte voller Monster. Böartige Kultanhänger verstecken sich in uralten verborgenen Tempeln und verehren abstoßende Gottheiten, während grausame, kriminelle Herrscher Ränke schmieden und finstere Pläne aushecken. Trotz dieser Gefahren ist die Stadt größtenteils ein sicherer Ort, aber man weiß nie, wo man über Abenteuer stolpern kann.

Wildnis

Die Wildnis umfasst all die anderen Regionen der vielen Welten, die du besuchen kannst: Wüsten, Wälder, Berge, Meere und so weiter. Meist reist auf dem Weg zum nächsten Abenteuer durch die Wildnis. Viele Arten von Monstern leben in der Wildnis, von hungrigen Kammfressern bis hin zu fleischfressenden Klingenschwingen. Die Wildnis birgt auch Naturgefahren wie Treibsand, eisige Kälte und sengende Sonne. Es ist sicherer, einer Straße zu folgen, wenn du durch die Wildnis reist, aber in manchen Gegenden gibt es diese nicht, und Helden wählen nicht immer nur den sichersten Weg.

Weltraum

Mit Hilfe deiner Rüstung (oder eines Raumanzugs) kannst du sogar Abenteuer im Weltraum erleben! Du könntest ein verlassenes Raumschiff finden, in dem es vor Untoten wimmelt, die Oberfläche eines im Weltraum schwebenden, luftlosen Felsens erkunden und entdecken, dass er von Asteroidenläusen befallen ist oder dem Problem auf der Außenhaut einer Raumstation nachspüren und auf gefährliche Sicherheitsroboter treffen. Du kannst dich zwar auf die harten Bedingungen im Weltraum vorbereiten, aber es gibt mehr Gefahren, als nur im Vakuum zu überleben.

RAUMSCHIFFE

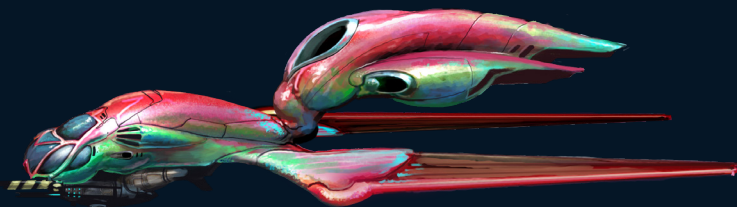


RINGWERKE-WANDERER

Als eines der vielseitigsten Designs der Ringwerke entstand der Wanderer aus frühen Luftkampffägern und Raumjägern und besitzt immer noch das typische schlanke Äußere. Viele Organisationen und Regierungen nutzen eine abgespeckte und aufgerüstete Version des Wanderers, die zuweilen als Sternenwespe bezeichnet wird, zur planetaren Verteidigung oder als Kurzstreckenangriffsjäger.

STERNENNEST-DROHNE MK. III

Wie der Name andeutet, sind Drohnen extrem weitverbreitet und werden zum Fracht- und Personentransport sowie zur Verteidigung von Kolonien und noch mehr genutzt. Obwohl die Drohnen in Serie produziert werden, sorgt Sternennest aus natürlichem schirrischem Stolz dafür, dass jedes Schiff eine einzigartige Lackierung erhält.



Bei der *Starfinder-Einsteigerbox* geht es zwar um waghalsige Welt-
raumfahrer, die sich mit feindlichen Kreaturen und außer Kontrolle
geratenen Robotern Lasergefechte liefern, aber Abenteurer müssen immer
noch zwischen hell brennenden Sternen und fremden, unerforschten
Planeten umherreisen. Hier kommen Raumschiffe ins Spiel. Von der
kleinsten Transportfähre bis hin zu den größten kampfbereiten Schlacht-
schiffen sind Raumschiffe ein wichtiger Bestandteil von *Starfinder*. Sie
verteidigen Orbitalstationen vor Überfällen durch Weltraumpiraten,
gehen in massiven interstellaren Konflikten gegen feindliche Flotten
vor und erkunden die tiefsten Weiten des Weltraums. Im einfachsten
Fall erlauben sie den Helden, auf der Suche nach Abenteuern die Sterne
zu bereisen. Eine Gruppe von Charakteren besetzt möglicherweise ihr
eigenes Raumschiff, das ihnen als mobile Operationsbasis dient, oder
eine Gruppe kann auf dem Raumschiff von jemand anderem eine Über-
fahrt buchen, um ihr Ziel zu erreichen.

Wie du Raumschiffe in deinem Spiel verwendest, hängt von deinem
SL und den anderen Spielern in deiner Gruppe ab. Die Raumschiffe
dienen jedoch hauptsächlich dazu, genau die Geschichten zu erzählen,
die ihr wollt. Normalerweise erfordert die Verwendung eines Sternens-
schiffs keine Aktionen oder Fertigkeitswürfe, es sei denn, der SL macht
es zum Teil der Geschichte (Informationen zu Fertigkeitswürfen und
Raumschiffen findest du unter der Aktivität „Steuerung“ der Fertigkeit
Technik auf S. 50).

Wie auch immer Raumschiffe in deinem Spiel verwendet werden, die
Raumfahrt ist in der gesamten Galaxis üblich. Raumschiffe verwenden
häufig herkömmliche Triebwerke, um zwischen Orten innerhalb eines
Systems zu reisen. Es dauert längere Zeit, größere Entfernungen zurück-
zulegen, obwohl aufgrund von unterschiedlichen Umlaufgeschwindig-
keiten und Positionierungen zwei Fahrten zwischen denselben beiden
Planeten unterschiedlich lange dauern können. Interstellare Reisen
sind mit herkömmlichen Schubtriebwerken nicht möglich, weshalb ein
Raumschiff erforderlich ist, das über Driftrantriebe verfügt.

DER DRIFT

Der Drift ist eine kürzlich entdeckte Dimension des Hyperraums, die
nur mit technologischen Mitteln erreicht werden kann. Vor etwa 300
Jahren enthüllte der Maschinengott Triune die Pläne für ein Raumschiff,
das die bisher unbekannte Dimension erreichen konnte. Tausende von
Kulturen erhielten diese Informationen gleichzeitig, was das Angesicht
der Galaxis im Nu veränderte. Durch Driftreisen können ehemals ent-
fernte Kolonien und Außenposten leicht mit ihren ehemaligen Heimat-
systemen in Kontakt bleiben und den Handel und die Kommunikation
zwischen raumfahrenden Zivilisationen fördern.

Raumschiffe treten mit Driftrantrieben in den Drift über und wieder
zurück und navigieren mit Hilfe sogenannter „Driftsignaltransponder“,
unerklärlichen Geräten, die normalerweise von Priestern aus Triune in
der ganzen Galaxis verteilt werden. Der Drift selbst ist eine mysteriöse
Leere aus funkelnden Mustern aus rosa und violetterm Licht. Die Ent-
fernungen innerhalb des Drift entsprechen nicht jenen im regulären
Raum. Die Reisezeiten in dieser Hyperraumdimension sind daher
variabel. Es ist möglich, dass ein Schiff an einem Punkt in den Drift ein-
tritt, eine kurze Strecke zurücklegt und dann an einem weit entfernten
Ort wieder herauspringt und so den dazwischenliegenden Raum
überbrückt. Auf diese Weise können Schiffe innerhalb von Tagen oder
Wochen tausende Lichtjahre voneinander entfernt zwischen Sternens-
systemen reisen.

Dein SL hat weitere Informationen zu den verschiedenen Regionen
der Galaxis, einschließlich der Zeit, die man benötigt, um zwischen
Planeten oder zwischen weit entfernten Sternensystemen zu reisen.
Weitere Informationen zur Raumfahrt, zum Drift und zur Galaxis findest
du auf S. 59 des *Spielleiterhandbuchs*.

NORIKAMA-LANDUNGSBOOT

Dieses Transportschiff ist optisch großen veskischen Kriegsschiffen nachempfunden und kann sich bei Kämpfen recht gut halten.



SANJAVAL-VAGABUND

Die von Sanjaval-Raumflugsysteme hergestellte Vagabund-Klasse ist ein vielseitiger Mehrzwecktransporter/-frachter und steht im Ruf, verlässlich und widerstandsfähig zu sein. Vagabunden werden seit über 100 Jahren gebaut und kommen im Bereich der Paktwelten immer noch regelmäßig als Frachter, Lastenschlepper, Schmuggler- und Entdeckerschiffe zum Einsatz. Standard ist eine Besatzung von sechs Mann, es ist aber dank des koordinierten Kontrollinterfaces und der in doppelter Redundanz vorhandenen, wichtigen Systeme auch einem einzelnen Piloten möglich, das Schiff ohne Probleme zu steuern.

RAUMSCHIFF-HERSTELLER

Die oben abgebildeten Raumschiffe sind nur eine kleine Auswahl der unzähligen raumtauglichen Fahrzeuge, die in der ganzen Galaxis zu finden sind. Viele Planeten und Zivilisationen haben ihre eigenen, einzigartigen Raumschiffmodelle, aber solche Schiffe sind im Allgemeinen nicht nur auf die Zivilisationen beschränkt, die sie geschaffen haben. Stattdessen spiegeln sie die stilistischen Unterschiede in den Raumschiffdesigns aufgrund des kulturellen Erbes und der Präferenzen der Hersteller wider. Da die Vesken beispielsweise Raumschiffe unabhängig von anderen Rassen entwickelt haben, vermitteln ihre Schiffsentwürfe ein anderes Gefühl als Schiffe der Menschen oder Schirren. Dank des interplanetaren Handels halten es nur wenige Leute für seltsam, einen Vesken zu treffen, der ein Schirren-Schiff fliegt, oder umgekehrt. Darüber hinaus haben die meisten Schiffbau-Konsortien die Vorteile von austauschbaren Teilen erkannt, was bedeutet, dass die Reparatur eines Schiffes eines bestimmten Typs mit Teilen, die von einem anderen ausgeschlachtet wurden, normalerweise effektiv ist.

In der Galaxis gibt es hunderte, wenn nicht gar tausende von Raumschiffherstellern, von denen jeder seine eigenen einzigartigen Modelle und Spezialisierungen hat. Viele davon wurden weiter modifiziert, um den Wünschen ihrer Kunden zu entsprechen. Auch wenn noch ungewöhnlichere Schiffe hier nicht gezeigt werden, gibt es sie sicherlich irgendwo in der Galaxis. Was auch immer eure speziellen Bedürfnisse sind, es gibt ein Raumschiffunternehmen dort draußen, das bereit ist, euch das perfekte Schiff zu bauen oder zu verkaufen!

In dem als Paktwelten bekannten Sonnensystem – einer Vereinigung von Nationen, die sich zum gegenseitigen Schutz und gemeinsamen zusammengeschlossen haben und das Herz der Spielwelt von *Starfinder* bilden – haben Jahrtausende der Raumfahrt die gebräuchlichsten Schiffsentwürfe so gründlich miteinander

vermengt, dass die meisten von ihnen nicht mehr sonderlich mit einer bestimmten Spezies in Verbindung gebracht werden, sondern vielmehr schlicht mit dem System als Ganzes. Die Ringwerke und Sanjaval-Raumflugsysteme sind zwei beliebte Hersteller von Raumschiffen, und ihre Schiffe neigen dazu, einige verbindende Merkmale zu teilen. Viele der kleineren Frachter und Fähren zeigen ihre Entwicklung von atmosphärischen Düsenjägern und Raumfahrzeugen mit funktionalen Flügeln, Flossen und stromlinienförmigen Profilen.

Schiffe aus schirrischer Herstellung, wie die vom Sternennest hergestellten, umfassen organische Komponenten, die in speziellen Montagebehältern angebaut werden. Diese Raumschiffe ähneln Schirren in vielerlei Hinsicht, mit glatten, muschelartigen Rümpfen, blasenartigen Augenfenstern und Gruppen dünner, vorspringender Waffen und Sensorarrays. Die gewundenen, bienenstockartigen Korridore auf Girlanden-Schiffen lassen die Mitglieder dieser insektenhaften Rasse sich sofort wie zu Hause fühlen, aber sie beunruhigen oft andere, die nicht unbedingt mit Schiffen arbeiten müssen, deren Bestandteile bei einer Operation bluten oder schaudern könnten.

Wie die Vesken selbst sind die Schiffe aus veskischer Herstellung eher grobschlächtig und kampflustig. Sie starren nur so vor Waffen und Panzerplatten ohne Rücksicht auf Ästhetik, und viele ihrer gestalterischen Elemente sind ursprünglich von haiartigen, reptilischen Raubtieren aus dem Heimatsystem der Vesken inspiriert. Veskische Raumschiffe sind in raueren Kreisen äußerst beliebt, bei Firmen, Kriminellen und Söldnern, die Feuerkraft allem anderen vorziehen. Schiffe des Norikama-Syndikats, das von einer gleichnamigen, neutralen Koloniewelt aus operiert und sich auf das Kopieren der Entwürfe anderer Unternehmen spezialisiert hat, gehören zu den am häufigsten angetroffenen Schiffen veskischer Bauweise.

KAMPF

WAS KANN ICH IN MEINEM ZUG TUN?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus, und du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

Bewegen (optional, S. 77)

Aktion ausführen (verbindlich, S. 78)

Angriffsoptionen

Nahkampfangriff (S. 78)

Fernkampfangriff (S. 79)

Gegner behindern (S. 79)

Unterstützungsbeschuss (S. 79)

Einem Gegenstand benutzen (S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (S. 81)

Einen Zauber wirken (S. 82)

Zusatzbewegung (S. 82)

Verteidigen (S. 82)

Während die meisten Kreaturen in der Galaxis ihr ganzes Leben keinen einzigen Kampf sehen, geraten Abenteurer und Entdecker oft in Situationen, in denen eine Laserpistole oder ein Plasmawert die besten Optionen sind.

Der Kampf ist ein üblicher Teil des Spiels und funktioniert ein bisschen anders als die Erkundung. Statt dass jeder nach Belieben handelt, wechseln sich die Kämpfenden ab und verwenden spezielle Regeln für das, was man in seinem Zug tun kann und was nicht. In diesem Abschnitt des Buches wird der Kampf beschrieben, einschließlich des Bewegens und dem Ausführen von Aktionen während des Kampfes.

DEN KAMPF BEGINNEN

Der Kampf beginnt, wenn eine oder mehrere Kreaturen beschließen, andere Kreaturen mit Waffen, Zaubern oder sonstigen Fähigkeiten anzugreifen. Die Zeit im Kampf wird in Runden gemessen, die jeweils 6 Sekunden innerhalb des Spiels darstellen. Dies bedeutet zum Beispiel, dass ein Effekt, der 1 Minute dauert, im Kampf 10 Runden vorhält. In jeder Runde erhält jede Kreatur einen Zug; Dies gilt für jeden Spielercharakter und jede Kreatur, die der SL kontrolliert.

Die Zugreihenfolge wird zu Beginn jedes Kampfes anhand von Initiativwürfen festgelegt: Jeder Kämpfende würfelt mit einem W20 und addiert seinen Gesamtinitiativebonus. Du hast deinen Gesamtinitiativebonus während der Charaktererschaffung berechnet (S. 17).

INITIATIVEWURF = W20 + GESAMTINITIATIVEBONUS

Im Gegensatz zu den meisten anderen Würfeln gibt es für einen Initiativwurf keinen Schwierigkeitsgrad. Stattdessen handelt der Kämpfende mit dem höchsten Ergebnis beim Initiativwurf als erstes, gefolgt von demjenigen mit dem nächsthöheren Ergebnis und so weiter. Gibt es einen Gleichstand, würfeln die betroffenen Kämpfenden erneut. Sobald alle eine Runde absolviert haben, beginnt eine neue Runde mit derselben Reihenfolge. Dies wiederholt sich, bis der SL erklärt, dass der Kampf beendet ist – normalerweise dann, wenn alle Kämpfenden der einen Seite gestorben oder geflohen sind oder sich ergeben haben.

ABHANDELN EINES ZUGES

In deinem Zug führst du genau eine Aktion aus. Die Aktionen werden ab S. 78 ausführlich beschrieben. Du kannst dich auch vor oder nach dem Ausführen dieser Aktion bewegen, obwohl dies nicht zwingend ist. Die Bewegung wird auf der nächsten Seite ausführlich beschrieben.

DIE KAMPFKARTE

Der Kampf findet normalerweise auf einer Kampfkarte mit einem Raster von 1 Zoll (gut 2,50 cm) großen Quadraten statt, von denen jedes ein Quadrat mit 1,50 m Seitenlänge darstellt. Diese Box enthält eine laminierte Flip-Mat mit einem Blankoraster auf einer Seite, mit der du deine eigenen Umgebungen mit einem nicht-permanenten Folienmarker einzeichnen kannst.



9 METER

ABSTAND MESSEN

Viele Dinge während des Kampfes erfordern das Messen der Entfernung, darunter die Bewegung und die Bestimmung der Reichweite von Waffen und Zaubern. Diese Distanzen werden im Allgemeinen in Metern angegeben. Um die Entfernung auf einer Kampfkarte zu bestimmen, behandle jedes Quadrat als eine Entfernung von 1,50 m. Jede zweite Diagonale (die zweite, vierte, sechste usw.) zählt als zusätzliche 1,50 m (1 zusätzliches Quadrat).

3 METER

1,50 METER

9 METER

BEWEGUNG

In deinem Zug kannst du dich vor oder nach deiner Aktion (aber nicht bei beiden) bis maximal deiner Bewegungsrate bewegen (einschließlich 0 m weit). Deine Bewegungsrate beträgt wahrscheinlich 9 m (6 Quadrate), obwohl das Tragen einer Schwere Rüstung (S. 58) deine Bewegungsrate um 1,50 m (1 Quadrat) verringert.

Die Bewegung in ein angrenzendes Feld kostet normalerweise 1,50 m (1 Quadrat) Bewegung, obwohl diagonale Bewegung und Schwieriges Gelände (siehe unten) diese Bewegungskosten erhöhen können.

EINEN GEGENSTAND MANIPULIEREN

Nach deiner Bewegung kannst du mit einem Gegenstand in deinem Quadrat oder einem benachbarten Quadrat (auch diagonal) interagieren. Dazu gehören das Öffnen oder Schließen einer unverschlossenen Tür, das Übergeben eines Gegenstands an einen Verbündeten, das Ablegen eines Gegenstands auf den Boden, das Aufnehmen eines Gegenstands oder das Bewegen eines schweren Gegenstands. Du kannst dies auch tun, wenn du dich 0 m weit bewegst, nicht aber, wenn du deine Bewegung aufgibst oder verlierst.

BEWEGUNG DURCH BESETZTE FELDER

Du kannst dich durch ein Feld bewegen, das von einem Verbündeten besetzt ist. Du kannst dich nicht durch ein Feld bewegen, das von einem Gegner besetzt ist. Du kannst deine Bewegung nicht in einem Feld beenden, das von einer anderen Kreatur besetzt ist. Wenn du deine Bewegung auf einem Feld beenden musst, an dem du nicht anhalten darfst, hältst du auf dem letzten leeren Feld an, das du besetzt hast.

DIAGONALE BEWEGUNG

Wie beim Messen von Entfernungen für andere Zwecke kostet jede zweite Diagonalebewegung (die zweite, vierte, sechste usw.) zusätzliche 1,5 m (1 Quadrat) deiner Bewegungsrate.

Du kannst dich nicht diagonal an einer harten Ecke (z. B. an einer Gebäudeecke oder an einem Fahrzeug) vorbei bewegen, allerdings kannst du dich diagonal an einer Kreatur (sogar an einem Gegner) oder an weniger starren Objekten wie Pflanzen vorbei bewegen.

SCHWIERIGES GELÄNDE

Schwieriges Gelände (z. B. starkes Unterholz, Abfallhaufen, steile Treppen oder aufgerissene Böden) Eingeschränkt die Bewegung. Jede Bewegung in ein Feld mit Schwierigem Gelände kostet zusätzliche 1,50 m (1 Quadrat) an Bewegungsrate. Jede diagonale Bewegung in ein Feld mit Schwierigem Gelände kostet insgesamt 4,50 m (3 Felder). Beachte, dass die Bewegung aus schwierigem Gelände in normales Gelände keine zusätzliche Bewegung kostet.

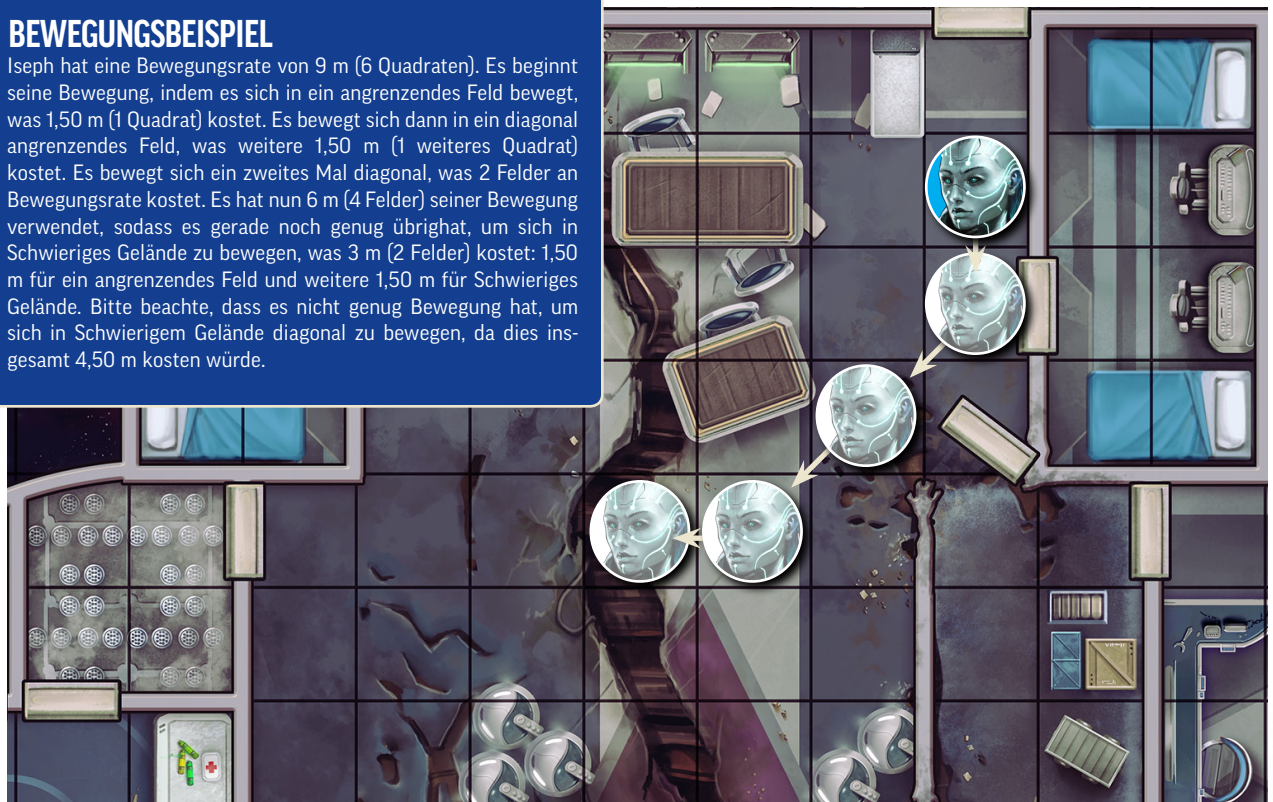
FLIEGEN

Einige Kreaturen können fliegen, sodass sie ihre Bewegung in jede nicht blockierte Richtung ausführen können. Eine fliegende Kreatur kann in der Schwerelosigkeit aufsteigen oder tiefer sinken oder sich frei bewegen. Wenn du während des Fluges in die Höhe steigen oder heruntersinken möchtest, entspricht die Höhenänderung der erforderlichen Bewegungsrate. Wenn du beispielsweise 3 m nach oben und dann 6 m vorwärts fliegen möchtest, sind insgesamt 9 m an Bewegungsrate erforderlich. Wenn du zu Beginn deines Zuges geflogen bist, deine Bewegung für diesen Zug aber aufgegeben oder verloren hast, (z. B. wenn du niedergeworfen wurdest), fällst du (*Spieleiterhandbuch*, S. 45) – und wirst wahrscheinlich verletzt!

Fliegende Kreaturen können die zusätzlichen Bewegungskosten für Schwieriges Gelände ignorieren, obwohl der SL möglicherweise entscheidet, dass ein dichtes Blätterdach oder ein Netz aus Ketten auch für fliegende Kreaturen als Schwieriges Gelände gilt.

BEWEGUNGSBEISPIEL

Iseph hat eine Bewegungsrate von 9 m (6 Quadraten). Es beginnt seine Bewegung, indem es sich in ein angrenzendes Feld bewegt, was 1,50 m (1 Quadrat) kostet. Es bewegt sich dann in ein diagonal angrenzendes Feld, was weitere 1,50 m (1 weiteres Quadrat) kostet. Es bewegt sich ein zweites Mal diagonal, was 2 Felder an Bewegungsrate kostet. Es hat nun 6 m (4 Felder) seiner Bewegung verwendet, sodass es gerade noch genug übrig hat, um sich in Schwieriges Gelände zu bewegen, was 3 m (2 Felder) kostet: 1,50 m für ein angrenzendes Feld und weitere 1,50 m für Schwieriges Gelände. Bitte beachte, dass es nicht genug Bewegung hat, um sich in Schwierigem Gelände diagonal zu bewegen, da dies insgesamt 4,50 m kosten würde.



AKTIONEN

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Aktionen dargestellt, die du in deinem Zug ausführen kannst, beginnend mit vier Angriffsaktionen. Bei einigen Fähigkeiten, Gegenständen und Zaubern kannst du modifizierte Versionen dieser Aktionen verwenden.

ANGRIFFE

Eine der häufigsten Arten von Aktionen im Kampf ist der Angriff, unabhängig davon, ob du einen Fernkampfangriff mit einer Laserpistole oder einen Nahkampfangriff mit einem Taktischen Schlagstock ausführt. Es gibt auch zwei Arten spezieller Angriffe, Gegner behindern und Unterstützungsbeschuss, mit denen du dir einen taktischen Vorteil gegenüber deinen Feinden verschaffen kannst.

Angriffswürfe

Egal für welchen Angriff du dich entscheidest, du wählst ein Ziel und legst dann einen Angriffswurf ab. Wirf einen **W20** und addiere deinen **Gesamtangriffsbonus**. Du hast deinen Gesamtangriffsbonus während der Charaktererschaffung berechnet und dieser enthält deinen Klassenbonus und einen relevanten **Attributsmodifikator**. Wie bei den meisten W20-Würfen können auch verschiedene andere Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen.

Rüstungsklasse (RK)

Jeder Kämpfende hat eine **Rüstungsklasse (RK)**: Eine Zahl, die angibt, wie schwer es für jemanden ist, einen soliden, wirksamen Schlag gegen den Kämpfenden zu landen. Wenn du einen Angriffswurf ablegst und dein Ergebnis die RK deines Ziels erreicht oder übersteigt, triffst du!

Deine Rüstungsklasse, die du während der Charaktererschaffung berechnet hast, wird hauptsächlich von deinem Rüstungsbonus (je nach

Rüstung, die du trägst) und deinem GE bestimmt. Sie ändert sich nur selten und erfordert keinen Würfelwurf.

$$\text{RÜSTUNGSKLASSE} = 10 + \text{RÜSTUNGSBONUS} + \text{GE}$$

SCHADEN

Wenn du mit einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff triffst, verursachst du Schaden. Schaden verringert die aktuellen Trefferpunkte deines Ziels (siehe „Verletzungen, Tod und Heilung“ auf S. 84). In den meisten Fällen bestimmt die Waffe, die du verwendest, die Würfel, die du wirfst, um den Schaden deines Angriffs zu ermitteln. Einige Waffen und Fähigkeiten können zusätzlich zum Zufügen von Schaden weitere Effekte verursachen (siehe „Besondere Waffeneigenschaften“ auf S. 56).

Minimalschaden

Ein Treffer verursacht immer mindestens 1 Schaden, auch dann, wenn Mali den Schaden auf weniger als 1 verringern würden.

Schadensarten

Schaden wird häufig als eine bestimmte Schadensart bezeichnet, beispielsweise als „Feuerschaden“. Es gibt eine physische Schadensart (Kinetisch) und fünf Energieschadensarten (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer und Schall). Die Art des verursachten Schadens ist nur bei besonderen Fähigkeiten oder Schwächen relevant. Zum Beispiel kann ein Monster immun gegen Feuerschaden sein, dafür aber anfällig für Kälteschaden.

KRITISCHER TREFFER

Wenn du die Aktion Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführt und eine Natürliche 20 erhältst (also der W20 eine 20 zeigt), triffst du unabhängig von der Rüstungsklasse deines Ziels. Dies gilt auch, wenn du einen Zauber wirkst, der einen Angriffswurf verwendet und Schaden verursacht.

Dies ist ein **Kritischer Treffer**, und in diesem Fall würfelst du deinen Schaden zweimal und addierst beide Male Boni und zusätzlichen Schaden aufgrund von besonderen Fähigkeiten hinzu. Addiere dann beide Ergebnisse, um den Gesamtschaden deines Angriffs zu bestimmen. Einige Waffen fügen dem Ziel eines Kritischen Treffers zusätzlich zum doppelten Schaden noch weitere Kritische Treffereffekte zu (S. 57).

AUTOMATISCH VERFEHLEN

Wenn du die Aktion Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführt und eine Natürliche 1 würfelst (also der W20 eine 1 zeigt), verfehlst du automatisch, selbst wenn dein Gesamtangriffsbonus hoch genug wäre, um ansonsten zu treffen. Dies gilt auch, wenn du einen Zauber wirkst, der einen Angriffswurf verwendet.

NAHKAMPFANGRIFF

Du verwendest eine Nahkampfwaffe (S. 60), um einen Feind anzugreifen.

Wähle einen Gegner in einem angrenzenden Feld (auch diagonal).

Lege einen Nahkampfangriffswurf ab: Wirf einen W20 und addiere deinen Gesamt-Nahkampfangriffsbonus. Diesen hast du während der Charaktererschaffung (S. 17) berechnet und er basiert auf deinem Angriffsbonus und deinem ST. Wie bei den meisten W20-Würfen können auch verschiedene andere Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen.

$$\text{NAHKAMPFANGRIFFSWURF} = \text{W20} + \text{GESAMT-NAHKAMPFANGRIFFSBONUS}$$



Wenn dein Ergebnis mindestens der Rüstungsklasse des Gegners entspricht, triffst du! Die Waffe, die du verwendest, sagt dir, welche Würfel du für den Schaden würfeln musst, und du addierst deine ST hinzu.

NAHKAMPFSCHADEN = WAFFENSCHADEN + ST

Obozaya greift mit ihrer Nahkampfwaffe, einem Doschko, einen neben ihr stehenden Weltraupiraten an. Sie wirft einen W20 für ihren Angriffswurf und erhält eine 15. Sie addiert ihren Gesamtnahkampfangriffsbonus (+4) und erhält somit ein Ergebnis von 19 – mehr als genug, um den Weltraupiraten zu treffen, dessen Rüstungsklasse nur 13 beträgt. Ihr Doschko verursacht 1W10 Schaden, also würfelt sie mit einem 10-seitigen Würfel und erhält 5. Sie addiert ihren ST (+3) und verursacht so insgesamt 8 Schaden.

FERNKAMPFANGRIFF

Du verwendest eine Fernkampfwaffe, beispielsweise eine Handfeuerwaffe (S. 62) oder eine Langwaffe (S. 63), um einen Feind aus der Ferne anzugreifen.

Wähle einen Gegner aus, der sich in Reichweite deiner Waffe und in deiner Schusslinie (S. 80) befindet.

Lege einen Fernkampfangriffswurf ab: Wirf einen W20 und addiere deinen Gesamt-Fernkampfangriffsbonus. Diesen hast du während der Charaktererschaffung (S. 17) berechnet, und er basiert auf deinem Angriffsbonus und deinem GE. Wie bei den meisten W20-Würfen können auch verschiedene andere Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen.

FERNKAMPFSCHADEN = W20 + GESAMT-FERNKAMPFANGRIFFSBONUS

Wenn dein Ergebnis mindestens der Rüstungsklasse des Gegners entspricht, triffst du! Die Waffe, die du verwendest, sagt dir, welche Würfel du für den Schaden würfeln musst. Beachte, dass du bei einem Fernkampfangriff deinen ST nicht zum verursachten Schaden addierst.

FERNKAMPFSCHADEN = WAFFENSCHADEN

Navasi schießt mit ihrer Laserpistole auf einen Cyberzombie, der 30 Meter von ihr entfernt steht. Sie wirft einen W20 für ihren Angriffswurf und erhält eine 14. Sie addiert ihren Gesamt-Fernkampfangriffsbonus (+2) und erhält somit ein Ergebnis von 16 – genau das Ergebnis, das sie braucht, um die RK des Cyberzombies von 16 zu erreichen.

Ihre Laserpistole verursacht 1W4 Schaden, also wirft sie einen 4-seitigen Würfel und erzielt eine 3. Sie verursacht daher insgesamt 3 Schaden.

GEGNER BEHINDERN

Du versuchst einen Gegner daran zu hindern, sich in seinem nächsten Zug zu bewegen.

Wähle einen Gegner in einem angrenzenden Feld (auch diagonal). Lege einen Nahkampfangriff ab (siehe S. 78), wenn dein Ergebnis mindestens der Rüstungsklasse + 6 des Ziels entspricht, triffst du!

Wenn du triffst, verursachst du keinen Schaden, aber dein Ziel verliert im nächsten Zug seine Bewegung.

SCHRITTE EINES ANGRIFFS

1. Wähle eine Angriffsaktion: Nahkampfangriff, Fernkampfangriff, Gegner behindern oder Unterstützungsbeschuss (siehe unten).
2. Wähle ein Ziel aus (S. 80).
3. Wirf einen W20 und addiere den entsprechenden Bonus.
 - Wenn dein Gesamtergebnis mindestens der Rüstungsklasse deines Ziels entspricht (S. 78), triffst du!
 - Wenn dein Würfel die Zahl 20 zeigt, erzielst du einen Kritischen Treffer (S. 78)!
4. Wenn du triffst, würfelst du für den Schaden deines Angriffs (S. 78) und wendest etwaige besondere Effekte deiner Waffe an.
 - Wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Angriff erzielst, der Schaden verursacht, würfelst du deinen Schaden zweimal. Deine Waffe kann auch einen Kritischen Treffereffekt haben (S. 57).

UNTERSTÜTZUNGSBESCHUSS

Du versuchst, deinen Verbündeten Unterstützungsbeschuss zur liefern, das es ihnen erleichtert, einen Feind zu treffen oder seinen Angriffen zu entgehen.

Wähle einen Feind, den du sehen kannst und lege einen Fernangriffswurf ab (siehe rechts). Wenn dein Ergebnis mindestens 15 beträgt (unabhängig von der Rüstungsklasse des Gegners), triffst du!

Wenn du triffst, verursachst du keinen Schaden, wählst jedoch eine der folgenden Möglichkeiten: Dieser Feind erleidet bis zu seinem nächsten Zug einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse, oder erleidet bis zu seinem nächsten Zug einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.

Eine Kreatur kann jeweils immer nur von einer einzigen Unterstützungsbeschussaktion betroffen sein. Du kannst für diese Aktion keine Granaten verwenden.



EIN ZIEL AUSWÄHLEN

Bei vielen Aktionen im Kampf musst du ein Ziel auswählen, bei dem es sich möglicherweise um einen Gegner, ein Objekt oder einen Bereich handelt. Die folgenden Regeln erklären, wie du Ziele auswählst.

Navasi steht vor einem Pöbel gackernder Weltraumgoblins und die einzige Waffe, die sie dabei hat, ist eine Laserpistole, eine Fernkampf-Waffe.

Schusslinie

Um etwas anvisieren zu können, musst du eine Schusslinie haben, das heißt, du kannst von deinem Quadrat eine gerade Linie zu deinem Ziel ziehen, ohne dass diese feste Barrieren wie Wände oder geschlossene Türen passiert. Andere Kreaturen blockieren die Schusslinie nicht.

Navasi hat eine Schusslinie zu den Weltraumgoblins A, B, C und D. Sie hat keine Schusslinie zu Weltraumgoblin E.

Reichweite

Einige Dinge (wie Fernkampfangriffe, Zauber und Besondere Fähigkeiten) verfügen über eine Reichweite. Du kannst außerhalb der angegebenen Reichweite kein Ziel auswählen. Verwende das Raster auf der Karte, um die Reichweite zu ermitteln (S. 76).

Navasis Laserpistole hat eine Reichweite von 24 m, sodass sie auf den Weltraumgoblin A, B, C oder D schießen kann. Würde sie eine Gatlingpistole (mit einer Reichweite von 6 m) verwenden, wären C und D zu weit entfernt, um angegriffen zu werden.

Deckung

Deckung macht es Kreaturen schwieriger, sich gegenseitig zu treffen. Um festzustellen, ob ein Ziel Deckung gegenüber deinem Angriff hat, wähle eine Ecke deines Feldes aus. Wenn eine Linie von dieser Ecke zu einer Ecke des Feldes des Ziels durch ein Feld oder eine Grenze verläuft, die Deckung bietet, oder durch ein Feld, das von einer Kreatur besetzt ist, profitiert das Ziel von Deckung und erhält einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse.

Weltraumgoblin B hat Deckung vor Navasi. Wenn sie also einen Fernangriff gegen ihn ausführt, erhält er einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse gegen diesen Angriffswurf.

Dunkelheit

Du kannst ein Ziel auswählen, das sich im Dunkeln befindet, aber wenn du keine Dunkelsicht (S. 73) hast, musst du zuerst einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, der mit dem Fertigkeitswurf für Heimlichkeit deines Ziels konkurriert. Auf S. 47 erfährst du, wie du gegenteilige konkurrierende Fertigkeitswürfe ablegst. Misslingt dir der Wahrnehmungswurf, schlägt die Aktion, die du versuchst, automatisch fehl. Wenn du erfolgreich bist, kannst du deine Aktion wie gewohnt gegen dieses Ziel einsetzen. Wenn diese Aktion jedoch einen Angriffswurf beinhaltet, profitiert das Ziel von Deckung (siehe oben).

Wenn du über Dunkelsicht verfügst, kannst du Ziele in der Dunkelheit normal wählen, solange sich diese in Reichweite deiner Dunkelsicht befinden.

Weltraumgoblin D befindet sich in einem dunklen Bereich. Da Navasi nicht über Dunkelsicht (oder eine Taschenlampe – ups!) verfügt, muss sie einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung bestehen, bevor sie ihren Angriff gegen ihn ausführen kann. Selbst wenn ihr der Wahrnehmungswurf gelingt, hat der Weltraumgoblin Deckung gegenüber Navasis Angriff, da er sich in Dunkelheit befindet.

Verstecken und Unsichtbarkeit

Du kannst kein Ziel auswählen, das erfolgreich die Fertigkeit Heimlichkeit eingesetzt hat, um sich vor dir zu verstecken (S. 48), es sei denn, du hast erfolgreich die Fertigkeit Wahrnehmung eingesetzt, um es zu bemerken (S. 51).

Du kannst kein unsichtbares Ziel auswählen, es sei denn, du hast erfolgreich die Fertigkeit Wahrnehmung eingesetzt, um danach zu suchen (S. 51), den Zauber *Unsichtbares sehen* (S. 33) gewirkt oder kannst auf andere Weise unsichtbare Dinge sehen.

Weltraumgoblin F (nicht abgebildet) ist unsichtbar – Navasi weiß gar nicht, dass er da ist!



EINEN GEGENSTAND BENUTZEN

Du verwendest einen technischen Gegenstand (S. 56), eine Abenteuer-ausrüstungsstück (S. 66) oder einen magischen Gegenstand (S. 68).

Jeder Gegenstand sagt dir, welche Effekte er hat. Du kannst zum Beispiel einen Chemischen Analysator verwenden, um einen unbekannten Stoff zu identifizieren, oder du kannst einen Feuerlöscher einsetzen, um einen Brand zu löschen (S. 66).

Einige Gegenstände, wie z. B. die Rüstungsverbesserung Energiefeld (S. 59) und einen Resistenzring (S. 68), brauchen nicht aktiviert zu werden. Andere Gegenstände, wie z. B. ein Werkzeugsatz (S. 67), verwendest du automatisch als Teil der Aktion Eine Fertigkeit einsetzen. Einige Gegenstände, wie etwa die Rüstungsverbesserung Sprungdüsen (S. 59), erfordern keine eigene Aktion. Stattdessen erhältst du zusätzliche Optionen bei der Bewegung.

Beachte, dass zum Manipulieren von Gegenständen in der Umgebung, z. B. beim Öffnen einer Tür oder Aufheben eines Gegenstands, diese Aktion nicht erforderlich ist. Stattdessen kannst du einen Gegenstand manipulieren (S. 77), nachdem du dich bewegt hast, selbst wenn du für eine Bewegung um 0 m entscheidest, nicht jedoch, wenn du deine Bewegung aufgibst oder verlierst.

EINE FERTIGKEIT EINSETZEN

Du setzt eine deiner Fertigkeiten (S. 46) ein, um dir einen Vorteil zu verschaffen oder eine Aufgabe auszuführen.

Du kannst während des Kampfes eine Reihe von Fertigkeiten einsetzen. Beispielsweise kannst du Interaktion verwenden, um einen Gegner zu demoralisieren (S. 48), oder du kannst Heimlichkeit einsetzen, um an einem Wachposten vorbei zu schleichen (S. 48).

Bei einigen Fertigkeiten, wie z. B. Wahrnehmung, ist es nicht immer erforderlich, dass du diese Aktion ausführst. Bei jedem Einsatz einer Fertigkeit erfährst du, ob diese Aktion erforderlich ist oder nicht.

BESONDERE FÄHIGKEIT EINSETZEN

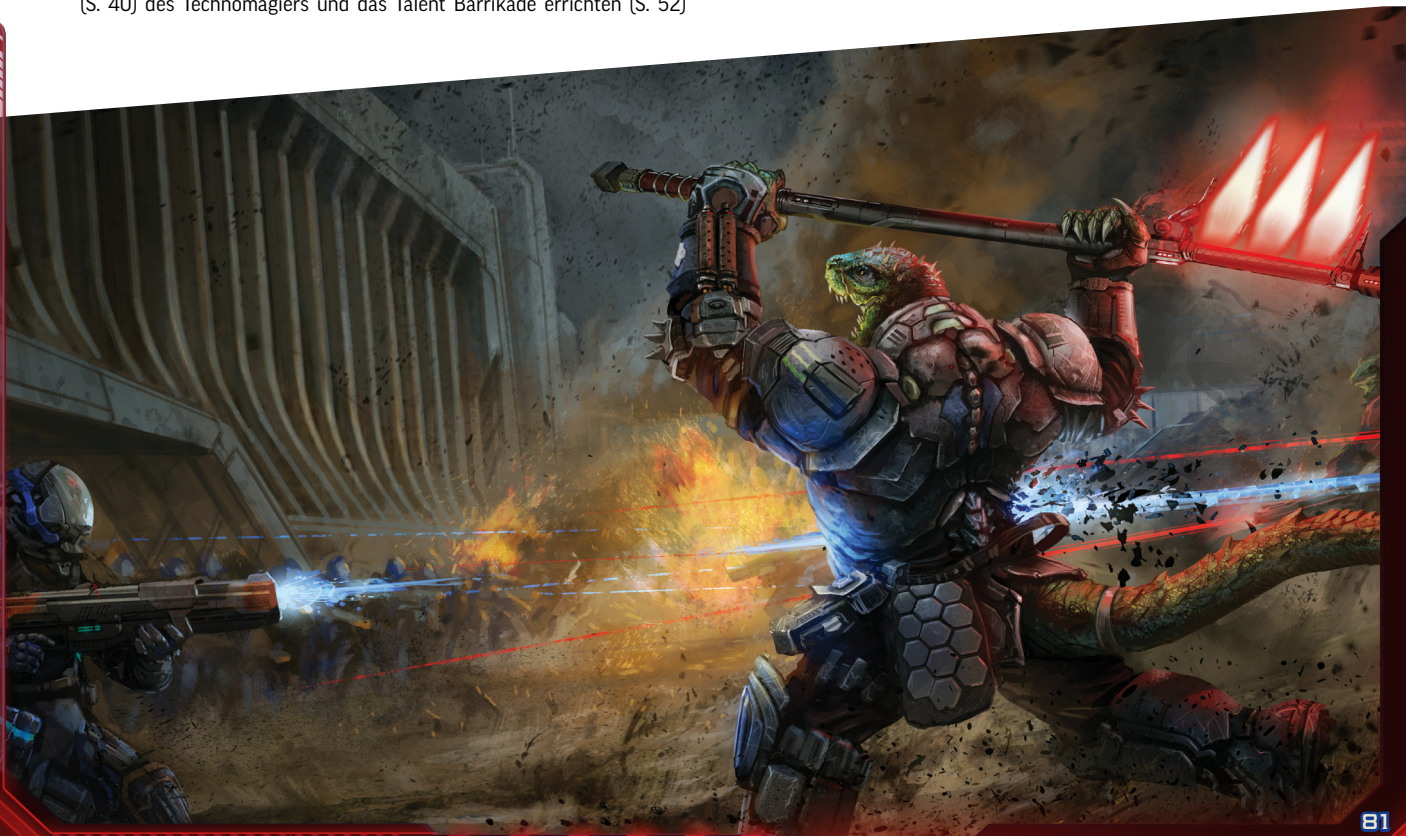
Du setzt eine Besondere Fähigkeit ein, um den Kampfverlauf zu verändern.

Deine Klasse (S. 26-45) oder deine Talente (S. 52-55) können dir Besondere Fähigkeiten verleihen. Der Magische Hack Waffen verbessern (S. 40) des Technomagiers und das Talent Barrikade errichten (S. 52)



sind nur einige Beispiele für Besondere Fähigkeiten, die du im Kampf einsetzen kannst.

Viele Besondere Fähigkeiten wie der Kampfstil Zielgenauigkeit des Scharfschützen des Soldaten sind ständig aktiv und erfordern nicht, dass du diese Aktion ausführst, um ihre Vorteile zu nutzen.



EINEN ZAUBER WIRKEN

Du wirkst einen Zauber, um Verbündeten zu helfen, Gegnern zu schaden oder eine Vielzahl anderer Effekte zu erzeugen.

Deine Volkszugehörigkeit (wenn du eine Laschunta bist, S. 22) oder deine Klasse (wenn du ein Aspirant oder Technomagier bist, S. 28 bzw. S. 40), kann dir die Fähigkeit verleihen, Zauber zu wirken. Du kannst jeden Zauber wirken, den du kennst, solange du noch einen Zauber dieser Stufe wirken kannst (siehe „Zaubergrad und Zauberplätze“, unten). Einige Besondere Fähigkeiten und Gegenstände, wie das Talent Schwache Übersinnliche Begabung (S. 55) und die Waffenfusion *Zauberschleuder* (S. 65), ermöglichen es dir ebenfalls, Zauber zu wirken. In ihren Beschreibungen wird erklärt, auf welche Zauber du zugreifen und wie oft du sie wirken kannst.

Zaubergrad und Zauberplätze

Der **Grad** eines Zaubers drückt die relative Stärke dieses Zaubers aus. Zwei Klassen (Aspirant, S. 30 und Technomagier, S. 40) und eine Volkszugehörigkeit (Laschunta, S. 22) beginnen das Spiel mit der Fähigkeit, Zauber des 0. Grades und des 1. Grades zu wirken.

Die Quelle deiner Zauber sagt dir, wie viele Zauber du pro Tag wirken kannst. Aspiranten und Technomagier halten fest, wie viele Zauber sie mit ihren **Zauberplätzen** wirken können, wobei sie für jeden Zauber des 1. Grades einen Zauberplatz des 1. Grades verbrauchen. Auf der 4. Stufe erlernen Aspiranten und Technomagier die Zauber des 2. Grades und erhalten Zauberplätze des 2. Grades.

Die Quelle deiner Zauber informiert dich auch, welche Zauber du auf jeder Stufe **kennst**. Einige Quellen, wie das Volk Laschunta, sagen dir, welche Zauber du kennst und wie oft du jeden Zauber pro Tag wirken kannst. Andere Quellen, wie die Klassen des Aspiranten und des Technomagiers, erlauben dir, die dir bekannten Zauber aus einer Liste auszuwählen und dann in beliebiger Kombination zu wirken. Einzelheiten dazu, wie du deine täglichen Zauber wieder zurückerhalten kannst, findest du auf S. 72.

Raia ist eine Laschunta-Technomagierin.

Der Eintrag der Laschunta (S. 22) sagt ihr, dass sie beliebig oft *Benommenheit* und *Psychokinetische Hand* (beides Zauber des 0. Grades) wirken kann, und dass sie einmal pro Tag *Gedanken wahrnehmen* (einen Zauber des 1. Grades) wirken kann.

Der Eintrag des Technomagiers (S. 40) sagt ihr, dass sie vier Zauber des 0. Grades (S. 41) und zwei Zauber des 1. Grades (S. 42) auswählen kann. Er sagt ihr auch, dass sie pro Tag so viele Zauber des 0. Grades wirken kann, wie sie möchte, sowie drei Zauber des 1. Grades. Jeden Tag kann Raia die Technomagierzauber so kombinieren, wie sie möchte. An einem Tag könnte sie all ihre Zauberplätze des ersten Grades einsetzen, um *Magisches Geschoss* zu wirken und am nächsten Tag könnte sie dies stattdessen nur einmal wirken und dafür zweimal *Waffe überladen* wirken. Allerdings kann sie nicht von Tag zu Tag ändern, welche Zauber sie kennt. Sie muss immer aus jenen Zaubern auswählen, die sie bereits gelernt hat.

Lesen einer Zauberbeschreibung

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie du einen Zauber liest und verwendest.

Symbol

Jeder Zauber ist mit einem von drei Symbolen gekennzeichnet – einer Blume (für Zauber, die du wahrscheinlich auf Verbündete wirkst), einem Schädel (für Zauber, die du wahrscheinlich auf Feinde wirkst) oder einem vierzackigen Stern (für Zauber, die einen Effekt verursachen, der nicht speziell auf Verbündete oder Gegner abzielt).

Reichweite

Die Reichweite eines Zaubers gibt an, wie weit von dir entfernt er noch wirkt. Dies ist oft eine Anzahl von Metern, aber einige Zauber geben stattdessen auch die Reichweite „Persönlich“ oder „Berührung“ an.

Persönlich: Du kannst den Zauber nur auf dich selbst wirken.

Berührung: Du musst dein Ziel berühren, d. h. es muss sich in einem angrenzenden Quadrat befinden (auch diagonal). Wenn das Ziel bereitwillig oder bewusstlos ist (z. B. ein Verbündeter, auf den du einen vorteilhaften Zauber wirkst), wirkt der Zauber automatisch. Wenn das Ziel nicht bereitwillig ist, musst du zuerst einen Nahkampfangriff ausführen. Du kannst dich selbst als Ziel von Zaubern wählen, die über die Reichweite Berührung verfügen.

Wirkungsdauer

Gibt an, wie lange der Zauber vorhält, normalerweise eine Anzahl von Runden, Minuten oder Stunden. Einige Zauber haben eine Wirkungsdauer von „Augenblicklich“. Diese wirken genau dann, wenn sie gewirkt werden, danach endet die Magie, wie die Hitze des Zaubers Überhitzen.

Effekt

Der Text des Zaubers beschreibt, was er tut, gegen welche Ziele er wirkt und wie er mit anderen Regeln interagiert. Wenn ein Zauber besagt, dass du ihn auf einen Verbündeten wirken kannst, kannst du ihn stattdessen auch auf dich selbst anwenden.

Rettungswurf

Normalerweise erlaubt ein schädlicher Zauber einem Ziel, einen Rettungswurf für Reflex Willen oder Zähigkeit (S. 85) abzulegen, um den Effekt ganz oder teilweise zu vermeiden. Der Zauber sagt dir, wie du den Schwierigkeitsgrad (S. 85) für diese Rettungswürfe berechnen kannst und was passiert, wenn das Ziel seinen Rettungswurf besteht.

Wirkungsbereiche von Zaubern

Einige Zauber wirken nicht auf einzelne Ziele, sondern auf ein ganzes Gebiet.

Kegel: Ein Kegelzauber füllt einen viertelkreisförmigen Bereich aus, der bei dir beginnt und von dir weg zeigt. In der Abbildung auf S. 83 findest du Beispiele dafür, wie du diese Wirkungsbereiche in einem Gitterraster messen kannst.

Zauber mit Angriffswurf

Bei einigen Zaubern musst du einen Nahkampfangriffs- oder Fernangriffswurf ablegen. In diesen Fällen würfelst du unter Anwendung der entsprechenden Berechnung des Angriffswurfs (S. 78–79). Wenn dein Ergebnis mindestens der Rüstungsklasse deines Ziels entspricht, triffst du und der Zauber wirkt.

Wenn der W20 eine 20 zeigt, erzielst du einen Kritischen Treffer (S. 78) und wirfst den/die Würfel für den Schaden des Zaubers (falls vorhanden) zweimal! Wenn der W20 eine 1 zeigt, verfehlt du automatisch.

Du verwendest für diese Angriffe keine Waffe und dies zählt nicht als Nahkampf- oder Fernkampfangriff.

ZUSATZBEWEGUNG

Du bewegst dich mit deiner Aktion ein zweites Mal und befolgst dabei die normalen Bewegungsregeln (S. 77). Du kannst diese Aktion nicht ausführen, wenn du für deinen Zug deine normale Bewegung verloren oder aufgegeben hast.

VERTEIDIGEN

Du nimmst eine defensive Position ein. Du erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse.



TARGETS
ALLIES



TARGETS
ENEMIES



UTILITY
SPELL

ÜBERHITZEN



Reichweite 4,50 m

Wirkungsdauer Augenblicklich

Du sammelst die von Körpern und Geräten in deiner Nähe abgegebene Wärme und stößt sie in Form eines 4,50 m langen Kegels (S. 83) von dir ausgehend aus, welche Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich 2W8 Feuerschaden zufügt. Jede Kreatur im Wirkungsbereich kann einen Reflexwurf ablegen (SG = 11 + IN) und nimmt nur halbierten Schaden (abgerundet), wenn sie ihn besteht.

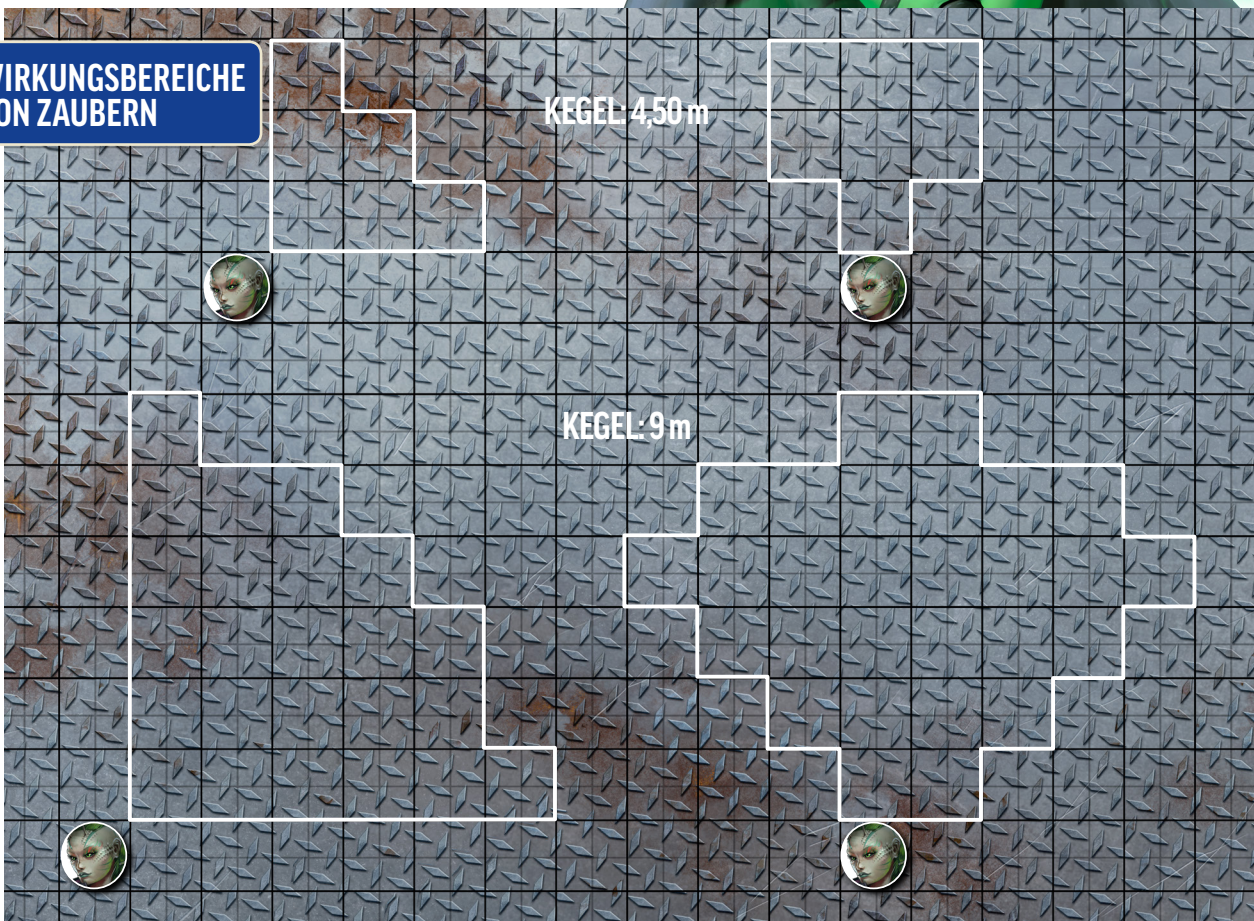
Zwei Weltraumgoblins haben Raia in eine Sackgasse getrieben. Da es keinen Ausweg gibt und ihre Verfolger immer näher kommen, beschließt Raia, einen Zaubersplatz des ersten Grades aufzuwenden, um den Zauber Überhitzen zu wirken.

Sie wartet, bis sich beide Goblins innerhalb von 4,50 m befinden und wirkt dann den Zauber. Sie zieht die Hitze aus sich selbst, den Goblins und sogar dem vergammelten Abfall in der Gasse. Die daraus resultierende Stichflamme verursacht 13 Punkte Feuerschaden in einem 4,50 m langen Kegel und erfasst beide Kobolde! Diese versuchen, aus dem Weg zu springen, wobei jeder einen Reflexwurf ablegt.

Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs von Überhitzen beträgt 11 + Raia's IN. Da ihr IN +4 lautet, beträgt der SG 15. Der erste Goblin erhält ein Ergebnis von 10, wodurch ihm sein Rettungswurf misslingt und er die gesamten 13 Punkte Schaden erleidet, was ihn auf der Stelle in Asche verwandelt. Der zweite Kobold erzielt eine 15, also schafft er den Rettungswurf und erleidet nur 6 Punkte Schaden! Unglücklicherweise für den Kobold ist das genau die Anzahl seiner Trefferpunkte, also zerfließt er dennoch zu einer klebrigen Pfütze.



WIRKUNGSBEREICHE VON ZAUBERN



VERLETZUNGEN, TOD UND HEILUNG

Niemand, der sich häufig in Kämpfe begibt, kommt immer unverseht davon. Sogar ein Scharfschütze bekommt von Zeit zu Zeit eine Granate ins Gesicht. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie du die Vitalität deines Charakters nachverfolgen kannst.

TREFFERPUNKTE

Deiner **Trefferpunkte (TP)** geben an, wie schwer du zu töten bist. Du hast deine Gesamttrefferpunkte während der Charaktererschaffung basierend auf deiner Klasse berechnet. Immer wenn du Schaden erleidest, reduziert sich die Anzahl deiner Treffpunkte, bis auf ein Minimum von 0. Siehe „Tod“ unten, um weitere Informationen dazu zu erhalten, was passiert, wenn deine aktuellen Treffpunkte 0 erreichen.

RESERVEPUNKTE

Deine Reservepunkte (RP) stellen deine Ausdauer dar, und du kannst sie verwenden, um zu verhindern, dass du über die Schwelle des Todes trittst. Du hast deine Reservepunkte während der Charaktererschaffung (S. 16) auf der Grundlage deines Schlüsselattributs (S. 15) berechnet.

Es gibt zwei hauptsächliche Arten, wie du deine Reservepunkte verwenden kannst. Eine davon besteht darin, während einer 10-minütigen Rast Treffpunkte in Höhe deiner Gesamttrefferpunkte (abgerundet) zurückzuerhalten (siehe „Heilung“ unten). Die zweite ist, sich aus der Bewusstlosigkeit zu erwecken und weiterzukämpfen (siehe „Tod“ unten). Es dauert eine volle Nachtruhe (mindestens 8 Stunden Schlaf), um all deine Reservepunkte wiederherzustellen.

Wenn du keine Reservepunkte und auch keine Treffpunkte mehr hast, könntest du sterben! Für weitere Informationen, siehe „Tod“.

TOD

Wenn du Schaden erleidest, der deinen aktuellen Treffpunkten entspricht oder diese übersteigt, fallen deine aktuellen Treffpunkte auf 0 und du erleidest den Zustand Bewusstlos (S. 86). Wenn deine Treffpunkte bereits bei 0 lagen, musst du stattdessen einen Reservepunkt ausgeben oder du stirbst.

Wenn du 0 Treffpunkte besitzt, befindest du dich im Zustand Bewusstlos. Solange du bewusstlos bist, kannst du dich nicht bewegen oder Aktionen ausführen, allerdings kannst du während deines Zuges 1 Reservepunkt ausgeben, um 1 Treffpunkt zurückzuerhalten, auf-

zuwachen und Zustand Bewusstlos aufzuheben. Dies erfordert deinen gesamten Zug. Danach kannst du normal handeln.

Wenn du aus einer beliebigen Quelle Treffpunkte zurückerhältst, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

Wenn du tot bist, verlässt deine Seele deinen Körper und du kannst auf keinerlei Weise handeln. Du kannst nicht von normaler oder magischer Heilung profitieren, aber du kannst durch Magie oder Technologie, die zu solch einer Großtat fähig ist, wieder zum Leben erweckt werden. Der *Genesungshandschuh* (S. 68) ist ein solches Beispiel; Der SL könnte jedoch auch andere Auferstehungsmethoden zulassen, beispielsweise ein experimentelles medizinisches Verfahren oder einen mächtigen Zauberkundigen. Natürlich haben solche Dinge oft einen hohen Preis ...

Während eines gefährlichen Kampfes gegen eine außergalaktische Bestie beginnt Keskodai seinen Zug bewusstlos, mit 0 Treffpunkten und 1 Reservepunkt. Er wendet seinen letzten Reservepunkt auf, um aufzuwachen und den Kampf tapfer mit 1 Treffpunkt fortzusetzen, doch die fremde Kreatur greift ihn erneut an. Sie trifft Keskodai mit 5 Schadenspunkten und reduziert ihn abermals auf 0 Treffpunkte. Jetzt hat Keskodai keine Treffpunkte und keine Reservepunkte, mit denen er sich erholen könnte, weshalb Keskodai, als ihn die Bestie ein letztes Mal mit 2 Schaden trifft, stirbt. Wenigstens ist seine Beerdigung eine gut besuchte Angelegenheit.

HEILUNG

Nachdem du Schaden erlitten hast, kannst du verlorene Treffpunkte auf verschiedene Arten zurückgewinnen. Deine aktuellen Treffpunkte können nie auf einen höheren Stand als deine Gesamttrefferpunkte wiederhergestellt werden.

Heilen mit Reservepunkten

Du kannst 1 Reservepunkt ausgeben und eine Pause von 10 ununterbrochenen Minuten einlegen, um Treffpunkte in Höhe der Hälfte deiner Gesamttrefferpunkte (abgerundet) zurückzuerhalten.

Heilen mit der Fertigkeit Medizin

Du kannst außerhalb des Kampfes die Aktivität „Tödliche Wunden behandeln“ der Fertigkeit Medizin (S. 49) verwenden, um einem beliebigen Charakter, einschließlich dir selbst, Treffpunkte wiederherzustellen.

Heilen mit Magie und Technologie

Treffpunkte können mit verschiedenen Fähigkeiten, Gegenständen und Zaubern wiederhergestellt werden, darunter *Heilseren* (S. 68) und der Zauber *Mystische Heilung* (S. 31).

Natürliche Heilung

Im Zuge einer vollen Nachtruhe (mindestens 8 Stunden Schlaf) erhältst du Treffpunkte in Höhe der Hälfte deiner Gesamttrefferpunkte (abgerundet) zurück. Jede nennenswerte Unterbrechung während deiner Ruhezeit verhindert, dass du in der entsprechenden Nacht Treffpunkte zurückerhältst.

TOD VON MONSTERN UND NSC

Monster (und andere Nichtspielercharaktere) haben keine Reservepunkte, deshalb sterben sie normalerweise sofort, wenn sie 0 Treffpunkte erreichen. Sorry, Weltraumgoblins!

Wenn du aber eine besiegte Kreatur am Leben erhalten möchtest, kann der SL entscheiden, ihren Tod um drei Runden zu verzögern, sodass du die Chance hast, sie mit Heilung von der Schwelle des Todes zurückzubringen (siehe oben).



RETTUNGSWÜRFE

Wenn du einem ungewöhnlichen Effekt ausgesetzt bist, z. B. einer Falle, einem Zauber oder einer Besonderen Fähigkeit, kannst du einen **Rettungswurf** versuchen, um den Effekt zu reduzieren – oder vielleicht sogar ganz abzuwenden. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Reflex, Willen und Zähigkeit.

Wenn du für einen Effekt einen Rettungswurf ablegen musst, wirfst du einen **W20** und addierst deinen Gesamtrettungswurfbonus. Du hast deinen **Gesamtrettungswurfbonus** während der Charaktererschaffung (S. 17) berechnet und dieser enthält deinen Klassenrettungswurfbonus, einen relevanten **Attributsmodifikator** (z. B. KO für Zähigkeitswürfe) und alle anderen damit verbundenen Boni, die dein Charakter aufgrund von Fähigkeiten, Talenten oder Ausrüstung erhält. Wie bei den meisten W20-Würfen können auch verschiedene andere Boni oder Mali dein Ergebnis beeinflussen.

Wenn dein Ergebnis mindestens dem Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs entspricht (siehe unten), ist dein Rettungswurf erfolgreich. Eine Natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) ist bei einem Rettungswurf stets ein Fehlschlag. Eine Natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) ist bei einem Rettungswurf stets ein Erfolg.

Zähigkeitswurf (ZÄH)

Körperlichen Belastungen oder Angriffen gegen deine Vitalität widerstehen.

$$\text{ZÄHIGKEITSWURF} = \text{W20} + \text{GESAMTZÄHIGKEITSWURFBONUS}$$

Reflexwurf (REF)

Angriffen mit Wirkungsbereichen ausweichen und boshaften Fallen entgehen.

$$\text{REFLEXWURF} = \text{W20} + \text{GESAMTREFLEXBONUS}$$

Willenswurf (WILLEN)

Widerstand gegen mentale Einflussnahme und viele andere magische Effekte.

$$\text{WILLENSWURF} = \text{W20} + \text{GESAMTWILLENSBONUS}$$

Schwierigkeitsgrad (SG)

Ein Rettungswurf gegen einen Effekt hat einen durch den Effekt bestimmten Schwierigkeitsgrad. Bei Zaubern und den meisten Klassenmerkmalen basiert der SG auf einer bestimmten Zahl plus deinem **Schlüsselattributsmodifikator** (S. 15). Zum Beispiel hat das Klassenmerkmal Nicht ins Gesicht! der Gesandten (S. 35) einen SG von 11 + dem CH der Gesandten, während der Zauber *Person bezaubern* (S. 31) einen SG von 11 + WE besitzt. Die Beschreibung des Effekts eines Gegenstands, für das ein Rettungswurf erforderlich ist, führt normalerweise auch den SG für den Rettungswurf auf.

Ein Weltraumpirat wirft eine Splittergranate I (S. 64) auf Quig – und trifft!

Zum Glück für Quig gestehen Granaten ihren Zielen einen Reflexwurf zu, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erleiden. Daher legt er einen solchen ab, in der Hoffnung, das Schlimmste der Explosion zu vermeiden.

Quig wirft einen W20 und erzielt eine 8. Er addiert seinen Gesamtreflexbonus (+5) und erhält somit ein Gesamtergebnis von 13.

Der Schwierigkeitsgrad des Reflexwurfs war nur 12, also ist Quig erfolgreich! Er erleidet nur den halben Schaden der Granate.

AUF EINEN RETTUNGSWURF VERZICHTEN

Du kannst freiwillig auf einen Rettungswurf verzichten und das Ergebnis eines Effekts oder Zaubers bereitwillig akzeptieren.



ZUSTÄNDE

Zustände sind Begleitumstände, die sich über längere Zeit auf dich auswirken. Viele werden durch Zauber oder besondere Angriffe von Monstern ausgelöst. Wenn du von mehr als einem Zustand betroffen bist, wendest du sie alle an. Wenn du bereits unter einem Zustand leidest und ihn ein weiteres Mal erleiden würdest, addiere die Wirkungsdauer des neuen Zustands zur bisherigen hinzu.

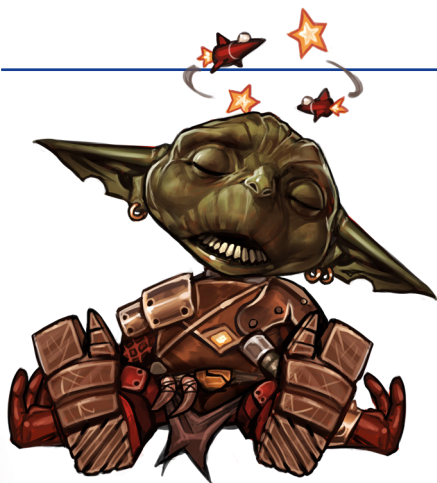


AUF DEM FALSCHEN FUSS

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe.



BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos (siehe „Hilflos“ unten). Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen (siehe „Heilen mit Reservepunkten“, S. 84). Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe.



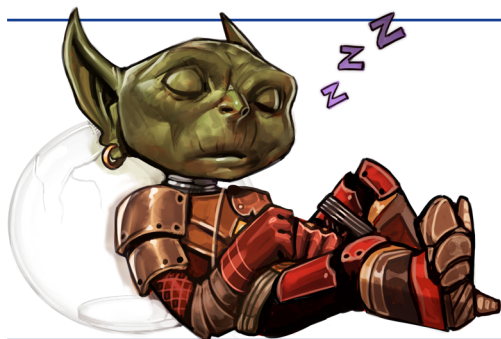
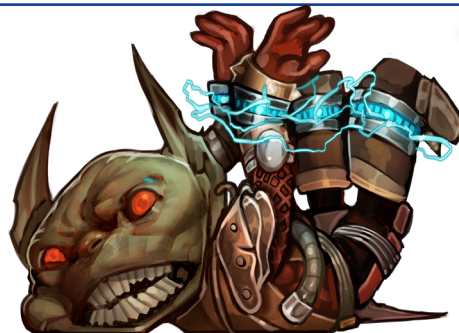


HALTLOS

Du bist desorientiert und schwebst in der Schwerelosigkeit. Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß (siehe „Auf dem Falschen Fuß“ oben) und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du schläfst, bist bewusstlos, gefesselt oder auf sonstige Weise vollständig der Gnade deines Gegners ausgeliefert. Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen, und du erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.



SCHLAFEND

Du schläfst und hast den Zustand Hilflos (siehe „Hilflos“ gegenüber). Während du den Zustand Schlafend hast, erleidest du einen Malus von -10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um irgendetwas zu bemerken. Solltest du Schaden erleiden oder sollte dir trotz des Malus ein Wahrnehmungswurf gelingen, um etwas zu bemerken, wachst du automatisch auf. Ein angrenzender Verbündeter (auch diagonal) kann dich in seinem Zug aufwecken, indem er eine Aktion aufwendet. Danach bist du wach und kannst beginnend mit deinem nächsten Zug normal handeln.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und du musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst – du musst sogar etwaige Besondere Fähigkeiten einsetzen, wenn sie dir dabei helfen. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt (siehe „Eingeschränkt“ gegenüber).



WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.

ERWEITERTES SPIELBEISPIEL

Die Abenteuer von Navasi (menschliche Gesandte), Iseph (Androiden-Agent), Obozaya (Vesken-Soldatin) und Raia (Laschunta-Technomagierin) gehen weiter! Wie im Spielbeispiel auf S. 9 beschrieben, sind diese Weltraumhelden auf der Suche nach einem verlorenen Schatz in einen alten Tempel auf einer unerforschten Welt hinabgestiegen. Bisher haben sie einige Goblin-Brutzelatoren besiegt, die sich dort versteckt hatten. Lies weiter, um zu erfahren, was als Nächstes passiert – und wie du die in der *Starfinder-Einsteigerbox* beschriebenen Situationen lösen könntest!

GM Als ihr weiter in den Tempel vordringt, erreicht ihr den Beginn eines 15 Meter langen Flurs, der aussieht, als ob er in einen größeren offenen Raum führt. Der Saal besteht wie der Rest des Tempels aus Stein, aber seine Wände und Decken sind vollständig mit dickem Moos bedeckt. Abenteuerer, was würdet ihr gerne tun?

 **Navasi:** Es könnte gefährlich sein, Leute. Ich leuchte mir meiner Taschenlampe den Flur ab, um zu sehen, ob es etwas Verdächtiges zu sehen gibt.

Die SL konsultiert ihre Notizen und stellt fest, dass sich eine Flechtetwerferfalle 10 Meter vom Anfang der Halle entfernt befindet. Navasis Vorsicht bedeutet, dass sie verräterische Vertiefungen in den Wänden bemerken könnte. Navasi muss einen Wahrnehmungswurf ablegen und ein Ergebnis von mindestens 21 erhalten, um die Falle zu bemerken.

GM Navasi, lege einen Wahrnehmungswurf ab!

 Navasi würfelt mit einem W20 und erhält eine 18. Sie addiert ihren Gesamtwahrnehmungsbonus von +4 und erhält insgesamt 22.

 **Navasi:** Ich habe eine 22! Ich habe da ein ganz mieses Gefühl, was diesen Flur angeht. Was sehe ich?

GM Etwa drei Meter vor dir siehst du einige Vertiefungen in der Wand. Hier gibt es eine Falle, und wenn jemand in ihre Nähe kommt, werden Stahlpfeile herausgeschossen!

 **Navasi:** Halt, Leute! Diese Löcher sind eine Art Falle!

GM Diese Falle ist mechanischer Natur. Einer von euch kann sie möglicherweise mit einem Fertigkeitwurf für Technik entschärfen.

 **Raia:** Das ist ziemlich alte Technologie, aber ich könnte vielleicht dahinterkommen. Ich versuche es.

GM Okay, lege einen Fertigkeitwurf für Technik ab!

 Raia wirft einen W20 und erhält eine 10. Sie addiert ihren Gesamt-Fertigkeitsbonus für Technik von +10 und erhält insgesamt 20. Das reicht, um den Schwierigkeitsgrad zu erreichen und die Falle zu deaktivieren.

GM Raia, als du die Falle untersuchst, siehst du, dass ihre Konstruktion ziemlich rudimentär ist. Du kannst sie leicht deaktivieren.

 **Obozaya:** Verletzungen im Kampf zu erleiden, ist ehrenvoll, aber die Verwendung von Fallen gegen Feinde ist feige. Gut gemacht, Kameradinnen.

GM Nun da ihr die Falle deaktiviert habt, Abenteuerer, was würdet ihr gerne tun?

 **Iseph:** Ich möchte sichergehen, dass keine Überraschungen mehr auf uns warten. Ich untersuche die übrigen bemoosten Wände sorgfältig auf weitere Fallen.

GM Okay, jetzt bist du damit an der Reihe, einen Wahrnehmungswurf abzulegen, Iseph!

 Iseph würfelt einen W20 und erhält eine 4. Er addiert seinen Wahrnehmungsmodifikator von +5 und erhält insgesamt 9. Die SL prüft ihre Notizen und stellt fest, dass sich in diesem Flur keine weiteren Fallen befinden. Da Isephs Fertigkeitwurf-Ergebnis jedoch niedrig war, hält der SL das Gefühl von Gefahr aufrecht, indem er diese Information zurückhält.

GM Iseph, du siehst nichts, was gefährlich erscheint.

 **Iseph:** Ich denke, der Weg ist sicher. Aber ich kann es nicht mit Sicherheit sagen.

 **Obozaya:** Wenn die rückgratlosen Feiglinge, die diesen Ort erbaut haben, hier noch mehr Fallen aufgestellt haben, sollte ich es sein, der euch beschützt. Ich gehe durch den Rest des Flurs und wappne mich.

GM Obozaya, das ist sehr mutig. Du erreichst das Ende des Flurs unversehrt.

Als der Rest der Spieler Erleichterung ausdrückt, merkt der SL an, dass der nächste Raum den Schatz birgt, nach dem die Helden suchen: Die goldene Statuette einer elfenartigen Kreatur, die zu bergen ihr Auftraggeber sie angeheuert hat. Der Raum ist groß und offen und umfasst vier Steinsäulen, welche die Decke stützen. In der Mitte des Raumes befindet sich ein steinernes Podest mit der Statuette. Die SL beschreibt die Szene.

 **Raia:** Da ist der Schatz, den wir gesucht haben! Ich gehe auf ihn zu.

 **Navasi:** Warte! Wir sind vielleicht nicht die einzigen hier. Ich trete vor und schaue mich zuerst um.

Die SL weiß, dass es in diesem Raum einen Knochensoldaten gibt, der ebenfalls nach dem Schatz sucht. Der Knochensoldat hat die Helden kommen gehört und sich hinter einer der Säulen versteckt, um sie zu überraschen und dann anzugreifen.



Navasi, lege einen Wahrnehmungswurf ab!



Navasi wirft einen W20, erhält eine 12 und addiert ihren Gesamtwahrnehmungsbonus von +4, wodurch sie ein Ergebnis von 16 erhält. Der SL legt einen Heimlichkeitswurf für den Knochensoldaten ab und erhält ein Ergebnis von 13.



Navasi, du bemerkst eine skelettartige Hand, die links neben dir die Steinsäule packt, und ein markanter, länglicher Schädel wird sichtbar. Es ist ein Knochensoldat! Zeit für den Kampf!



Die SL wirft einen W20 und addiert den Initiativebonus des Knochensoldaten, wodurch dieser ein Ergebnis von 18 erzielt, während die Helden jeweils ebenfalls einen W20 werfen und ihren Gesamtinitiativebonus addieren. Obozaya bekommt eine 17, Navasi eine 14, Iseph eine 13 und Raia eine 6.



Der Knochensoldat ist schneller als ihr alle! Er tritt hinter der Säule hervor und knurrt. „Dieser Schatz gehört mir!“, sagt er mit einem schaurigen Krächzen. Er richtet seine halbautomatische Pistole auf dich, Navasi, und schießt!



Die SL würfelt für den Angriff gegen Navasi und addiert den Bonus von +9 des Knochensoldaten mit seiner Halbauspistole. Damit erhält dieser ein Gesamtergebnis von 19. Das ist höher als Navasis Rüstungsklasse von 13, also trifft der Angriff. Die SL würfelt für den Schaden des Angriffs des Knochensoldaten und erhält insgesamt 4.



Navasi, dieser Knochensoldat ist ein meisterhafter Schütze. Seine Kugel schlägt direkt in deiner Schulter ein. Du erleidest 4 Schaden.



Navasi: Autsch, das ist ein Drittel meiner Trefferpunkte! Ich habe nur noch 8 TP übrig.



Obozaya, deine Kapitänin hat gerade einen heftigen Treffer erlitten. Was tust du?



Obozaya: Ich stürme mit meinem Doschko vor und Sorge dafür, dass dieser Knochensoldat seine ehrlose Tat bereut.



Obozaya wirft einen W20 und würfelt eine 20 – ein Kritischer Treffer! Sie würfelt zweimal für ihren Schaden (und addiert beide Male ihren ST), was insgesamt 22 ergibt. Die SL überprüft die Spielwerte des Knochensoldaten und stellt fest, dass seine Fähigkeit Schadensreduzierung die Höhe des Kinetischen Schadens um 5 verringert. Da Obozayas Doschko Kinetischen Schaden verursacht, erleidet der Knochensoldat demnach 17 Schaden.



Wow, dein Doschko fährt direkt in die Seite des Knochensoldaten, Obozaya! Du hast ihn ordentlich verwundet, aber durch die Art und Weise, wie deine Waffe in seinen untoten Körper eindringt, kannst du erkennen, dass du nicht so viel Schaden angerichtet hast, wie es normalerweise der Fall wäre. Navasi, du bist dran.



Navasi: Wenn ich noch ein paar Treffer durch diesen Knochensoldaten abkomme, gehe ich zu Boden. Das kann ich nicht riskieren! Ich werde einen Schritt zurücktreten und mein Heilserum benutzen.



Navasi würfelt 1W8 und erhält eine 6. Das ist mehr als genug, um ihre aktuellen Trefferpunkte wieder auf die Gesamt-TP von 12 herzustellen.



Gute Entscheidung, Navasi. Iseph, du bist dran!



Iseph: Ich werde versuchen, mit meiner halbautomatischen Pistole meine Verbündeten zu umrunden und den Knochensoldaten mit einem Tückischen Angriff zu überraschen.



Iseph legt eine Heimlichkeitsprobe ab und erhält insgesamt 21, was ausreicht, um ihr Klassenmerkmal Tückischer Angriff erfolgreich einzusetzen. Anschließend legt sie einen Angriffswurf ab und erzielt insgesamt 14 – einschließlich eines Bonus von +2 durch ihren erfolgreichen Tückischen Angriff – was gerade so ausreicht, um den Knochensoldaten zu treffen! Iseph würfelt für den Schaden, addiert 1W4 aufgrund seines Tückischen Angriffs und erhält ein Gesamtergebnis von 8. Mit der Schadensreduzierung des Knochensoldaten erleidet dieser aber nur 3 Schaden.



Du hast etwas Schaden angerichtet, Iseph, aber dieser Knochensoldat ist ziemlich zäh! Raia, du bist an der Reihe.



Raia: Obo, ich renne zu dir und überlade dein Doschko!

Raia berührt Obozayas Doschko und wirkt den Zauber Waffe überladen. Wenn also Obo bei ihrem nächsten Angriff mit ihrem Doschko zuschlägt, verursacht dieses 4W6 an zusätzlichem Schaden.



Obozaya, dein Doschko knistert vor Energie! Der Knochensoldat ist an der Reihe, und da Obozaya sich direkt vor seinem ausgemergelten Gesicht befindet, schießt er auf sie.



Die SL würfelt für den Angriff des Knochensoldaten, aber sie würfelt auf ihrem W20 eine 1! Der Angriff verfehlt automatisch.



Der Knochensoldat scheint abgelenkt zu sein, denn sein Schuss verfehlt enorm. Obozaya, was wirst du tun?



Obozaya: Dieser Knochensoldat ist ein erbärmlicher Feigling. Ich hebe mein knisterndes Doschko in die Höhe und schlage zu!



Obozaya erhält bei ihrem Angriffswurf insgesamt eine 15 und trifft den Knochensoldaten. Sie würfelt ihren Schaden, einschließlich der zusätzlichen 4W6 für ihre aufgeladene Waffe, und erhält insgesamt 21. Selbst mit der Schadensreduzierung des Knochensoldaten reicht das aus, um ihn zu zerstören!



Der Knochensoldat stößt ein erschüttertes Kreischen aus, als dein Doschko seinen Torso spaltet! Obozaya, der Knochensoldat ist vernichtet!

Nachdem die Helden diesen Gegner besiegt haben, können sie die goldene Statuette bergen und zu ihrem Arbeitgeber zurückkehren. Sie erhalten ihre Belohnung und ihren Reichtum für zukünftige Abenteuer vergrößern!

STUFENAUFSTIEG!

Während du Abenteuer erlebst, Herausforderungen meisterst und Monster besiegst, gewinnst du **Erfahrungspunkte** (auch **EP** genannt). Wenn deine aktuellen Erfahrungspunkte eine bestimmte Schwelle erreichen, erhältst du in deiner Klasse eine neue Stufe. Die Tabelle rechts zeigt dir, wie viele Erfahrungspunkte du benötigst, um die nächste Stufe zu erreichen.

Wenn du genügend Erfahrungspunkte gesammelt hast, um die nächste Stufe zu erreichen, ist Zeit für den Stufenaufstieg!

DEINE STUFE	NÄCHSTE STUFE	EP ZUR NÄCHSTEN STUFE
1	1.300 EP	1.300
2	3.300 EP	2.000
3	6.000 EP	2.700
4	-	-



SOLDAT

Du bist durch und durch mit den Waffen des Krieges vertraut, auf einen bestimmten Kampfstil spezialisiert und bereit, für Zerstörung zu sorgen, wenn Gewalt erforderlich ist.

KLASSENMERKMALE AUF DER 1. STUFE

B Trage „Soldat“ als deine Klasse in Abschnitt B ein.

D Schreibe „14“ in Abschnitt D, um deine Gesamttrefferpunkte zu erhöhen, und setze sie in die Felder „Klassenmerkmal“ und „Klassenmerkmal“. Setze auch die Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

ZÄHIGKEITSWURF	2	REFLEXWURF	0	WILLENSWURF	2
----------------	---	------------	---	-------------	---

G Schreibe „1“ in Abschnitt G in die Felder „Klasse“ für sowohl Nahkampf als auch Fernkampf. Setze auch die Zahlen in das Feld „Klasse“ für jeden Rettungswurf.

EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN	FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN
HAUFELEWURF	LANGWAFEN
GRANATEN	

I Schreibe im Abschnitt I „2“ in das Feld „Klasse“ und „1“ in das Feld „Stufe“ für jede der folgenden Fertigkeiten:

ATHLETIK	INTERAKTION
MEDIZIN	ÜBERLEBENSINST.

Falls eine dieser Fertigkeiten diese Zahlenwerte wegen deines Meins (S. 44-45) bereits enthält, trage stattdessen „3“ in das Feld „Stufe“ ein.

KAMPFSTIL

Du hast einen bevorzugten Kampfstil, der widerspiegelt, was für eine Art Soldat du bist. Wähle, ob du entweder primär im Nahkampf oder im Fernkampf besonders fähig sein willst. Du erhältst die jeweilige Spezialtechnik des jeweiligen Kampfstils aus der folgenden Liste.

Fernkampfstil

Beim Fernkampfstil ermöglicht dir, zielgenaue Angriffe mit Fernkampfwaffen auszuführen, oftmals über eine weite Distanz und gegen Ziele in Deckung.

Zielgenauigkeit des Scharfschützen: Wenn du einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel mit Deckung (S. 80) ausführt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf.

Nahkampfstil

Beim Nahkampfstil geht es vorrangig um Schnelligkeit und Aggressivität, um mitten ins Handgemenge zu gelangen, indem deine Bewegungskraft und Reaktionsgeschwindigkeit steigt.

Schnelle Reaktionen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativewürfe und erhöhst deine Bewegungsrate um 3 m.

F Vermerke deinen Kampfstil in Abschnitt F.

NUN DA DU DEINE SOLDATENFÄHIGKEITEN DER 1. STUFE HAST, GEHE ZU SEITE 15.

SOLDAT DER 2. STUFE

1 **STUFEN-AUFSTIEG!** **2** **STUFEN-AUFSTIEG!**

WAFFENFOKUS

Du verfügst über umfangreiches Training mit einer bestimmten Waffentyp, wodurch du deine Ziele leichter erzielst. Wähle eine Waffentyp aus der folgenden Liste aus. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe mit dieser Waffentyp.

Einfache Nahkampfwaffen	Fortschrittliche Nahkampfwaffen
Handfeuerwaffen	Langwaffen

3 **D** Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE	ADDIERE 14 + KO	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	WILLENSWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

6 **F** Trage „Waffenfokus“ sowie deine gewählte Waffentyp in Abschnitt F ein.

STUFEN-AUFSTIEG! SOLDAT DER 3. STUFE

AUSRÜSTUNGSKNIF

Du wirst besser darin, deine Waffen mit vernichtender Wirkung einzusetzen. Wähle einen Ausrüstungsknif aus der folgenden Liste. Wenn du auf der 1. Stufe den Nahkampfstil ausgewählt hast, stellst du Nahkämpfer wählen. Wenn du auf der 1. Stufe den Fernkampfstil ausgewählt hast, stellst du Fernkampfgewandtheit wählen.

Fernkampfgewandtheit

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Nahkämpfer

Wenn du mit einer Nahkampfwaffe Schaden verursacht, addiere deine halbe ST (abhängig) auf diesen Schaden, zusätzlich zu all deinen normalen Schadensboni.

F Trage deinen Ausrüstungsknif in Abschnitt F ein.

STUFEN-AUFSTIEG! SOLDAT DER 4. STUFE

KAMPTALENT

Soldaten haben eine extreme Begabung für den Kampf. Du erhältst ein kampforientiertes Talent (S. 82-85) von der folgenden Liste. Du musst alle Voraussetzungen dieses Talents erfüllen. Wenn du auf der 1. Stufe den Nahkampfstil ausgewählt hast, sind Doppelschlag, Nahverteidigung oder Koordinierter Schuss gute Wahlen. Wenn du auf der 1. Stufe den Fernkampfstil ausgewählt hast, ist Fernschuss eine gute Wahl. Tödliche Zielgenauigkeit und Verbesserte Initiative sind gute Wahlmöglichkeiten für beide Arten von Soldat.

D **G** Aktualisiere die folgenden Werte in den Abschnitten D und G:

TREFFERPUNKTE	ADDIERE 14 + KO	REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE 1	WILLENSWURF	ADDIERE 1
WILLENSWURF	ADDIERE 1	ANGRIFFSBONUS	ADDIERE 1

Doppelschlag	Erweiterte Initiative	Fernschuss
Koordinierter Schuss	Lebenswächter	Lebenswächter
Nahverteidigung	Tödliche Zielgenauigkeit	Verbesserte Initiative

H Trage dein Kamptalent in Abschnitt H ein.

WENN DU EINE STUFE AUFSTIEGST, DANN MACHE DAS IN FOLGENDER REIHENFOLGE:

- 1 Schau auf die Seite deiner Klasse, die zu deiner neuen Stufe passt. Die Klassen findest du auf S. 26-45 in diesem Buch.
- 2 Trage in den Abschnitt B deines Charakterbogens deine neue Stufe ein und aktualisiere dein Nächste Stufe Felde mit der passenden Nummer aus der obigen Tabelle. In Abschnitt I, trägst du deine neue Stufe in alle relevanten Felder ein.
- 3 Erhöhe im Abschnitt D sowohl deine Gesamttrefferpunkte, als auch deine aktuellen Erfahrungspunkte um den genannten Betrag.
- 4 Aktualisiere im Abschnitt D das Feld für Klasse für deinen Zähigkeits-, Reflex- und Willensrettungswurf, wie angegeben.
- 5 Aktualisiere im Abschnitt G die Felder für Klasse bei deinem Nah- und Fernkampfangriff, wie angegeben.
- 6 Triff deine Wahl bezüglich deiner neuen Klassenmerkmale und notiere sie auf deinem Charakterblatt. Normalerweise wirst du sie in Abschnitt F eintragen, manche Klassenmerkmale verlangen es, dass du andere Abschnitte auf deinem Charakterblatt modifizierst.
- 7 Aktualisiere die Gesamtboni in den Abschnitten D, G und I deines Charakterblattes – viele werden sich wahrscheinlich erhöht haben!

STARFINDER CHARAKTERBOGEN

WA 4

WB 6

WB 8

WB 10

WB 12

WB 20

A	ATTRIBUTS-MOD.	ATTRIBUTS-WERTE
ST		STÄRKE
GE		GESCHICKLICHKEIT
KO		KONSTITUTION
IN		INTELLIGENZ
WE		WEISHEIT
CH		CHARISMA

E	VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

F	KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

H	TALENTE (Seiten 52-55)

1	FERTIGKEITEN (Seite 2 51)				
FERTIGKEIT	GESAMT	ATTRIBUTS- MOD.	KLASSE	STUFE	SONSTIGE
ATHLETIK		ST			
HEIMLICHKEIT		GE			
INTERAKTION		CH			
KULTUR		IN			
MEDIZIN		IN			
MYSTIK		WE			
TECHNIK		IN			
ÜBERLEBENSKUNST		WE			
WAHRNEHMUNG		WE			
WISSENSCHAFT		IN			
Motivwissen					

B	CHARAKTERINFORMATIONEN
NAMEN	ANREDEN
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT	MOTIV
KLASSE	STUFE
GESINNUNG	AKTUELLE EP
	NÄCHSTE STUFE

C	INITIATIVE	BEWEG.
GESAMT	GE + Sonstige	m

D	VERTEIDIGUNG
TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	AKTUELL
GESAMT	AKTUELL
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	10 + GE
RÜSTUNG	UMGANG MIT RÜSTUNGEN
RÜSTUNGSVERBESS.	Leichte ☐ Schwere ☐
RETTUNGSWÜRFE	GESAMT
REFLEXWURF	GE + 4
WILLENSWURF	WE + 4
ZÄHIGKEITSWURF	KO +

G	ANGRIFFE (Seiten 78-79)
NAHKAMPFANGRIFF	GESAMT
FERNKAMPFANGRIFF	7
WAFFE	
WAFFENFUSION	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*
REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT
KRIT. TREFFEREFFEKT	
WAFFE	
WAFFENFUSION	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*
REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT
KRIT. TREFFEREFFEKT	
GRANATE (Seite 64)	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN
REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT
REFLEXWURF-SG	

7 Addiere deine ST auf Nahkampfwaffenschaden.

UMGANG MIT WAFFEN (Seite 57)

☐ Einfache Nahkampfw. ☐ Handfeuerw. ☐ Granaten

☐ Fortschritt. Fernkampfw. ☐ Langwaffen (-4 auf Angriff, wenn nicht bew.)

J	AUSRÜSTUNG UND ZAUBER AUF DER RÜCKSEITE
---	---



JENSEITS DER 4. STUFE

Die Starfinder-Einsteigerbox ist eine Einführung in das Starfinder-Rollenspiel. Das Erreichen der 4. Stufe muss also nicht bedeuten, dass eure Abenteuer vorüber sind. Wenn ihr bereit seid, euch in eine abenteuerliche Galaxis zu stürzen, erwartet euch das Starfinder-Grundregelwerk! Eure Helden können bis zur 20. Stufe aufsteigen und es gibt sogar eine zusätzliche Klasse – den von den Sternen berührten Solarier – sowie hunderte weitere Optionen für Klassenmerkmale, Ausrüstung, Talente, Zauber und mehr! Es gibt Regeln für das Erstellen und Anpassen eigener Raumschiffe sowie ein Raumschiff-Kampfsystem, mit dem ihr aufregende Schlachten im Weltraum ausfechten könnt, sowie ein erweitertes Kapitel zur Spielwelt, das euch mit zahlreichen Ideen für unzählige Abenteuer versorgt!

Wenn ihr nach noch mehr fremdartigen Wesen sucht, um eure Galaxis zu bevölkern, bietet das Starfinder Alien-Archiv mehrere herausfordernde Kreaturen für den Kampf, mehr als ein Dutzend neuer Spezies, aus denen ihr bei der Charaktererschaffung wählen könnt, und eine große Auswahl an Ausrüstung und weiteren Spieleroptionen.

Das Starfinder-Grundregelwerk und das Starfinder Alien-Archiv ist in zahlreichen Buchhandlungen und Spielläden sowie online unter ulisses-spiele.de bzw. f-shop.de erhältlich.



DIE GALAXIS

Starfinder ist im Kern ein Spiel über Erkundung: Es geht um das Erforschen neuer Welten, Begegnungen mit bisher unbekannten Kulturen und das Ausdehnen der Grenzen des Bekannten. Aber um wirklich zu erforschen, muss man zuerst wissen, woher man kommt. Während die *Starfinder-Einsteigerbox* zum Erforschen einer Reihe von Science-Fantasy-Universen verwendet werden kann, bietet diese Seite eine Einführung in die vorgeschlagene Hintergrundwelt für das Spiel. Ausführliche Informationen zur Spielwelt von *Starfinder* finden sich auf S. 52–63 des *Spielleiterhandbuchs*.

DIE PAKTWELTEN

Die meisten Charaktere aus der *Starfinder-Einsteigerbox* stammen von den Paktwelten, einer Konföderation aus 14 Nationen aus demselben Sonnensystem, die sich zum gegenseitigen Schutz und Handel zusammengeschlossen haben. Die meisten Androiden, Menschen, Laschuntas, Schirren und Ysoki stammen von den Paktwelten. Reisen zwischen den Paktwelten, ihren Monden und verschiedenen Raumstationen im System sind unglaublich alltäglich. Nur wenige Gebiete gelten als zu gefährlich, um aus ökologischen oder politischen Gründen besucht oder zu Sperrgebieten erklärt zu werden. Im Mittelpunkt der Paktwelten liegt die Absalom-Station, eine riesige Raumstation, die sowohl die primäre Heimat der Menschheit in den Paktwelten als auch der Sitz der Paktwelten-Regierung ist, des Paktweltenrats.

Eure Charaktere müssen vielleicht nie die Paktwelten verlassen, da es dort nur so vor interessanten Schauplätzen wimmelt, dies es zu erkunden, und Fraktionen, die es zu treffen gilt, aber dieses System ist nur eines von unzähligen anderen in der Galaxis. Außerhalb der Paktwelten kann die Galaxis in zwei Regionen unterteilt werden: Das Nahe Weltall und die Weite. Während die Welten im Nahen Weltall in der Regel näher bei den Paktwelten liegen und die Systeme der Weite deutlich weiter entfernt sind, besteht der wahre Unterschied zwischen den Regionen darin, wie leicht sie mittels interstellarer Reisen erreichbar sind.

DAS NAHE WELTALL

Das Nahe Weltall birgt viele kolonisierte Welten, aber es gibt noch Tausende von Planeten im Nahen Weltall, die noch entdeckt und erforscht werden müssen. Das Veskarium, das System aus acht Welten, welches die Heimat der Spezies der Vesken und ihres Imperiums ist, ist beispielsweise im Nahen Weltall zu finden.

DIE WEITE

Die Weite enthält Millionen von unbekannten Welten und Völkern, die kaum Kontakt zu den Paktwelten haben. Reisende entdecken dort ständig neue und ungewöhnliche Planeten, von denen manche sogar die Gesetze der Physik zu missachten scheinen. Das Azlanti-Sternenreich, ein expansives interstellares Imperium, das bislang ausschließlich feindliche Kontakte zu Außenstehenden hatte, ist beispielsweise in der Weite zu finden.

DAS INTERVALL

Das Intervall ist eine Lücke in der Geschichte. Überall in der Galaxis und darüber hinaus gibt es eine Zeitspanne, in der Bücher, Dateien, historische Aufzeichnungen und sogar Erinnerungen leer oder widersprüchlich sind. Niemand – nicht einmal die Götter – weiß, wodurch das Intervall verursacht wurde oder warum es existiert, aber es wird allgemein angenommen, dass es mehrere Jahrtausende angedauert hat. Das Intervall endete vor etwa 300 Jahren, und heute konzentrieren sich die meisten Personen darauf, eine neue Geschichte zu schaffen und sich immer weiter vorwärts und aufwärts zu entwickeln.



INSPIRATIONEN

Die *Starfinder-Einsteigerbox* und ihre Spielwelt, die Paktwelten, beziehen ihre Inspirationen aus einer großen Bandbreite an Science-Fiction- und Science-Fantasy-Quellen. Du brauchst ein paar Ideen für einen Charakter oder ein Abenteuer? Wirf einen Blick auf einige dieser Werke, sowohl klassische als auch moderne (es werden die deutschen Titel angegeben, sofern vorhanden).

LITERATUR

Adams, Douglas. *Per Anhalter durch die Galaxis.*
Asimov, Isaac. *Ich, der Roboter* und der Foundation-Zyklus.
Barlowe, Wayne. *Barlowe's Guide to Extraterrestrials* und *Expedition.*
Bear, Elizabeth. Die *Jacob's Ladder*-Trilogie.
Brackett, Leigh. Die Romane um Eric John Stark.
Bradbury, Ray. Die *Mars-Chroniken.*
Burroughs, Edgar Rice. Die John-Carter-Reihe.
Butler, Octavia E. Xenogenesis-Reihe.
Chalker, Jack L. Die Reihe um Die Vier Beherrscher des Diamanten, der Sechseck-Welt-Zyklus und die Seelenreiter-Reihe.
Cherryh, C. J. Das Allianz-Union-Universum, der Atevi-Zyklus und der Morgaine-Zyklus.
Cixin, Liu. *Die Drei Sonnen.*
Clarke, Arthur C. *Die Letzte Generation.*
Collins, Suzanne. Die Tribute von Panem – *The Hunger Games.*
Corey, James S. A. Die Expanse-Reihe.
Doyle, Debra & Macdonald, James D. „Der Preis der Sterne“-Reihe.
Foster, Alan Dean. Das Humanx-Commonwealth-Universum.
Haldeman, Joe. *Der Ewige Krieg.*
Hao, Jingfang. „Invisible Planets.“
Heinlein, Robert A. *Der Mond ist eine Herbe Geliebte.*
Herbert, Frank. Die *Dune*-Reihe.
Hurley, Kameron. *The Stars Are Legion.*
Jemisin, N. K. The Broken Earth-Reihe.
Jones, Diana Wynne. *The Homeward Bounders.*
Lackey, Mercedes (mit Larry Dixon, Mark Shepherd, u.a.). The SERRated Edge-Reihe.
Le Guin, Ursula K. Hainish-Zyklus.
Lee, Yoon Ha. *Ninefox Gambit.*
L'Engle, Madeleine. Die Murry-Reihe.
Lisle, Holly. *Hunting the Corrigan's Blood.*
Miéville, China. *Stadt der Fremden.*
Moon, Elizabeth. *Heldin wider Willen* und *Vatta's-War*-Reihe.
Naam, Ramez. Die Nexus-Trilogie.
Niven, Larry. Die Known-Space-Reihe.
Okorafor, Nnedi. *Binti* und *The Shadow Speaker.*
Roth, Veronica. Die Divergent-Reihe.
Shinn, Sharon. Die Samaria-Reihe.
Simmons, Dan. *Hyperion.*
Singh, Vandana. „Somadeva: A Sky River Sutra.“
Smith, E. E. „Doc“. Die Lensman- und Skylark-Zyklen.
Steakley, John. *Armor.*
Stephenson, Neal. *Diamond Age.* Die *Grenzwelt* und *Snow Crash.*

COMICS

Cockrum, Dave. *Starjammers.*
Remender, Rick & Scalera, Matteo. *Black Science.*
Staples, Fiona & Vaughan, Brian K. *Saga.*
Valentino, Jim. *Guardians of the Galaxy.*

VIDEOSPIELE UND VIDEOSPIELREIHEN

Borderlands
Dead Space
DOOM
Final Fantasy
Halo
Mass Effect
Metroid
Phantasy Star

FILM UND FERNSEHEN

Alien-Reihe. Idee von Dan O'Bannon.
Babylon 5. Idee von J. Michael Straczynski.
Battlestar Galactica. Idee von Glen A. Larson.
Blade Runner. Regie: Ridley Scott.
Captain Simian und die Weltraumaffen. Idee von Gordon Bressack.
Cowboy Bebop. Idee von Shinichiro Watanabe.
Das Fünfte Element. Regie: Luc Besson.
Enemy Mine – Geliebter Feind. Story von Barry Longyear.
Ex Machina. Regie: Alex Garland.
Firefly. Idee von Joss Whedon.
Galaxy Rangers. Idee von Robert Mandell.
Guardians of the Galaxy. Regie: James Gunn.
Jupiter Ascending. Regie: die Wachowski-Geschwister.
Krull. Regie: Peter Yates.
Matrix-Trilogie. Idee: die Wachowski-Geschwister.
Nausicaä aus dem Tal der Winde. Regie: Hayao Miyazaki.
Planet der Affen (1968). Regie: Franklin J. Schaffner.
Predator. Regie: John McTiernan.
Riddick – Chroniken eines Kriegers. Regie: **David Twohy.**
SilverHawks – Die Retter des Universums. Idee von Jules Bass & Arthur Rankin Jr.
Star Trek. Idee von Gene Roddenberry.
Star Wars. Idee von George Lucas.
Stargate. Idee von Dean Devlin & Roland Emmerich.
Steven Universe. Idee von Rebecca Sugar.
Thundarr the Barbarian. Idee von Steve Gerber.
Westworld. Idee von Lisa Joy & Jonathan Nolan.

ROLLENSPIELE

Cyberpunk und Cyberpunk 2020
Eclipse Phase
Gamma World
Numenera
Part-Time Gods
Shadowrun
Star Frontiers
Titansgrave: Die Asche von Valkana
Torg
Warhammer 40.000: Wrath & Glory

GLOSSAR

Aktionen: In deinem Zug führst du genau eine Aktion aus. Beispiele für Aktionen sind Fernkampfangriff, Besondere Fähigkeit einsetzen, Zauber wirken und Verteidigen. Erklärungen zu jeder Aktion sowie einige Beispiele findest du ab S. 78.

Angriff: Dies ist eine übliche Art von Aktion im Kampf und umfasst u. A. die Aktionen „Fernkampfangriff“ und „Nahkampfangriff“. Es gibt auch zwei besondere Angriffsaktionen, Gegner behindern und Unterstützungsbeschuss, mit denen du dir einen taktischen Vorteil verschaffen kannst.

Angriffswurf: Dies ist ein Wurf mit einem W20, der den Versuch deines Charakters darstellt, eine andere Kreatur im Kampf zu treffen. Siehe S. 78.

Attributmodifikatoren: Dies sind Zahlen, die du auf viele Würfelwürfen addierst, und hängen davon ab, wie gut deine Attributswerte sind. Die Attributmodifikatoren sind ST, GE, KO, IN, WE und CH. Attributmodifikatoren reichen von -4 bis +4. Je höher, desto besser. Du ermittelst deine Attributmodifikatoren auf S. 16.

Attributswerte: Diese Zahlenwerte definieren die rohe Begabung eines Charakters. Bei den Attributen handelt es sich um Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Die Attributswerte reichen von 3 bis 18. Höher ist besser. Du generierst deine Attributswerte auf S. 15. Sobald du dein Attributswerte ermittelt hast, kannst du Attributmodifikatoren ermitteln (danach verwendest du deine Attributswerte so gut wie gar nicht mehr).

Attributswurf: Dies ist ein Wurf mit einem W20, der verwendet wird, wenn ein Fertigkeitswurf nicht anwendbar ist. Du addierst nur den Attributmodifikator zum Würfelergebnis hinzu.

Begegnung: Dies ist eine Situation, die Charaktere vor eine Herausforderung stellt, z. B. um Informationen zu erhalten, einen physischen Kampf zu überleben, eine Falle zu entschärfen, ein Rätsel zu lösen oder ein anderes Hindernis zu überwinden. Charaktere erhalten normalerweise Erfahrungspunkte für das Absolvieren von Begegnungen.

Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate zeigt an, wie weit du dich normalerweise während deines Zuges im Kampf bewegen darfst.

CH: Dieser Begriff steht für deinen Charismamodifikator.

Charisma: Dieses Attribut repräsentiert deine persönliche Anziehungskraft und die Stärke deiner Persönlichkeit.

Deckung: Deckung macht es für Kreaturen schwieriger, einander zu treffen. Eine Kreatur mit Deckung erhält einen Bonus von +4 auf ihre Rüstungsklasse. Weitere Informationen findest du auf S. 80.

Dunkelsicht: Dies ist eine besondere Fähigkeit, mit der du normalerweise bis zu 18 m weit im Dunkeln sehen kannst, auch wenn alles schwarzweiß erscheint. Androiden, Vesken und Ysoki verfügen alle über Dunkelsicht.

Erfahrungspunkte (EP): Auf diese Weise wird die zunehmende Erfahrung deines Charakters festgehalten. Sobald du eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt hast, erhältst du eine weitere Klassenstufe bzw. einen „Stufenaufstieg“. Siehe „Stufenaufstieg!“ auf S. 90-91.

Fernkampfangriff: Wenn du diese Angriffsaktion ausführst, setzt du eine Fernkampfwaffe (z. B. eine Handfeuerwaffe, eine Langwaffe oder eine Granate) auf Entfernung gegen eine Kreatur ein.

Fertigkeit: Eine Fertigkeit kann man im Laufe der Zeit erlernen und verbessern, wie etwa Klettern, Öffnen von Schlössern oder Erste Hilfe. Jede Fertigkeit kann für eine Vielzahl von Aktivitäten eingesetzt werden. Siehe S. 46-51.

Fertigkeitswurf: Dies ist ein Wurf mit einem W20, um zu ermitteln, ob du bei einer bestimmten Aktivität im Zuge einer Fertigkeit Erfolge hast. Siehe S. 46-47.

GE: Dieser Begriff steht für deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

Gegner: Dies ist eine Kreatur, der du Schaden willst oder welche dir Schaden will. Einige Fähigkeiten und Effekte haben ausdrücklich Gegner zum Ziel. Wer als Gegner zählt, wird letztendlich vom SL bestimmt.

Gesamtbonus: Für die meisten W20-Würfe addierst du einen Gesamtbonus (z. B. addierst du deinen Gesamt-Fertigkeitsbonus zu Fertigkeitswürfen), eine einzige Zahl, die du zusammenaddierst und in deinem Charakterbogen einträgst.

Geschicklichkeit: Dieses Attribut repräsentiert deine Beweglichkeit, deinen Gleichgewichtssinn und deine Reflexe.

Gesinnung: Dies ist eine generelle Charakterisierung deiner grundlegenden moralischen und ethischen Einstellung. Die für Spielercharaktere verfügbaren Gesinnungen werden auf S. 16 beschrieben.

Geübte Fertigkeit: Diese Fertigkeit hast du als überdurchschnittlich ausgewählt. Für geübte Fertigkeiten addierst du deine Stufe zu deinem Gesamt-Fertigkeitsbonus.

IN: Dieser Begriff steht für deinen Intelligenzmodifikator.

Initiativwurf: Das Ergebnis deines Initiativwurfs bestimmt, in welcher Reihenfolge du im Kampf agierst. Weitere Informationen findest du auf S. 76.

Intelligenz: Dieses Attribut repräsentiert, wie schnell du lernst und wie gut du deinen Verstand gebrauchst.

Klasse: Ein Spezialgebiet oder Abenteuerberuf eines Spielercharakters, ob Agent (eine Person, die in Verstoßenheit und Täuschung bewandert ist), Aspirant (eine Person mit magischen Kräften, die aus der Verbindung zwischen allen Dingen geschöpft wird), Gesandter (eine fähige Person, die ihre Verbündeten stärken und ihre Feinde behindern kann), Mechaniker (jemand, der sich mit Technik auskennt), Soldat (eine im Kampf erfahrene Person) oder Technomagier (eine Person, die Magie und Technologie vereint). Die Klassen werden S. 26-45 beschrieben.

Klassenfertigkeit: Dies ist eine Fertigkeit, in der Angehörige einer bestimmten Klasse besonders gut ausgebildet sind. Du addierst deine Stufe + 3 zu deinem Gesamt-Fertigkeitsbonus in der jeweiligen Klassenfertigkeit.

KO: Dieser Begriff steht für deinen Konstitutionsmodifikator.

Konstitution: Dieser Attributswert stellt deine Gesundheit und Ausdauer dar.

Kreatur: Ein aktiver Teilnehmer an der Geschichte oder Welt. Kreaturen umfassen Spielercharaktere (SC) und Nichtspielercharaktere (NSC).

Kritischer Treffer: Wenn du einen Angriffswurf ablegst und das Ergebnis auf dem W20 eine 20 (eine „Natürliche 20“) ist, ist dies ein kritischer Treffer. Du würfelst den Schaden zweimal, und deine Waffe könnte noch einen zusätzlichen Effekt verursachen. Weitere Informationen findest du auf S. 78.

Motiv: Dies stellt eine Ausrichtung für deinen Charakter dar, die mit seinem Hintergrund, seiner Erziehung oder seiner Ausbildung zu tun hat. Die Motive sind Berühmtheit, Geistlicher, Gesetzloser, Kopfgeldjäger, Raumfahrer und Söldner. Siehe S. 24-25.

Nahkampfangriff: Wenn du diese Angriffsaktion ausführst, setzt du eine Nahkampfwaffe gegen eine Kreatur in einem angrenzenden Feld ein.

Nichtspielercharakter (NSC): Dies ist ein Charakter in der Spielwelt, der vom SL kontrolliert wird, um mit Spielern zu interagieren und die Geschichte voranzubringen. Alle Kreaturen, deren Rolle nicht von einem Spieler gespielt wird, sind NSC.

Reichweite: Einige Dinge (wie Fernkampfangriffe, Zauber und Besondere Fähigkeiten) verfügen über eine Reichweite. Reich-

weiten werden normalerweise in Metern gemessen. Du kannst außerhalb der angegebenen Reichweite kein Ziel auswählen.

Reservepunkte (RP): Reservepunkte repräsentieren deinen dir innewohnenden Vorrat an Durchhaltevermögen und Glück, was dir dabei hilft, auch dann weiterzumachen, wenn alles verloren zu sein scheint. Du berechnest deine Reservepunkte auf S. 16, und weitere Informationen zu Reservepunkten finden sich auf S. 84. Du kannst deine Reservepunkte zurückerlangen, indem du dich 8 Stunden lang ausruhest.

Rettungswurf: Ein Rettungswurf ist ein Wurf mit einem W20, die den Versuch eines Charakters darstellt, gefährliche Effekte zu überstehen oder abzumildern. Zähigkeitswürfe stehen für Dinge, denen du widerstehen kannst, wenn du besonders robust bist. Reflexwürfe stehen für Dinge, denen du durch agile Bewegungen widerstehen kannst, wie Fallen und Explosionen. Willenswürfe stehen für Dinge, denen du mit der Kraft deines Geistes widerstehen kannst, wie Angst und Gedankenkontrolle.

Runde: Im Kampf ist eine Runde eine Zeiteinheit, die 6 Sekunden in der Spielwelt entspricht. Jeder Charakter, der in einer Runde agieren kann, erhält einen Zug pro Runde.

Rüstungsklasse (RK): Dies ist eine Zahl, die angibt, wie schwer es für einen Gegner ist, deinen Charakter im Kampf zu treffen. Wenn du einen Angriffswurf ablegst und dein Ergebnis der RK deines Ziels entspricht oder sie übersteigt, triffst du!

Schaden: Dies ist der Zahlenwert, der von den Ausdauerpunkten oder Trefferpunkten eines Ziels abgezogen wird, nachdem es von einem erfolgreichen Angriff getroffen wurde. Der Schaden wird häufig als eine bestimmte Schadensart bezeichnet, beispielsweise als „Feuerschaden“. Es gibt einen physische Schadensart (Kinetisch) und fünf Energieschadensarten (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer und Schall). Alle Arten von Schaden verringern die Trefferpunkte eines Ziels, und die Art des Schadens ist nur von Bedeutung, wenn sich eine andere Fähigkeit oder Interaktion darauf bezieht.

Schlüsselattributswert: Dies ist der wichtigste Attributswert einer bestimmten Klasse. Um möglichst effektiv zu sein, solltest du in der Regel deinen höchsten Attributswert auf dein Schlüsselattribut legen.

Schusslinie: Dies ist ein gerader, nicht blockierter Pfad, der zeigt, worauf sich ein Angriff oder eine Fähigkeit auswirken können. Solide Barrieren (wie Wände) blockieren die Schusslinie, andere Kreaturen jedoch nicht. Siehe S. 80.

Schwierigkeitsgrad (SG): Dieser Wert ist der Gesamtwert eines Wurfs, den du erreichen oder überschreiten musst, um bei einer bestimmten Tätigkeit (normalerweise einem Fertigkeit- oder Rettungswurf) erfolgreich zu sein.

Spielercharakter (SC): Dies ist ein Charakter in der Spielwelt, der von einem Spieler dargestellt (und häufig auch erstellt) wird.

Spielleiter (SL): Der Spielleiter ist der Spieler, der die Regeln festlegt und die verschiedenen Elemente der *Starfinder*-Geschichte und der Welt steuert, die von den anderen Spielern erkundet wird. Weitere Informationen findest du im *Spielleiterhandbuch*.

ST: Dieser Begriff steht für deinen Stärkewertifikator.

Stärke: Dieses Attribut repräsentiert deine Muskelkraft und körperliche Leistungsfähigkeit.

Stufe: Die Stufe ist ein Indikator für die relative Stärke im Spiel. Deine Charakterstufe beginnt bei 1 und kann mit dem Erwerb von Erfahrungspunkten auf bis zu 4 erhöht werden.

Talent: Eine besondere Fähigkeit, die du unabhängig von Volk, Klasse, Motiv oder Fertigkeiten besitzt. Siehe S. 52-55.

Trefferpunkte (TP): Trefferpunkte geben an, wie schwer dein Charakter verletzt werden kann, bevor er bewusstlos wird – und möglicherweise stirbt! Waffenangriffe, Zauber und andere Effekte können dazu führen, dass du Trefferpunkte verlierst (oder wiedererlangst).

Verbündeter: Ein Verbündeter ist eine Kreatur, die du als hilfsbereit ansiehst. Manche Fähigkeiten ermöglichen es dir, einem Ver-

bündeten einen Vorteil zu verschaffen. Du giltst als dein eigener Verbündeter, sofern keine Fähigkeit etwas anderes besagt. Eine Ausnahme bilden die Improvisationen des Gesandten (S. 26-27): Für Improvisationen gilt ein Gesandter nicht als sein eigener Verbündeter, sofern die Improvisation nichts anderes besagt. Wer als Verbündeter zählt, wird letztendlich vom SL bestimmt.

Verwundbar: Einige Kreaturen erleiden 50% mehr Schaden durch bestimmte Quellen, wie Kälteschaden oder Kritische Treffer. Um den Gesamtschaden zu erhalten, würfelst du den Schaden zunächst normal. Dann teilst du diesen Schaden durch 2 (ab-runden) und addierst dieses Ergebnis wieder zum ursprünglichen Schaden.

Volk: Dies ist eine Art von denkender, zivilisierter Kreatur oder Spezies, wie z. B. Android, Mensch, Laschunta, Schirren, Vesken oder Ysoki. Die spielbaren Völker findest du auf S. 20-23.

W% (Prozentwurf): Dies besagt, dass du würfeln sollst, um einen Zahlenwert zwischen 1 und 100 zu erhalten, was als das Werfen eines W% bezeichnet wird. Ein Satz Prozentwürfel besteht aus einem 10-seitigen Würfel, der die „Zehnerstelle“ angibt, und einem 10-seitigen Würfel, der die „Einerstelle“ zeigt. Wenn zum Beispiel die Würfel 50 und 7 ergeben, steht dies für 57. Die einzige Ausnahme ist, du 00 und 0 würfelst – dies steht für 100.

W20-Wurf: Dies ist ein Wurf, die einen einzigen 20-seitigen Würfel verwendet. Angriffs-, Attributs-, Fertigkeiten-, Initiative- und Rettungswürfe erfordern allesamt, dass du mit 1W20 würfelst und verschiedene Modifikatoren addierst.

W4, W6, W8, W10, W12, W20: Dies sind abgekürzte Ausdrücke für Würfelwürfe. Oft werden sie mit einer vorangestellten Zahl angegeben, wie z. B. 1W4. Sie geben in der Regel an, welche Würfel du werfen musst, um eine zufällige Zahl zu erhalten, etwa die Menge an Schadenspunkten, die eine Waffe verursacht. Die erste Zahl in diesem Ausdruck zeigt an, wie viele Würfel du wirfst, die zweite Zahl zeigt an, wie viele Seiten diese Würfel haben müssen. 2W12 beispielsweise besagt, dass du zwei 12-seitige Würfel werfen musst, um ein variables Ergebnis zwischen 2 und 24 zu erhalten. Wird dem Ausdruck keine Zahl vorangestellt, wirf einen einzelnen Würfel mit der angegebenen Seitenzahl. Zum Beispiel bedeutet „wirf einen W20“, dass du einen einzelnen 20-seitigen Würfel werfen sollst.

WE: Dieser Begriff steht für deinen Weisheitsmodifikator.

Weisheit: Dieses Attribut repräsentiert deine Aufmerksamkeit, deinen gesunden Menschenverstand und deine Intuition.

Wurf (auch Würfelwurf): Ein Wurf erfolgt mit einem W20 und wird möglicherweise um einen anderen Wert modifiziert. Die häufigsten Arten von Würfungen sind Attributs- und Fertigkeitwürfe (die bestimmen, ob du eine Aufgabe erfolgreich ausführst) sowie Initiativwürfe (die bestimmen, wann du im Kampf handelst).

Zauber: Diese magischen Formeln können eine Vielzahl von Effekten erzeugen. Die Klassen des Aspiranten und Technomagiers können Zauber wirken, auch andere Quellen können deinen Charakter ebenfalls Zauber wirken lassen.

Zaubergrad: Dies ist ein Wert, der die relative Stärke eines Zaubers angibt. Die Stufe eines Zaubers beträgt 0, 1 oder 2.

Zauberplatz: Zauberplätze stellen die Anzahl an Zaubern des 1. und 2. Grades dar, die du pro Tag wirken kannst.

Zustand: Dies ist ein Umstand, der eine Kreatur über einen längeren Zeitraum beeinflussen kann. Siehe S. 86-87.



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game

Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Deutsche Ausgabe **Starfinder-Einsteigerbox** ©2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

INDEX

Abenteuerausrüstung	66-67	Gegner behindern (Aktion)	79	Schusslinie	80
Agent (Klasse)	26	Geist (Spezialisierung)	26	Schwieriges Gelände	77
Agententraining	26	Geistlicher (Motiv)	24	Schwierigkeitsgrad (SG)	12, 46, 70, 85
Agentenrick	27	Geistschinder (Verbindung)	29	Soldat (Klasse)	38
Agentenverbesserungen	27	Gesandter (Klasse)	34	Söldner (Motiv)	25
Aktionen	78-82	Gesetzloser (Motiv)	24	Sparen wirft	85
Androiden (Volk)	21	Gesinnung	16	Spezialisierungen	26
Angriffsaktionen	78	Granaten	64	Spezialisierungstricks	27
Angriffswürfe	78	Haltlos (Zustand)	87	Stufenaufstieg	90-91
Aspirant (Klasse)	30	Handfeuerwaffen	62	Talente	52-55
Aspirantenzauber	30, 32-33, 35	Heilende Berührung	28	Technikwissen	43
Attributmodifikatoren	16	Heiler (Verbindung)	29	Technomagier (Klasse)	40
Attributswerte	15	Hilflos (Zustand)	87	Technomagierzauber	40, 41-42, 45
Attributswürfe	71	Improvisationen	34, 35	Trefferpunkte (TP)	84
Auf dem Falschen Fuß (Zustand)	86	Individualisiertes Handwerkszeug	36	Tückischer Angriff	36
Ausrüstungskniff	39	Initiativewürfe	76	Überladbar	56
Beeinträchtigt (Zustand)	86	Intervall	92	Überlasten	29
Begabung	35	Kampf	76	Umgang mit Waffen	57
Berühmtheit (Motiv)	24	Kampfstile	38	Umgehen	28
Besondere Fähigkeit einsetzen (Aktion)	81	Kampftalente	39	Unterstützungsbeschuss (Aktion)	79
Besondere Waffeneigenschaften	56	Kegel	56	Verängstigt (Zustand)	87
Bewegung	77	Kopfgeldjäger (Motiv)	25	Verbindungen	29
Bewegungsrate	20, 77	Kritische Treffer	78	Verbindungsfähigkeiten	29, 32
Bewusstlos (Zustand)	86	Kritische Treffereffekte	57	Verletzung, Tod und Heilung	84
Charaktererschaffung	14	Langwaffen	63	Verteidigen (Aktion)	82
Deckung	80	Laschuntas (Volk)	21	Vesken (Volk)	23
Dieb (Spezialisierung)	26	Magische Gegenstände	68-69	Waffen	60-64
Dunkelheit	73, 80	Magische Hacks	40, 44	Waffenfokus	39
Dunkelsicht	73	Mechaniker (Klasse)	36	Waffenfusionen	65
Eine Fertigkeit einsetzen (Aktion)	81	Mechanikertricks	37	Waffenspezialisierung	27, 29, 34, 37, 39, 43
Einen Gegenstand benutzen (Aktion)	81	Menschen (Volk)	22	Wankend (Zustand)	87
Einfache Nahkampfwaffen	60	Nahes Weltall	92	Wankend	87
Eingeschränkt (Zustand)	86	Nahkampfangriff (Aktion)	78-79	Weite	92
Empath (Verbindung)	29	Nahkampfstil	38	Wirkungsbereiche, Zauber	82-83
Entrinnen	27	Niederwerfend	57	Ysokis (Volk)	23
Exokortex	36	Paktwelten	92	Zauber wirken (Aktion)	82
Expertise	34	Raumfahrer (Motiv)	25	Zauberbeschreibungen lesen	82
Fähigkeiten wiedererlangen	72	Raumschiffe	74-75	Zauberfokus	43
Fernkampfangriff (Aktion)	79	Reichweite	80	Zaubergrade und Zauberplätze	82
Fernkampfstil	38	Reservepunkte (RP)	16, 84	Zauberkrystalle	68-69
Fertigkeiten	46-51	Rüstung	58	Zauberplätze zurückerhalten	72
Fertigkeitswürfe	46, 70-71	Rüstungsklasse (RK)	78	Zauberspeicher	43
Fliegen	77	Rüstungsverbesserungen	59	Ziel wählen	80
Fokussierte Fertigkeit	32	Schaden	78	Zusatzbewegung (Aktion)	82
Fortschrittliche Nahkampfwaffen	60-61	Schirren (Volk)	22	Zustände	86-87
Gedankenverbindung	32	Schlafend (Zustand)	87		

KAMPFABLAUF

AKTIONEN

Angriffsaktionen

- Nahkampfangriff S. 78
- Fernkampfangriff S. 79
- Gegner behindern S. 79
- Unterstützungsfeuer S. 79
- Einen Gegenstand einsetzen S. 81
- Eine Fertigkeit einsetzen S. 81
- Besondere Fähigkeit einsetzen S. 81
- Einen Zauber wirken S. 82
- Zusatzbewegung S. 82
- Verteidigen S. 82

ÜBLICHE WÜRFE

ATTRIBUTSWURF

W20 + Attributsmodifikator

INITIATIEWURF

W20 + Gesamtinitiativebonus (GE + sonstige)

NAHKAMPFANGRIFFSWURF

W20 + Gesamtnahkampfanggriffsbonus (ST + Klassenangriffsbonus)

NAHKAMPFSCHADEN

Nahkampfwaffenschaden + ST

FERNKAMPFANGRIFFSWURF

W20 + Gesamtfernkampfanggriffsbonus (ST + Klassenangriffsbonus)

FERNKAMPFSCHADEN

Fernkampfwaffenschaden

Bei sowohl Nahkampf- als auch Fernkampfangriffen trifft eine Natürliche 20 (wenn also der W20 eine 20 zeigt) automatisch – dies ist ein kritischer Treffer! Eine Natürliche 1 (wenn also der W20 eine 1 zeigt) verfehlt immer. Ein Treffer verursacht immer mindestens 1 Schaden, auch wenn Abzüge den Schaden auf weniger als 1 reduzieren würden. Mehr Informationen zu Angriffen findest du auf S. 78-79 des Heldenhandbuchs.

RETTUNGSWURF

W20 + Gesamtrettungswurfbonus (Attributsmodifikator + Klassenbonus + sonstige)

Bei allen Rettungswürfen ist eine Natürliche 20 (wenn also der W20 eine 20 zeigt) immer ein Erfolg und eine Natürliche 1 (wenn also der W20 eine 1 zeigt) immer ein Misserfolg. Mehr Informationen zu Rettungswürfen findest du auf S. 85 des Heldenhandbuchs.

FERTIGKEITSWURF

W20 + Gesamtfertigkeitsbonus (Attributsmodifikator + Klassenfertigungs- oder Geübte-Fertigkeitsbonus + sonstige)

Mehr Informationen zu Fertigkeitswürfen findest du auf S. 46 des Heldenhandbuchs.

ABFOLGE EINER KAMPFRUNDE

1. Alle würfeln für ihre Initiative (W20 + Gesamtinitiativebonus). Notiere dir die Initiativeergebnisse für jeden SC und jede Gruppe an Kreaturen, in Reihenfolge vom höchsten bis zum niedrigsten Ergebnis.
2. Handelt Züge in Initiativereihenfolge ab. In seinem/ihrer Zug führt ein Charakter oder eine Kreatur genau eine Aktion aus und kann sich entweder vor oder nach dieser Aktion bewegen.
3. Eine neue Runde beginnt. Jeder handelt einen weiteren Zug ab, wobei dieselbe Reihenfolge verwendet wird, wie sie in Schritt 1 festgelegt wurde. Wiederholt die Schritte 2 und 3, bis eine Seite besiegt wurde oder flüchtet.
4. Mehr zum Thema Kampf findest du auf S. 76 des Heldenhandbuchs.



ENTFERNUNGEN MESSEN

Viele Dinge während des Kampfes erfordern das Messen von Entfernungen, darunter die Bewegung und die Reichweiten von Waffen und Zaubern. Diese Entfernungen werden gewöhnlich in Metern angegeben. Um eine Entfernung auf einem Kampfraster zu ermitteln, zähle jedes Feld als 1,50 m. Jede zweite Diagonale (die zweite, vierte, sechste usw.) zählt als 1,50 m (1 Feld) zusätzlich.

