

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА



ШАГ ПЕРВЫЙ

Каким типом персонажа вы хотите играть?

ШАГ ДВА

Раса описывает ваш вид.

Некоторые расы имеют более одного типа.

Все расы среднего и маленького размера передвигаются по земле, если не указано иначе.

ВЫБЕРИТЕ РАСУ

Народ

Каста

Вид



Голос



ФТ

КВ

Пол



Пункты
Здоровья

Распределение очков
Характеристик

+2

+2

-2

ШАГ ТРИ

Тема определяет ключевые особенности вашего персонажа его предысторию и мотивацию.

ВЫБЕРИТЕ ТЕМУ

Тема

Бонус

Очков Характеристик

+1

ШАГ ЧЕТЫРЕ

Класс определяет в чем персонаж хорош, и определяет его характеристики.

ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Класс

Специализация

Базовый Бонус
Атаки

Пункты
Здоровья

Очки
Вучести

Ранги
Навыка

Класс.
Характ.

ШАГ ПЯТЬ

У вас есть 10 очков для распределения между навыками.

СИЛА	Ближние атаки и урон
ЛОВКОСТЬ	Дистанционные атаки, класс брони, инициатива
ВЫНОСЛИВОСТЬ	Живучесть и испытания
ИНТЕЛЕКТ	Способности и языки
МУДРОСТЬ	Сохранение рассудка и проверки процидентальности.
ХАРИЗМА	Социальные навыки

Модиф. Хар-ки = $\left\lfloor \frac{\text{Значение Хар-ки} - 10}{2} \right\rfloor$

Почти во всех случаях округляйте до меньшего в Starfinder.

ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК

	Народа	Тема	Очки	Прочее	Значение Хар-ки	Модиф. Хар-ки	Класс. Характ.
СИЛ 10 +	+	+	+	+	⇒ СИЛ	СИЛ	○
ЛОВ 10 +	+	+	+	+	⇒ ЛОВ	ЛОВ	○
ВЫН 10 +	+	+	+	+	⇒ ВЫН	ВЫН	○
ИНТ 10 +	+	+	+	+	⇒ ИНТ	ИНТ	○
МУД 10 +	+	+	+	+	⇒ МУД	МУД	○
ХАР 10 +	+	+	+	+	⇒ ХАР	ХАР	○

ШАГ ШЕСТЬ

Заполните лист вашими классовыми характеристиками.

Заполните ваши пункты здоровья, живучести, реш и проверки испытаний для вашего класса и уровня.

Для расчета пунктов решимости, разделите свой у до меньшего, но не менее 1) и добавьте модификат характеристики.

ЗДОРОВЬЕ

Пункты здоровья = $\text{ПЗ} = \text{Народа} + [\text{Класс} \times 1]$

Пункты живучести = $\text{ПЖ} = \text{Класс} + [\text{Уровень} \times 1]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

Пункты решимости = $\text{ПР} = \text{Уровень} + [\text{Класс. Характ.} \div 2]$

СПАСБРОСКИ

ИСПЫТАНИЕ СТОЙКОСТИ = $\text{СТОЙК} = \text{ВЫН} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ РЕАКЦИИ = $\text{РЕФЛ} = \text{ЛОВ} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ = $\text{ВОЛЯ} = \text{МУД} + \text{Класс} + \text{Прочее}$

ШАГ СЕМЬ

Ваш класс определяет количество очков навыков, которые вы получаете на каждом уровне (не менее 1).

Класс, тема и раса могут добавлять бонусы к некоторым навыкам.

НАВЫКИ

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

Очки навыков = $\text{ОН} = \text{Класс} + [\text{Тема} + \text{Раса}] \times 1$

ЧЕРТЫ

Вы получаете один навык на каждом нечетном уровне.

ШАГ ВОСЕМЬ

Купите экипировку

Если ГМ не говорит иного, персонаж 1-го уровня получает 1000 кредитов на экипировку.

ПОТРАЧЕННЫЕ КРЕДИТЫ кр

НЕПОТРАЧЕННЫЕ КРЕДИТЫ кр

СНАРЯЖЕНИЕ

БРОНЯ

ЭКБ

ККБ

ОРУЖИЕ

d

БОЕПРИПАСЫ

x

ДРУГОЕ

ДРУГОЕ

ШАГ ДЕВЯТЬ

Заполните ваш класс брони, языки, грузоподъемность и другие детали.

Все игроки говорят на 'общем'; каждый полож. мод в Культуре добавляет новый язык

10 Л вещей = вес 1

КЛАСС БРОНИ

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КЛАСС БРОНИ

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

КИНЕТИЧЕСКИЙ КЛАСС БРОНИ

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

ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ

НАГРУЖЕН

вес = $\text{Очки Силы} \div 2$

ПЕРЕГРУЖЕН

вес = $\text{Очки Силы} \div 2$