

# PATHFINDER®



## PATHFINDER SECONDA EDIZIONE MANUALE DI GIOCO

AGGIORNAMENTO  
Versione 1.0 del 20-07-2020

### CAPITOLO 2: STIRPI E BACKGROUND

#### GOBLIN

Pag. 44: Nel lignaggio dei goblin Goblin Denti di Rasoio, nell'ultima frase sostituisci il tratto senz'armi con il tratto disarmato.

#### BACKGROUND

Pag. 35: Nel background Addestratore di Animali sostituisci l'ultima frase con "Ottieni il talento di abilità Ammaestrare Animali."

### CAPITOLO 3: CLASSI

#### ALCHIMISTA

Pag. 72: Nell'azione Alchimia Rapida aggiungi il tratto "maneggiare".

#### BARBARO

Pag. 85: In Colosso Superiore, sostituisci la seconda frase con "Il tuo grado di competenza nei tiri salvezza su Tempra aumenta a leggendario."

#### CHIERICO

Pag. 132: Nelle dottrine Ecclesiastico e Soldato della Fede, la Quinta Dottrina si ottiene al 15° livello.

Pag. 137: Nel talento Sostegno Condiviso considera solo il tratto "chierico".

#### MAGO

Pag. 172: Nel riquadro Esempio di Mago, alla voce Punteggi di Caratteristica sostituisci "Carisma" con "Saggezza".

### CAPITOLO 4: ABILITÀ

Pag. 247: Nell'azione Nascondere un Oggetto sostituisci il tratto movimento con il tratto maneggiare.

### CAPITOLO 6: EQUIPAGGIAMENTO

Pag. 265: Nel talento Parare con lo Scudo, sostituisci l'ultima frase della descrizione con "Sia tu sia lo scudo subite qualsiasi altro danno rimanente, con la possibilità che lo scudo si rompa o vada distrutto."

Pag. 278: Negli Attacchi Senz'Armi, sostituisci la terza frase con: "Gli attacchi senz'armi possono appartenere ad un gruppo di armi (pag. 280), hanno il tratto delle armi disarmato e possono avere altri tratti delle armi (pag. 282)."

Pag. 280: Nella Tabella 6-6: Attacchi Senz'Armi, sostituisci, alla voce Pugno, sostituisci il tratto dell'arma senz'armi con il tratto disarmato.

Pagg. 281-282: Nella Tabella 6-8: Armi a Distanza modifica il valore della colonna Volume come indicato di seguito:

Tabella 6-8: Armi a Distanza

Armi Semplici	Volume
Balestra	1
10 Quadrelli	L
Balestra a Mano	L
10 Quadrelli	L
Balestra Pesante	2
10 Quadrelli	L
Cerbottana	L
10 Dardi per Cerbottana	L
Fionda	L
10 Proiettili per Fionda	L
Armi da Guerra	Volume
Arco Corto	1
10 Freccie	L
Arco Corto Composito	1
10 Freccie	L
Arco Lungo	2
10 Freccie	L
Arco Lungo Composito	2
10 Freccie	L
Armi da Guerra Non Comuni	Volume
Bastone Fionda Halfling	1
10 Proiettili per Fionda	L

**Pag. 283:** Sostituisci il tratto **Senz'armi** con il seguente tratto **“Disarmato:** Un attacco con il tratto disarmato usa il tuo corpo anziché un'arma vera e propria. Un attacco con il tratto disarmato non è un'arma, anche se è categorizzato con le armi ai fini dei gruppi di armi e può avere altri tratti delle armi. Dato che è parte del tuo corpo, un attacco con il tratto disarmato non può essere Disarmato. Inoltre, non occupa una mano, dato che i pugni o qualsiasi altra appendice prensile seguono le stesse regole delle armi con mano libera.”

**Pag. 284:** Nella sezione Effetti di Specializzazione del Critico aggiungi quanto segue **“Piccone:** L'arma trafigge brutalmente il bersaglio che subisce 2 danni aggiuntivi per dado di danno dell'arma.”

**Pag. 288:** Nella Tabella 6-9: Equipaggiamenti da Avventura, sostituisci il “Cannocchiale pregiato (livello 4)” con “Cannocchiale raffinato (livello 4)”.

## CAPITOLO 7: INCANTESIMI

**Pag. 303:** Riquadro Sostituzione di Componenti.

Nel secondo paragrafo sostituisci la frase dopo la parentesi con “puoi sostituire qualsiasi componente materiale richiesto dall'incantesimo usando invece il focus divino come componente focus.”

Nel terzo paragrafo sostituisci la frase dopo la parentesi con “puoi sostituire qualsiasi componente materiale richiesto dall'incantesimo usando invece il focus primevo come componente focus.”

**Pagg. 307-315:** Nelle Liste degli Incantesimi Arcani, Divini, Occulti e Primevi, sostituisci il nome dell'incantesimo di 10° livello **Ricare**<sup>N</sup> con **Ricostruire**<sup>N</sup>.

**Pag. 316:** In *allucinazione catastrofica*, nella seconda frase della descrizione modifica il tipo di danno in “11d6 danni mentali”.

**Pag. 329:** In *dardo incantato*, sostituisci la voce Bersagli con “Bersagli 1 creatura”.

**Pag. 350:** In *leggere nella mente*, sostituisci il tratto linguistico con il tratto divinazione.

**Pag. 356:** In *muro di forza*, sostituisci il tratto fuoco con il tratto forza.

**Pag. 374:** Nel riquadro Azioni di Scudo, sostituisci l'ultima frase della reazione Parare con lo Scudo con “Sia tu sia lo scu-

do subite qualsiasi altro danno rimanente, con la possibilità che lo scudo si rompa o vada distrutto.”

**Pag. 377:** In *sparizione*, elimina la frase “Intensificato (+1) Il danno aumenta di 2d6.” in fondo alla descrizione.

**Pag. 386:** In *contro esibizione*, sostituisci la voce Innesco con “Innesco Tu o 1 alleato entro 18 metri effettuate un tiro salvezza contro un effetto uditivo o visivo”

**Pag. 381:** In *tocco gelido*, alla voce Creatura Vivente dell'elenco puntato, cambia la prima frase in “L'incantesimo infligge un ammontare di danni di tipo negativo pari a 1d4 più il tuo modificatore di caratteristica dell'incantatore.”

**Pag. 388:** In *allontanare la morte*, alla voce Lancio aggiungi “(somatico)” a fine riga. Sostituisci la voce Intensificato con “Intensificato (+1) L'ammontare della guarigione aumenta di 1d6.”

**Pag. 403:** In *esplosione ki*, nella seconda e terza frase della descrizione sostituisci “colpo ki” con “esplosione ki”.

## CAPITOLO 10: GAME MASTER

**Pag. 511:** Nella Tabella 10-10: Ricchezze del Personaggio, sostituisci la Somma Forfettaria indicata per il livello 20 con 112.000 mo.

## CAPITOLO 11: ARTIGIANATO E TESORI

**Pag. 547:** Nell'arma di argento di qualità alta, sostituisci il Requisito di Fabbricazione indicato con argento.

## GLOSSARIO E INDICE

**Pag. 630:** Sostituisci “concentrato (tratto)” con “concentrazione (tratto)”.

**Pag. 639:** Nel tratto vegetale, sostituisci la prima frase con “Le creature vegetali hanno il tratto vegetale e si distinguono dalle piante normali.”

## DOMANDE FREQUENTI

**D:** Quanti Punti Ferita si devono infliggere per ottenere un danno massiccio con un singolo colpo?

**R:** Se non diversamente indicato, si devono infliggere il doppio o più dei Punti Ferita massimi.

## OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents

may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Core Rulebook (Second Edition)** © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

**Pathfinder Core Rulebook (Second Edition), First Printing, Update 1.0** © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Lyz Liddell, and Mark Seifter.

**Pathfinder Manuale di Gioco (Seconda Edizione, Prima Stampa, Update 1.0)** © 2020, Giochi Uniti Srl; Autore: Umberto Boni.