

ÜBER NAVASI

Navasi wuchs auf, um das Geschäft ihrer wohlhabenden Familie zu erben und trat in die Ränge der prominentesten Persönlichkeiten der Gesellschaft ein, aber sie wollte weder das Eine noch das Andere – nur die Freiheit. Am Vorabend ihres achtzehnten Geburtstages stahl Navasi sich aus dem Herrenhaus ihrer Familie und schlich sich auf ein Schiff, um eine Weltraumpiratin zu werden, die nach ihren eigenen Regeln lebte. Aber die Realität des Lebens in einer Piraten-Enklave traf Navasi wie ein Meteorit und als die Piraten beschlossen, ein medizinisches Schiff mit dringend benötigten Vorräten zu überfallen, war dies der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Sie nahm eine neue Identität an, floh vor den Piraten und begann ein neues Leben.

Navasi glaubt an die Freiheit aller und empfindet Stolz auf ihre Fähigkeit, auf sich und ihre Crew aufzupassen. Als Schurkin, schnelle Rednerin und brillante Unterhändlerin ist Navasi am glücklichsten, wenn die Karten verteilt sind und Leben in der Schwebe hängen, denn erst dann weiß man wirklich, wer die eigenen Freunde sind.



GESANDTE



WÄHLE DIE GESANDTE,
WENN DU GERNE ...

EINE CHARISMATISCHE UND
GESELLIGE PERSON BIST

FREUNDSCHAFTEN SCHLIEßT UND
FEINDE EINSCHÜCHTERST

DEINE VERBÜNDETEN INSPIRIERST

DEINE FEINDE VERWIRRST



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. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis handelt als erster, danach derjenige mit dem nächsthöheren usw., bis jeder einen Zug absolviert hat. Dann beginnt eine neue Kampfunde und die Reihenfolge wird beibehalten.

Deine **Bewegungsrates** gibt an, wie weit du dich im Kampf bewegen darfst; 9 m entsprechen 6 Feldern auf der Kampfkarte. Auf S. 77 erfährst du mehr über Bewegung.

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. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Reflex, Willen und Zähigkeit. Egal welche Art du ablegst, du wirfst 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**

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

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

Bonustalent
Zusätzliche Geübte Fertigkeit

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

Expertise
Schnappt ihn!

H TALENTE (Seiten 52-55)

Eiserner Wille
Tödliche Zielgenauigkeit

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)

FERTIGKEIT	GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	STUFE	SONSTIGE
ATHLETIK	+1	+0		1	
HEIMLICHKEIT	+7	+2	3	1	1
INTERAKTION	+6	+2	3	1	
KULTUR	+6	+2	3	1	
MEDIZIN	+6	+2	3	1	
MYSTIK	+0	+0			
TECHNIK	+6	+2	3	1	
ÜBERLEBENSKUNST	+0	+0			
WAHRNEHMUNG	+4	+0	3	1	
WISSENSCHAFT	+3	+2		1	
Motivwissen					<i>Gesetzloser-Fachwissen</i>

B CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME	Navasi		ANREDE(N)	sie/ihr
VOLK/ZUGEHÖRIGKEIT	MOTIV	KLASSE	STUFE	
Mensch	Gesetzloser	Gesandter	1	
GESINNUNG	AKTUELLE EP	NÄCHSTE STUFE		
Chaotisch Gut		1.300		

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

D VERTEIDIGUNG

TREFFERPUNKTE		RESERVEPUNKTE			
GESAMT	AKTUELL	GESAMT	AKTUELL		
12		3			
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	GESAMT	10	RÜSTUNG		
13	10	+2	+1		
RÜSTUNG	Zweite Haut				
RÜSTUNGSVERBESS.	UMGANG mit RÜSTUNGEN <input checked="" type="checkbox"/> Leicht <input type="checkbox"/> Schwer				
RETTUNGSWÜRFE		GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	SONSTIGES
REFLEXWURF	+4	+2	2		
WILLENSWURF	+4	+0	2		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	Taktischer Schlagstock			
WAFFENFUSION				
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT
+0	1W4 Kinetisch	Nahk.		

WAFFE	Laserpistole			
WAFFENFUSION				
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT
+2	1W4 Feuer	24 m		

GRANATE (Seite 64)		Splittergranate		
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	REFLEXWURF-SG
+2	gegen RK 10 1W6 Kinetisch	6 m		12

* 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 AUSTRÜTUNG UND ZAUBER FINDEST DU RECHTS >

E VOLKSFÄHIGKEITEN DER MENSCHEN

Als Mensch bekommst du ein zusätzliches Talent und eine zusätzliche geübte Fertigkeit! Diese wurden bereits auf deinem Charakterbogen vermerkt.

F KLASSENMERKMALE DES GESANDTEN

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


Expertise: Wenn du einen Fertigkeitwurf (S. 48) für Interaktion ablegst, kannst zusätzlich einen W6 werfen und dessen Ergebnis auf deinen Gesamtwurf addieren.

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.

G ANGRIFFE

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

 **ANGRIFFSWURF = W20 + GESAMT-ANGRIFFSBONUS**

H TALENTE


Talente sind besondere Tricks, die du kennst.

Eiserner Wille: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Willenswürfe (dies ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

Tödliche Zielgenauigkeit: Wenn du die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff ausführst, kannst du einen Malus von -1 auf deinen Angriffswurf erleiden, um einen Bonus von +3 auf deinen Schadenswurf zu erhalten, wenn du triffst.

I FERTIGKEITEN

Jeder kann Fertigkeiten einsetzen, um zahlreiche Aktivitäten auszuüben. Als Gesandte bist du besonders gut darin, mit Anderen zu interagieren, neue Kulturen zu verstehen und deine Freunde wieder zusammenzuflicken. 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 AUSTRÜTUNG

Du hast eine Zweite-Haut-Rüstung und mehrere Waffen: einen Taktischen Schlagstock, eine Laserpistole und 2 Splittergranaten I. Auch hast du Feldrationen für 1 Woche, eine Taschenlampe, ein *Heilserum* (S. 68), ein Medipack, ein Medipflaster und eine Persönliche Kommunikationseinheit. Du hast 31 Crediteinheiten (die galaktische Währung) digital auf einem Credstick (S. 56) gespeichert.

K ZAUBER

Gesandte wirken keine Zauber.