

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

ШАГ ОДИН

Каким персонажем вы хотели бы играть?

ШАГ ДВА

Раса это вид, к которому принадлежит ваш персонаж.

Некоторые расы имеют подтипы.

Расы небольшого и среднего размера двигаются на 30фт если не сказано иное.

ШАГ ТРИ

Тема описывает предысторию и мотивации персонажа.

ШАГ ЧЕТЫРЕ

Класс описывает в чем ваш персонаж умел и какими способностями обладает.

ШАГ ПЯТЬ

У вас **10 очков** для распределения между характерист.

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| СИЛА | Ближние атаки и урон |
| ЛОВКОСТЬ | Дальние атаки, броня и инициатива |
| ВЫНОСЛИВОСТЬ | Живучесть и испытания стойкости |
| ИНТЕЛЕКТ | Навыки и языки |
| МУДРОСТЬ | Испытания воли и восприятие |
| ХАРИЗМА | Социальные навыки |

$$\text{Модиф. Навыка} = \left[\frac{\text{Знач. Навык} - 10}{2} \right]$$

Округляйте до меньшего при игре в Starfinder.

ШАГ ШЕСТЬ

Заполните лист вашими классовым характеристиками.

Заполните здоровье, живучесть, решительность и и модифик. испытания для 1-го уровня вашего класса.

Количество пунктов решимости равно половине вашего уровня, но не меньше одного, плюс модификатор ключевого классовой характеристики.

ШАГ СЕМЬ

Ваш класс определяет количество очков навыков на каждом уровне (но не менее одного).

Класс, тема и раса могут добавлять доп. очки навыков.

ШАГ ВОСЕМЬ

Купите экипировку: броню, оружие, иное снаряжение.

Если мастер не скажет иного, на первом уровне у вас **1000 кредитов** на экипировку.

ПОТРАЧЕННЫЕ КРЕДИТЫ кр

НЕПОТРАЧЕННЫЕ КРЕДИТЫ кр

ШАГ ДЕВЯТЬ

Заполните класс брони, грузоподъемность и другие детали.

Все персонажи говорят на общем языке; каждый положительный модификатор **ИНТ** или ранг в Культуре дает возможность выучить новый язык.

10 Л предметов = 1 очко веса.

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА



ВЫБЕРИТЕ РАСУ

Раса

Подвид

Раз-
мер



Скорость

фт

кл

Пол



Пункты
Здоровья



Пункты
Характеристик



ВЫБЕРИТЕ ТЕМУ

Тема

Тематический Бонус
Характеристики



ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Класс

Специализация (если есть)

Баз. бонус
Атаки



Пункт.
Здор.



Пункт.
Живуч.



Очки
Навык.



Класс
Навык.



ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК

| | Расс. | Тема | 10 Очки | Иное | Очки. Характ. | Модиф. Характ. | Класс. Характ. |
|---------------------|-------|------|------------|------|-----------------------|---------------------|-------------------|
| СИЛ | 10 + | + | + | + | ⇒ СИЛ | СИЛ | ○ |
| ЛОВКОСТЬ | 10 + | + | + | + | ⇒ ЛОВКОСТЬ | ЛОВКОСТЬ | ○ |
| ВЫНОСЛИВОСТЬ | 10 + | + | + | + | ⇒ ВЫНОСЛИВОСТЬ | ВЫНОСЛИВОСТЬ | ○ |
| ИНТЕЛЕКТ | 10 + | + | + | + | ⇒ ИНТЕЛЕКТ | ИНТЕЛЕКТ | ○ |
| МУДРОСТЬ | 10 + | + | + | + | ⇒ МУДРОСТЬ | МУДРОСТЬ | ○ |
| ХАРИЗМА | 10 + | + | + | + | ⇒ ХАРИЗМА | ХАРИЗМА | ○ |

ЗДОРОВЬЕ

ЗДОРОВЬЕ. Расс. Класс. Уровень

$$\text{ПЗ} = \text{Расс.} + \left[\frac{\text{Класс.}}{2} \times 1 \right]$$

ЖИВУЧЕСТЬ. Класс. Уровень

$$\text{ПЖ} = \left[\frac{\text{Класс.}}{2} + \text{ВЫН} \right] \times 1$$

РЕШИМОСТЬ. Уровень. Класс. Характ.

$$\text{ПР} = \left[\frac{1}{2} \div 2 \right] + \text{Характ.}$$

НАВЫКИ

ОЧКИ НАВЫК. Класс. Уровень

$$\text{Очки} = \left[\frac{\text{Класс.}}{2} + \text{ИНТ} \right] \times 1$$

Класс. навык дает +3 бон. если вложить 1 очко.

ИСПЫТАНИЯ

СТОЙКОСТЬ. Класс. Иное.

$$\text{СТК} = \text{ВЫН} + \text{Иное.}$$

РЕАКЦИЯ

$$\text{РЕК} = \text{ЛОВКОСТЬ} + \text{Иное.}$$

ВОЛЯ

$$\text{ВОЛ} = \text{МУДРОСТЬ} + \text{Иное.}$$

ЧЕРТЫ

Уровень 1

Вы получаете черту на каждом нечетном уровне.

ЭКИПИРОВКА

БРОНЯ



ЭКБ



ККБ



кр

ОРУЖИЕ



d



кр

БОЕПРИПАСЫ



x



=



кр

ДРУГОЕ



кр

ДРУГОЕ



кр

КЛАСС БРОНИ

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ Бонус Брони

$$\text{ЭКБ} = 10 + \text{ЛОВКОСТЬ} + \text{Бонус Брони}$$

КИНЕТИЧЕСКИЙ

$$\text{ККБ} = 10 + \text{ЛОВКОСТЬ} + \text{Бонус Брони}$$

ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ

НАГРУЖЕН Знач. Силы

$$\text{вес} = \frac{\text{Знач. Силы}}{2}$$

ПЕРЕГРУЖЕН

$$\text{вес} = \text{Знач. Силы}$$