

CREA UN PERSONAGGIO

CHARACTER CONCEPT



PASSO UNO

What sort of character do you want to play?

PASSO DUE

Razzarappresenta la tua specie.

Some races have more than one type.

Salvo eccezioni, tutte le razze di taglia media o piccola si muovono di 9m a round.

PASSO TRE

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

PASSO QUATTRO

Class represents your character's training, and determines your abilities.

PASSO CINQUE

Hai 10 **punti** da distribuire tra le caratteristiche.

FORZA	Melee attacks and damage
DESTREZZA	Ranged attacks, armour class, initiative
COSTITUZIONE	Stamina and fortitude saves
INTELLIGENZA	Abilità e linguaggi
SAGGEZZA	Will saves and perceptive skills
CARISMA	Social skills

Modificatore Caratteristica = $\lfloor \frac{\text{Punteggio Caratteristica} - 10}{2} \rfloor$

Almost always round down when dividing in Starfinder.

PASSO SEI

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.

PASSO SETTE

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.

PASSO OTTO

Acquista l'equipaggiamento.

Se non diversamente specificato dal GM, i PG hanno 1000 **crediti** da spendere in equipaggiamento.

SPENT CREDITS cr
UNSPENT CREDITS cr

PASSO NOVE

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.

SCEGLIERE UNA RAZZA

Razza _____ Caste _____

Taglia Velocità Sesso

Punti Ferita Modificatori Punti Caratteristica +2 +2 -2

SCEGLIERE UN TEMA

Tema _____

Punti Caratteristica Extra +1

SCEGLIERE UNA CLASSE

Classe _____ Specializzazione _____

Attacco Base Bonus Punti Ferita Stamina Points Grado Abilità Abilità Chiave

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

	Razziale	Tema	10 Punti	Altro	Punteggio Caratteristica	Modificatore Caratteristica	Abilità Chiave
FOR	10 +	+	+	+	⇒ FOR	FOR	○
DES	10 +	+	+	+	⇒ DES	DES	○
COS	10 +	+	+	+	⇒ COS	COS	○
INT	10 +	+	+	+	⇒ INT	INT	○
SAG	10 +	+	+	+	⇒ SAG	SAG	○
CAR	10 +	+	+	+	⇒ CAR	CAR	○

SALUTE

PUNTI FERITA $pf = \text{Razziale} + [\text{Classe} \times 1]$

PUNTI STAMINA $ma = [\text{Classe} + \text{COS}] \times 1$

PUNTI RISOLUZIONE $pr = [\text{Livello} \div 2] + \text{Caratteristica Chiave}$

TIRI SALVEZZA

TEMPRANA SALVEZZA $TEM = \text{COS} + \text{Classe} + \text{Altro}$

RIFLESSI SALVEZZA $RIF = \text{DES} + \text{Classe} + \text{Altro}$

VOLONTÀ SALVEZZA $VOL = \text{SAG} + \text{Classe} + \text{Altro}$

ABILITÀ

SKILL RANKS $\text{Skill} = [\text{Classe} + \text{INT}] \times 1$

Class skills get a +3 bonus once you have 1 rank.

TALENTI

Livello 1 _____

You gain another feat at each odd-numbered level.

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA _____ CAE _____ CAC _____ cr

ARMA _____ d _____ cr

MUNIZIONI _____ x _____ = _____ cr

OTHER _____ cr

OTHER _____ cr

CLASSE ARMATURA

ENERGIA CLASSE ARMATURA $CAE = 10 + \text{DES} + \text{Bonus Armatura}$

CINETICA ARMOUR CLASS $CAC = 10 + \text{DES} + \text{Bonus Armatura}$

CAPACITÀ DI CARICO

INGOMBRATO $\text{volume} = \frac{\text{Punteggio di Forza}}{2}$

SOVRACCARICO $\text{volume} = \text{Punteggio di Forza} - \text{Ingombrato}$