

STARFINDER

MANUALE DI GIOCO





Direzione creativa di Starfinder • James L. Sutter
Direzione creativa del design di Starfinder • Sarah E. Robinson
Direttori del design di Starfinder • Robert G. McCreary e Owen K.C. Stephens
Design team di Starfinder • Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland, e Mark Seifter
Autori • Alexander Augunas, Judy Bauer, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, Stephen Radney-MacFarland, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, e Josh Vogt
Sviluppatore della Starfinder Society • Thurston Hillman
Copertina • Remko Troost
Illustrazioni interne • Alexandur Alexandrov, David Alvarez, Rogier van de Beek, Leonardo Borazio, Tomasz Chistowski, Taylor Fischer, David Franco Campos, Sebastien Hue, Guido Kuip, Robert Lazzaretti, Mikael Léger, Victor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Damien Mammoliti, David Melvin, Mark Molnar, Mirco Paganessi, Jose Parodi, Miroslav Petrov, Hugh Pindur, Roberto Pitturru, Pixeloid Studios (Aleksandr Dochkin, Nothof Ferenc, Gaspar Gombos, David Metzger, e Mark Molnar), Maichol Quinto, Pavel Rtishev, Connor Sheehan, Firat Solhan, Remko Troost, Leon Tukker, Ben Wootten, e Joshua Wright
Capo redazione • F. Wesley Schneider
Direzione creativa di Starfinder • James Jacobs
Sviluppatore senior • Robert G. McCreary
Sviluppatore capo del gioco organizzato • John Compton
Sviluppatori • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, e Linda Zayas-Palmer
Redattore operativo • Judy Bauer
Redattore senior • Christopher Carey
Redazione • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Joe Pardini, Lacy Pellazar, e Josh Vogt
Lead designer • Jason Bulmahn
Senior designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner e Mark Seifter
Direzione artistica • Sonja Morris
Graphic designer senior • Emily Crowell e Adam Vick
Project manager • Jessica Price
Coordinatore del gioco organizzato • Tonya Woldridge
Editore • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief operations officer • Jeffrey Alvarez
Chief financial officer • John Parrish
Director of sales • Pierce Watters
Sales associate • Cosmo Eisele
Marketing director • Jenny Bendel
Outreach coordinator • Dan Tharp
Director of licensing • Michael Kenway
Staff accountant • Ashley Kaprielian
Data entry clerk • B. Scott Keim
Chief technical officer • Vic Wertz
Director of technology • Dean Ludwig
Senior software developer • Gary Teter
Community & digital content director • Chris Lambert
Webstore coordinator • Rick Kunz
Customer service team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, e Diego Valdez
Warehouse team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, e Kevin Underwood
Website team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, e Erik Keith

Distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it - info@giochiuniti.it



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the term skyline, and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous open game content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo emblem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Printed in China.

SOMMARIO

CAPITOLO 1: INTRODUZIONE	4
CAPITOLO 2: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	12
Passi per la creazione del Personaggio	14
Punteggi di caratteristica	19
Salute e risolutezza	24
Allineamento	26
Passaggi di livello	28
Temi dei personaggi	30
CAPITOLO 3: RAZZE	40
Androidi	44
Kasatha	46
Lashunta	48
Shirren	50
Umani	52
Vesk	54
Ysoki	56
CAPITOLO 4: CLASSI	58
Emissario	63
Meccanico	72
Mistico	89
Operativo	101
Solarian	110
Soldato	122
Tecnomante	131
Archetipi	140
CAPITOLO 5: ABILITÀ	144
CAPITOLO 6: TALENTI	168
CAPITOLO 7: EQUIPAGGIAMENTO	184
Armi	188
Armature	217
Impianti	230
Computer	236
Oggetti tecnologici	241
Oggetti magici	246
Oggetti ibridi	251
Veicoli	253
Altri equipaggiamenti	255
CAPITOLO 8: REGOLE TATTICHE	262
Basi del combattimento	266
Azioni in combattimento	270

Ferite e morte	276
Modificatori al combattimento	280
Movimento e posizione	282
Sensi	287
Capacità speciali	289
Bonus e penalità	293
Effetti caratteristici	295
Condizioni	300
Regole tattiche per i veicoli	306
CAPITOLO 9: ASTRONAVI	316
Viaggi spaziali	318
Costruire astronavi	321
Esempi di astronavi	335
Combattimento tra astronavi	346
CAPITOLO 10: MAGIA E INCANTESIMI	360
Magia	362
Lista degli incantesimi del mistico	368
Lista degli incantesimi del tecnomante	370
CAPITOLO 11: GAME MASTER	420
Avventure e campagne	422
Ambiente	429
Trappole	447
Afflizioni	452
Leggere i blocchi delle statistiche	459
CAPITOLO 12: AMBIENTAZIONE	462
Cronologia dei Mondi del Patto	466
I Mondi del Patto	468
Oltre i Mondi del Patto	502
Il Grande Oltre	510
Fazioni e organizzazioni	512
Fede e religione	522
Minacce	534
CAPITOLO 13: EREDITÀ DI PATHFINDER	538
Conversione da Pathfinder	540
Razze di Pathfinder	547
GLOSSARIO	553
MATERIALI DI RIFERIMENTO	558
INDICE	560
SCHEDA DEL PERSONAGGIO	564
SCHEDA DELL'ASTRONAVE	566







BENVENUTI IN STARFINDER

Addentrarsi in rovine aliene e scavare alla ricerca di magia perduta. Competere in astuzia con i tecnomanti al soldo di una società e il loro esercito di robot tra le strade polverose di una stazione spaziale. Mitragliare con la propria astronave un incrociatore il cui equipaggio è composto da draghi, difendere una nuova colonia da letali predatori alieni, o stabilire il primo contatto con un impero alieno precedentemente sconosciuto.

Che gli strumenti scelti siano fucili laser, armature potenziate, magia o semplicemente i propri poteri di persuasione, Starfinder GdR è un gioco di eroi destinati a cambiare il volto della galassia, avventura dopo avventura.

PER INIZIARE

In Starfinder i giocatori interpretano l'equipaggio di un'astronave impegnata a esplorare i misteri di un bizzarro universo. All'interno di questo contesto, tuttavia, non ci sono limiti ai personaggi che si possono giocare e alle storie da raccontare. Si deciderà di entrare a far parte della Società degli Starfinder per riportare alla luce tecnologie aliene, o si andrà a caccia di gloria e fortuna come mercenari per conto di una qualche corporazione? Si potrebbe giocare uno xenoguardiano che combatte per proteggere gli ecosistemi di nuovi pianeti, un mistico che lavora come investigatore sfruttando la sua capacità di lettura del pensiero, o un androide assassino con una spada magica intenzionato a redimersi da un oscuro passato. Quale che sia la missione da affrontare, i giocatori dovranno sfruttare fino in fondo la magia, le armi e le doti d'ingegno a loro disposizione per portarla a termine con successo. Ma, soprattutto, avranno bisogno l'uno dell'altro.

Prima di poter impugnare una pistola ad arco e tuffarsi in un'avventura, ci sono alcuni concetti chiave che bisogna conoscere su come viene condotta o giocata una partita di Starfinder. Se si ha già familiarità con i giochi di ruolo, si può tranquillamente saltare alla pagina successiva.

COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

Starfinder è un gioco di ruolo d'avventura da tavolo (GdR): una storia interattiva in cui un giocatore, chiamato Game Master, descrive uno scenario e propone delle sfide, mentre gli altri giocatori interpretano il ruolo di eroi in una storia di fantascienza e tentano di superare le suddette sfide. Reagendo alle situazioni in base alle personalità e capacità dei rispettivi personaggi, i giocatori contribuiscono a creare la trama della storia, man mano che l'esito di ciascuna scena (chiamata "incontro") conduce alla situazione successiva. I tiri dei dadi, combinati con le statistiche precalcolate, aggiungono un elemento di casualità e determinano se un personaggio abbia successo nelle azioni che tenta di compiere o incorra in un fallimento. Si può immaginare un GdR come una rappresentazione teatrale: i giocatori sono gli attori, mentre il Game Master è il regista. A ogni modo, per giocare non è necessario essere interpreti o narratori consumati; basta descrivere ciò che il proprio personaggio intende fare, dopodiché saranno il Game Master e le regole a fare il resto!

I giocatori

Prima di iniziare a giocare, in genere i giocatori inventano delle storie che descrivono il passato e le personalità dei rispettivi personaggi. Per quanto sia possibile interpretare più personaggi simultaneamente, in genere ci si diverte di più quando ogni giocatore ne interpreta uno, di modo che ciascuno possa calarsi appieno nel proprio ruolo. Oltre a delineare i loro personaggi, i giocatori utilizzano le regole per calcolare le statistiche numeriche che li definiscono e ne determinano le loro capacità, i punti di forza e le debolezze. Il Capitolo 2 fornisce istruzioni dettagliate

su come creare un personaggio, fornendo anche i rimandi alle regole pertinenti contenute in altri capitoli. Una delle ragioni per cui questo volume risulta così ponderoso è che contiene moltissime regole opzionali che aiutano i giocatori a personalizzare un'infinita varietà di personaggi!

Durante la partita, i giocatori descrivono le azioni effettuate dai loro personaggi. Ad alcuni giocatori piace particolarmente recitare (o "giocare di ruolo") gli eventi che si verificano, mentre altri descrivono le azioni dei loro personaggi come se raccontassero una storia. Ognuno adotta l'approccio che preferisce!

In Starfinder, molte situazioni di gioco sono gestite per mezzo di regole che ne determinano gli esiti. Quando inizia uno scontro, per esempio, le regole del Capitolo 8 spiegano come attaccare, difendersi, muoversi e così via. Tutte le regole di cui i giocatori hanno bisogno per giocare a Starfinder sono contenute in questo volume.

Il Game Master

Mentre al resto dei giocatori, in vista di una partita a Starfinder, spetta il compito di creare i personaggi, il Game Master (o GM) deve occuparsi della storia e di gestire il mondo di gioco. Il Game Master è un giocatore come gli altri, ma, per ragioni di semplicità, in questo volume e negli altri prodotti della linea Starfinder ci si riferisce a lui o lei appunto come Game Master o GM, mentre gli altri partecipanti vengono indicati semplicemente come giocatori. Il Game Master deve definire nel dettaglio le situazioni che intende proporre ai giocatori come parte della storia complessiva, valutare in che modo le azioni dei personaggi giocanti (o PG) possano ripercuotersi su quanto ha progettato, e assicurarsi di aver ben chiaro il funzionamento di regole e statistiche da applicare alle sfide che i giocatori affronteranno lungo la strada.

Molti Game Master trovano divertente e comodo far giocare avventure già pronte, in cui la trama e la preparazione di tutto quanto riguarda le meccaniche di gioco sono in gran parte già definite, e in tal caso i Cicli di Starfinder sono i prodotti perfetti per soddisfare le loro esigenze. Ad altri Game Master piace cre-

are materiali di gioco originali, mentre tanti altri combinano entrambi questi metodi. Qualunque sia l'approccio scelto, le regole presentate nel Capitolo 11 aiutano i Game Master a stabilire quali personaggi o creature rappresentino degli avversari adeguati a un certo gruppo di personaggi, e inoltre a gestire situazioni di ogni genere, dall'assenza di gravità ai pericoli ambientali, fino al bottino che dovrebbero ottenere i personaggi come ricompensa per le imprese compiute.

Durante la partita, i giocatori tirano dei dadi e utilizzano le statistiche dei loro personaggi per determinare come vengano risolte le azioni nel gioco. Proprio come un arbitro, il Game Master ha l'ultima parola sul successo o il fallimento di qualsiasi azione, e può sempre decidere di ignorare le regole se non è d'accordo con una certa interpretazione o si rende conto che una determinata interazione fra le regole sta rovinando l'atmosfera al tavolo.

Avventure senza fine

In un gioco di ruolo come Starfinder si può continuare a giocare finché il Game Master ha una storia in corso che gli interessa esplorare e far proseguire insieme ai giocatori. Una partita può durare qualche ora, se la storia è breve e autoconclusiva, o persino diversi anni. Ogni volta in cui il Game Master e i giocatori si siedono al tavolo, si svolge una sessione di gioco; la maggior parte di queste sessioni dura diverse ore. In genere il gioco si articola su molte sessioni collegate fra loro che insieme formano una storia completa, chiamata "avventura". Di solito le avventure brevi che possono essere giocate in una singola sessione vengono chiamate "avventure singole", mentre le partite che si svolgono nell'arco di diverse sessioni o si articolano su più avventure distinte ma collegate tra loro vengono definite "campagne".

COSA C'È IN QUESTO VOLUME?

Questo manuale contiene tutte le informazioni necessarie per giocare a Starfinder, a prescindere che si sia un giocatore o il Game Master. C'è chi preferisce immergersi subito nelle regole e nella creazione del personaggio partendo dal Capitolo 2, mentre altri potrebbero voler prima familiarizzare con l'ambientazione di Starfinder studiando il Capitolo 12.

Per i giocatori che vogliono creare i loro personaggi, il Capitolo 2 fornisce una spiegazione dettagliata della procedura da seguire, che include riferimenti ad altri capitoli pertinenti. A seguire, il Capitolo 3 contiene informazioni sulle razze base tra cui si può scegliere, mentre il Capitolo 4 presenta varie classi, che determinano abilità e capacità del proprio personaggio. I Capitoli da 5 a 7 contengono informazioni su come personalizzare ulteriormente le capacità e l'equipaggiamento del personaggio, mentre il Capitolo 10 tratta di magia e incantesimi per i personaggi che dispongono di risorse soprannaturali. Si possono liberamente consultare alcune o tutte queste sezioni prima di metter mano alla procedura di creazione del personaggio. Per maggiori dettagli, si veda il primo passo della Creazione del personaggio a pagina 14.

Oltre a tutto quanto c'è da sapere sulla creazione dei personaggi, questo volume contiene anche le regole per giocare a Starfinder GdR. Combattimento tattico, movimento e regole correlate

ne sono componenti importanti, così come il combattimento tra astronavi, e di queste cose si tratta nei Capitoli 8 e 9. È buona norma che i giocatori consultino questi capitoli mentre imparano a giocare a Starfinder, ed è fondamentale che il Game Master li abbia ben chiari, affinché il gioco abbia uno svolgimento fluido e le decisioni possano essere prese senza intoppi.

I Game Master dovrebbero leggere con attenzione anche il Capitolo 11, che contiene regole fondamentali per la conduzione del gioco, come quelle riguardanti gli ambienti più comuni di Starfinder e pericoli come trappole e veleni, nonché le istruzioni su come costruire gli incontri, preparare e gestire le partite, e altro ancora. Inoltre, i GM saranno interessati ad approfondire la conoscenza dell'ambientazione presentata nel Capitolo 12, mentre quelli tra loro che hanno familiarità con Pathfinder GdR e intendono includerne elementi nelle loro avventure di Starfinder, vorranno consultare il Capitolo 13, che spiega come incorporare in esse il materiale di Pathfinder.

Oltre a questo volume, servono poche altre cose per giocare e condurre una partita di Starfinder. Soprattutto, ci sarà bisogno di un Game Master preparato e di giocatori con personaggi creati in anticipo (le schede del personaggio vuote possono essere trovate in fondo a questo manuale e online sul sito giochiuniti.com). Inoltre, ci si dovrà munire di matite e di una serie di dadi a diverse facce. Ciascun dado è identificato dalla lettera "d" seguita dal numero di facce che possiede (perciò un dado a quattro facce è un d4). Ci sarà bisogno di almeno un d4, un d6, un d8, un d10, un d12 e un d20, oltre a una serie di dadi percentuali ("d%") che generano un numero compreso tra 1 e 100 (allo stesso scopo si possono utilizzare due dadi a 10 facce). Inoltre, ci sarà bisogno di una mappa per il combattimento tattico suddivisa in quadretti da 2,5 centimetri e di una per il combattimento tra astronavi con esagoni da 2,5 centimetri, oltre a segnalini o miniature per rappresentare personaggi e navi.

Non si sa bene da dove cominciare? Esistono delle apposite mappe con le griglie di cui si ha bisogno per giocare, miniature e pedine in cartoncino, oltre a dadi e altri accessori di gioco.

ALCUNI CONCETTI FONDAMENTALI

Per fruire al meglio di questo volume, è opportuno acquisire familiarità con alcuni dei termini e delle abbreviazioni principali, dato che se ne fa largo uso in tutto il manuale e fanno parte del lessico generale dei giochi di ruolo da tavolo. Per un glossario più esteso, vedi pagina 512.

1d6, d20, ecc.

Queste sigle sono abbreviazioni usate per identificare i tiri di dado e indicano quale dado tirare per determinare un numero variabile, come per esempio l'ammontare di danni inferti da un'arma. La prima cifra stabilisce quanti dadi si debbano tirare, mentre la seconda rappresenta il numero di facce che il dado o i dadi devono avere; se la prima cifra manca, si tira un solo dado. Per esempio, "tirare 2d8" significa che si devono tirare due dadi a otto facce, mentre "tirare un d20" vuol dire tirare un solo dado a 20 facce. Di tanto in tanto, può capitare di dover tirare un d3;

INTRODUZIONE

CREAZIONE
DEL
PERSONAGGIO

RAZZE

CLASSE

ABILITÀ

TALENTI

EQUIPAGG.

REGOLE
TATTICHE

ASTRONAVI

MAGIA E
INCANTESIMIGAME
MASTER

AMBIENT.

EREDITÀ DI
PATHFINDER



se non si possiede un dado a tre facce, si può tirare al suo posto un d6: un risultato di 1 o 2 equivale a un 1, un risultato di 3 o 4 si considera un 2, e uno di 5 o 6 viene equiparato a un 3.

Abbreviazioni

Starfinder adotta molti termini di gioco che si prestano a essere impiegati in forma abbreviata, come PF (Punti Ferita), PS (Punti Stamina) e PR (Punti Risolutezza). Nel caso non si conosca o non si ricordi il significato di una certa abbreviazione, esse vengono tutte spiegate nel glossario a partire da pagina 512.

Categoria

La categoria è una meccanica scalare e funziona in maniera simile al "livello"; viene utilizzata per astronavi e computer, oltre che per altri elementi.

Classe Armatura (CA)

Questo numero rappresenta quanto sia difficile per un nemico colpire un personaggio in combattimento. Un personaggio ha due valori di Classe Armatura: Classe Armatura Cinetica (CAC) e Classe Armatura di Energia (CAE).

Classe di Difficoltà (CD)

Quando una creatura effettua una prova per eseguire un determinato compito, per avere successo deve ottenere un risultato pari o superiore a questo numero.

Combattimento

In genere, con questo termine ci si riferisce al combattimento tattico tra personaggi, che si svolge su una mappa da battaglia suddivisa in quadretti e viene trattato in maniera approfondita nel Capitolo 8: Combattimento. Altrimenti, il termine può riferirsi al combattimento tra astronavi, che invece avviene su una mappa suddivisa in esagoni; il sistema in questione viene descritto dettagliatamente nel Capitolo 9.

Creatura

Una creatura è un partecipante attivo alla storia o al mondo di Starfinder. Il termine comprende personaggi giocanti (PG), personaggi non giocanti (PNG) e mostri.

Game Master (GM)

È il giocatore che interpreta le regole e controlla i vari elementi della storia e del mondo di Starfinder che i giocatori esplorano. Il GM ha il dovere di rendere il gioco equo e divertente: vuole che i giocatori alla fine raggiungano i loro obiettivi, ma dopo aver lottato lungamente e in maniera eroica contro ogni sorta di pericoli.

Giocare di ruolo

Si gioca di ruolo quando si descrivono le azioni di un personaggio, spesso recitando dal punto di vista del personaggio stesso. Quando un giocatore parla o descrive le azioni adottando la prospettiva di un personaggio, si dice che è "nel personaggio".

Incontro

È una situazione che rappresenta una sfida per i personaggi. Può trattarsi di un confronto basato sull'interpretazione in cui devono ottenere delle informazioni, di una battaglia fisica, di una trappola o un enigma, o di qualsiasi altra cosa che richieda ai giocatori di utilizzare l'ingegno o le statistiche dei loro personaggi. I personaggi guadagnano esperienza se portano a termine gli incontri.

Livello

Nell'economia del gioco un livello è un'indicazione di potenza relativa. Esistono diversi tipi di livelli. Il livello di classe rappresenta il numero dei livelli che un personaggio ha accumulato in una specifica classe. Il livello del personaggio è la somma di tutti i livelli acquisiti da un personaggio in tutte le sue classi. Il termine livello può riferirsi anche al livello di un incantesimo, al livello di un oggetto o a qualsiasi meccanica scalare ricompresa nella struttura delle regole di gioco.

Modificatore

Un modificatore è un numero che viene sommato a un tiro di dado, come un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità. Può essere positivo o negativo.

Mostro

Un mostro è un personaggio non giocante. In generale, i mostri risultano troppo strani o troppo poco intelligenti per essere personaggi giocanti, o sussistono altre ragioni per cui non possono diventarlo. Un mostro può essere un avversario o un alleato di un personaggio giocante, o ricoprire qualsiasi altro ruolo.

Personaggio giocante (PG)

Si tratta di un personaggio controllato da un giocatore.

Personaggio non giocante (PNG)

Un personaggio non giocante viene controllato dal GM allo scopo di interagire con i giocatori e contribuire a far progredire la storia.

Prova

Una prova è un tiro di d20 che può essere modificato o meno da una delle statistiche del proprio personaggio o da un altro valore. I tipi più comuni sono le prove di abilità e di caratteristica (che determinano se si riesce eseguire con successo un compito) e le prove di iniziativa (che stabiliscono il momento in cui si agisce durante un combattimento).

Punti esperienza (PE)

Questi punti, spesso chiamati semplicemente "esperienza", misurano la sempre maggior perizia maturata dal proprio personaggio per effetto delle sfide che ha superato. Quando i personaggi accumulano abbastanza punti esperienza, acquisiscono un livello o "passano di livello" (vedi Passaggi di livello a pagina 26).

Punti Ferita (PF) e Punti Stamina (PS)

I Punti Stamina rappresentano la quantità di danni che si possono sopportare prima di subire lesioni effettive, mentre i Punti Ferita indicano i danni che è possibile subire prima di perdere i sensi o morire. I Punti Stamina vengono decurtati prima dei Punti Ferita, ma è molto più facile recuperarli. Per una descrizione più dettagliata, vedi pagina 22.

Round

Nel combattimento tattico, un round è un'unità di tempo equivalente a 6 secondi nel mondo di gioco; ciascun personaggio in grado di agire può farlo quando arriva il suo turno una volta per round. Nel combattimento tra astronavi, i round si articolano in tre fasi di azioni e non corrispondono a uno specifico ammontare di tempo.

Tiro per colpire

Un tiro per colpire è un tiro di d20 che rappresenta il tentativo del proprio personaggio di colpire un'altra creatura in combattimento.

Tiro salvezza

Un tiro salvezza è un tiro di d20 che rappresenta il tentativo, da parte del proprio personaggio, di evitare o attenuare un qualche effetto dannoso.

PANORAMICA SUL GIOCO

Acquisire alcune conoscenze di base sullo svolgimento del gioco in Starfinder permette di assimilare più facilmente i dettagli delle meccaniche di gioco. Qui di seguito vengono descritti alcuni degli aspetti che emergono con maggior frequenza durante le sessioni.

Gioco di ruolo

Ogni volta in cui si parla vestendo i panni del proprio personaggio o si descrivono le sue azioni al di fuori del combattimento, si sta giocando di ruolo. Magari ci si trova nel bel mezzo di una trattativa con un mercante, o si sta descrivendo il proprio piano per intrufolarsi in una stazione di ricerca, o semplicemente si

conversa con un altro giocatore a sua volta calato "nel personaggio". Queste situazioni spesso richiedono prove di abilità, in cui un giocatore tira un dado a 20 facce e somma il modificatore derivante dall'abilità pertinente (vedi il Capitolo 5 per maggiori dettagli sulle abilità), ma possono anche comportare l'utilizzo di incantesimi o altre capacità speciali. Talvolta il gioco di ruolo può sfociare in un combattimento tattico. I Game Master dovrebbero incoraggiare i giocatori a essere creativi e intraprendenti mentre giocano di ruolo, assicurandosi nel contempo che alle loro azioni corrispondano delle conseguenze: meglio non insultare un irascibile boss del crimine se non si è pronti a vender cara la pelle!

Esplorazione

Starfinder è soprattutto una space opera: vivere l'esperienza di scoprire ed esplorare nuovi mondi è un elemento chiave del gioco. In Starfinder l'esplorazione può riguardare una singola stazione spaziale, un pianeta sconosciuto e alieno, un remoto sistema solare o le immense distese dello spazio. Si tratta di un'attività che può chiamare in causa ogni aspetto del gioco di ruolo, ma comporta sempre che il GM descriva i nuovi ed emozionanti scenari che i PG scoprono e con cui hanno la possibilità di interagire. Durante i loro viaggi in luoghi sconosciuti, i personaggi si imbattono in un'incredibile varietà di culture, ambienti e altre meraviglie e insidie. Il materiale relativo all'ambientazione presentato nel Capitolo 12 può aiutare i GM a descrivere i posti in cui si inoltrano i PG, mentre le regole contenute nel Capitolo 11 spiegano come gestire le avventure dei personaggi in luoghi strani e pericolosi, tenendo conto delle loro statistiche e capacità.

Combattimento tattico

Quando i PG affrontano o vengono avvicinati da una creatura o un personaggio, si passa al combattimento tattico. Tale fase prevede che i personaggi si muovano su una mappa da battaglia tattica, attacchino o utilizzino la magia o altre capacità speciali, e si difendano dai loro nemici. In Starfinder, per attaccare in genere si tira un dado a 20 facce, si sommano i modificatori al risultato e si confronta il totale così ottenuto con statistiche dei nemici quali la Classe Armatura, per stabilire se un certo bersaglio venga colpito o meno. Quando gli attacchi vanno a segno, i personaggi infliggono un ammontare variabile di danni che dipende dalle loro armi e statistiche. Naturalmente, il nemico può fare altrettanto! La descrizione completa delle regole tattiche di Starfinder viene presentata nel Capitolo 8.

Combattimento tra Astronavi

In uno scontro fra navi spaziali, i PG pilotano il loro veicolo su una mappa da battaglia per astronavi, tentando di manovrare per collocarsi nella posizione ottimale da cui far fuoco contro il nemico senza essere colpiti a loro volta. La descrizione completa delle regole di Starfinder sul combattimento tra astronavi è contenuta nel Capitolo 9.

INTRODUZIONE

CREAZIONE
DEL
PERSONAGGIO

RAZZE

CLASSE

ABILITÀ

TALENTI

EQUIPAGG.

REGOLE
TATTICHE

ASTRONAVI

MAGIA E
INCANTESIMIGAME
MASTER

AMBIENT.

EREDITÀ DI
PATHFINDER

ESEMPIO DI GIOCO

Owen è il Game Master di un gruppo composto da cinque giocatori impegnati nella loro avventura più recente. Rob gioca Kopupali, una meccanica lashunta di ascendenza damaya accompagnata dal suo fido drone VV-R9. Judy interpreta Kostchek, un'emissaria shirren appassionata di granate. Il personaggio di Amanda è Petal, una tecnomante ysoki sempre intenta ad armeggiare con qualcosa e amica del cuore di Obozaya, la minacciosa soldatessa vesk di James. A completare il gruppo c'è Crix, il solarian umano di Jason, egocentrica stella di varie trasmissioni in stile reality.



Gli eroi hanno firmato un contratto con la AbadarCorp, assumendo l'incarico di esplorare un antico tempio su un mondo scoperto recentemente e riportare indietro una misteriosa macchina, che le prime ricognizioni suggeriscono essere custodita nel cuore del santuario. Ai personaggi sono giunte anche delle voci secondo cui potrebbero non essere l'unica squadra alla ricerca dell'artefatto...



Vi trovate in un lungo e buio corridoio, le cui pareti sono ricoperte da strani motivi a forma di tentacoli. All'estremità opposta rispetto a voi c'è una porta.



Crix: Vado davanti, così il bagliore della mia arma stellare può illuminare l'area.



Petal: Ehi, Crix? Sai che alcuni di noi riescono a vedere al buio, vero? La tua luce in pratica è un gigantesco segnale che recita "venite a mangiarmi".



Obozaya: Sono la combattente più forte; l'onore di andare per prima è mio. Mi avvicino alla porta.



Mentre ti avvicini, ti accorgi che la porta è dotata di una sorta di complesso meccanismo di chiusura, formato da punte e ingranaggi.



Obozaya: Non c'è onore qui. Solo la serratura di un cordero.



Kopupali: Eccomi. Obo, ci penso io. Studio la serratura e tento di scassinarla.



Molto bene. Tira una prova di Ingegneria.

Kopupali tira un d20 e ottiene 12. Quindi somma il suo modificatore di Ingegneria, ossia +9, per un totale di 21. Il GM consulta i suoi appunti, da cui risulta una Classe di Difficoltà 20 per la serratura; questo significa che il risultato ottenuto da Kopupali nella prova è abbastanza alto da consentirle di aprire la porta.



Riesci a distinguere uno schema nelle rune e premi tre di esse in sequenza. In questo modo, la porta scorre all'indietro e quindi di lato, aprendosi su una nuova stanza.



Obozaya: Ora l'onore è mio! Entro.

Il GM disegna una grande stanza sulla mappa da battaglia, con diverse alcove e una seconda porta che conduce fuori.



Obo, una volta dentro vedi una stanza con il soffitto a 6 metri d'altezza e una balconata avvolta dalle ombre a metà parete. Al centro c'è una statua che sembra un gigantesco volatile con dei tentacoli al posto delle ali e tre

grandi gemme verdi per occhi. Accasciato al suolo nelle sue vicinanze c'è un cadavere umanoide con indosso un'armatura moderna. Il resto di voi entra nella stanza?

I giocatori si consultano e decidono di entrare. Il GM chiede loro di piazzare le miniature sulla griglia da battaglia per indicare le rispettive posizioni.



Kostchek: Esamino il cadavere. Riconosco qualcosa?

Tira una prova di Scienza Biologica e una di Cultura.



La prova di Scienza Biologica serve a stabilire che genere di creatura fosse un tempo il cadavere, mentre quella di Cultura è diretta a verificare se Kostchek riconosca il suo abbigliamento o altri segni identificativo di una cultura. Kostchek tira un d20 per ciascuna prova e somma i suoi modificatori corrispondenti, totalizzando 7 nella prova di Scienza Biologica (non un buon risultato) e 23 in quella di Cultura. Il GM decide che la prima fallisce, mentre la seconda viene superata.



A dire il vero, ai tuoi occhi tutti i mammiferi tendono a somigliarsi, ma capisci che a questo in particolare hanno sparato, e riconosci il simbolo sulla sua armatura: era un membro della Legione del Fuoco Celeste.



Kostchek: Lo dico agli altri. Pensate che siano loro i nostri concorrenti?



Petal: Nah, i Legionari non saccheggiano i templi: un'incombenza del genere la lasciano a noi soldataglia.



Tira una prova di Percezione.

Petal tira un d20 e ottiene 12, dopodiché somma il suo modificatore di Percezione +3, per un totale di 15. Sulla statua c'è una trappola magica che Petal potrebbe notare e pertanto evitare, ma dato che la CD imposta dalla trappola alle prove di Percezione è 20, la tecnomante non si accorge della sua presenza e la fa scattare. La trappola è progettata per attivarsi la prima volta in cui viene toccata da una creatura, scagliando fulmini che si arcuano dagli occhi della statua e infliggono 2d6 danni da elettricità a chi l'ha innescata. Il GM tira 2d6 e ottiene un totale di 5, ma la trappola concede un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni: se Petal lo supera, riesce a spostarsi in tempo dalla traiettoria dei fulmini evitando il grosso dei danni.



Quando tocchi la statua, le gemme che ha al posto degli occhi avvampano e nella stanza risuona un grido spettrale. Fammi un tiro salvezza su Riflessi.



Petal: Accidenti! Ci risiamo!

Petal tira un d20 e ottiene 6, a cui somma il suo modificatore al tiro salvezza su Riflessi +3, per un totale di 9: non abbastanza da superare la CD prevista dalla trappola per il suddetto tiro salvezza, ossia 15.



Dai cristalli esplodono dei fulmini verdi che ti scagliano attraverso la stanza e ti fanno rizzare tutto il pelo. Subisci 5 danni da elettricità.



Kopupali: Bell'acconciatura, Rattina.



Petal: Insolente! E poi, a mia discolpa, quelle gemme luccicavano.



Sentite il rumore di passi che si avvicinano di corsa dal corridoio opposto. All'improvviso una dozzina di goblin con indosso tute ambientali corazzate fa irruzione nella stanza!



Petal: Goblin? Qualcuno ha mandato dei goblin a recuperare l'artefatto?



Kopupali: Beh, la AbadarCorp ha mandato un ratto.

È tempo di combattere! Tirate le prove di iniziativa.



Per determinare l'ordine del combattimento, ognuno dei giocatori tira un d20 e somma il suo modificatore di iniziativa. Il GM fa altrettanto per i goblin considerati come gruppo. Ora che il combattimento è cominciato, i risultati delle prove di iniziativa determinano l'ordine in cui i vari partecipanti possono effettuare le rispettive azioni fino alla fine dello scontro. Il GM dà inizio al primo round di combattimento facendo agire chi ha ottenuto il conteggio di iniziativa più alto, dopodiché procede in ordine decrescente. Obozaya ha totalizzato 18, Crix 12, i goblin 10, Kostchek 8, Kopupali 7 e Petal 3.



Obo, vai tu per prima.



Obozaya: Tolgo la sicura al mio fucile automirante e sparo al goblin più vicino!

Obozaya tira un d20 e ottiene 13. Aggiunge il suo bonus +5 agli attacchi con la suddetta arma e totalizza 18. Visto che il fucile spara proiettili e infligge danni perforanti, prende a bersaglio la Classe Armatura Cinetica del goblin, che in questo caso è 11. Dal momento che il risultato del tiro per colpire è pari o superiore alla CAC del bersaglio, il colpo va a segno! Il GM dice a Obo di tirare i danni, perciò lei tira 1d6 e ottiene 2 (i danni inferti dall'arma) a cui somma 3 per effetto della sua specializzazione nell'arma, per un totale di 5 danni.



Il tuo proiettile perfora la spalla del goblin, ma in un modo o nell'altro riesce a rimanere in piedi.



Obozaya: Ahaha! Il primo sangue è mio!



Crix, tocca a te!



Crix: Kopupali, assicurati che il tuo drone mi inquadri a dovere mentre corro in avanti e decapito uno di questi malvagi goblin con la mia lama stellare! I miei fan adoreranno tutto questo.

Crix conta sulla griglia da battaglia i quadretti da 1,5 metri che lo separano dal goblin più vicino. Il percorso più veloce prevede di attraversare in linea retta 2 quadretti e procedere quindi in diagonale per altri 2. Muoversi attraverso un quadretto costa 1,5 metri di movimento, mentre gli spostamenti in diagonale costano 4,5 metri ogni 2 quadretti, perciò il suo movimento totale è di 7,5 metri, comunque al di sotto del suo massimo di 9 metri. Crix riesce quindi a raggiungere il goblin più vicino in questo round. Tira un d20 per attaccare e ottiene 5; dato che la sua è un'arma da corpo a corpo (o "da mischia"), somma il suo bonus di attacco base +3 e il suo modificatore di Forza +3, per un totale di 11: appena quanto basta per colpire la CAC del goblin, pari appunto a 11! Crix tira quindi 1d6 per i danni della sua arma, aggiunge di nuovo il suo modificatore di Forza e somma il bonus derivante dalla sua specializzazione nell'arma, per un esorbitante totale di 11 danni.



Squarci l'armatura del goblin come se fosse fatta di gelatina! Assume un'espressione sbigottita e poi crolla a terra.



Crix: Mi giro verso la telecamera e mi metto in posa con la mia scintillante lama dorata, quindi sussurro la mia battuta: "Come oro puro!"



Non montarti troppo la testa, perché ora è il turno dei goblin. E visto che ti sei appena dimostrato una minaccia, il più grosso viene a cercare proprio te! In qualche modo si è impossessato di un voluminoso fucile laser, con cui prende la mira.

Il GM tira per colpire con il primo goblin, utilizzando la Classe Armatura di Energia di Crix dato che l'arma è un laser, e ottiene un 20 naturale. È un colpo critico! Il GM tira due volte i normali dadi di danno, ossia 2d8 invece di 1d8, ricavandone un 13 a cui somma 1d6 danni da combustione (per i quali ottiene 2). Crix subisce immediatamente 13 danni più i 2 da combustione, che gli verranno inferti ogni round finché il fuoco non verrà estinto.



Crix, quel laser ti colpisce proprio all'altezza della tua mandibola perfetta. Subisci 15 danni e gli orpelli decorativi sulla tua armatura si fondono e prendono fuoco: d'ora in avanti subirai 2 ulteriori danni ogni round successivo finché non estinguerai le fiamme. Sei ancora in piedi?

Crix controlla la sua scheda del personaggio. Ha 11 Punti Stamina e 9 Punti Ferita. Come prima cosa sottrae i danni dai suoi Punti Stamina, esaurendoli tutti e 11, dopodiché detrae i 4 danni rimanenti dai suoi Punti Ferita, restando con 0 Punti Stamina e 5 Punti Ferita.



Crix: Uff! Appena appena. Grido, "Il mio viso! Il mio bel viso!"



Kostchek: Tieni duro, Crix... i tuoi ammiratori hanno bisogno di te!



Crix: Kostchek, se non dovessi farcela... fa' in modo che i miei capelli siano a posto...

INTRODUZIONE

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

RAZZE

CLASSE

ABILITÀ

TALENTI

EQUIPAGG.

REGOLE TATTICHE

ASTRONAVI

MAGIA E INCANTESIMI

GAME MASTER

AMBIENT.

EREDITÀ DI PATHFINDER