

ÜBER ISEPH

Iseph erwachte in einem verlassenen Lagerhaus ohne Erinnerung daran, wer es war. Iseph war verwirrt und desorientiert, hatte nur ein paar grundlegende Kenntnisse über die Welt, in die es gerade hineingeboren wurde, und floh von seinem Geburtsort: Es wurde Pilot und lernte, Felsspringer-Shuttles und Bergbauschlepper zu fliegen, aber Iseph war über die Vorurteile und Eifersucht beunruhigt, die Androiden von einigen Menschen entgegengebracht wurden. Daher bildete es sich zum Experten für verdeckte Operationen weiter, um gegen jene zu kämpfen, die Androiden schaden wollen.

Iseph ist eher ein Einzelgänger, aber es sehnt sich verzweifelt nach Gesellschaft und ist den wenigen gegenüber, die sich als vertrauenswürdig erweisen, absolut treu ergeben. Aufgrund seiner persönlichen Erfahrung als biomechanischer Androide in einer weitgehend biologischen Gesellschaft hinterfragt oder lehnt Iseph viele Aspekte der Mainstream-Kultur ab und erforscht gerne die Gegenströmungen, die auf verschiedenen Welten zu finden sind.



AGENT



WÄHLE DEN AGENTEN,
WENN DU GERNE ...

VERSTOHLLEN VORGEHST

DEINE GEGNER TÄUSCHST,
UM GRÖßEREN SCHADEN ZU
VERURSACHEN

VIELE FERTIGKEITEN
BEHERRSCHEN WILLST

ZUGLEICH PERSON UND
MASCHINE SEIN MÖCHTEST



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!

Manchmal legst du einen **Attributswurf** ab, um etwas Schwieriges zu tun, das auf einem Attribut basiert, etwa wenn du dich an den exakten Wortlaut einer kryptischen Botschaft erinnern möchtest. Um z. B. einen Attributswurf für Intelligenz abzulegen, wirfst du einen W20 und addierst deinen IN (+2). Je höher das Ergebnis, desto wahrscheinlicher dein Erfolg!

 **ATTRIBUTSWURF = W20 + ATTRIBUTSMODIFIKATOR**

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 **Bewegungsrates** (S. 77) gibt an, wie weit du dich im Kampf bewegen darfst.

D VERTEIDIGUNG

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

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

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

 **RETTUNGSWURF = W20 + GESAMT-RETTUNGSWURFBONUS**

E VOLKSFÄHIGKEITEN DER ANDROIDEN

Als Android hast du vier Volksfähigkeiten.

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 Fertigkeitwürfe 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.

A ATTRIBUTS-MOD.		ATTRIBUTS-WERTE	
ST	+0	STÄRKE	10
GE	+4	GESCHICKLICHKEIT	13
KO	+0	KONSTITUTION	10
IN	+2	INTELLIGENZ	14
WE	+0	WEISHEIT	10
CH	+0	CHARISMA	10

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

Dunkelsicht (18 m)
Gefühlsarm
Konstruiert
Verbesserungssteckplatz

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

Agententraining
Spezialisierung (Geist)
Tückischer Angriff

H TALENTE (Seiten 52-55)

Große Zähigkeit

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)

FERTIGKEIT	GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	STUFE	SONSTIGE
ATHLETIK	+7	+0	3	1	3
HEIMLICHKEIT	+11	+4	3	1	3
INTERAKTION	-1	+0			-1
KULTUR	+7	+2	3	1	1
MEDIZIN	+4	+2		1	1
MYSTIK	+1	+0			1
TECHNIK	+7	+2	3	1	1
ÜBERLEBENSKUNST	+5	+0	3	1	1
WAHRNEHMUNG	+5	+0	3	1	1
WISSENSCHAFT	+7	+2	3	1	1
Motivwissen					Raumfahrer-Fachwissen

B CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME	Jseph			ANRED(N)	es/ihm
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT	MOTIV	KLASSE	AGENT	STUFE	1
GESINNUNG	Neutral Gut			NÄCHSTE STUFE	1.300

C INITIATIVE				BEWEG.	
GESAMT	+5	+4	+1	30	m

D VERTEIDIGUNG

TREFFERPUNKTE		RESERVEPUNKTE	
GESAMT	AKTUELL	GESAMT	AKTUELL
12		5	
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	GESAMT	10	+4
RÜSTUNG	Zweite Haut	RÜSTUNG	+1
RÜSTUNGSVERBESS.	Sprunghydraulik	UMGANG mit RÜSTUNGEN	<input checked="" type="checkbox"/> Leicht <input type="checkbox"/> Schwer
RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	KLASSE	SONSTIGES
REFLEXWURF	+6	+4	2
WILLENSWURF	+2	+0	2
ZÄHIGKEITSWURF	+2	+0	0

G ANGRIFFE (Seiten 78-79)

NAHKAMPFANGRIFF	GESAMT	+0	KLASSE	0
FERNKAMPFANGRIFF	GESAMT	+4	KLASSE	0

WAFFE	WAFFENFUSION
Taktischer Schlagstock	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*
+0	1W4 Kinetisch Nahk.

WAFFE	WAFFENFUSION
Halbautomatische Pistole	
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*
+4	1W4 Kinetisch 9 m

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

* Addiere deine ST auf Nahkampfwaffenschaden.

UMGANG MIT WAFFEN (Seite 57)

Einfache Nahkampfw. Handfeuerw. Granaten

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

J K AUSRÜSTUNG UND ZAUBER

FINDEST DU RECHTS >

Verbesserungssteckplatz: Du hast eine Sprunghydraulik (S. 59), eine Verbesserung, die normalerweise in eine Rüstung eingebaut wird, aber hier ist sie Teil deines Körpers! Wenn du eine andere Rüstungsverbesserung erhältst, kannst du deine Sprunghydraulik gegen die neue Verbesserung austauschen oder die neue Verbesserung in deiner Rüstung installieren und beide verwenden.

F KLASSENMERKMALE DES AGENTEN

Als Agent der 1. Stufe hast du Zugriff auf drei Klassenmerkmale.


Agententraining: Du hast eine breit gefächerte Ausbildung und erhältst einen Bonus von +1 auf Initiativwürfe und mehrere Fertigkeitwürfe (diese sind auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

Spezialisierung (Geist): Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Athletik und Heimlichkeit (dies ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

Tückischer Angriff: Wenn du die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder Handfeuerwaffe ausführst, kannst du einen Fertigkeitwurf 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 Heimlichkeitswurf misslingt, kannst du trotzdem angreifen, du erhältst lediglich keinen Bonus auf deinen Angriffswurf und addierst keinen zusätzlichen Schaden, wenn du triffst. **Aktion:** Keine.

G ANGRIFFE

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

 **ANGRIFFSWURF = W20 + GESAMT-ANGRIFFSBONUS**

Deine Halbautomatische Pistole besitzt den Kritischen Treffereffekt Wankend: Wenn du bei der Aktion Fernkampfangriff eine 20 auf dem W20 würfelst, darf dein Ziel in seinem nächsten Zug entweder sich bewegen oder eine Aktion ausführen, aber nicht beides!

H TALENTE

Talente sind besondere Tricks, die du kennst.

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

I FERTIGKEITEN

Jeder kann Fertigkeiten einsetzen, um zahlreiche Aktivitäten auszuüben. Als Agent bist du extrem gut darin, dich verstohlen zu bewegen und bist sehr bewandert in Kulturen, Technik und Wissenschaft. Um eine Fertigkeit einzusetzen, wirfst du einen W20 und addierst deinen **Gesamt-Fertigkeitsbonus** der jeweiligen Fertigkeit.

 **FERTIGKEITSWURF = W20 + GESAMT-FERTIGKEITSBONUS**

Zusätzlich verfügst du über Raumfahrer-Fachwissen (dank deines Motivs), also erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Wissenschaft, um Wissen über fremde neue Welten oder Merkmale des Weltraums abzurufen.

J AUSRÜSTUNG

Du hast eine Zweite-Haut-Rüstung und zwei Waffen: einen Taktischen Schlagstock und eine Halbautomatische Pistole. Darüber hinaus besitzt du eine Sprunghydraulik (S. 59) eingebaut in deinem Körper. Auch hast du Feldrationen für 1 Woche, ein Datenpad, 2 Heilsenen (S. 68), eine Persönliche Kommunikationseinheit und einen Werkzeugsatz. Du hast 17 Crediteinheiten (die galaktische Währung) digital auf einem Credstick (S. 56) gespeichert.

K ZAUBER

Agenten wirken keine Zauber.