

ÜBER QUIG

Quig brachte sich selbst die Grundlagen des Ingenieurwesens bei, während er in einer armen Familie von Schrottsammlern aufwuchs. Eines Tages wurde er Zeuge, wie Kopfgeldjäger einen Gesuchten ergriffen und er erkannte, dass er genau das für den Rest seines Lebens machen wollte. An diesem Nachmittag sammelte Quig alle seine Sachen zusammen, verabschiedete sich von seiner Familie und ging bei einem Kopfgeldjäger in die Lehre. Als sein Mentor sich zur Ruhe setzte, war Quig bereit, auf eigene Faust zu operieren und sich in den Paktwelten einen Namen zu machen.

Quig ist sympathisch und kontaktfreudig und seine ständigen Reisen haben ihm zahlreiche Freunde und Kontakte in den Paktwelten eingebracht. Er ist stolz darauf, andere gut einschätzen zu können und obwohl er klug genug ist, sein Vertrauen zurückzuhalten, bis es verdient wurde, ist er sich nicht zu schade, sich für einen Fremden in einen Kampf zu stürzen, wenn er bei diesem ein gutes Gefühl hat.



MECHANIKER



WÄHLE DEN MECHANIKER,
WENN DU GERNE ...

MASCHINEN BAUST UND UMBBAUST

DAS RICHTIGE WERKZEUG
FÜR JEDE AUFGABE HAST

EINEN KYBERNETISCHEN
PROZESSOR IN DEIN
GEHIRN IMPLANTIERT
HÄTTEST

DINGE IN DEINEN
BACKENTASCHEN VERSTAUST



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 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 YSOKIS

Als Ysoki hast du vier Volksfähigkeiten.

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.

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

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

Backentaschen

Dunkelsicht (18 m)

Schrottsammler

Tatkraft

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

Individualisiertes Handwerkzeug

Umgehen

Zielverfolgung

H TALENTE (Seiten 52-55)

Barrikade errichten

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)

| FERTIGKEIT | GESAMT | ATTRIBUTS-MOD. | KLASSE | STUFE | SONSTIGE |
|-----------------|--------|----------------|--------|-------|--------------------------|
| ATHLETIK | +4 | +0 | 3 | 1 | |
| HEIMLICHKEIT | +6 | +3 | | 1 | 2 |
| INTERAKTION | +0 | +0 | | | |
| KULTUR | +3 | +3 | | | |
| MEDIZIN | +3 | +3 | | | |
| MYSTIK | +0 | +0 | | | |
| TECHNIK | +10 | +3 | 3 | 1 | 3 |
| ÜBERLEBENSKUNST | +6 | +0 | 3 | 1 | 2 |
| WAHRNEHMUNG | +4 | +0 | 3 | 1 | |
| WISSENSCHAFT | +7 | +3 | 3 | 1 | |
| Motivwissen | | | | | Kopfgeldjäger-Fachwissen |

B CHARAKTERINFORMATIONEN

| | | | | |
|--------------------|---------------|------------|---------------|--------|
| NAME | Quig | | ANREDE(N) | er/ihn |
| VOLKSZUGEHÖRIGKEIT | MOTIV | KLASSE | STUFE | |
| Ysoki | Kopfgeldjäger | Mechaniker | 1 | |
| GESINNUNG | AKTUELLE EP | | NÄCHSTE STUFE | |
| Neutral Gut | 1.300 | | 1.300 | |

| C INITIATIVE | | | | BEWEG. | |
|--------------|----|----|----------|--------|---|
| GESAMT | +3 | +3 | Sonstige | 7,50 | m |

D VERTEIDIGUNG

| TREFFERPUNKTE | | RESERVEPUNKTE | |
|---------------------|---------|-----------------------------|---|
| GESAMT | AKTUELL | GESAMT | AKTUELL |
| 12 | | 4 | |
| RÜSTUNGSKLASSE (RK) | GESAMT | 10 | +3 |
| | RÜSTUNG | Zeremonielle Plattenrüstung | UMGANG mit RÜSTUNGEN <input checked="" type="checkbox"/> Leicht <input checked="" type="checkbox"/> Schwer |
| RÜSTUNGSVERBESS. | | | |
| RETTUNGSWÜRFE | GESAMT | ATTRIBUTS-MOD. | KLASSE |
| REFLEXWURF | +5 | +3 | 2 |
| WILLENSWURF | +0 | +0 | 0 |
| ZÄHIGKEITSWURF | +2 | +0 | 2 |

G ANGRIFFE (Seiten 78-79)

| NAHKAMPFANGRIFF | GESAMT | KLASSE |
|------------------|--------|--------|
| | +0 | 0 |
| FERNKAMPFANGRIFF | GESAMT | KLASSE |
| | +3 | 0 |

| WAFFE | Taktischer Schlagstock | | | |
|----------------|------------------------|------------|-------------------------|---------------------|
| WAFFENFUSION | | | | |
| GESAMT-ANGRIFF | SCHADEN* | REICHWEITE | BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT | KRIT. TREFFEREFFEKT |
| +0 | 1W4 Kinetisch | Nahk. | | |

| WAFFE | Flammenwerfer | | | |
|----------------|---------------|------------|-------------------------|---------------------|
| WAFFENFUSION | | | | |
| GESAMT-ANGRIFF | SCHADEN* | REICHWEITE | BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT | KRIT. TREFFEREFFEKT |
| +3 | 1W6 Feuer | 4,50 m | Kegel | |

| GRANATE (Seite 64) | | Splittergranate J | | |
|--------------------|---------------|-------------------|-------------------------|---------------|
| GESAMT-ANGRIFF | SCHADEN | REICHWEITE | BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT | REFLEXWURF-SG |
| +3 gegen RK 10 | 1W6 Kinetisch | 9 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 AUSTRÜSTUNG UND ZAUBER FINDEST DU RECHTS >

Schrottsammler: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Technik und Überlebenskunst (S. 50). Dies ist auf deinem Charakterbogen bereits vermerkt.

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.

F KLASSENMERKMALE DES MECHANIKERS

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

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.

Umgehen: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Technik (S. 51). Dies wurde bereits mit deiner Technik-Fertigkeit verrechnet!

Individualisiertes Handwerkzeug: Du hast eine maßgeschneiderte Auswahl an Werkzeugen, die du einsetzen kannst, wenn du Fertigkeitwürfe für Technik ablegst. Dies zählt als Werkzeugsatz (S. 67).

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

Dein Flammenwerfer hat auch die Besondere Waffeneigenschaft Kegel, was bedeutet, dass wenn du die Aktion Fernkampfangriff ausführst, du einen Angriff gegen jede Kreatur in einem Kegel von 4,50 m Länge (sogar Verbündete!) ablegst (auf S. 83 siehst du, wie dieser aussieht).

G TALENTE

Talente sind besondere Tricks, die du kennst.

Barrikade errichten: 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 sie wieder in sich zusammenfällt. **Aktion:** Besondere Fähigkeit einsetzen.

I FERTIGKEITEN

Jeder kann Fertigkeiten einsetzen, um zahlreiche Aktivitäten auszuüben. Als Mechaniker bist du besonders versiert in Technologie 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 Kopfgeldjäger-Fachwissen (dank deines Motivs). 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. Du kannst zu Beginn eines jeden Tages ein neues Ziel auswählen.

J AUSTRÜSTUNG

Du hast eine Zeremonielle Plattenrüstung und mehrere Waffen: einen Taktischen Schlagstock, einen Flammenwerfer und 2 Splittergranaten I. Auch hast du Feldrationen für 1 Woche, einen Chemischen Analysator, ein Datenpad, einen Feuerlöscher, eine Taschenlampe, 2 Heilseren (S. 68) und eine Persönliche Kommunikationseinheit. Du hast 81 Crediteinheiten (die galaktische Währung) digital auf einem Credstick (S. 56) gespeichert.

K ZAUBER

Mechaniker wirken keine Zauber.