

Erschaffe einen Charakter

CHARAKTERKONZEPT



SCHRITT EINS

What sort of character do you want to play?

Schritt 2

Rasse repräsentiert Deine Rasse.

Some races have more than one type.

All medium and small races move at 30ft per round unless stated otherwise.

SCHRITT DREI

Theme represents a core aspect of your character's background and motivations.

STEP FOUR

Klasse repräsentiert das Training deines Charakters und bestimmt Deine Fähigkeiten

CHOOSE A RACE

Volk _____ Caste _____

Größe hwindigkeit m Fe Geschlecht

LP Ability Score Adjustments +2 +2 -2

CHOOSE A THEME

Charaktermotiv _____

Ability Score Bonus +1

WÄHLE EINE KLASSE

Klasse _____ Spezialisierung _____

Grundangriffs-Bonus LP Stamina Points Fertigkeit Ränge Key Ability

STEP FIVE

Du hast 10 Punkte, um sie auf Deine Fertigkeiten zu verteilen.

STRENGTH	Nahkampfgriffe und Schaden
GESCHICKLICHKEIT	Ranged attacks, armour class, initiative
Ko	Stamina and fortitude saves
INTELLIGENCE	Fertigkeiten und Sprachen
WEISHEIT	Will saves and perceptive skills
CHARISMA	Social skills

$$\text{Attributs-modifikator} = \left[\frac{\text{Attributs-wert} - 10}{2} \right]$$

Almost always round down when dividing in Starfinder.

ABILITY SCORES

	Volks-bonus	Charaktermotiv	10 Points	Sonstiges	Attributs-wert	Attributs-modifikator	Key Ability
ST	10 +	+	+	+	⇒	ST	○
GE	10 +	+	+	+	⇒	GE	○
KO	10 +	+	+	+	⇒	KO	○
IN	10 +	+	+	+	⇒	IN	○
WE	10 +	+	+	+	⇒	WE	○
CH	10 +	+	+	+	⇒	CH	○

SCHRITT SECHS

Fill in the sheet with your class abilities.

Fill in your hit points, stamina points, resolve points and saving throws using numbers for your class at level 1.

To calculate resolve points, divide your level by two (rounded down, but always at least 1) and add your class' key ability modifier.

GESUNDHEIT

Trefferpunkte TP = $\text{Volks-bonus} + [\text{Klasse} \times 1]$

Ausdauer-punkte SM = $[\text{Klasse} + \text{KO}] \times 1$

RESOLVE POINTS rp = $[1 \div 2] + \text{Schlüsselfertigkeit}$

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT ZÄH = $\text{KO} + \text{Klasse} + \text{Sonstiges}$

REFLEX RETTUNGSWURF REF = $\text{GE} + \text{Klasse} + \text{Sonstiges}$

WILLEN RETTUNGSWURF WIL = $\text{WE} + \text{Klasse} + \text{Sonstiges}$

SCHRITT SIEBEN

Your class determines the number of skill ranks you get at each level (always at least 1).

Class, theme and race may each add a bonus to some skills.

FERTIGKEITEN

SKILL RANKS = $[\text{Klasse} + \text{IN}] \times 1$

Klassenfertigkeiten erhalten einen Bonus, +3 sobald sie Youngster oder Feind haben odd-numbered level.

STEP EIGHT

Buy your equipment.

Unless the GM says otherwise, level 1 characters have 1000 credits to spend on equipment.

Ausgaben cr

UNSPENT CREDITS cr

AUSRÜSTUNG

RÜSTUNG _____ EAC _____ KAC _____ cr

WAFFE _____ W% _____ cr

MUNITION _____ x = cr

OTHER _____ cr

OTHER _____ cr

STEP NINE

Fill in your armour class, alignment, languages, carrying capacity and other details.

All PCs speak 'common'; each positive INT modifier or rank in Culture adds another language.

10 L items = 1 bulk.

RÜSTUNGSKLASSE

ENERGY ARMOUR CLASS EAC = $10 + \text{GE} + \text{Rüstungs@bonus}$

KINETIC ARMOUR CLASS KAC = $10 + \text{GE} + \text{Rüstungs@bonus}$

CARRYING CAPACITY

ENCUMBERED bulk = $\text{Strength Score} \div 2$

OVERBURDENED bulk = _____