

# CREA UN PERSONAGGIO

## CONCEPT PERSONAGGIO



### PASSO UNO

Che tipo di personaggio vuoi giocare?

### PASSO DUE

**Razza** rappresenta la tua specie.

Alcune razze hanno più di un tipo.

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

### SCEGLIERE UNA RAZZA

Razza

Sottotipo



Velocità

m

q

Sesso



Punti Ferita

Modificatori  
Punti Caratteristica

+2

+2

-2

### PASSO TRE

**Tema** rappresenta un aspetto fondamentale del tuo personaggio, il suo passato e le motivazioni.

### SCEGLIERE UN TEMA

Tema

Punti Caratteristica  
Extra

+1

### PASSO QUATTRO

**Classe** rappresenta l'addestramento del tuo personaggio e determina le tue abilità.

### SCEGLIERE UNA CLASSE

Classe

Specializzazione

Attacco Base  
Bonus

Punti Ferita

Punti Stamina

Grado Abilità

Abilità Chiave

### PASSO CINQUE

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

**FORZA** Attacchi e danni corpo a corpo

**DESTREZZA** Attacchi a distanza, classe armatura, iniziativa

**COSTITUZIONE** Resistenza fisica e tiri salvezza sulla temp

**INTELLIGENZA** Abilità e linguaggi

**SAGGEZZA** Tiri salvezza su volontà ed abilità percettive

**CARISMA** Abilità sociali

Modificatore di Punteggio  
Caratteristica  $\frac{[10] - \text{Punteggio Caratteristica}}{2}$

Quasi sempre in Starfinder arrotonda per difetto le divisioni.

### PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

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

### PASSO SEI

Inserisci nella scheda con le tue abilità di classe.

Inserisci i tuoi punti ferita, punti stamina, punti risoluzione e tiri salvezza usando i numeri per la tua classe al livello 1.

Per calcolare punti risoluzione, dividi il tuo livello per 2 (arrotondato per difetto, minimo 1) ed aggiungi il tuo modificatore di caratteristica chiave di classe.

### SALUTE

PUNTI FERITA

Razziale

Classe

Livello

$pf = [ ] + [ ] \times 1$

PUNTI STAMINA

Classe

Livello

$ma = [ ] + [ ] \times 1$

PUNTI RISOLUZIONE

Livello

Car. Chiave

$pr = [ ] \div 2 + [ ]$

### TIRI SALVEZZA

TEMPRANA SALVEZZA

Classe

Altro

$TEM = COS + [ ] + [ ]$

RIFLESSI SALVEZZA

$RIF = DES + [ ] + [ ]$

VOLONTÀ SALVEZZA

$VOL = SAG + [ ] + [ ]$

### PASSO SETTE

La tua classe determina il numero di **gradi abilità** che ottieni ad ogni livello (minimo 1).

Classe tema e razza posso aggiungere bonus ad alcune abilità.

### ABILITÀ

GRADI ABILITÀ

Classe

Livello

$[ ] = [ ] + [ ] \times 1$

Le abilità di classe ottengono un bonus quando una abilità ha un grado maggiore o uguale a 1.

### TALENTI

Livello

$1$

### PASSO OTTO

Acquista l'equipaggiamento.

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

CREDITI SPESI  $[ ]$  cr

CREDITI NON SPESI  $[ ]$  cr

### EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA

CAE

CAC

ARMA

d

MUNIZIONI

x

ALTRO

ALTRO

### PASSO NOVE

Inserisci la tua classe armatura, allineamento, linguaggi, capacità di trasporto ed altri dettagli.

Tutti i pg parlano il 'comune'; ogni modificatore positivo aggiunge un nuovo linguaggio.

Oggetti per 10L = 1 volume.

### CLASSE ARMATURA

ENERGIA CLASSE ARMATURA

Bonus Armatura

$CAE = 10 + [ ] + [ ]$

CINETICA

$CAC = 10 + [ ] + [ ]$

### CAPACITÀ DI CARICO

INGOMBRATO

Punteggio di Forza

$\text{volume} = [ ] \div 2$

SOVRACCARICO

$\text{volume} = [ ]$