

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.

PASSO TRE

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

PASSO QUATTRO

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

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 tempa
INTELLIGENZA	Abilità e linguaggi
SAGGEZZA	Tiri salvezza su volontà ed abilità percettive
CARISMA	Abilità sociali

Quasi sempre in Starfinder arrotonda per difetto le divisioni.

PASSO SEI

Inserisci nella scheda con le tue abilità di classe.
Inserisci i tuoi punti ferita, punti staminali, punti risolutezza e tiri salvezza usando i numeri per la tua classe al livello 1.
Per calcolare punti risolutezza, dividi il tuo livello per 2 (arrotondato per difetto, minimo 1) ed aggiungi il tuo modificatore di caratteristica chiave di classe.

PASSO SETTE

La tua classe determina il numero di gradi di abilità che ottieni ad ogni livello (minimo 1).
Classe tema e razza possono aggiungere bonus ad alcune abilità.

PASSO OTTO

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

CREDITI SPESI

CREDITI NON SPESI

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.

SCEGLIERE UNA RAZZA

Razza

Sottotipo

Velocità

Sesso

Punti Ferita

Modificatori Punti Caratteristica

SCEGLIERE UN TEMA

Tema

Punti Caratteristica Extra

SCEGLIERE UNA CLASSE

Classe

Specializzazione

Attacco Base Bonus

Punti Ferita

Punti Stamina

Grado Abilità

Abilità Chiave

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

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

SALUTE

PUNTI FERITA

PUNTI STAMINA

PUNTI RISOLUTEZZA

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA

RIFLESSI SALVEZZA

VOLONTÀ SALVEZZA

ABILITÀ

GRADI ABILITÀ

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

TALENTI

Livello

Qualche talento si ottiene ogni livello dispari.

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA

ARMA

MUNIZIONI

ALTRO

ALTRO

CAE

CAC

d

x

=

cr

cr

cr

cr

cr

CLASSE ARMATURA

ENERGIA CLASSE ARMATURA

CINETICA

Bonus Armatura

grado in Cultura

+

+

CAPACITÀ DI CARICO

INGOMBRATO

SOVRACCARICO

volume

=

÷ 2

=