

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

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

ANPASSUNGEN

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	TEMPORÄR	AKTUELL
AUSDAUERPUNKTE			
RESERVEPUNKTE			

*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?	10NEHMEN?
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	Sprenstoff 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 × Gegenstandsstufe
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 × Gegenstandsstufe
Zauber identifizieren, während er gewirkt wird	10 + 5 × Gegenstandsstufe

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

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

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

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN UND KLASSENMERKMALE

NAME	BESCHREIBUNG	QUELLE

ANGRIFFSBONI

GRUNDANGRIFFSBONUS [GAB]				KLASSEN Bonus	+	KLASSEN Bonus	+	KLASSEN Bonus	=	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.	GESAMT	=	RÄNGE	+	KLASSEN- BONUS	+	ATTR- MOD.	+	TALENT- BONUS	+	GGSTS- BONUS	+	SONST. BONUS	-	RK- MALUS	SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN
<input type="checkbox"/>	AKROBATIK		=		+		+	GE	+		+		+		-		
<input type="checkbox"/>	ATHLETIK		=		+		+	ST	+		+		+		-		
<input type="checkbox"/>	BERUF*		=		+		+		+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	BERUF*		=		+		+		+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	BERUF*		=		+		+		+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	BIOWISSENSCHAFTEN*		=		+		+	IN	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	BLUFFEN		=		+		+	CH	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	COMPUTER*		=		+		+	IN	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	DIPLOMATIE		=		+		+	CH	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	EINSCHÜCHTERN		=		+		+	CH	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	FINGERFERTIGKEIT*		=		+		+	GE	+		+		+		-		
<input type="checkbox"/>	HEIMLICHKEIT		=		+		+	GE	+		+		+		-		
<input type="checkbox"/>	KULTUR*		=		+		+	IN	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	MEDIZIN*		=		+		+	IN	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	MOTIV ERKENNEN		=		+		+	WE	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	MYSTIK*		=		+		+	WE	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	NATURWISSENSCHAFT*		=		+		+	IN	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	STEUERUNG		=		+		+	GE	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	TECHNIK*		=		+		+	IN	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	ÜBERLEBENSKUNST		=		+		+	WE	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	VERKLEIDEN		=		+		+	CH	+		+		+		-	⊗	
<input type="checkbox"/>	WAHRNEHMUNG		=		+		+	WE	+		+		+		-	⊗	
GESAMT-RÄNGE			=		+		+		+		+		+		-		
		GESAMT		KLASSEN- RÄNGE		KLASSEN- RÄNGE		KLASSEN- RÄNGE		IN-MOD. × STUFE		SONSTIGE RÄNGE					

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

SPRACHEN

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

ZAUBER

ZAUBERWIRKEN

KLASSE					
ZAUBERSTUFE					
BEKANNTE ZAUBER	RETTUNGS- WURF-SG	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ATTRIBUTS- BONUS	BONUS- ZAUBER
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			
AUSRICHTUNG, NOTIZEN USW.					

KLASSE					
ZAUBERSTUFE					
BEKANNTE ZAUBER	RETTUNGS- WURF-SG	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ATTRIBUTS- BONUS	BONUS- ZAUBER
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			
AUSRICHTUNG, NOTIZEN USW.					

ZAUBERÄHNL. FÄHIGKEITEN

NAME DES ZAUBERS	PRO TAG	RETTUNGS- WURF-SG

BEKANNTE ZAUBER

GRAD	NAME DES ZAUBERS	RETT.-SG	ZR?	REICHWEITE	WIRK.-DAUER	BESCHREIBUNG

DROHNE

NAME	STUFE
DROHNEN-CHASSIS	GRÖSSE

ATTRIBUTE

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

BEWEGUNGSRATE

	METER	FELDER	KM/H
BODEN			
FLIEGEN			
SCHWIMMEN			
KLETTERN			
SONSTIGE			

FERTIGKEITEN

KLASS-FERT.	FERTIGKEIT	GESAMT	RÄNGE	ATTR-MOD.	SONST. MOD.
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		
<input type="checkbox"/>		=	+		

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						
REFLEX-WURF	GESAMT	RETT.W.-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	RESISTENZ-MOD.	SONSTIGE MOD.	SONSTIGE MOD.
	=	+	+	+	+	+
WILLENS-WURF	GESAMT	RETT.W.-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	RESISTENZ-MOD.	SONSTIGE MOD.	SONSTIGE MOD.
	=	+	+	+	+	+
ZÄHIGKEITS-WURF	GESAMT	RETT.W.-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	RESISTENZ-MOD.	SONSTIGE MOD.	SONSTIGE MOD.
	=	+	+	+	+	+

SPRACHEN

--

TALENTE

OFFENSIV

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

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

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

ZUGEHÖRIGKEIT/FRAKTION

FRAKTIONSSYMBOL	NOTIZEN

WERDEGANG

GEBURT UND KINDHEIT

JUGEND

AUSBILDUNG

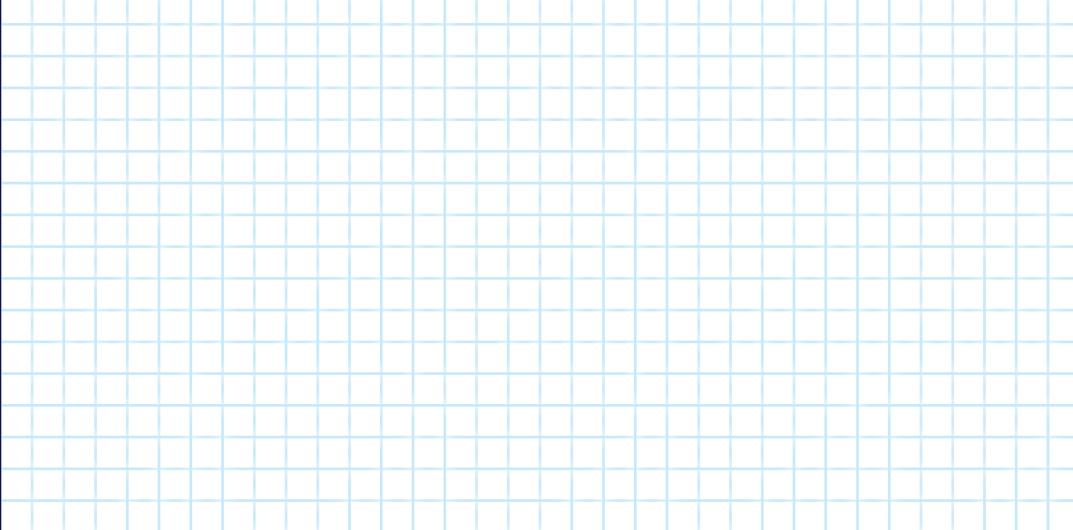
FRÜHE ABENTEUER

CHARAKTERZEICHNUNG

--

HEIMAT/VERSTECK/BASIS

DETAILS

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	SCHLICHE
HUMANOIDE	TIERE
KONSTRUKTE (MAGISCH)	UNGEZIEFER
KONSTRUKTE (TECHNOLOGISCH)	UNTOTE

WICHTIGE NSCs

VERBÜNDETE/ABENTEUERER-KAMERADEN	GEGNER

RAUMSCHIFFNAME **GRAD**

HERSTELLER UND MODELL

GRÖßENKATEGORIE **STRUKTUR**

BEWEGUNGSRATE

MANÖVRIERFÄHIGKEIT

DRIFT

WAFFEN (BACKBORD)

WAFFEN (BUG)

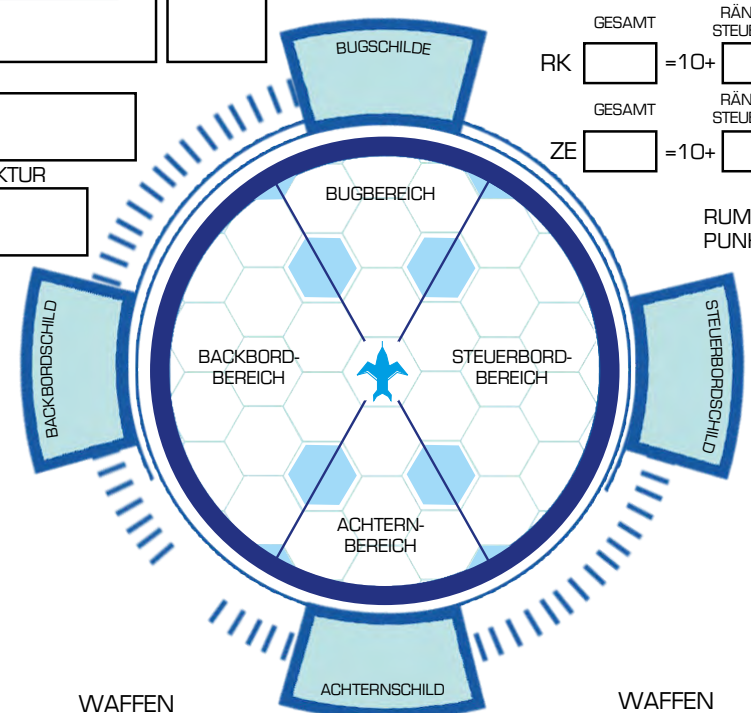
WAFFEN (ACHTERN)

WAFFEN (STUEBERBORD)

WAFFEN (GESCHÜTZTURM)

GESAMTSCHILDPUNKTE

MODIFIKATOREN



RK = 10 + (RÄNGE IN STEUERUNG) + (RÜSTUNGS-BONUS) + (GRÖßEN-MOD.) + (SONSTIGE MOD.)

ZE = 10 + (RÄNGE IN STEUERUNG) + (GEGEN-MASSNAHME) + (GRÖßEN-MOD.) + (SONSTIGE MOD.)

RUMPF-PUNKTE

GESAMT **AKTUELL**

SCHADENS-SCHWELLE **KRITISCHE SCHWELLE**

MANNSCHAFT **NOTIZEN**

KAPITÄN _____

INGENIEUR _____

BORDSCHÜTZE _____

PILOT _____

WISSENSCHAFTSOFFIZIER _____

ENERGIEKERN **SYSTEME** _____

DRIFTANTRIEB **ERWEITERUNGS-BUCHTEN** _____

FRACHT / PASSAGIERE _____

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

*Alle Seitenzahlen beziehen sich auf das *Starfinder Grundregelwerk*.

RAUMSCHIFFSKAMPF-RUNDEN [SEITE 317*]

Jede Raumschiffskampfrunde ist in drei Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt 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 Raumschiffes reparieren oder mehr Leistung aus ihnen herauskitzeln. Diese Handlungen erfolgen gleichzeitig, also können sie in beliebiger Reihenfolge abgehandelt 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 Raumschiffes 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 WENDEMANÖVERN	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
1-10	Lebenserhaltung	Zustand betrifft alle Handlungen des Kapitäns.
11-30	Sensoren	Zustand betrifft alle Handlungen des Wissenschaftsoffiziers.
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).
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.



KRITISCHEN SCHADEN ZUSAMMENFLICKEN [SEITEN 323-324*]

SCHADENZUSTAND	BENÖTIGTE HANDLUNGEN	SG
Gestört	1	10 + 1 1/2 × Grad des Raumschiffes
Fehlfunktion	2	15 + 1 1/2 × Grad des Raumschiffes
Schwer beschädigt	3	20 + 1 1/2 × Grad des Raumschiffes

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 + Bonus des Gegners auf Motiv erkennen oder 15 + 1/2 × 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.
- Entwaffnen:** 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, haltlos, 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

SCHWERELOSIGKEIT [SEITE 402*]

Ohne irgendeine Art Schub kann eine Kreatur in Schwerelosigkeit keine Bewegungsaktionen ausführen, um sich mit ihrer Bewegungsrate fortzubewegen, zu kriechen oder einen vorsichtigen Schritt auszuführen. Befindet sich eine Kreatur auf einem benachbarten Feld zu oder auf demselben Feld wie ein Objekt (einschließlich Wänden, Böden oder Decken) oder eine Kreatur, die eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst oder größer, kann sie eine Bewegungsaktion ausführen, um sich von diesem Objekt oder dieser Kreatur abzustoßen und sich mit seiner halben Landbewegungsrate in eine Richtung ihrer Wahl (soweit möglich) bewegen. Ist das Objekt oder die Kreatur beweglich, beginnt es sich mit derselben Bewegungsrate in entgegengesetzter Richtung.

Eine Kreatur, die sich in eine bestimmte Richtung bewegt, bewegt sich in jeder Runde mit derselben Bewegungsrate und in dieselbe Richtung (ohne irgendeine Aktion aufzuwenden). Sie muss sich die volle Distanz bewegen, außer sie kann ihre Bewegung ändern, indem sie sich an einem Objekt oder einer Kreatur festhält und sich in eine neue Richtung abstößt oder sich irgendeine Art von Schub verschafft (all dies gilt jeweils als Bewegungsaktion). Trifft eine Kreatur während ihrer Bewegung auf ein festes Objekt, muss sie einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik oder Athletik (SG 20) ablegen, um ihre Bewegung sicher zu stoppen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur den Zustand Haltlos erhält. Trifft eine Kreatur während ihrer Bewegung auf eine andere Kreatur, müssen beide Kreaturen jeweils einen Wurf auf Akrobatik oder Athletik (SG 20) ablegen, um zu verhindern, den Zustand Haltlos zu erhalten.

Waffen in Schwerelosigkeit: Wurfaffen multiplizieren ihre Grundreichweite um 10. Darüber hinaus haben alle Fernkampfwaffen keine maximale Grundreichweite mehr – der Schütze kann einfach weitere Mali hinzufügen, je weiter das Ziel entfernt ist.

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:** Bewegungsrate 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 Fertigkeitwürfe.
- 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 Fertigkeitwürfe. 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 geschicklichkeitbasierenden Attributs- und Fertigkeitwürfe. Du kannst 1 Masse weniger tragen, ehe du beladen bist.
- Erschüttert:** Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- 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.
- Kränkeind:** Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs-, 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 Fertigkeitwürfe; 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:** Bewegungsrate 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 Fertigkeitwürfe.
- 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 Fertigkeitwürfe.