

CHARAKTERBOGEN

STARFINDER

CHARAKTER

BESCHREIBUNG

NAME

KLASSE/STUFE

VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

MOTIV

GRÖSSENKATEGORIE

BEWEGUNGSRATE

GESCHLECHT

HEIMATWELT

GEISNUNG

GOTTHEIT

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

| | WERT | MODIFIKATOR | TEMPORÄRER WERT | TEMPORÄRER MODIFIKATOR |
|-------------------------------|------|-------------|-----------------|------------------------|
| ST STÄRKE | | | | |
| GE GESCHICKLICHKEIT | | | | |
| KO KONSTITUTION | | | | |
| IN INTELLIGENZ | | | | |
| WE WEISHEIT | | | | |
| CH CHARISMA | | | | |

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

 AKROBATIK* (GE)

| GESAMT | RÄNGE | KLASSEN-BONUS | ATTR.-MOD. | SONSTIGE MOD. |
|--------|-------|---------------|------------|---------------|
| | = | + + + | + + + | |
| | = | + + + | + + + | |
| | = | + + + | + + + | |

 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

$$\text{GESAMT} = \boxed{\quad} + \boxed{\quad}$$

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

| GESAMT | AUSDAUERPUNKTE | TREFFERPUNKTE | RESERVEPUNKTE |
|---------|----------------|---------------|---------------|
| AKTUELL | | | |

RÜSTUNGSKLASSE

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

RETTUNGSWÜRFE

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

ANGRIFFSBONUS

| NAHKAMPF | GESAMT | GAB | ST-MOD. | SONSTIGE MODIFIKATOREN |
|-----------|--------|-----|---------|------------------------|
| FERNKAMPF | GESAMT | GAB | GE-MOD. | SONSTIGE MODIFIKATOREN |
| WURFWAFFE | GESAMT | GAB | ST-MOD. | SONSTIGE MODIFIKATOREN |

WAFFEN

| WAFFE | STUFE | ANGRIFFSBONUS | SCHADEN |
|----------|------------|---------------|-------------------------------|
| KRITISCH | REICHWEITE | TYP | MUNITION / VERBRAUCH SPEZIELL |
| WAFFE | STUFE | ANGRIFFSBONUS | SCHADEN |
| KRITISCH | REICHWEITE | TYP | MUNITION / VERBRAUCH SPEZIELL |
| WAFFE | STUFE | ANGRIFFSBONUS | SCHADEN |
| KRITISCH | REICHWEITE | TYP | MUNITION / VERBRAUCH SPEZIELL |
| WAFFE | STUFE | ANGRIFFSBONUS | SCHADEN |
| KRITISCH | REICHWEITE | TYP | MUNITION / VERBRAUCH SPEZIELL |

CHARAKTERBOGEN

STARFINDER

FÄHIGKEITEN

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

CREDITS

GESAMT
MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

TRAGEKAPAZITÄT

UNBELADEN

BELADEN

ÜBERLADEN

SPRACHEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTIVITÉ

NÄCHSTE
STUFE

| BEKANNTE ZAUBER | ZAUBER PRO TAG | VERBRAUCHT |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

I.

2. ZAUBER PRO TAG VERBRAUCHT

| BEKANNTE ZAUBER | ZAUBER PRO TAG | VERBRAUCHT |
|--------------------|-------------------|------------|
| 3 | | |

| BEKANTE ZAUBER | ZAUBER PRO TAG | VERBRAUCHT |
|-------------------|-------------------|------------|
|-------------------|-------------------|------------|

| BEKANNTE ZAUBER | ZAUBER PRO TAG | VERBRAUCHT |
|--------------------|-------------------|------------|
| 5 | | |

| BEKANNTES ZAUBER | ZAUBER PRO TAG | VERBRAUCHT |
|---------------------|-------------------|------------|
| 6 | | |

RAUMSCHIFFNAME

STUFE

BUGSCHILDE

HERSTELLER UND MODELL

GRÖSSENKATEGORIE STRUKTUR

BEWEGUNGSRATE

MANÖVRIERFÄHIGKEIT

DRIFTGESCHWINDIGKEIT

WAFFEN
(BACKBORD)
WAFFEN
(BUG)
WAFFEN
(ACHTERN)WAFFEN
(STEUERBORD)WAFFEN
(GESCHÜTZTURM)
MANNSCHAFT

KAPITÄN

INGENIEUR

BORDSCHÜTZE

PILOT

WISSENSCHAFTSOFFIZIER

NOTIZEN

ENERGIEKERN

SYSTEME

ERWEITERUNGS-
BUCHTEN

FRACHT / PASSAGIERE

DRIFTANTRIEB

KRITISCHER SCHADEN

LEBENSERHALTUNG (1-10)

 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER
BESCHÄDIGT

SENSOREN (11-30)

 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER
BESCHÄDIGT

BEWAFFNUNG (31-60)

 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER
BESCHÄDIGT

ANTRIEB (61-80)

 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER
BESCHÄDIGT

ENERGIEKERN (81-100)

 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER
BESCHÄDIGT

GESTÖRT

FEHLFUNKTION

SCHWER
BESCHÄDIGT