



PATHFINDER SECONDA EDIZIONE

GUIDA ALLA CONVERSIONE

v. 1.0 - Data di Pubblicazione: 8/01/2019
di Jason Bulmahn

La prima edizione di Pathfinder è un gioco solido che mette a tua disposizione 10 anni di regole e opzioni, offrendoti un profondo catalogo di stirpi, classi, talenti, incantesimi, oggetti magici e creature a cui attingere quando si creano personaggi e storie per la nuova edizione del gioco. Benché convertire alcune scelte dei personaggi e creature per usarle nella Seconda Edizione sia relativamente semplice, la conversione di alcune opzioni richiederà dell'ingegnosità, una buona comprensione delle nuove regole e un po' d'immaginazione.

Pathfinder Seconda Edizione attinge dalle stesse fonti d'ispirazione della Prima Edizione e prova a mantenere inalterate molte delle convenzioni basilari del gioco, ma molte delle sue regole rappresentano una deviazione significativa da quelle della Prima Edizione. Unificare le competenze in una sola formula, ad esempio, significa che le molte formule disparate della Prima Edizione (come i bonus ai tiri salvezza e agli attacchi) non sono così semplici da convertire. Ciò detto, la struttura della Seconda Edizione è pensata per raggiungere risultati approssimativamente simili in modo da offrirvi un'esperienza di gioco familiare.

Questa guida offre consigli su come convertire regole per la vostra partita. La maggior parte di queste conversioni si fondano sul giudizio e sul confronto, e di conseguenza dovresti lavorare insieme al tuo gruppo per assicurarti che qualsiasi soluzione adottata abbia il consenso di tutti. Potresti voler riservare questo processo soltanto alle parti più importanti di questa campagna, sostituendo il contenuto delle regole esistenti della Seconda Edizione ogni qualvolta ciò sia possibile. Ovviamente, il gioco è il tuo: aggiungi e sottrai qualsiasi cosa di cui tu abbia bisogno per raccontare la tua storia.

COSA QUESTA GUIDA NON È

Le differenze tra la prima e la seconda edizione di Pathfinder sono abbastanza significative da impedire la conversione dall'una all'altra cambiando qualche numero e aggiornando un paio di termini, quindi una formula di conversione diretta è impossibile. Lo scopo di questa guida, al contrario, consiste nell'aiutarti a comprendere come ricreare nel modo migliore gli elementi di cui hai bisogno per continuare la tua storia.

CONVERTIRE PERSONAGGI GIOCANTI

A seconda del personaggio che stai convertendo, questo processo potrebbe risultare relativamente semplice. Se la classe del tuo personaggio è presente nel *Manuale di Gioco* della Seconda Edizione, puoi semplicemente ricostruire il personaggio usando le nuove regole, selezionando qualunque talento o capacità di classe si avvicini maggiormente alla tua idea originale. A meno che tu non stia anche convertendo talenti e altre opzioni, potresti dover costruire una versione leggermente modificata del tuo personaggio finché non sarà disponibile più materiale per giocatori.

Le regole degli archetipi (collocate alla fine del Capitolo 3) potrebbero benissimo aiutarti a realizzare parecchi concetti di personaggio. Ancora meglio, esse potrebbero consentirti di esplorare un nuovo concetto di personaggio in una varietà di modi. Prendi l'idea di un feroce druido mutaforma che preferisce combattere con denti e artigli piuttosto che spendere molto tempo a lanciare incantesimi: potresti facilmente costruire questo personaggio come un druido dell'ordine del selvaggio, ma potresti fare un ulteriore passo avanti cominciando come barbaro con l'istinto animale e poi selezionare l'archetipo druido per aggiungere un pizzico di sapore druidico.

Convertire un personaggio la cui classe non si trova nel *Manuale di Gioco* è più impegnativo. A meno che il vostro GM non voglia svolgere un serio lavoro di conversione, la cosa migliore è emulare i privilegi e le capacità del personaggio usando quelle di altre classi e archetipi. La Tabella 1 elenca ogni classe di Pathfinder Prima Edizione che non si trova nel *Manuale di Gioco* della Seconda Edizione ed offre suggerimenti su come ricreare alcune delle loro capacità più iconiche. Le classi contrassegnate da un asterisco (*) sono molto difficili da convertire utilizzando le regole attualmente disponibili, quindi per il momento potrebbe essere preferibile trovare un modo completamente diverso di rappresentare quei personaggi.

Tabella 1: Convertire Classi

Classe	Suggerimenti per la Conversione
Arcanista	Stregone con il talento evoluzione arcana, mago con la tesi rimpiazzo di incantesimi
Attaccabrighe	Monaco con l'archetipo guerriero, guerriero con l'archetipo monaco
Cacciatore	Ranger con l'archetipo druido, druido con l'archetipo ranger
Cavaliere	Campione con l'alleato divino destriero, guerriero con l'archetipo cavaliere (da Pathfinder Playtest: Manuale di Gioco)
Cineta	Stregone con la linea di sangue elementale
Convocatore*	Stregone con l'archetipo ranger e un compagno animale, druido con l'ordine dell'animale
Fattucchiere	Mago con un famiglio, stregone con la linea di sangue megera
Inquisitore	Chierico sacerdote guerriero con l'archetipo canaglia, campione liberatore con l'archetipo canaglia
Intrepido	Canaglia con l'archetipo guerriero, canaglia con il racket ladro, guerriero con talenti per combattere con una mano libera
Investigatore*	Canaglia con l'archetipo alchimista
Iracondo di Stirpe	Barbaro con l'archetipo stregone, stregone con l'archetipo barbaro
Magus	Mago con l'archetipo guerriero, guerriero con l'archetipo mago, entrambi con il talento Incantare Arma
Medium*	Bardo con l'archetipo chierico e la capacità di scambiare le dedizioni dell'archetipo una volta al giorno (col permesso del GM)
Mesmerista	Bardo con l'archetipo canaglia
Occultista*	Bardo con l'archetipo mago
Oracolo	Stregone con una linea di sangue che conferisca la lista degli incantesimi divina
Parapsichico	Bardo, stregone con una linea di sangue che conferisca la lista degli incantesimi occulta
Pistolero*	Ranger con il vantaggio del cacciatore precisione e focus sulle armi a distanza
Predatore	Canaglia con l'archetipo ranger, ranger con l'archetipo canaglia
Sacerdote Guerriero	Chierico con la dottrina sacerdote guerriero
Scaldo	Barbaro con l'archetipo bardo, bardo con l'archetipo bardo
Sciamano*	Druido con l'archetipo stregone o con l'archetipo chierico e domini che cambiano una volta al giorno (col permesso del GM)
Shifter	Barbaro con l'istinto animale, druido con l'ordine del selvaggio
Spiritista*	Chierico con l'archetipo bardo, druido con l'ordine dell'animale
Vigilante	Canaglia con l'archetipo mago, guerriero con l'archetipo canaglia

STIRPI

Pathfinder Prima Edizione offre una vasta gamma di razze tra cui scegliere, ma nella Seconda Edizione la tua scelta di una stirpe presenta scelte aggiuntive per determinare quali capacità e addestramento tu riceva dalle tue origini. Se la stirpe di tua scelta non è presente nel *Manuale di Gioco* (o in *Pathfinder Presagi Perduti: Atlante*, in prossima uscita) dovrai fare un po' di lavoro per utilizzarla in Pathfinder Seconda Edizione.

Prima di tutto, i bonus e le penalità ai punteggi di caratteristica di una razza della Prima Edizione si traducono in aumenti e difetti (limitatamente a un solo aumento o difetto per ogni singolo punteggio di caratteristica, anche se la razza forniva bonus o penalità superiori a 2). I Punti Ferita forniti da una stirpe vengono generalmente determinati dalla robustezza della stirpe, con 8 che rappresenta la media. La maggioranza degli altri tratti conferiti da una razza nella Prima Edizione, nella Seconda Edizione viene tradotta in una o più scelte. Se il tratto è inerentemente fisico e rappresenta qualcosa di innato, si trasforma in un talento. Lavora con il tuo GM per determinare se uno qualunque di tali tratti debba essere riservato a un talento di stirpe di più alto livello, usando le stirpi esistenti come guida.

ARCHETIPI

Gli archetipi sono una componente del regolamento importante in Pathfinder Seconda Edizione, e sebbene il *Manuale di Gioco* contenga solo le regole per 12 archetipi multiclasse, c'è molto spazio per aggiungere ulteriori archetipi in futuro.

Per adesso ci sono due metodi per convertire un archetipo della Prima Edizione. Se esso fosse fortemente legato alla classe, potresti considerare di creare uno o due talenti di classe emblematici del tema dell'archetipo: rendere disponibili tali talenti alla classe è un modo semplice per aggiungere di nuovo quel certo loro sapore al gioco. Questo è il metodo di gran lunga più semplice, nonché quello che noi raccomandiamo.

Se l'archetipo è una parte veramente importante della tua storia, tuttavia, puoi costruirlo come archetipo della Seconda Edizione con una lista di talenti, simili a quelli presenti nel *Manuale di Gioco* o in altre fonti, come *Pathfinder Presagi Perduti: Atlante*. Questo è un compito impegnativo e dovrebbe essere intrapreso con cautela, dal momento che un archetipo può realmente sbilanciare un personaggio. Tutti gli archetipi dovrebbero cominciare con un talento di dedizione, che impedisce al personaggio di prendere talenti da un altro archetipo finché non seleziona un numero minimo di altri talenti dal primo archetipo (solitamente tre). Qualsiasi privilegio di classe alternativo dell'archetipo della Prima Edizione dovrebbe essere valutato e convertito in talenti, usando il livello in cui un personaggio avrebbe ottenuto il nuovo privilegio come una linea guida per determinare il livello del talento corrispondente. Tutti i talenti dopo quello di dedizione sono di almeno 4° livello e sono sempre di un livello di numero pari. Guarda i talenti correlati delle altre classi per avere dei buoni esempi da cui attingere e considera l'opzione di limitarti a copiarli nel tuo archetipo al livello esistente.

TALENTI E INCANTESIMI

Per farla breve, convertire talenti e incantesimi della Prima Edizione a Pathfinder Seconda Edizione è più un'arte che una scienza, giacché non ci sono regole ferree su come quegli elementi del regolamento rientrino nel gioco. A meno che non siano assolutamente vitali per un concetto o una storia, dovresti provare a trovare dei sostituti per questi elementi attingendo dal materiale pubblicato della Seconda Edizione piuttosto che provare a convertirli dalla Prima Edizione. Ma se la conversione è la tua unica opzione, ecco alcune linee guida che puoi seguire.

La maggior parte dei talenti della Prima Edizione che conferiscono capacità di combattimento adesso sono parte di una classe; soltanto le opzioni più semplici diventano talenti generali. Se questi talenti di Prima Edizione richiedono una catena di altri talenti per accedervi (e quindi solitamente conferiscono capacità più potenti), nella Seconda Edizione sono quasi sempre stati trasformati in talenti di più alto livello. In ogni caso, puoi verificare l'effettivo bilanciamento di un talento comparandolo con altri talenti di livello simile. Se tu sceglieresti sempre il nuovo talento invece che una qualsiasi delle opzioni esistenti, questo significa che il livello del talento dovrebbe essere più alto di 1 o 2 livelli (ripeti quest'analisi finché il talento non è più l'opzione migliore).

Riguardo agli incantesimi, il livello di un incantesimo della Prima Edizione dovrebbe essere impostato al livello più alto che ha nelle liste di incantesimi di tutte le classi nella Prima Edizione. Se l'incantesimo era originariamente per soli paladini o ranger, considera la possibilità di renderlo invece un incantesimo focalizzato fornito da un talento. Nota che quasi tutti gli incantesimi che conferiscono un bonus a una statistica nella Prima Edizione hanno subito una leggera diminuzione dei bonus concessi, che adesso sono quasi sempre dello stesso tipo (bonus di status). Incantesimi come *eroismo* e *loquacità* sono grandi esempi di come incantesimi del genere siano cambiati. Infine, acquisisci domestichezza con le quattro essenze della magia per determinare su quale lista un incantesimo dovrebbe trovarsi e assicurarti che sia bilanciato rispetto agli altri incantesimi del suo livello su quelle liste. Come per i talenti, se un incantesimo è migliore di tutte le altre opzioni del suo livello, allora il suo livello dovrebbe probabilmente essere più alto.

Una nota aggiuntiva sugli incantesimi è che ogni aspetto di un incantesimo soggetto a scalare nella Prima Edizione dovrebbe essere rappresentato nella Seconda Edizione attraverso l'intensificazione: l'incantesimo ha un effetto superiore solo se viene lanciato a un livello più alto. Questo vale anche per le versioni migliorate degli incantesimi: ora esse sono quasi sempre aggiunte come versione intensificata dell'incantesimo base. Per esempio, gli incantesimi della Prima Edizione *cura ferite leggere*, *cura ferite moderate* e simili sono tutti combinati negli incantesimi della Seconda Edizione *guarire*, che scala ad ogni livello.

OGGETTI MAGICI

Molti oggetti magici della Prima Edizione richiedono una significativa quantità di riprogettazione per integrarsi armoniosamente con gli altri di Pathfinder Seconda Edizione, quindi i GM dovrebbero prestare attenzione a convertire solo quelli che sono d'importanza critica per la campagna.

Puoi decidere il livello di un oggetto determinando il livello medio in cui un PG della Prima Edizione avrebbe potuto acquisire l'oggetto. Questo solitamente avviene non prima del livello in cui il valore dell'oggetto è pari a circa il 25% della ricchezza totale del personaggio (vedi Tabella 2 a pag. 4 per una suddivisione rapida). Dovrai poi confrontare questo livello con quello di altri oggetti di tipo e livello simili nella Seconda Edizione, per vedere se corrispondano.

Se l'oggetto è un'arma o un'armatura, dovrai cambiare i suoi bonus in modo che essi siano in linea con il nuovo sistema, riducendo il valore e aggiungendo una versione della runa *poderosa* o *resiliente* come appropriato (vedi Tabella 2 per una guida). Altre proprietà possono essere convertite facilmente, ma il limite sulle rune potrebbe avere un impatto su ciò che puoi fare con l'oggetto.

Se l'oggetto è uno di quelli che fornisce un bonus alle abilità, il bonus di oggetto massimo fornito nella versione della Seconda Edizione dovrebbe essere in linea con altri oggetti della nuova edizione, che forniscono bonus a un ritmo più lento (di nuovo, vedi Tabella 2 per una guida). Inoltre, oggetti simili dovrebbero sempre includere un effetto continuativo speciale o una capacità attivabile per assicurarsi che forniscano qualcosa in più di un semplice incremento numerico.

Potresti aver notato che alcuni oggetti sono molto limitati o non esistono affatto in Pathfinder Seconda Edizione. La mag-

gior parte di questi oggetti sono quelli che non facevano altro che aumentare i punteggi di caratteristica, la classe armatura e i tiri salvezza di una creatura. Nel caso degli incrementi dei punteggi di caratteristica, essi dovrebbero quasi certamente essere rimossi o resi simili ad altri oggetti apex di alto livello. Nel caso degli altri bonus, dovresti probabilmente rimuoverli e sostituirli con qualcosa di più interessante da usare durante la partita.

Per esempio, immaginiamo tu abbia un anello che nella Prima Edizione forniva un bonus ai tiri salvezza su Tempra e che quell'anello fosse vitale per la tua partita. Nella Seconda Edizione, invece che limitarsi a formare un bonus, quell'oggetto potrebbe consentire a chi lo indossa di attivarlo una volta al giorno per trasformare un fallimento critico in un tiro salvezza su Tempra in un fallimento normale, consentendo così a chi lo indossa di evitare degli effetti molto spiacevoli.

Tabella 2: Conversione Oggetti

Prezzo Appross. Prima Edizione	Livello Seconda Edizione	Prezzo Appross. Seconda Edizione	Bonus Abilità Seconda Edizione	Bonus Arma e Runa Poderosa Seconda Edizione	Bonus Armatura Seconda Edizione e Runa Resiliente
100 mo	1	15 mo	-	-	-
500 mo	2	30 mo	-	+1	-
750 mo	3	55 mo	+1	+1	-
1.500 mo	4	90 mo	+1	Poderosa +1	-
2.625 mo	5	150 mo	+1	Poderosa +1	+1
4.000 mo	6	230 mo	+1	Poderosa +1	+1
5.875 mo	7	340 mo	+1	Poderosa +1	+1
8.250 mo	8	475 mo	+1	Poderosa +1	Resiliente +1
11.500 mo	9	650 mo	+2	Poderosa +1	Resiliente +1
15.500 mo	10	950 mo	+2	Poderosa +2	Resiliente +1
20.500 mo	11	1.300 mo	+2	Poderosa +2	Resiliente +2
27.000 mo	12	1.900 mo	+2	Poderosa superiore +2	Resiliente +2
35.000 mo	13	2.800 mo	+2	Poderosa superiore +2	Resiliente +2
46.000 mo	14	4.200 mo	+2	Poderosa superiore +2	Resiliente superiore +2
60.000 mo	15	6.100 mo	+2	Poderosa superiore +2	Resiliente superiore +2
80.000 mo	16	9.300 mo	+2	Poderosa superiore +3	Resiliente superiore +2
100.000 mo	17	14.000 mo	+3	Poderosa superiore +3	Resiliente superiore +2
130.000 mo	18	22.000 mo	+3	Poderosa superiore +3	Resiliente superiore +3
170.000 mo	19	36.000 mo	+3	Poderosa maggiore +3	Resiliente superiore +3
220.000 mo	20	64.000 mo	+3	Poderosa maggiore +3	Resiliente superiore +3

CONVERTIRE AVVENTURE

L'ambientazione di Pathfinder Seconda Edizione è fondamentalmente la stessa della Prima Edizione, eccetto che la data è stata spostata in avanti e si sono verificati eventi aggiuntivi. Ciò rende la conversione della maggior parte delle avventure relativamente semplice. Innanzitutto sostituisci le creature e le trappole con i blocchi statistiche delle creature corrispondenti di *Pathfinder Bestiario* e i blocchi statistiche delle trappole del *Manuale di Gioco*. Poi esamina l'avventura per assicurarti che tutte le CD di abilità o tiri salvezza corrispondano a quelle del *Manuale di Gioco*, usando la Tabella 10-4 per la maggior parte delle CD delle abilità e la Tabella 10-5 per la CD di incantesimi e trappole (entrambe le tabelle si trovano a pagina 503 del *Manuale di Gioco*). Infine, assicurati che tutte le ricompense vengano sostituite da oggetti magici e tesoro della Seconda Edizione. Quando avrai sufficiente familiarità con il gioco, la maggior parte di questo lavoro potrà essere fatto al tavolo, durante la partita.

Ci sono tuttavia alcuni compiti più complicati che il GM potrebbe dover svolgere per convertire completamente un'avventura, a seconda di quanto si basi su contenuti inusuali. Benché molti di essi siano coperti sopra, ce ne sono alcuni che si applicano specificamente ai GM.

CREARE CREATURE E PNG

Le regole per creare creature e PNG verranno presentate nella *Guida del Game Master*. Fino ad allora, ci sono diversi modi in cui puoi convertire una creatura o un PNG esistente al fine di usarlo nella tua partita.

Il primo passo è trovare una creatura esistente con un livello pari al GS della creatura o del PNG che stai provando ad

emulare. Sarà molto utile trovare una creatura che combatte con uno stile simile alla creatura che stai provando a creare. Poi, prendi le statistiche di quella creatura e copiale nella tua nuova creazione. Puoi aggiustare questi numeri di 1 o 2 senza influenzare troppo il bilanciamento complessivo del gioco, ma dovresti sempre confrontarli con quelli di altre creature della Seconda Edizione dello stesso livello per accertarti di non aver creato qualcosa di troppo debole o troppo forte.

Puoi aggiungere o sottrarre varie statistiche (come le velocità di movimento, le resistenze, le debolezze, le immunità) come necessario per far sì che la creatura assomigli alla sua versione della Prima Edizione. Nota però che le creature della Seconda Edizione raramente hanno una lunga lista di immunità, resistenze e debolezza, quindi assicurati di aggiungere soltanto quelle che sono veramente connesse alla storia della creatura o del PNG. In generale, se vuoi che la creatura sia possente, aggiungi più Punti Ferita, non più capacità difensive.

Infine, hai bisogno di convertire le capacità speciali della creatura o del PNG. Come regola generale, la maggior parte delle creature e dei PNG dovrebbero avere azioni speciali che possono usare per giocare il loro ruolo nel gioco. Se una creatura o un PNG è pensata per essere combattuta da sola, dovrebbe avere capacità che le permettono di attaccare un'area o più personaggi giocanti alla volta. Se invece è concepita per essere combattuta come parte di un gruppo di nemici, capacità che le forniscono un vantaggio con gli alleati sono un modo divertente di enfatizzare quel ruolo. Se si tratta di un incantatore, dovrebbe avere incantesimi e capacità comparabili a quelle di un PG di livello simile, ma di solito puoi evitare di assegnargli incantesimi di basso livello perché essi raramente entreranno in gioco. Avrai bisogno di includerli nella tua conversione solo se incantesimi simili dovessero essere importanti per la storia della creatura o del PNG.

In alternativa, puoi costruire un PNG usando le regole per costruire personaggi giocanti, ma questo può portare via molto tempo. Risparmia tanto lavoro per i personaggi veramente importanti o per gli antagonisti principali.

Per meglio illustrare questo processo, supponiamo che la tua partita abbia una forte presenza di troll delle montagne, e sebbene il blocco statistiche del re dei troll del *Bestiario* siano simili, non fanno esattamente ciò di cui hai bisogno tu. Per prima cosa, potresti cercare un'altra creatura attorno al 14° livello che occupi una nicchia simile nel gioco. Quella che più si avvicina è probabilmente il gigante delle tempeste, di 13° livello. Applicare il modificatore d'élite alle sue statistiche lo trasforma con facilità in una creatura di 14° livello. Successivamente, puoi sostituire lo spadone e gli attacchi coi pugni del gigante delle tempeste con attacchi col morso e gli artigli, rimuovendo il danno da elettricità del gigante delle tempeste ma incrementando il danno totale per colpo per compensare, portando probabilmente a qualcosa di vicino a $4d8+16$ per il morso e forse $3d8+16$ con gli artigli (che dovrebbero anche possedere il tratto agile). Puoi assegnare al re dei troll capacità prese dagli altri troll, come Squartare e rigenerazione, e anche aggiungere incantesimi di terra, dal momento che la creatura li possedeva nella Prima Edizione (*terremoto* è potente, ma comunque appropriato se il troll può usarlo solo una volta al giorno). Infine, potresti considerare l'idea di dargli una capacità simile alla sua capacità stubborn della Prima Edizione, che gli permetteva di tirare nuovamente alcuni tiri salvezza su Volontà, ma potresti anche reputare di conferirgli una capacità che gli permette di colpire diversi nemici in un colpo solo, in modo da essere una minaccia maggiore contro nemici multipli.

TRAPPOLE E PERICOLI

Anche le regole per creare trappole saranno presentate nella *Guida del Game Master*, ma fino alla sua uscita, la tua opzione migliore consiste nel dare un'occhiata alle trappole del *Manuale di Gioco*, che iniziano a pagina 522, e trovarne una di livello simile che ti dia un'idea dei bonus e dell'intervallo di danni della trappola che stai provando a convertire. Spesso puoi semplicemente cambiare i dettagli della trappola per farla funzionare nel modo che intendi ottenere. Per esempio, se prendi la trappola sparlance a pag. 523 e la trasformi in una trappola lama falciante con esattamente le stesse statistiche, essa funzionerà benissimo come un pericolo di 2° livello nella tua partita.

CONSIDERAZIONI FINALI

Pathfinder Seconda Edizione è un gioco completamente nuovo, ma deve molta della sua ispirazione al gioco che lo ha preceduto. Sebbene convertire le regole possa essere una sfida, esaminando il modo in cui altre regole sono cambiate puoi farti un'idea della direzione da prendere quando crei le tue regole. Nei mesi e negli anni a venire molte delle regole e degli elementi di gioco che un tempo avresti dovuto convertire dalla Prima Edizione troveranno spazio in nuovi manuali della Seconda Edizione. Controllali per vedere come si comparino ad essi le tue conversioni e usa qualunque versione sia giusta per te e il tuo gioco. Ricorda che questo gioco ha lo scopo di aiutarti a raccontare le tue storie e dar forma alle tue avventure.

Non vediamo l'ora di scoprire cosa inventerai!

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 Second Edition Conversion Guide, v1.0 © 2019, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn.

PAIZO INC.

Direttori Creativi • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Direttori del Game Design • Jason Bulmahn

Direttori Gestionali • Adam Daigle e Amanda Hamon

Sviluppatore Capo del Gioco Organizzato • John Compton

Sviluppatori • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer

Direttore Sviluppo Starfinder • Owen K.C. Stephens

Sviluppatore Starfinder Society • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designer • Logan Bonner and Mark Seifter

Direttore Editor • Judy Bauer

Editor • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Direttore Artistico • Sonja Morris

Senior Graphic Designer • Emily Crowell e Adam Vick

Produzione Artista • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Paizo CEO • Lisa Stevens

Direttore Creativo • Erik Mona

Direttore Finanziario • John Parrish

Amministratore Delegato • Jeffrey Alvarez

Direttore Tecnico • Vic Wertz

Direttore della Vendite • Pierce Watters

Addetto alle Vendite • Cosmo Eisele

Vice Presidente del Marketing & Licensing • Jim Butler

Responsabile Marketing • Dan Tharp

Responsabile Licensing • Glenn Elliott

Responsabile delle Relazioni con il Pubblico • Aaron Shanks

Responsabile Assistenza Clienti & Community • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Responsabile delle Operazioni • Tonya Wolrdridge

Responsabile Gioco Organizzato • Angi Hodgson

Risorse Umane • B. Scott Keim

Direttore della Tecnologia • Raimi Kong

Responsabile Produzione Web • Chris Lambertz

Sviluppatore Senior del Software • Gary Teter

Assistenza Clienti • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Magazzino • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Sito Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

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, organizations, plots, storylines, and trade dress. (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, 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.

Pathfinder Second Edition Conversion Guide, v1.0 © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Pathfinder Seconda Edizione: Guida alla Conversione E© 2020, Giochi Uniti Srl

