

ÜBER OBOZAYA

Obozaya wurde in eine Familie niederer Militärbürokraten hineingeboren. Obozaya, die sich mit ihrer Entschlossenheit und Wildheit auf dem Sportplatz und im Duellring auszeichnete, etablierte sich rasch als erstklassige Militärkadettin. Sie warf sich in das militärische Leben wie ein Sumpflöwe ins Wasser, vernachlässigte jedoch die Politik und wurde aus dem Vesken-Militär entlassen und wurde stattdessen zu einer freien Söldnerin.

Obozaya sucht Ruhm und Anerkennung. Sie sagt, der Kampf sei zu wichtig, um ihn den Amateuren zu überlassen, und sie glaubt, dass der beste Weg, um zu gewinnen, darin besteht, sich schnell zu bewegen und hart zuzuschlagen. Als Meisterin des Schlachtfelds hat Obozaya wenig Geduld für intellektuelle Belange, die nicht direkt mit ihrer Berufung zusammenhängen. Sie glaubt, dass Ehre Ehrlichkeit erfordert, und sie würde eher sterben als ihr Wort oder einen Vertrag zu brechen.



SOLDATIN



WÄHLE DIE SOLDATIN,
WENN DU GERNE ...

DIE STÄRKSTE UND HÄRTESTE BIST

DIE GRÖßTEN WAFFEN SCHWINGST

DIE BESTE RÜSTUNG
TRAGEN MÖCHTEST

IM NAHKAMPF UND
FERNKAMPF BRILLIERST

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, um etwas Schwieriges zu versuchen, wie eine Tür einreißen. Um z. B. einen Attributswurf für Stärke abzulegen, wirfst du einen W20 und addierst deinen ST (+3). 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 **Initiativewurf** 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 Kampfrunde und die Reihenfolge wird beibehalten. Deine **Bewegungsrate** 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 oder Schwere Rüstung tragen. 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 VESKEN

Als Veske hast du vier Volksfähigkeiten. **Rüstungsexperte:** Deine harte, geschuppte Haut macht dich robuster Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, was auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt ist. **Dunkelsicht:** Du kannst im Dunkeln bis zu 18 Meter weit sehen (S. 73), wenn auch nur in Schwarz-Weiß.

ATTRIBUTS-MOD.		ATTRIBUTS-WERTE	
ST	+3	STÄRKE	16
GE	+3	GESCHICKLICHKEIT	16
KO	+0	KONSTITUTION	10
IN	+0	INTELLIGENZ	10
WE	+0	WEISHEIT	10
CH	+0	CHARISMA	10

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

Dunkelsicht (18 m)
Furchtlos
Natürliche Waffen
Rüstungsexperte

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

Schnelle Reaktionen

H TALENTE (Seiten 52-55)

Koordinierter Schuss

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)

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

B CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME	Obozaga	ANREDE(N)	sie/ihr
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT	Veskin	MOTIV	Söldner
KLASSE	Soldat	STUFE	1
GESINNUNG	Neutral	AKTUELLE EP	NÄCHSTE STUFE
			1.300

C INITIATIVE

GESAMT	+7	+3	+	Sonstige	4	10,50	m
--------	----	----	---	----------	---	-------	---

D VERTEIDIGUNG

TREFFERPUNKTE			RESERVEPUNKTE								
GESAMT	AKTUELL		GESAMT	AKTUELL							
14			4								
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	GESAMT	16	10	+	+3	+	RÜSTUNG	2	+	SONSTIGE	1
RÜSTUNG	Zeremonielle Plattenrüstung					UMGANG mit RÜSTUNGEN ☒ Leicht ☒ Schwer					
RÜSTUNGSVERBESS.											
RETTUNGSWÜRFE		GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	SONSTIGES						
REFLEXWURF	+3	+3	+	0	+						
WILLENSWURF	+2	+0	+	2	+						
ZÄHIGKEITSWURF	+2	+0	+	2	+						

G ANGRIFFE (Seiten 78-79)

NAHKAMPFANGRIFF		GESAMT +4	+3	+	KLASSE 1
FERNKAMPFANGRIFF		GESAMT +4	+3	+	KLASSE 1
WAFFE		Doschko			
WAFFENFUSION					
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT	
+4	1W10+3 Kindisch	Nahk.			
WAFFE		Lasergewehr			
WAFFENFUSION					
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT	
+4	1W8 Feuer	16 m			
GRANATE (Seite 64)		Schockgranate J			
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN	REICHWEITE	B.S. WAFFEN-EIGENSCHAFT	REFLEXWURF-SG	
+4 gegen RK 10	1W8 Elektrizität	6 m		12	

* Addiere deine ST auf Nahkampfwaffenschaden.

* 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 >

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).

F KLASSENMERKMALE DES SOLDATEN

Als Soldate der 1. Stufe verfügst du über einen Kampfstil, der dir die Stiltechnik Schnelle Reaktionen verleiht. Dies erhöht deine Bewegungsrate und verleiht dir einen Bonus von +4 auf Initiativewürfe (beides ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt).

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. **Koordinierter Schuss:** 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.

I FERTIGKEITEN

Jeder kann Fertigkeiten einsetzen, um zahlreiche Aktivitäten auszuüben. Als Soldat bist du extrem athletisch und kannst deine Verbündeten zusammenflicken, wenn es einmal eng werden sollte, oder sie durch die Wildnis führen. Um eine Fertigkeit einzusetzen, wirfst du einen W20 und addierst deinen **Gesamt-Fertigkeitsbonus** der jeweiligen Fertigkeit.



FERTIGKEITSWURF = W20 + GESAMT-FERTIGKEITSBONUS

Zusätzlich verfügst du über Söldner-Fachwissen (dank deines Motivs), also erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe, um Wissen über militärische Hierarchien, Praktiken, Personal usw. abzurufen.

J AUSTRÜSTUNG

Du hast eine Zeremonielle Plattenrüstung und mehrere Waffen: ein Doschko, ein Lasergewehr und eine Schockgranate I. Auch hast du Feldrationen für 1 Woche, ein Heilserum (S. 68), eine Persönliche Kommunikationseinheit, einen Rucksack, eine Feldflasche und ein Feuerzeug. Du hast 32 Crediteinheiten (die galaktische Währung) digital auf einem Credstick (S. 56) gespeichert.

K ZAUBER

Soldaten wirken keine Zauber.