

STARFINDER

CHARAKTER

NAME			
SPIELERNAME		GRÖSSENKATEGORIE	
GESCHLECHT	VOLK	GESINNUNG	GOTTHEIT
MOTIV			
KLASSE UND ARCHETYP		STUFEN	
KLASSE UND ARCHETYP		STUFEN	

SIEHE SEITE 2, 3 UND 5 FÜR KLASSENMERKMALE UND MOTIV-VORTEILE

INITIATIVE

GESAMT	GE-MOD.	TALENT-MOD.	KLASSEN-MOD.	SONSTIGE MOD.
=	+	+	+	+

BEWEGUNGSRATE

	METER	FELDER	MPH
BODEN			
FLIEGEN			
SCHWIMMEN			
KLETTERN			
SONSTIGE			

ATTRIBUTSWERTE

STÄRKE	Schl?	WERT	MOD.	BONUS	MOD.	SCHADEN/MALUS	MOD.
GESCHICKLICHKEIT	Schl?	WERT	MOD.	BONUS	MOD.	SCHADEN/MALUS	MOD.
KONSTITUTION	Schl?	WERT	MOD.	BONUS	MOD.	SCHADEN/MALUS	MOD.
INTELLIGENZ	Schl?	WERT	MOD.	BONUS	MOD.	SCHADEN/MALUS	MOD.
WEISHEIT	Schl?	WERT	MOD.	BONUS	MOD.	SCHADEN/MALUS	MOD.
CHARISMA	Schl?	WERT	MOD.	BONUS	MOD.	SCHADEN/MALUS	MOD.

RÜSTUNGSKLASSE

DETAILS AUF SEITE 2

ERK	KRK
SR	ENERGIERESISTENZ
SPEZIELL	

SINNE

WAHRNEHMUNG

RETTUNGSWÜRFE

RETTUNGSWÜRFE AUF SEITE 2

REFLEXWURF SPEZIELL	
WILLENSWURF SPEZIELL	
ZÄHIGKEITSWURF SPEZIELL	
ZAUBERRESISTENZ	
TREFFERPUNKTE	TOTAL
AUSDAUERPUNKTE	TEMPORÄR
RESERVEPUNKTE	AKTUELL

*Alle Seitenzahlen beziehen sich auf das Starfinder Grundregelwerk.

WISSEN ABRUFEN [SEITE 133*]

SCHWIERIGKEIT DER FRAGE	GRUND-SG
Wirklich leicht	5
Durchschnittlich schwierig	15
Sehr schwierig	20 bis 30

MAGISCHEN GEGENSTAND ODER TECHNOLOGIE REPARIEREN [SEITEN 142 UND 144*]

Technologische Gegenstände werden mit Technik, magische Gegenstände mit Mystik und hybride Gegenstände mit einer der beiden Fertigkeiten repariert. Bei Erfolg wird dem Gegenstand eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses deines Fertigkeitswurfs wiederhergestellt.

GEGENSTAND	BEISPIEL	ZEITAUFWAND	SG
Simple Technologie	Tür oder Wand	10 Minuten	15
Komplexe Technologie	Computerkonsole	30 Minuten	20
Ausrüstung	Waffe oder Rüstung	1 Stunde	15 + 1-1/2 × Gegenstandsstufe
Magischer Gegenstand	Stab der mystischen Heilung	1 Stunde	15 + 1-1/2 × Gegenstandsstufe

AKROBATIK [SEITEN 135-136*]

FLIEGEN

WINDBEDINGUNGEN	SG	WURF ERFORDERLICH?	1NEHMEN?
Leicht bis Durchschnittlich (0 - 30 km/h)	15	Nein	Ja
Stark (31 - 45 km/h)	17	Nein	Ja
Heftig (46 - 75 km/h)	19	Nein	Ja
Windsturm (76 - 111 km/h)	27	Ja	Nein
Orkanstärke (112 - 261 km/h)	33	Ja	Nein
Tornadostärke (262+ km/h)	39	Ja	Nein

TURNEN

SITUATION	SG [†]
Durch bedrohten Bereich bewegen	15 + 1-1/2 × HG des Gegners
Durch Feld eines Gegners bewegen	20 + 1-1/2 × HG des Gegners

[†] SG steigt für jeden zusätzlichen, pro Runde vermiedenen Gegner um 2.

ATHLETIK [SEITEN 136-137*]

KLETTERN

ZU ERKLETTERNDES OBJEKT	SG
Hang mit weniger als 45° Gefälle, Leiter oder ein Seil mit Knoten, während man sich gegen eine Wand stemmen kann	5
Kabel oder Seil ohne Knoten, während man sich gegen eine Wand stemmen kann, oder Seil mit Knoten ohne Wand, gegen die man sich stemmen kann	10
Raue Oberfläche oder Wand mit Handgriffen, Kabel oder Seil ohne Knoten und ohne Wand, gegen die man sich stemmen kann, oder Vorsprung, von dem man an den Händen herab baumelt	15
Unebene Oberfläche mit schmalen Handgriffen	20
Relativ glatte Oberfläche mit gelegentlichen Handgriffen	25
Überhang oder Decke mit Handgriffen	30
Absolut glatte Oberfläche	—

DIPLOMATIE [SEITEN 139-140*]

EINSTELLUNG VERÄNDERN

AUSGANGSEINSTELLUNG	SG-MODIFIKATOR
Feindselig	+10
Unfreundlich	+5
Gleichgültig	+0
Freundlich	-5
Hilfsbereit	-†

† Du kannst die Einstellung einer Kreatur nicht über Hilfsbereit hinaus verbessern.

INFORMATIONEN SAMMELN

GESUCHTE INFORMATION	SG
Verbreitete Fakten oder Gerüchte	10
Obskures oder geheimes Wissen	20 oder mehr
Prominente oder gut bekannte Person	HG des Charakters + 5
Durchschnittliche oder gewöhnliche Person	HG des Charakters + 10
Mysteriöse oder obskure Person	HG des Charakters + 15

TECHNIK [SEITEN 141-142*]

MECHANISMUS AUSSCHALTEN

MECHANISMUS	BEISPIEL	ZEIT	SG
Einfaches Gerät	Eine Tür blockieren	1 Runde	10
Unübersichtliches Gerät	Ein einfaches Antriebssystem manipulieren	1W4 Runden	15
Schwieriges Gerät	Eine Selbstschussanlage oder ähnliche Falle ausschalten oder neustarten	2W4 Runden	20
Komplexes Gerät	Sprengstoff oder Sicherheitssystem über eine Kontrolltafel oder ähnliches ausschalten	2W4 Runden	25
Ausrüstung	Eine Rüstungsverbesserung energetisch betriebene Rüstung oder Waffe ausschalten	2W4 Runden	15 + 1-1/2 × Gegenstsstufe
Einfaches Schloss	—	1 Runde	20
Durchschn. Schloss	—	1 Runde	25
Gutes Schloss	—	1 Runde	30
Hochw. Schloss	—	1 Runde	40

MYSTIK [SEITEN 143-144*]

TÄTIGKEIT	SG
Magischen Mechanismus ausschalten	wie Technik
Magischen Gegenstand identifizieren	15 + 1-1/2 × Gegenstsstufe
Zauber identifizieren, während er gewirkt wird	10 + 5 × Gegenstsstufe

WAHRNEHMUNG [PAGES 144-145*]

BEMERKEN/SUCHEN

UMSTÄNDE	SG
Kampflärm hören	0
Den Geruch einer Müllanlage bemerken	0
Den Geruch von Rauch bemerken	0
Die Details eines Gespräches mithören	0
Eine Kreatur bei freier Sicht bemerken	0
Bestimmen, ob Nahrung verorben ist	5
Schritte einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur hören	10
Die Details eines geflüsterten Gespräches mithören	15
Eine unmarkierte typische Frachtluke finden	15
Das Öffnen einer automatischen Tür hören	20
Ein typisches Geheimversteck finden	20
Hören, wie eine Pistole gezogen wird	20
Eine 1,50 m unter dir grabende Kreatur spüren	25
Einen Taschendieb bemerken, der dich gerade bestiehlt	Konkurriert mit Fingerfertigkeit
Eine Kreatur bemerken, welche Heimlichkeit nutzt	Konkurriert mit Heimlichkeit
Eine versteckte Falle finden	Variiert nach Falle

STEUERUNG [SEITE 145-146*]

NAVIGIEREN

VERTRAUTHEIT	SG
Häufig besucht oder Heimathafen	10
Selten besucht	15
Unvertraut	20

VERTEIDIGUNG

VERTEIDIGUNGSGEGENSTÄNDE

NAME	ERK-BONUS	KRK-BONUS	TYP	STUFE	MAX. GE-BONUS	WURF-MALUS	ANGEPASSTE BEWEGUNGSRATE	VERBESSERUNGS-STECKPLATZ
VERBESSERUNGEN					SPEZIELL			
NAME	ERK-BONUS	KRK-BONUS	TYP	STUFE	MAX. GE-BONUS	WURF-MALUS	ANGEPASSTE BEWEGUNGSRATE	VERBESSERUNGS-STECKPLATZ
VERBESSERUNGEN					SPEZIELL			
NAME	ERK-BONUS	KRK-BONUS	TYP	STUFE	MAX. GE-BONUS	WURF-MALUS	ANGEPASSTE BEWEGUNGSRATE	VERBESSERUNGS-STECKPLATZ
VERBESSERUNGEN					SPEZIELL			
GESAMT	ERK-BONUS	KRK-BONUS			MAX. GE-BONUS	WURF-MALUS	ANGEPASSTE BEWEGUNGSRATE	VERBESSERUNGS-STECKPLATZ

RÜSTUNGSKLASSE

ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	=	10	+ RK-BONUS	+ GE-MOD.	+ SONSTIGE MOD.	+ SONSTIGE MOD.	+ SONSTIGE MOD.
KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	=	10	+ RK-BONUS	+ GE-MOD.	+ SONSTIGE MOD.	+ SONSTIGE MOD.	+ SONSTIGE MOD.
RK GG. KAMPFMANÖVER	GESAMT	=	GESAMT-KRK	+ 8				

SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	KLASSENBONUS	KLASSENBONUS	ATTR.- MOD.	TALENT-MOD.	RESISTENZ-MOD.	SONSTIGE MOD.	SONSTIGE MOD.
REFLEXWURF		=		+ +	+ +	+ +	+ +	+ +
WILLENSWURF		=		+ +	+ +	+ +	+ +	+ +
ZÄHIGKEITSWURF		=		+ +	+ +	+ +	+ +	+ +
SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN								

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN UND KLASSENMERKMALE

NAME	BESCHREIBUNG	QUELLE

ANGRIFFSBONI

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB)

KLASSENBONUS	KLASSENBONUS	KLASSENBONUS	GESAMT
[]	[] + []	[] + [] = []	

NAHKAMPF-
ANGRIFFSBONUS

GRUNDBONUS	ST-MOD.	SONSTIGE MOD.	GESAMT MOD.
[]	[] + []	[] + [] = []	

FERNKAMPF-
ANGRIFFSBONUS

GRUNDBONUS	GES-MOD.	SONSTIGE MOD.	GESAMT MOD.
[]	[] + []	[] + [] = []	

WURFWAFFEN-
ANGRIFFSBONUS

GRUNDBONUS	ST-MOD.	SONSTIGE MOD.	GESAMT MOD.
[]	[] + []	[] + [] = []	

ANGRIFFE

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	TYP	STUFE	MUNITION/VERBR.
---------------	---------------	---------	----------	------------	-----	-------	-----------------

SPEZIELL

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	TYP	STUFE	MUNITION/VERBR.
---------------	---------------	---------	----------	------------	-----	-------	-----------------

SPEZIELL

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	TYP	STUFE	MUNITION/VERBR.
---------------	---------------	---------	----------	------------	-----	-------	-----------------

SPEZIELL

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	TYP	STUFE	MUNITION/VERBR.
---------------	---------------	---------	----------	------------	-----	-------	-----------------

SPEZIELL

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	TYP	STUFE	MUNITION/VERBR.
---------------	---------------	---------	----------	------------	-----	-------	-----------------

SPEZIELL

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	TYP	STUFE	MUNITION/VERBR.
---------------	---------------	---------	----------	------------	-----	-------	-----------------

SPEZIELL

OFFENSIVE FÄHIGKEITEN UND KLASSENMERKMALE

NAME	BESCHREIBUNG	QUELLE

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

KLASS.- FERT.	FERTIGKEIT NUR GEÜBT EINSETZBAR.								SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN
	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN-BONUS	ATTR-MOD.	TALENT-BONUS	GGSTS-BONUS	SONST. BONUS	RK-MALUS	
<input type="checkbox"/> AKROBATIK		=	+	+ GE	+	+	+	-	
<input type="checkbox"/> ATHLETIK		=	+	+ ST	+	+	+	-	
<input type="checkbox"/> BERUF*		=	+	+	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> BERUF*		=	+	+	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> BERUF*		=	+	+	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN*		=	+	+ IN	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> BLUFFEN		=	+	+ CH	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> COMPUTER*		=	+	+ IN	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE		=	+	+ CH	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN		=	+	+ CH	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT*		=	+	+ GE	+	+	+	-	
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT		=	+	+ GE	+	+	+	-	
<input type="checkbox"/> KULTUR*		=	+	+ IN	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> MEDIZIN*		=	+	+ IN	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN		=	+	+ WE	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> MYSTIK*		=	+	+ WE	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT*		=	+	+ IN	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> STEUERUNG		=	+	+ GE	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> TECHNIK*		=	+	+ IN	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST		=	+	+ WE	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN		=	+	+ CH	+	+	+	X	
<input type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG		=	+	+ WE	+	+	+	X	
GESAMT-RÄNGE				=	+	+	+	+	+
GESAMT				KLASSEN-RÄNGE	KLASSEN-RÄNGE	KLASSEN-RÄNGE	IN-MOD. x STUFE	SONSTIGE RÄNGE	

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

SPRACHEN

TALENTE

GESAMT-TALENT

TALENTEN NACH VOLKS- KLASSEN- KLASSEN- KLASSEN- SONSTIGER

GESAMT

MOTIVVORTEILE

STUFE	NAME	BESCHREIBUNG
1		
6		
12		
18		

VOLKSMERKMALE

AUSRÜSTUNG

AUFWERTUNGEN

GEHIRN	STUFE

HALS	STUFE

LUNGEN	STUFE

ARME	STUFE

HÄNDE	STUFE

FÜSSE	STUFE



ANDERE SYSTEME	STUFE

OHREN	STUFE

AUGEN	STUFE

HERZ	STUFE

HAUT	STUFE

BEINE	STUFE

RÜCKGRAT	STUFE

WAFFEN & WAFFENFUSIONEN

NAME	STUFE	PREIS	MASSE

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

NAME	STUFE	PREIS	MASSE

RÜSTUNG & RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

NAME	STUFE	PREIS	MASSE

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG

GELD

CREDSTICK	
HARTE WÄHRUNG	
VERSTAUT	
ORT	
SONST. WÄHRUNG	
UPBs	

SONST. WERTSACHEN

BESITZTÜMER

BESITZ	WERT

FAHRZEUGE

FAHRZEUG	STUFE	WERT

TRAGLAST

UNBELADEN	BELADEN	ÜBERLADEN

ZAUBERWIRKEN

ZAUBERÄHNL. FÄHIGKEITEN

BEKANNTES ZAUBER

PROHNE

NAME	STUFE
DROHNEN-CHASSIS	GRÖSSE

ATTRIBUTE

	WERT	MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.	TREFFERPUNKTE		
ST STÄRKE					RESERVEPUNKTE		
GE GESCHICKLICHK.					K.I.		
KO KONSTITUTION					<input type="checkbox"/> EINGESCHR.	<input type="checkbox"/> EXPERT	<input type="checkbox"/> WAHR
IN INTELLIGEZ.					INITIATIVE		
WE WEISHEIT					GESAMT	GE- MOD.	SONSTIGE MOD.
CH CHARISMA						=	+

VERTEIDIGUNG

ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	GRUND- RK	RÜSTUNGS- BONUS	GE- MOD.	SONSTIGE MOD.	SONSTIGE MOD.
	=		+		+	
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	GRUND- RK	RÜSTUNGS- BONUS	GE- MOD.	SONSTIGE MOD.	SONSTIGE MOD.
			+	+	+	+
SR		ENERGIERESISTENZ				
SPEZIELL						

OFFENSIV

ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFF	SCHADEN	KRITISCH	MUNITION
SPEZIELL				
ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFF	SCHADEN	KRITISCH	MUNITION
SPEZIELL				
ANGRIFF/WAFFE	ANGRIFF	SCHADEN	KRITISCH	MUNITION
SPEZIELL				

BEWEGUNGSRATE

	METER	FELDER	KM/H
BODEN			
FLIEGEN			
SCHWIMMEN			
KLETTERN			
SONSTIGE			

FERTIGKEITEN

SPRACHEN

[View Details](#) | [Edit](#) | [Delete](#)

TALENTE

MODIFIKATOREN

BESONDERE FÄHIGKEITEN

HINTERGRUND

ERSCHEINUNG

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
GESCHLECHT		HAUTFARBE
HAARFARBE		AUGENFARBE
ETHNIE		HEIMATWELT
TÄTOWIERUNGEN/NARBEN/PIERCINGS/KENNZEICHEN		
GENERAL BESCHREIBUNG		

PERSÖNLICHKEIT

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG		
VORLIEBEN		
ABNEIGUNGEN		
LAUNEN		
PHOBIAS		
REDENSARTEN		

FAMILIE

ELTERTEIL	VOLK	KLASSE
BESCHREIBUNG		
ELTERTEIL	VOLK	KLASSE
BESCHREIBUNG		
ELTERTEIL	VOLK	KLASSE
BESCHREIBUNG		
GATTE/GATTIN		VOLK
BESCHREIBUNG		
GESCHWISTER		VOLK
BESCHREIBUNG		
GESCHWISTER		VOLK
BESCHREIBUNG		
KINDER		
ERWEITERTE FAMILIE		
NOTIZEN ZUR FAMILIE		

ZUGEHÖRIGKEIT/FRAKTION

FRAKTIONSSYMBOL	NOTIZEN

WERDEGANG

GEBURT UND KINDHEIT

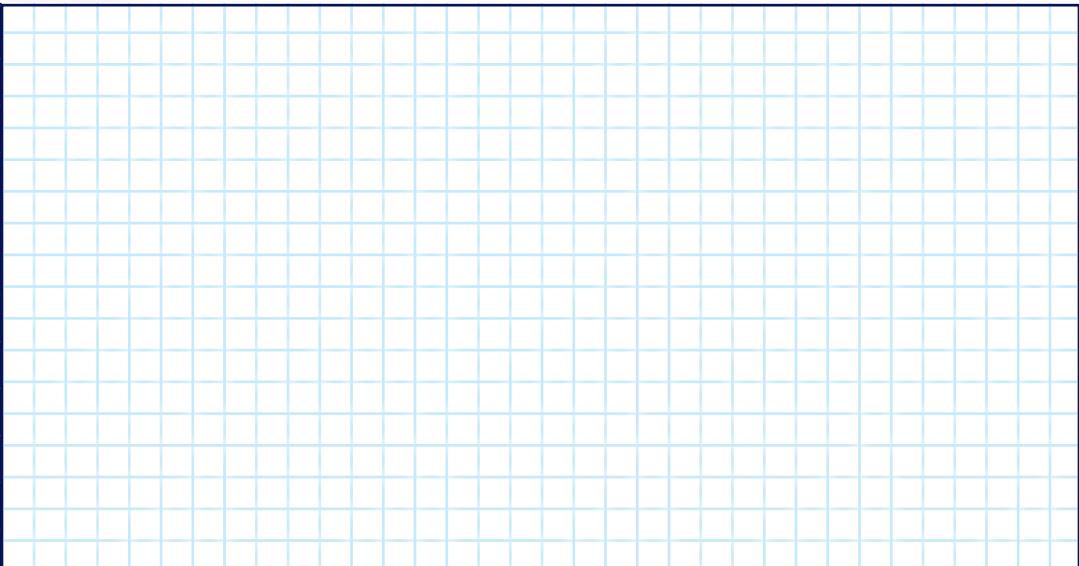
JUGEND

AUSBILDUNG

FRÜHE ABENTEUER

CHARAKTERZEICHNUNG

HEIMAT/VERSTECK/BASIS



ABENTEUER

STUFENAUFSTIEG

	GRUND-WERT		GRUND-WERT		ERFAHRUNG
ST STÄRKE		IN INTELLIGENZ		AKTUELLE EP	
GE GESCHICKLICHK.		WE WEISHEIT		NÄCHSTE STUFE	
KO KONSTITUTION		CH CHARISMA			
STUFE	KLASSE	AUSDAUER-PUNKTE	TREFFER-PUNKTE	ATTRIBUTS-ERHÖHUNG	TALENT
1.				X	+1
2.				X	
3.				X	+1
4.				X	
5.					+1
6.				X	
7.				X	+1
8.				X	
9.				X	+1
10.					
11.				X	+1
12.				X	
13.				X	+1
14.				X	
15.					+1
16.				X	
17.				X	+1
18.				X	
19.				X	+1
20.					

ERRUNGENSCHAFTEN

HÖCHSTER VERURSACHTER WAFFENSCHADEN
HÖCHSTER VERURSACHTER ZAUBERSCHADEN
WIE OFT VON KRITISCHEN TREFFERN GETROFFEN
ANZAHL CHARAKTERTODE
HÖCHSTE GETROFFENE RK
HÖCHSTE SELBST ERREICHTE RK
HÖCHSTE BISHER BESESSENE SUMME AN CREDITS
HÖCHSTE BISHER ERHALTENE SUMME AN CREDITS
GEHACKTE COMPUTER
ENTSCHÄRFTE/AUSGELÖSTE FALLEN
HÖCHSTE BISHERIGE ANZAHL AN GEGNERN IN EINEM KAMPF
EINZIGARTIGE ERSCHLAGENE MONSTER
BESIEGTE FEINDLICHE RAUMSCHIFFE
NEUE PLANETEN/SYSTEME ENTDECKT
NEUE AUSSERIRDISCHE KREATUREN ENTDECKT
NEUE EMPFINDUNGSFÄHIGE SPEZIES KONTAKTIERT
ERFORSCHTE AUSSERIRDISCHE RUINEN

ERSCHLAGENE KREATURENARTEN

ABERRATIONEN		MAGISCHE BESTIEN	
DRACHEN		MONSTRÖSE HUMANOIDE	
EXTERNARE		PFLANZEN	
FEENWESEN		SCHLICKE	
HUMANOIDE		TIERE	
KONSTRUKTE (MAGISCH)		UNGEZIEFER	
KONSTRUKTE (TECHNOLOGISCH)		INTOTÉ	

WICHTIGE NSCs

KAMPAGNEN-LOGBUCH

RAUMSCHIFF

RAUMSCHIFFNAME		GRAD	
HERSTELLER UND MODELL		BUGSCHILDE	
GRÖSSENKATEGORIE	STRUKTUR	RK GESAMT = 10+ RÄNGE IN STEUERUNG + RÜSTUNGS-BONUS + GRÖSSEN-MOD. + SONSTIGE MOD.	
		ZE GESAMT = 10+ RÄNGE IN STEUERUNG + GEGEN-MASSNAHME + GRÖSSEN-MOD. + SONSTIGE MOD.	
BEWEGUNGSRATE		RUMPF-PUNKTE GESAMT AKTUELL	
		SCHADENS-SCHWELLE KRITISCHE SCHWELLE	
MANÖVRIERFÄHIGKEIT		GESAMTSCHILD-PUNKTE	
		MODIFIKATOREN	
DRIFT			
WAFFEN (BACKBORD)		WAFFEN (GESCHÜTZTURM)	
WAFFEN (BUG)			
WAFFEN (ACHTERN)			
WAFFEN (STEUERBORD)			

BACKBORD-BEREICH STEUERBORD-BEREICH
 BUGBEREICH ACHTERN-BEREICH

MANNSCHAFT

KAPITÄN
INGENIEUR
BORDSCHÜTZE
PILOT
WISSENSCHAFTSOFFIZIER

NOTIZEN

ENERGIEKERN
DRIFTANTRIEB

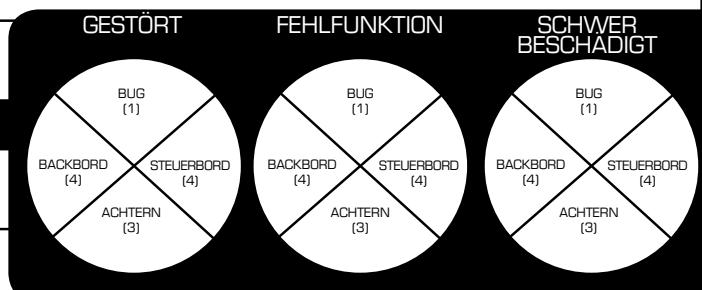
SYSTEME

ERWEITERUNGS- BUCHTEN

FRACHT / PASSAGIERE

KRITISCHER SCHADEN

- LEBENSERHALTUNG (1-10)
 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER BESCHÄDIGT
- SENSOREN (11-30)
 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER BESCHÄDIGT
- BEWAFFNUNG (31-60)
- ANTRIEB (61-80)
 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER BESCHÄDIGT
- ENERGIEKERN (81-100)
 GESTÖRT FEHLFUNKTION SCHWER BESCHÄDIGT



*Alle Seitenzahlen beziehen sich auf das Starfinder Grundregelwerk.

RAUMSCHIFFSKAMPF-RUNDEN [SEITE 317*]

Jede Raumschiffskampfrunde ist in drei Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge abgehendelt werden. Normalerweise handelt jeder Charakter an Bord eines Raumschiffes nur in einer dieser Phasen in Abhängigkeit von seiner Rolle. Der Kapitän kann in einer beliebigen Phase handeln.

1. Ingenieursphase: Die Ingenieure können die Systeme ihres Raumschiffs reparieren oder mehr Leistung aus ihnen herauskitzeln. Diese Handlungen erfolgen gleichzeitig, also können sie in beliebiger Reihenfolge abgehendelt werden.

2. Steuermannphase: Der Pilot jedes Raumschiffes legt einen Fertigkeitswurf für Steuerung ab. Der Pilot mit dem niedrigsten Ergebnis bewegt sein Raumschiff als erster (Seite 317*) und führt Pilotenmanöver (Seiten 319-200*) aus, gefolgt vom zweitniedrigsten usw., bis sich alle Raumschiffe bewegt haben.

Während dieser Phase können zudem Wissenschaftsoffiziere gleichzeitig mit dem Piloten ihres Raumschiffs handeln, sie können sich aber bei der Reihenfolge absprechen.

3. Schützenphase: Die Taktischen Offiziere können die Waffen ihrer Raumschiffe abfeuern. Raumschiffe feuern in derselben Reihenfolge, in welche die Piloten während der Steuermannphase in dieser Runde gehandelt haben, die Effekte von Schäden werden aber erst mit Ende der Phase berücksichtigt, d.h. alle Raumschiffe können feuern, selbst wenn sie in dieser Phase genug Schaden erleiden, um kampfunfähig oder zerstört zu werden.

RAUMSCHIFF-BEWEGUNGSRATE UND -MANÖVRIERFÄHIGKEIT [SEITE 319*]

BEWEGUNGSRATE	MODIFIKATOR FÜR STEUERUNG
4 oder weniger	+2
6	+1
8-10	-
12	-1
14 oder mehr	-2

MANÖVRIERFÄHIGKEIT	DISTANZ ZWISCHEN WENDEMÄNOVERN	MODIFIKATOR FÜR STEUERUNG
Unbeholfen	4	-2
Schlecht	3	-1
Durchschnittlich	2	0
Gut	1	+1
Perfekt	0 (siehe Seite 319*)	+2

KRITISCHER SCHADEN [SEITE 321*]

W%	SYSTEM	EFFEKT	SCHADENSZUSTAND	BENÖTIGTE HANDLUNGEN	SG
1-10	Lebenserhaltung	Zustand betrifft alle Handlungen des Kapitäns.	Gestört	1	$10 + 11/2 \times$ Grad des Raumschiffs
11-30	Sensoren	Zustand betrifft alle Handlungen des Wissenschaftsoffiziers.	Fehlfunktion	2	$15 + 11/2 \times$ Grad des Raumschiffs
31-60	Bewaffnung	Wähle zufällig einen mit Waffen bestückten Schussbereich aus; Zustand betrifft alle Handlungen des Taktischen Offiziers hinsichtlich der Waffen in diesem Schussbereich (ein Geschützturm zählt als in allen Schussbereichen befindlich).	Schwer beschädigt	3	$20 + 11/2 \times$ Grad des Raumschiffs
61-80	Antrieb	Zustand betrifft alle Handlungen des Piloten.			
81-100	Energiekern	Zustand betrifft alle Handlungen des Ingenieurs außer Zusammenhalten und Zusammenflicken; ein schwer beschädigter Energiekern oder einer mit Fehlfunktionen wirkt sich auf die Handlungen anderer Besatzungsmitglieder aus (siehe unten).			

Gestört: Alle Handlungen, bei denen das System verwendet wird, erleiden einen Malus von -2 (außer den Ingenieurshandlungen Zusammenflicken und Zusammenhalten).

Fehlfunktion: Alle Handlungen, bei denen System mit Fehlfunktion verwendet wird, erleiden einen Malus von -4 (außer den Ingenieurshandlungen Zusammenflicken und Zusammenhalten). Ferner können Besatzungsmitglieder mit diesem System keine Handlungen erzwingen. Hat der Energiekern Fehlfunktionen, unterliegen alle Handlungen an Bord des Schiffes, bei denen der Kern nicht involviert ist, einem Malus von -2; dieser ist kumulativ mit Mali der Kritischen Schadenszustände anderer Systeme.

Schwer beschädigt: Alle Handlungen, bei denen System mit Fehlfunktion verwendet wird, scheitern automatisch (außer den Ingenieurshandlungen Zusammenflicken und Zusammenhalten und Nebenaktionen der Mannschaft). Ein Mannschaftsmitglied kann weiterhin Nebenaktionen mit diesem System durchführen. Ist der Energiekern schwer beschädigt, unterliegen alle Handlungen an Bord des Schiffes, bei denen der Kern nicht involviert ist, einem Malus von -4; dieser ist kumulativ mit Mali der Kritischen Schadenszustände anderer Systeme.

SCHUSS- UND SCHILDBEREICHE

Die hellen Felder liegen in beiden Schussbereichen (Wahl des Angreifers)



KRITISCHEN SCHADEN ZUSAMMENFLICKEN [SEITEN 323-324*]

STARFINDER SOCIETY ROLLENSPIELGILDE

STARFINDER SOCIETY NUMMER

FRAKTION

NAME	RUF

NAME	RUF

NAME	RUF

NAME	RUF

NAME _____ **RUF** _____

NAME	RUF

RIUHM

GEFALLEN

VERBÜNDETER

FRAKTION

PERSÖNLICH

FÖRDERUNG

SOZIAL

RAUMSCHIFF

HÄUFIGE AKTIONEN IM KAMPF

EINE VOLLSTÄNDIGE LISTE DER AKTIONEN FINDET SICH AUF SEITE 244*.

Deckungsfeuer: Standard-Aktion, Fernkampfangriffswurf gegen RK 15, kein Schaden, Verbündeter erhält +2 RK gegen den nächsten Angriff.**Defensiv kämpfen:** Standard- oder Volle Aktion, -4 auf Angriffswürfe, +2 RK bis zum nächsten Zug.**Finte:** Standard-Aktion, Wurf auf Bluffen ($SG = 10 + \text{Bonus des Gegners}$ auf Motiv erkennen oder $15 + 1\frac{1}{2} \times HG$ des Gegners), Gegner ist auf dem Falschen Fuß (-2 RK) gegen deinen nächsten Angriff.**Sturmangriff:** Volle Aktion, Bewegung mit maximal doppelter Bewegungsrate in gerader Linie, führe einen einzelnen Nahkampfangriff mit -2 aus, -2 RK bis zum Ende deines nächsten Zuges.**Unterstützungsfeuer:** Standard-Aktion, Fernkampfangriffswurf gegen RK 15, kein Schaden, Verbündeter erhält +2 auf den nächsten Angriffswurf gg. Ziel.**Volle Verteidigung:** Standard-Aktion, +4 RK bis zum nächsten Zug.**Voller Angriff:** Volle Aktion, zwei Angriffe, jeder mit Malus von -4.

KAMPFMANÖVER [SEITE 246*]

Standard-Aktion, Nahkampfangriff gegen KRK + 8.

Ansturm: Stößt das Ziel um 1,50 m zurück + 1,50 m pro 5, um welche dein Angriffswurfergebnis seine KRK + 8 übertrifft.**Entwaffen:** Das Ziel lässt 1 gehaltenen Gegenstand fallen und du kannst ihn automatisch ergreifen.**Gegenstand zerschmettern:** Füge 1 gehaltenen oder erreichbaren Gegenstand des Ziels Schaden zu.**Ringkampf:** Das Ziel erhält den Zustand Ringend, oder den Zustand Gehalten, sollte dein Angriffswurf die KRK des Ziels + 13 erreichen oder übertreffen.**Schmutziger Trick:** Ziel ist blind, erschüttert, hältlos, kränkelnd, taub oder verstrickt, für 1 Runde + 1 Runde pro 5, um welche dein Angriffswurfergebnis seine KRK + 8 übertrifft.**Versetzen:** Bewege das Ziel um 1,50 m auf eine andere Position innerhalb deiner Reichweite, +1,50 m pro 5, um welche dein Angriffswurfergebnis seine KRK + 8 übertrifft.**Zu Fall bringen:** Wirft das Ziel zu Boden. Ein Ziel in Schwerelosigkeit erhält stattdessen den Zustand Haltlos.

DECKUNG [SEITEN 253-254*]

ART	RK-BONUS	REFLEXWURF-BONUS
Weiche Deckung	+4	-
Teilweise Deckung	+2	+1
Normale Deckung	+4	+2
Verbesserte Deckung	+8	+4
Vollständige Deckung*	-	-

*Vollständige Deckung blockiert Schusslinie.

TARNUNG [SEITE 253*]

ART	FEHLSCHLAGCHANCE
Normale Tarnung	20%
Vollständige Tarnung	50%

LANGZEITSTABILITÄT [SEITE 251*]

ERGEBNIS KONSTITUTIONSWURF	FOLGEN
20 oder höher	Heile 1 TP, erlange das Bewusstsein zurück
10-19	Bleib stabil, lege einen neuen Wurf in 1 Stunde ab
9 oder niedriger	Stirb

GÄNGIGE ZUSTÄNDE [SEITE 273*]

*Alle Seitenzahlen beziehen sich auf das Starfinder Grundregelwerk.

Abgelenkt: Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.**Auf dem Falschen Fuß:** Du erleidest einen Malus von -2 auf RK und kannst keine Reaktionen oder Gelegenheitsangriffe nutzen.**Beladen:** Bewegungsraten werden um 3 m reduziert, der maximale GE-Bonus auf RK wird um 2 reduziert und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitbasierende Fertigkeitswürfe.**Betäubt:** Du lässt fallen, was du in Händen hältst, kannst keine Aktion ausführen und bist auf dem Falschen Fuß.**Entkräftet:** Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe führen und erleidest einen Malus von -3 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- und geschicklichkeitbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe. Du kannst 3 Masse weniger tragen, ehe du beladen bist.**Erschöpft:** Du kannst nicht rennen oder einen Sturmangriff führen; du erleidest einen Malus von -1 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Nahkampfschadens- und Reflexwürfe, sowie auf stärke- und geschicklichkeitbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe. Du kannst 1 Masse weniger tragen, ehe du beladen bist.**Erschüttert:** Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe.**Haltlos:** Du kannst keine Handlungen ausführen, außer um dich auszurichten, du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffe und den Zustand Auf dem Falschen Fuß.**Im Haltegriff:** Du kannst dich nicht fortbewegen, bis auf dem Falschen Fuß betroffen und erleidest Mali auf dieselben Spielwerte wie beim Zustand Ringend, der Malus ist aber -4.**Kräkelnd:** Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits-, Rettungs- und Waffenschadenswürfe.**Liegend:** Du erleidest einen Malus von -4 auf Nahkampfangriffe, einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriff und einen Malus von -4 auf deine RK gegen Nahkampfangriffe.**Ringend:** Du kannst dich nicht fortbewegen oder Handlungen ausführen, die zwei Hände erfordern; du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK, die meisten Angriffswürfe, deine Initiative- und Reflexwürfe, sowie auf geschicklichkeitbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe; du kannst keine Gelegenheitsangriffe ausführen.**Übelkeit:** Du kannst nicht angreifen, Zauber wirken oder dich auf Zauber konzentrieren; du darfst pro Zug als einzige Aktion eine Bewegungsaktion ausführen.**Überlastet:** Bewegungsraten werden um 1,50 m reduziert, der maximale GE-Bonus auf RK wird um +0 reduziert und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitbasierende Fertigkeitswürfe.**Wankend:** Du kannst jede Runde nur eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion ausführen und keine Reaktionen nutzen, wohl aber normale Schnelle Aktionen ausführen.**Verstrickt:** Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen und erleidest einen Malus von -2 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- und geschicklichkeitbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe.