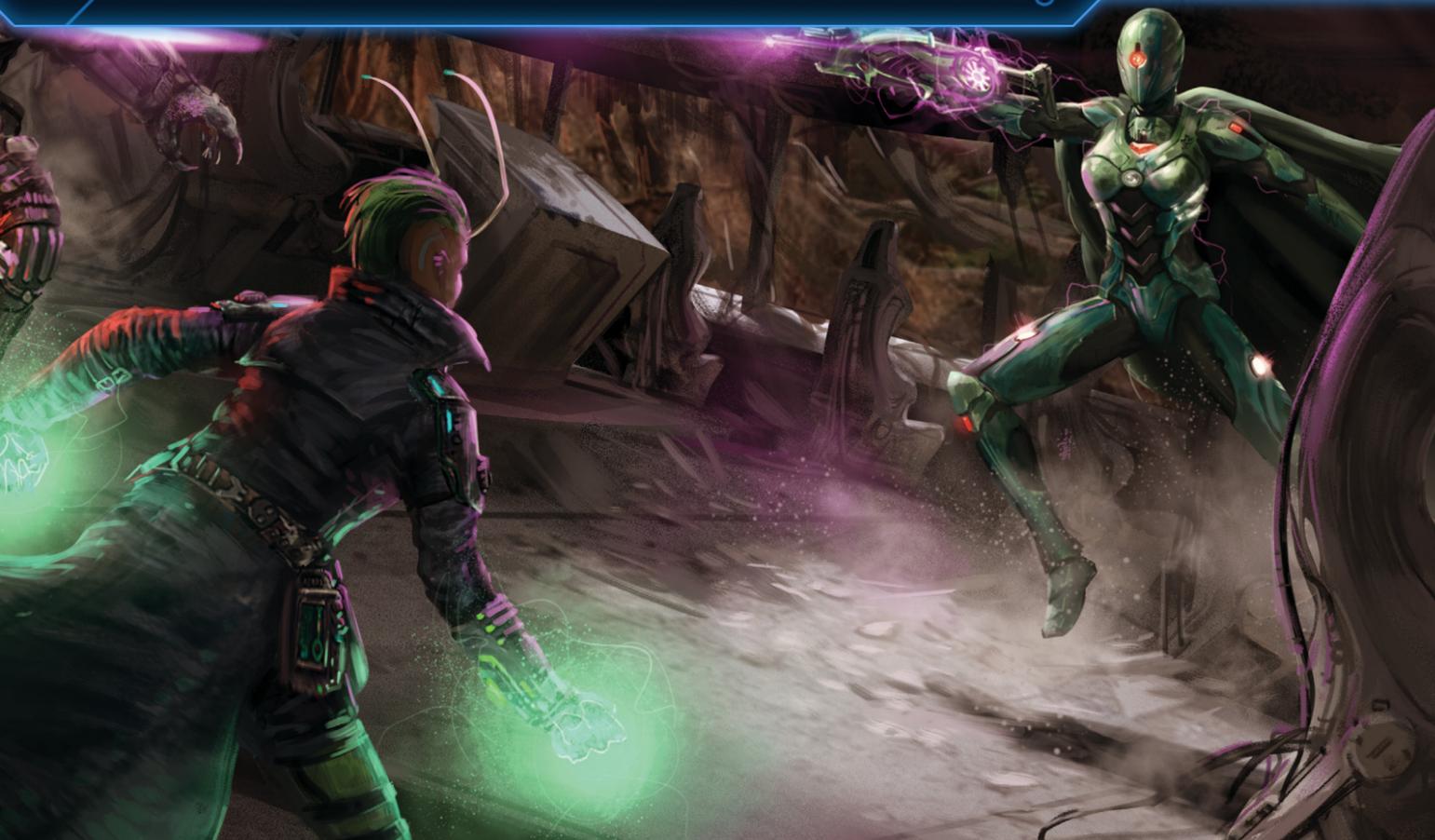


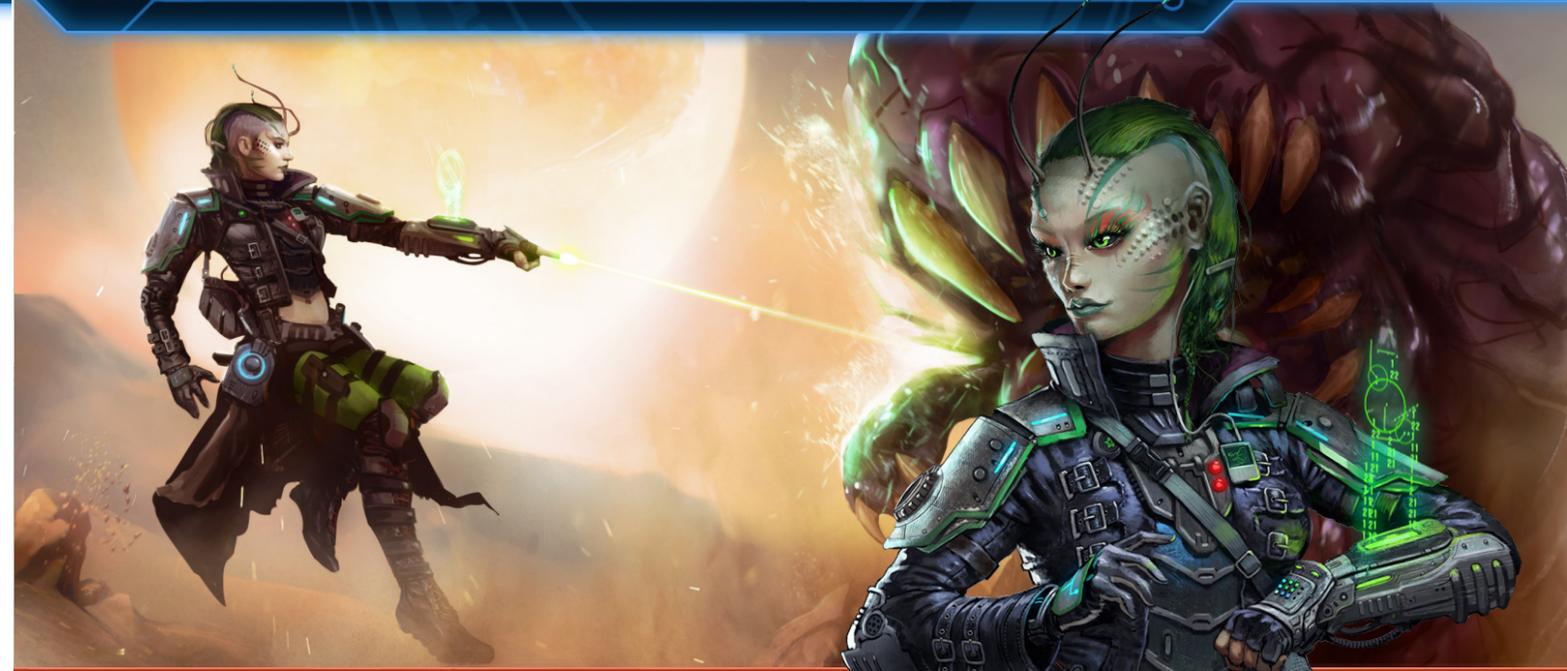
ÜBER RAIA

Raia war das Kind von Diplomaten, die sie den Wert jedes fühlenden Lebewesens lehrten. Die junge Laschunta war davon besessen, fremde Lebensformen zu studieren, und träumte davon, eines Tages zwischen den Sternen zu reisen und neue Spezies zu treffen. Sie entschied sich dazu, sich zur intellektuellen Damaya-Laschunta zu entwickeln, und zeichnete sich durch ihr Studium an der Universität aus. Nach ihrem Abschluss bemerkte Raia, dass ihre Leidenschaft für das Studium aller Lebensformen ihre eigentliche Berufung war, und sie konnte ihre Kenntnisse gegen die Arbeit auf Schiffen austauschen, die in die unentdeckten Regionen der Galaxis aufbrachen.

Raia sucht bei den fremden Wesen, denen sie begegnet, nach neuen Technologien und alternativen magischen Techniken im Austausch für ihr eigenes Wissen. Sie hegt keine unrealistischen Ansichten bezüglich der Nichteinmischung in fremden Kulturen, sondern glaubt fest daran, das Richtige zu tun, denn sie strebt stets nach Ehre, Mitgefühl und Gerechtigkeit.



TECHNOMAGIERIN



WÄHLE DIE TECHNOMAGIERIN,
WENN DU GERNE ...

MAGIE UND TECHNOLOGIE
MITEINANDER VERBINDEST

MAGIE WIRKST, UM DEINE FEINDE
NIEDERZUSTRECKEN

TECHNOLOGIE EINSETZEN MÖCHTEST,
UM DEINE MAGIE ANZUTREIBEN

GEDANKENLESEN UND TELEPATHISCH
KOMMUNIZIEREN WILLST



CHARAKTERBOGEN

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

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

A ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

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

B CHARAKTERINFORMATIONEN

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

C INITIATIVE UND BEWEGUNGSRATE

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

D VERTEIDIGUNG

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

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

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

RETTUNGSWURF = W20 + GESAMT-RETTUNGSWURFBONUS

E VOLKSFÄHIGKEITEN DER LASCHUNTAS

Als eine Laschunta verfügst du über drei Volksfähigkeiten.

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

Kenntnisreich: Du liebst es zu lernen und hast dir Wissen angeeignet, das anderen nicht zugänglich ist. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissenschaft und Technik (dies ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

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. Dies erfordert die Aktion *Einen Zauber wirken*, die auf S. 82 erklärt wird.

F KLASSENMERKMALE DES TECHNOMAGIERS

Aufgeladener Zauber: Einmal pro Tag kannst du einen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. **Aktion:** Einen Zauber wirken.

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

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

Begrenzte Telepathie
Kenntnisreich
Laschuntamagie

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

Aufgeladener Zauber

H TALENTE (Seiten 52-55)

Leichtfüßigkeit

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)

FERTIGKEIT	GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	STUFE	SONSTIGE
ATHLETIK	+0	+0			
HEIMLICHKEIT	+8	+4	3	1	
INTERAKTION	+1	+0		1	
KULTUR	+8	+4	3	1	
MEDIZIN	+4	+4			
MYSTIK	+4	+0	3	1	
TECHNIK	+10	+4	3	1	2
ÜBERLEBENSKUNST	+0	+0			
WAHRNEHMUNG	+0	+0			
WISSENSCHAFT	+10	+4	3	1	2
Motivwissen					<i>Berühmtheit-Fachwissen</i>

B CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME	<i>Raia</i>		ANREDE(N)	<i>sie/ihr</i>
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT	MOTIV	KLASSE	STUFE	
<i>Laschunta</i>	<i>Berühmtheit</i>	<i>Technomagier</i>	1	
GESINNUNG	AKTUELLE EP	NÄCHSTE STUFE		
<i>Rechtschaffen Gut</i>		1.300		

C INITIATIVE				BEWEG.	
GESAMT	+2	+2	Sonstige	12	m

D VERTEIDIGUNG

TREFFERPUNKTE		RESERVEPUNKTE			
GESAMT	AKTUELL	GESAMT	AKTUELL		
10		5			
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	GESAMT	10	RÜSTUNG	SONSTIGE	
	+2	+2	+1		
RÜSTUNG	<i>Zweite Haut</i>				
RÜSTUNGSVERBESS.	UMGANG mit RÜSTUNGEN <input checked="" type="checkbox"/> Leicht <input type="checkbox"/> Schwer				
RETTUNGSWÜRFE		GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	SONSTIGES
REFLEXWURF	+2	+2	0		
WILLENSWURF	+2	+0	2		
ZÄHIGKEITSWURF	+0	+0	0		

G ANGRIFFE (Seiten 78-79)

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

WAFFE	
<i>Taktischer Schlagstock</i>	

WAFFENFUSION	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*
+0	<i>1W4 Kindisch Nahk.</i>

WAFFE	
<i>Laserpistole</i>	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*
+2	<i>1W4 Feuer 24 m</i>

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

* Addiere deine ST auf Nahkampfwaffenschaden.

UMGANG MIT WAFFEN (Seite 57)

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

J K AUSTRÜSTUNG UND ZAUBER FINDEST DU RECHTS >

G ANGRIFFE

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

ANGRIFFSWURF = W20 + GESAMT-ANGRIFFSBONUS

H TALENTE

Talente sind besondere Tricks, die du kennst.

Leichtfüßigkeit: Solange du nur Leichte Rüstung oder gar keine Rüstung trägst, erhöht sich deine Bewegungsrate um 3 m (dies ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

I FERTIGKEITEN

Jeder kann Fertigkeiten einsetzen, um zahlreiche Aktivitäten auszuüben. Als Technomagierin bist du besonders gut darin, neue Kulturen zu verstehen und Technologie zu manipulieren. Um eine Fertigkeit einzusetzen, wirfst du einen W20 und addierst deinen **Gesamt-Fertigkeitsbonus** der jeweiligen Fertigkeit.

FERTIGKEITSWURF = W20 + GESAMT-FERTIGKEITSBONUS

Zusätzlich verfügst du über *Berühmtheit-Fachwissen* (dank deines Motivs), also erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe 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.

J AUSTRÜSTUNG

Du besitzt *Zweite-Haut-Rüstung* und zwei Waffen: einen Taktischen Schlagstock und eine Laserpistole. Auch hast du Feldrationen für 1 Woche, eine Taschenlampe, ein Zelt, eine Decke, 2 *Heilseren* (S. 68), eine Persönliche Kommunikationseinheit, einen Werkzeugsatz und einen *Zauberkrystall* (S. 68), der den Zauber *Magisches Geschoss* enthält (Abschnitt K). Du hast 36 Crediteinheiten (die galaktische Währung) digital auf einem Credstick (S. 56) gespeichert.

K ZAUBER

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

Du kennst zwei Zauber des 1. Grades. Dreimal am Tag kannst du je einen beliebigen davon wirken.

Heute bisher gewirkte Zauber des 1. Grades:

Magisches Geschoss: Dufeuerst zwei Geschosse aus magischer Energie auf bis zu zwei Kreaturen innerhalb von bis zu 30 m ab. Jedes verursacht 1W4+1 Energieschaden. Wenn du in dem Zug, indem du diesen Zauber wirkst, deine Bewegung aufgibst, kannst du stattdessen drei Geschosse (auf bis zu drei Gegner) abfeuern.

Waffe überladen: Du überladest eine Waffe, die du berührt (auch die eines angrenzenden Verbündeten). Wenn der nächste Angriff der Waffe trifft (vorausgesetzt, er wird vor dem Ende der nächsten Runde ausgeführt), verursacht der Angriff 4W6 zusätzlichen Schaden (2W6, falls die Waffe mehreren Kreaturen Schaden zufügt). Dieser Bonusschaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der Waffe.

Du kennst auch Zauber des 0. Grades, die du pro Tag so oft wirken kannst, wie du magst.

Energiestrahl: Du verschießt einen Strahl aus Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure (wähle jedes Mal, sobald du diesen Zauber wirkst) auf einen Gegner oder Gegenstand innerhalb von 7,50 m. Lege einen Fernkampfangriffswurf (S. 79) gegen es ab. Triffst du, verursacht der Strahl 1W4 Schaden der ausgewählten Energieart.

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

Tanzende Lichter: Du erschaffst bis zu vier Lichter innerhalb von 30 m. Du kannst nur einen Zauber *Tanzende Lichter* auf einmal aktiv haben.

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