



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

2



PASSI PER LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

In quanto giocatori del Gioco di Ruolo Starfinder, la prima cosa che dovete fare è creare un personaggio, ossia l'individuo fittizio che interpreterete durante il gioco: sta a voi crearne background e personalità. Dovrete inoltre creare questo personaggio usando le meccaniche di gioco, per determinare le sue capacità iniziali e le abilità speciali che potrà usare durante le sue avventure.



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Per ogni passo della creazione del personaggio descritto in seguito, annotate le informazioni necessarie nel campo apposito della vostra scheda del personaggio. Ne trovate una vuota alla fine di questo libro, o potete scaricarla gratuitamente da giochiuniti.it.

Le seguenti istruzioni danno per scontato che stiate creando un personaggio di 1° livello. L'ordine in cui appaiono è quello suggerito, ma sentitevi liberi di completarle nell'ordine che preferite.

Molti dei passi presentati indicano di riempire i campi della scheda del personaggio (vedi pagg. 520-521), ma sappiate che la scheda è pensata per semplificarne l'utilizzo durante il gioco, piuttosto che durante la creazione del personaggio: per esempio, diversi campi presenti all'inizio della scheda sono dettagli che determinerete alla fine della creazione del personaggio.

Se state creando un personaggio di livello più alto, è una buona idea iniziare con queste istruzioni prima di andare a pag. 26 per sapere come farlo salire di livello.

PASSO 1: CREARE IL CONCETTO DEL PERSONAGGIO

Che tipo di eroe fantascientifico volete interpretare? Un buon modo per iniziare la creazione del personaggio è decidere i tratti generali della sua personalità, abbozzare qualche dettaglio sul suo passato e pensare a come e perché va all'avventura. Durante questo passo vi rifarete probabilmente alle razze, ai temi e alle classi di Starfinder, in modo da avere un'idea delle opzioni disponibili. Il riquadro a pag. 15 le presenta in breve, quindi è un ottimo punto di partenza. Le informazioni complete sulle razze sono nei Capitoli 3 e 13, mentre il Capitolo 4 presenta le classi e le pagg. 28-37 spiegano i temi. La razza indica la vostra specie: dagli insettoidi shirren ai rettiloidi vesk, dagli umani agli elfi. I temi rappresentano un elemento del vostro background, che sia l'educazione, l'addestramento o il destino; possono essere correlati alla classe, ma non è necessario. Le classi rappresentano l'ambito principale delle abilità del personaggio durante battaglie e avventure: un tecnomante manipola la tecnologia e lancia incantesimi, un emissario impartisce ordini e spinge gli alleati a imprese eroiche, e così via.

Una volta considerate le opzioni, stilate una breve descrizione del personaggio, concentrandovi sugli ambiti in cui volete che brilli (sparare, pilotare astronavi e così via). Pensate poi a come potrete modellare una figura simile con le regole di questo libro.

Volete interpretare un'enorme creatura lucertoloide con un grosso fucile laser? Un soldato vesk con tema mercenario fa al caso vostro. Se un ratto bipede attaccabrighe che adora sgraffignare si addice di più al vostro stile, potreste pensare a un operativo ysoki con tema fuorilegge. Se siete a corto di idee, provate a scegliere un'illustrazione presente nel libro e creare un personaggio che vi corrisponda.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Scrivete il vostro nome nel campo Giocatore. A seconda di quanto avete sviluppato il background del personaggio, potreste anche annotare il suo nome, il sesso e magari aggiungere una breve descrizione fisica o un disegno.

PASSO 2: SCEGLIERE LA RAZZA

Una delle caratteristiche più importanti di un personaggio è la sua razza, o specie. Il Capitolo 3 e il riquadro a pag. 15 descrivono le razze base di Starfinder (molte delle quali sono piuttosto aliene), mentre il Capitolo 13 elenca razze che derivano da giochi di ruolo di tipo fantasy tradizionale. La razza concede al personaggio abilità e linguaggi, e determina una parte dei Punti Ferita (PF) che possiede all'inizio del gioco (i PF rappresentano l'entità delle ferite che può subire prima di cadere incosciente o morire). Anche la classe influenza il totale di PF iniziali, come descritto nel passo 6.

La razza modifica anche i punteggi di caratteristica del personaggio. Si tratta di valori importanti che influenzano molte delle sue statistiche, ma non li affronterete fino al passo 5.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Scrivete la razza in alto nella scheda del personaggio. Annotate i suoi Punti Ferita iniziali e i suoi eventuali linguaggi razziali, oltre alle abilità razziali che può usare. Per ora, annotate a margine dei punteggi di caratteristica qualsiasi punto che deve aggiungere o sottrarre da questi ultimi a causa della razza (ciò vi servirà nel passo 5).

RAZZE

Androidi: persone artificiali con componenti meccanici, costruiti in origine come servitori ma ora riconosciuti come cittadini (pag. 42).

Kasatha: razza con quattro braccia proveniente da un remoto mondo desertico e con una cultura fortemente tradizionale (pag. 46).

Lashunta: razza carismatica di eruditi telepatici con due sottospecie: una alta e snella, l'altra tozza e muscolosa (pag. 48).

Shirren: razza insettoide fuggita da un alveare di esseri simili a locuste, con una mente comunitaria ma avvezza alle scelte personali (pag. 50).

Umani: razza estremamente versatile e adattabile che si espande ed esplora in maniera costante (pag. 44).

Vesk: bellicosa razza rettiloide che ha recentemente dichiarato una tregua con le altre... per ora (pag. 52).

Ysoki: chiamati anche "uomini ratto", questi bassi esseri pelosi che bazzicano fra i rifiuti compensano la statura con grandi personalità (pag. 54).

TEMI

Cacciatore di taglie: segugio inarrestabile che sa come restare sempre sulle tracce di chi prova a fuggire (pag. 30).

Cercatore di xeno: guru delle forme di vita aliene, il quale ritiene che scovarne sia uno dei traguardi più soddisfacenti nella vita (pag. 37).

Erudito: ricercatore esperto e pensatore all'avanguardia, con una vasta base di conoscenze e l'impulso a espanderla (pag. 35).

Esploratore dello spazio: viandante inquieto con un forte intuito, che ha accumulato parecchie nozioni su topologia e biologia aliena (pag. 36).

Fuorilegge: criminale ricercato con connessioni con il mercato nero e compari in grado di toglierlo dagli impacci con la legge (pag. 33).

Icona: celebrità popolare e rispettata, in grado di fare leva sull'adorazione del pubblico per le sue necessità specifiche (pag. 31).

Mercenario: militare di ventura ben addestrato, a suo agio sia come soldato semplice che come caposquadra (pag. 32).

Pilota esperto: abile pilota di astronavi e altri veicoli, ossessionato da tutto il sapere e la conoscenza associati (pag. 29).

Sacerdote: fedele devoto e sapiente di una filosofia o religione, con una grande influenza sugli altri seguaci (pag. 34).

Senza tema: chi non si ritrova in nessuno dei tipi di cui sopra, ma si forgia un sentiero personale tramite determinazione e addestramento (pag. 28).

CLASSI

Emissario: carismatico e abile in un'ampia gamma di compiti, sprona gli alleati a grandi imprese eroiche (pag. 60).

Meccanico: signore delle macchine e della tecnologia, i cui esperimenti producono un compagno drone o un potente impianto cerebrale (pag. 68).

Mistico: incantatore con una misteriosa connessione a una potente energia, che concede abilità in grado di violare le leggi dell'universo (pag. 82).

Operativo: combattente furtivo, abile in svariati campi, esperto nel trarre vantaggio dai nemici colti impreparati (pag. 92).

Solarian: guerriero disciplinato, la cui conoscenza delle stelle gli concede un'arma o un'armatura fatta di energia astrale (pag. 100).

Soldato: esperto in una varietà di armature, fucili e armi da mischia, specializzato in alcuni tipi di equipaggiamento (pag. 110).

Tecnomante: incantatore con una predisposizione sovranaturale per la tecnologia, che può usare per sbloccare potenti effetti (pag. 118).

PASSO 3: SCEGLIERE UN TEMA

Per il vostro personaggio potete poi scegliere un tema, che rappresenta un aspetto fondamentale del suo background e delle sue motivazioni. Un tema può aiutare a esprimere l'approccio del personaggio alle avventure, che sia un cacciatore di taglie, un erudito o l'incarnazione di un altro tipo di avventuriero classico. Oltre a riflettere il background, il tema fornisce benefici a una o più abilità al 1° livello e concede 1 punto extra in un punteggio di caratteristica specifico; completerete i punteggi di caratteristica nel passo 5. I temi dei personaggi di Starfinder sono riassunti nel riquadro in alto, e presentati in dettaglio, assieme alle regole per chi fa a meno di un tema, da pag. 28.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Scrivete il tema in cima alla scheda del personaggio e annotate qualunque bonus conceda alle abilità. Per ora annotate i punti che aggiunge a un punteggio di caratteristica a fianco di tale punteggio (ciò vi servirà nel passo 5).

PASSO 4: SCEGLIERE UNA CLASSE

A questo punto siete quasi pronti a definire i punteggi di caratteristica del vostro personaggio, cioè i valori chiave necessari a calcolare molte delle sue statistiche. Prima, però, dovrete scegliere la sua classe. Questa gli concede l'accesso a una serie di abilità

INTRODUZIONE

CREAZIONE
DEL
PERSONAGGIO

RAZZE

CLASSI

ABILITÀ

TALENTI

EQUIPAGG.

REGOLE
TATTICHE

ASTRONAVI

MAGIA E
INCANTESIMIGAME
MASTER

AMBIENT.

EREDITÀ DI
PATHFINDER

eroiche, determina la sua abilità negli attacchi e stabilisce la facilità con cui riesce a scrollarsi di dosso o evitare alcuni effetti dannosi. Il Capitolo 4 descrive le sette classi giocabili in Starfinder, e il riquadro nella pagina precedente fornisce una panoramica delle funzioni e dei ruoli di ciascuna.

Non è ancora necessario annotare tutte le caratteristiche della classe del personaggio. Dovete semplicemente sapere quale giocare, in modo da determinare quali saranno i punteggi di caratteristica più importanti. Ogni classe ha dei punteggi di caratteristica chiave, oltre ad altri particolarmente utili, ma per facilità di consultazione la Tabella 2-3 a pag. 19 indica i punteggi di caratteristica chiave per tutte le classi.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Indicate la classe del personaggio in cima alla scheda, poi scrivete "1" dopo di essa per indicare che siete al 1° livello. Non preoccupatevi delle altre abilità che il personaggio ottiene dalla classe: se ne tratterà nel passo 6.

PASSO 5: COMPLETARE I PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Ora che avete preso le decisioni fondamentali per il vostro personaggio, è tempo di completarne le statistiche. I punteggi di caratteristica del personaggio determinano gran parte delle sue abilità e comprendono sei valori: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Per sapere come calcolare i punteggi, andate a Punteggi di Caratteristica, da pag. 18. Lì scoprirete anche come determinare i vostri modificatori di caratteristica, che influenzano molti dei valori indicati sulla scheda del personaggio e più avanti in questa sezione.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Registrate i punteggi di caratteristica nei campi appositi sulla scheda del personaggio. Scrivete di fianco a ciascuno il suo modificatore.

PASSO 6: APPLICARE LA CLASSE

Determinate ora i poteri, le abilità speciali (dette privilegi di classe) e altre statistiche chiave che il personaggio ottiene per essere al 1° livello nella sua classe. La tabella all'inizio della sezione di ogni classe include il bonus di attacco base, che contribuisce a determinare quanto il personaggio è abile negli attacchi. Questo valore base andrà aggiunto ai suoi attacchi a distanza e in mischia; vedi il Capitolo 8 per i dettagli sul combattimento. La tabella indica inoltre i bonus di base del personaggio per i tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà. Vedi il passo 9 per ulteriori informazioni sui tiri salvezza.

La classe del personaggio influenza inoltre i suoi Punti Stamina (PS) totali. Questi misurano quanto danno può subire prima di iniziare a sentire dolore e vedere i suoi Punti Ferita ridotti. Al 1° livello ottenete il numero di Punti Stamina indicati per la classe + il vostro modificatore di Costituzione. Al

1° livello aggiungete al numero di Punti Ferita ottenuto per la razza quello indicato per la classe (vedi pag. 22 per ulteriori informazioni su Punti Ferita e Punti Stamina).

La classe influenza inoltre la quantità di gradi di abilità assegnabili al personaggio per livello (vedi passo 7) e determina le sue competenze in armi e armature (vedi passo 8).

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Annotate i Punti Stamina totali e i Punti Ferita iniziali del personaggio, il bonus di attacco base e i bonus di base ai tiri salvezza ricevuti per la classe (il passo 9 illustra come calcolare i modificatori ai tiri salvezza finali del personaggio). Annotate inoltre i privilegi di classe del personaggio al 1° livello.

PASSO 7: ASSEGNARE I GRADI DI ABILITÀ E SCEGLIERE I TALENTI

Pensate ora alle abilità in cui volete che il vostro personaggio sia versato, che si tratti di usare la tecnologia o sopravvivere in terre selvagge. A ogni livello guadagnerà gradi di abilità, che rappresentano esperienza e addestramento. Il numero di gradi ottenuti a ciascun livello è pari al modificatore di Intelligenza + un ammontare determinato dalla classe (se ne ottiene comunque almeno 1). Potete distribuire i gradi fra le abilità che preferite. Nella pagina iniziale della classe, alcune abilità sono definite abilità di classe: si tratta di abilità legate a quest'ultima, e assegnandovi un grado di abilità si ottiene automaticamente bonus +3 (potete comunque assegnare gradi ad abilità non di classe, ma non otterrete il bonus speciale +3). Per altre informazioni sulle abilità e il loro funzionamento, sulle abilità solo con addestramento e le penalità per l'uso di abilità indossando armature, vedi il Capitolo 5.

Una volta assegnati i gradi di abilità, scegliete i talenti del personaggio. Gran parte dei personaggi inizia con un talento, ma gli umani ottengono un talento bonus per la razza. I talenti sono un buon modo per supplire a una mancanza del personaggio; per esempio, Robustezza concede Punti Stamina aggiuntivi, mentre Guardia del Corpo consente di proteggere gli alleati vicini dagli attacchi. Vedi il Capitolo 6 per ulteriori informazioni.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Assegnate sulla scheda i gradi di abilità (ricordate, i gradi in un'abilità non possono mai superare il livello del personaggio). Se qualcuna delle abilità scelte è un'abilità di classe, il personaggio riceve bonus +3, da annotare nel riquadro apposito. Includete il modificatore del punteggio di caratteristica per ogni abilità. Annotate i talenti, e se qualcuno fornisce bonus alle abilità, segnatele nel riquadro dei modificatori vari delle stesse. Sommate e annotare infine il modificatore totale di abilità per ciascuna abilità che non sia solo con addestramento.

PASSO 8: ACQUISTARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Al 1° livello, il vostro personaggio ha 1.000 crediti da spendere in armi, armature e altri oggetti (il GM potrebbe fornire istruzioni alternative sulla scelta dell'equipaggiamento). Armi e armature hanno di solito la maggiore importanza: tenete a mente che la classe determina il tipo di armi e armature in cui il personaggio è competente. Le armi determinano il danno che il personaggio può infliggere in combattimento, mentre l'armatura influenza la sua Classe Armatura di Energia (CAE) e la sua Classe Armatura Cinetica (CAC); vedi il passo 9 per saperne di più sulla Classe Armatura. Ci sono inoltre altri mezzi per aiutare il personaggio durante il gioco. Per ulteriori informazioni su disponibilità e costi dell'equipaggiamento, vedi il Capitolo 7.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Una volta spesi i crediti del personaggio, annotate l'equipaggiamento che possiede ed eventuali crediti rimasti. Annotate le armi negli spazi appositi, oltre ai dettagli relativi, fra cui il danno inflitto da ciascuna (vedi pag. 240 per i dettagli su come calcolare i danni).



INTRODUZIONE

CREAZIONE
DEL
PERSONAGGIO

RAZZE

CLASSI

ABILITÀ

TALENTI

EQUIPAGG.

REGOLE
TATTICHE

ASTRONAVI

MAGIA E
INCANTESIMIGAME
MASTER

AMBIENT.

EREDITÀ DI
PATHFINDER

PASSO 9: COMPLETARE I DETTAGLI FINALI

Aggiungete ora i seguenti dettagli alla scheda del personaggio.

Allineamento

Annotate l'allineamento del personaggio, il quale ne definisce la personalità. Vedi pag. 24 per ulteriori informazioni.

Classe armatura

La Classe Armatura di Energia (CAE) e la Classe Armatura Cinetica (CAC) rappresentano quanto è difficile colpire il personaggio in combattimento. La Classe Armatura di Energia indica la sua capacità di evitare i danni di attacchi a energia come i laser. La Classe Armatura Cinetica indica la sua capacità di evitare i danni quando è colpito da attacchi fisici come i proiettili (vedi pag. 240 per ulteriori informazioni).

I valori di CAE e CAC partono da 10. Aggiungete il modificatore di Destrezza del personaggio a ciascuno, poi aggiungete i bonus a CAE e CAC forniti dall'armatura ai rispettivi valori. Dovete annotare anche la Classe Armatura del personaggio contro le manovre in combattimento, cioè la CAC + 8.

Bonus di attacco

Nel passo 6 avete annotato il bonus di attacco base del personaggio, ma dovete anche calcolare i bonus di attacco totali con armi da mischia, a distanza e da lancio. Per fare ciò, aggiungete il modificatore di Forza agli attacchi da mischia e da lancio, e quello di Destrezza agli altri attacchi a distanza. Aggiungete poi i modificatori vari da talenti o privilegi di classe agli attacchi appropriati.

Capacità di trasporto

Questa rappresenta il volume che il personaggio può portare a seconda del suo punteggio di Forza. Quando porta una quantità di volume pari o superiore a metà del suo punteggio di Forza è ingombrato (vedi pag. 275), e quando porta una quantità di volume pari o superiore al suo punteggio di Forza totale è sovraccarico (vedi pag. 276).

Divinità

Annotate l'eventuale divinità che il personaggio adora. Vedi pag. 482 per ulteriori informazioni su religioni e filosofie di Starfinder.

Descrizione

Se non l'avete già fatto, scrivete una breve descrizione del personaggio.

Mondo natale

Il luogo dove è stato cresciuto il personaggio, che sia un pianeta, una stazione spaziale o persino un asteroide (vedi Capitolo 12 per idee).

Iniziativa

Il modificatore di iniziativa del personaggio si aggiunge alle prove di iniziativa per determinare l'ordine in cui agisce in combat-

timento. È pari al modificatore di Destrezza più modificatori di talenti o altre caratteristiche che influenzano l'iniziativa.

Lingue

Il vostro personaggio inizia parlando e leggendo il Comune, il suo eventuale linguaggio razziale e quello del mondo natale, se esiste. Se ha un modificatore di Intelligenza positivo, conosce un numero di lingue addizionali pari a quel valore. Vedi pagg. 40-41 per ulteriori informazioni sui linguaggi e una lista fra cui scegliere.

Punti Risolutezza

Il vostro personaggio può usare Punti Risolutezza per molti fini importanti, come riguadagnare Punti Stamina e potenziare privilegi di classe e altre abilità. Al 1° livello possiede un numero di Punti Risolutezza pari a 1 + il modificatore di caratteristica del punteggio di caratteristica chiave della classe. Vedi pag. 22 per ulteriori informazioni sui Punti Risolutezza.

Tiri salvezza

A volte dovrete determinare se il vostro personaggio riuscirà a evitare o incassare senza conseguenze un effetto o un incantesimo. In tal caso il GM vi imporrà un tiro salvezza su Tempra, Riflessi o Volontà a seconda della situazione.

Un tiro salvezza è un tiro di d20 a cui vengono aggiunti il tipo appropriato di bonus al tiro salvezza base del personaggio e gli altri modificatori applicabili. La classe del personaggio determina il bonus di base a ciascun tipo di tiro salvezza. Si applicano inoltre il modificatore di Costituzione ai tiri salvezza sulla Tempra, quello di Destrezza ai tiri salvezza sui Riflessi e quello di Saggezza ai tiri salvezza sulla Volontà; dovete farlo anche se il relativo modificatore di caratteristica è negativo. Infine si applica qualsiasi modificatore appropriato, come i bonus derivanti da talenti o altre caratteristiche.

Taglia

La razza del personaggio ne determina la taglia (vedi pag. 255).

Velocità

La velocità sul terreno del personaggio è 10 metri, a meno che non possieda una caratteristica che la modifica (o una penalità derivante da armatura o ingombro). Vedi il Capitolo 8 per ulteriori informazioni su velocità e movimento.

Astronave

Benché sia possibile giocare a Starfinder senza le regole per le astronavi, gran parte delle avventure danno per scontato che siate (o sarete presto) membri dell'equipaggio di un'astronave condivisa. Chiedete al GM se inizierete con un'astronave o se potreste riceverne una in un'avventura. Nel primo caso chiedetegli le sue statistiche, e scoprite se siete in grado di modificarla. Come minimo, ogni nave ha bisogno di un bel nome! Vedi il Capitolo 9 per informazioni sulle astronavi.

Una volta annotate tutte queste informazioni sulla scheda del personaggio siete pronti per l'avventura!

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Il vostro personaggio ha sei punteggi di caratteristica che ne rappresentano le attitudini di base e il potenziale grezzo: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Essi giocano un ruolo in quasi tutte le sue abilità: ad esempio, Destrezza determina l'agilità e la stabilità della mira, Intelligenza rappresenta la formazione e l'abilità di ragionamento e così via (per ulteriori informazioni su ciò che rappresenta ciascuna caratteristica, vedi le descrizioni delle caratteristiche da pag. 20). I punteggi di caratteristica variano generalmente da 3 a 18; 10 è un punteggio medio.

Le diverse caratteristiche avranno più o meno importanza a seconda del tipo di personaggio che intendete giocare; ciascuna classe ha un punteggio di caratteristica chiave, fondamentale per la sua funzione, che vi aiuterà a scegliere le caratteristiche giuste per compiere il vostro ruolo al meglio. La Tabella 2-3 a pag. 19 elenca i punteggi di caratteristica chiave di ogni classe; questi sono indicati anche alla prima pagina della parte dedicata a ciascuna classe, oltre ad altre abilità parecchio utili e importanti.

Di seguito presentiamo il metodo base di Starfinder per generare i punteggi di caratteristica, ovvero acquistare i punti da distribuire. Queste regole vi consentono di personalizzare le caratteristiche e ottenere esattamente il personaggio desiderato. Ci sono inoltre due sistemi opzionali: la scelta rapida delle caratteristiche permette di scegliere fra diverse impostazioni predeterminate ed è rapida e semplice, mentre i giocatori più esperti potrebbero generare le caratteristiche tirando i dadi; è un sistema casuale e divertente, e a volte dà luogo a punti di forza e debolezza accentuati. Dovrete ricorrere a uno solo di questi sistemi: chiedete al GM se ha preferenze in merito. In caso di dubbio, ricorrete al primo sistema presentato.

ACQUISTARE PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Con questo metodo potete personalizzare i punteggi di caratteristica "acquistandoli" da una riserva di punti. Poiché lo scopo di questo sistema è ottenere esattamente i personaggi che desiderate, prima di iniziare a determinare i punteggi decidete razza (Capitolo 3), classe (Capitolo 4) e tema (vedi pag. 28) del personaggio. Una volta che avrete chiari in mente questi dati, seguite i passi indicati.

- **Passo 1: iniziate con un punteggio di 10 in ciascuna caratteristica.** Scrivete sulla scheda del personaggio o su un foglio di brutta le sei caratteristiche (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e annotate "10" di fianco a ciascuna.
- **Passo 2: aggiungete e sottraete i punti per la razza.** Le razze di Starfinder sono spesso versate per natura in alcune abilità e meno in altre. La prima pagina della sezione di ciascuna razza elenca questi vantaggi e svantaggi in termini di punti da aggiungere o sottrarre a punteggi di caratteristica iniziali specifici; la Tabella 2-2 riassume tali peculiarità raz-

ziali. Ad esempio, uno shirren inizia con +2 punti in Costituzione e +2 punti in Saggezza, ma -2 punti in Carisma: aggiungerete quindi 2 punti ai punteggi iniziali di Costituzione e Saggezza, ma ne sottrarrete 2 da quello di Carisma. Alcune razze, come gli umani, sono così versatili che ottengono punti da assegnare a una caratteristica qualsiasi. Una volta determinati i modificatori razziali, aggiungete o sottraete i punti appropriati ai punteggi iniziali di 10.

- **Passo 3: aggiungete i punti per il tema.** Ogni tema concede un singolo punto da applicare a un punteggio di caratteristica. Ad esempio, scegliendo il tema pilota esperto otterrete +1 punto in Destrezza, mentre l'opzione senza tema vi permette di assegnare un punto extra in una caratteristica a scelta. La Tabella 2-2 e la descrizione del tema indicano i punti concessi da ciascun tema. Una volta stabilito il tema, aggiungete il punto alla caratteristica relativa.
- **Passo 4: spendete 10 punti per personalizzare i punteggi.** Ora che avete i punteggi base con le modifiche per razza e tema, avete una riserva di 10 punti extra da assegnare alle caratteristiche che ritenete appropriate. Questi vanno aggiunti ai punteggi esistenti con un criterio di 1 a 1: se avete un punteggio di Destrezza pari a 12 e vi aggiungete un punto dalla riserva, avrete ora un punteggio di Destrezza pari a 13. Potete dividere questi punti come credete, ma non potete portare nessun singolo punteggio al di sopra di 18 (più avanti, salendo di livello e ottenendo equipaggiamenti che aumentano le caratteristiche, i punteggi potrebbero superare il 18, ma questo è il valore massimo di partenza per un personaggio). Accertatevi di spendere tutti e 10 i punti caratteristica: non potete tenerli per dopo.
- **Passo 5: annotate punteggi e modificatori di caratteristica.** Una volta spesi tutti i punti, avete terminato. Annotate i punteggi di caratteristica finali nei riquadri appropriati della scheda, poi cercate nella Tabella 2-1 il modificatore di caratteristica che corrisponde a ciascuno e annotate anche quello. I modificatori sono spiegati in Modificatori e Prove di Caratteristica a pag. 21.

Esempio di acquisto di punteggi di caratteristica

Poniamo il caso che stiate creando un soldato vesk: avete visto l'immagine a pag. 27 e avete subito immaginato un mercenario burbero ma leale che segue regole tutte sue.

Iniziate con 10 in ogni caratteristica, come qualsiasi personaggio. Sapete già che volete essere un vesk: vedete nella Tabella 2-2 che la razza vi concede +2 punti in Forza e +2 in Costituzione, ma -2 in Intelligenza. Applicare questi modificatori ai punteggi iniziali di 10. Ora i vostri punteggi sono i seguenti:

FOR 12, DES 10, COS 12, INT 8, SAG 10, CAR 10

INTRODUZIONE

CREAZIONE
DEL
PERSONAGGIO

RAZZE

CLASSI

ABILITÀ

TALENTI

EQUIPAGG.

REGOLE
TATTICHE

ASTRONAVI

MAGIA E
INCANTESIMIGAME
MASTER

AMBIENT.

EREDITÀ DI
PATHFINDER