

CHARAKTER

NAME

CHARAKTERBOGEN

STARFINDER

BESCHREIBUNG

KLASSE/STUFE

VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

MOTIV

GRÖSSENKATEGORIE

BEWEGUNGSRATE

GESCHLECHT

HEIMATWELT

GESINNUNG GOTTHEIT

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE				
GE GESCHICKLICHKEIT				
KO KONSTITUTION				
IN INTELLIGENZ				
WE WEISHEIT				
CH CHARISMA				

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE
PRO STUFE

- ☐ AKROBATIK* (GE)
- ☐ ATHLETIK* (ST)
- † ☐ BERUF (IN, WE ODER CH)
- † ☐ BERUF (IN, WE ODER CH)
- † ☐ BIOWISSENSCHAFTEN (IN)
- ☐ BLUFFEN (CH)
- † ☐ COMPUTER (IN)
- ☐ DIPLOMATIE (CH)
- ☐ EINSCHÜCHTERN (CH)
- † ☐ FINGERFERTIGKEIT* (GE)
- ☐ HEIMLICHKEIT* (GE)
- † ☐ KULTUR (IN)
- † ☐ MEDIZIN (IN)
- ☐ MOTIV ERKENNEN (WE)
- † ☐ MYSTIK (WI)
- † ☐ NATURWISSENSCHAFTEN (IN)
- ☐ STEUERUNG (GE)
- † ☐ TECHNIK (IN)
- ☐ ÜBERLEBENSKUNST (WE)
- ☐ VERKLEIDEN (CH)
- ☐ WAHRNEHMUNG (WE)

† Nur geübt einsetzbar ☒ Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN:

INITIATIVE

$$\text{GESAMT} = \text{GE-MODIFIKATOR} + \text{SONSTIGE MODIFIKATOREN}$$

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT			
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE		$= 10 +$		
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE		$= 10 +$		
RK GEGEN KAMPFMANÖVER		$= 8 +$	KRK	
SR	RESISTENZEN			

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)				
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)				
WILLEN (WEISHEIT)				

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB)

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF				
FERNKAMPF				
WURFWAFFE				

WAFFEN

WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH REICH-WEITE TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH REICH-WEITE TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH REICH-WEITE TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH REICH-WEITE TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL

