

ERRATA CORRIGE



In questo documento troverete le domande frequenti, gli errata e alcuni chiarimenti riguardanti Starfinder e le sue espansioni. Aggiornato al 10 novembre 2020. Il contenuto in nero era già presente nella precedente versione di questo documento (anche se sotto una forma leggermente differente) o nella sezione "Domande Frequenti" delle relative espansioni. Il contenuto in rosso è stato aggiunto specificamente in questo aggiornamento.

ERRATA - MANUALE DI GIOCO

- **Pagina 18**, Passo 9, Capacità di trasporto: nella seconda frase elimina "pari o".
- **Pagina 22 e 23**, Forza, Destrezza, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Sostituisci tutte le istanze di "incosciente" con "privo di sensi".
- **Pagina 28**, Passo 1, secondo paragrafo, cambia l'ultima frase con la seguente: "Se al 5° livello aumenta il punteggio di Intelligenza a 18, avrà un modificatore di +4: da quel livello in poi avrà 8 gradi di abilità da assegnare, ma ne riceve anche 4 addizionali per riflettere i gradi che avrebbe ricevuto se avesse avuto Intelligenza 18 per i primi 4 livelli."
- **Pagina 44**, modificatori alle caratteristiche degli Androidi. Cambia il modificatore al Carisma in -2.
- **Pagina 50**, cambia il testo di percezione cieca con quanto segue: "Le sensibili antenne concedono agli shirren percezione cieca (vibrazione), ovvero l'abilità di percepire le vibrazioni dell'aria, fino a 9 metri. Vedi pagina 291 per ulteriori informazioni su percezione cieca."
- **Pagina 54**, cambia il testo di armi naturali con quanto segue: "I vesk possono attaccare con un colpo senz'armi speciale che infligge danni letali, che non è considerato arcaico e che minaccia i quadretti. Con questo colpo senz'armi ottengono una versione speciale del talento Arma Specializzata al 3° livello, cosa che permette loro di aggiungere una volta e mezza il loro livello del personaggio ai tiri per i danni delle loro armi naturali (invece di aggiungere soltanto il livello del personaggio come di consueto)."
- **Pagina 64**, improvvisazione dell'emissario, secondo paragrafo, seconda frase. Elimina "o richiede che un nemico effettui una prova di abilità".
- **Pagina 67**, prendeteli migliorato, cambia la quarta frase con la seguente: "Se si spende 1 Punto Risolutezza quando si usa questa capacità, si fornisce bonus morale +2 ai tiri per colpire e per i danni contro tutti i nemici entro 18 metri."
- **Pagina 73**, attrezzatura personalizzata, primo paragrafo, settima frase, cambia il riferimento fra parentesi con "vedi pag. 245".
- **Pagina 79**, sezione Droni, secondo paragrafo, aggiungi quanto segue dopo la prima frase. "I droni hanno le regole universali delle creature immunità dei

costrutti e non vivente (vedi *Starfinder: Archivio degli Alien*)."

- **Pagina 83**, braccio con arma da mischia, quarta frase. Sostituisci il testo tra parentesi con quanto segue: "Un drone volante dotato di braccio con arma da mischia può usare armi progettate per creature Piccole o Medie senza penalità."
- **Pagina 84**, montatura per arma, ottava frase. Sostituisci il testo tra parentesi con quanto segue: "Un drone volante dotato di braccio con montatura per arma può usare armi progettate per creature Piccole o Medie senza penalità."
- **Pagina 84**, sella, cambia l'ultima frase con la seguente: "Non si deve più effettuare la prova di Sopravvivenza per combattere con una cavalcatura addestrata (vedi pag. 166 per ulteriori informazioni)."
- **Pagina 86**, esocorteccia, capacità hacking senza fili, prima frase. Cambia "Anziché tracciare in combattimento" con "In qualsiasi round in cui non si usa tracciare in combattimento".
- **Pagina 103**, inganno debilitante. Cambia la prima frase in: "Quando si supera sia la prova di abilità che il tiro per colpire del proprio attacco ingannevole, è possibile rendere la creatura impreparata o deconcentrata fino all'inizio del proprio turno successivo".
- **Pagina 103**, doppia debilitazione. Cambia il testo in "Quando si supera sia la prova di abilità che il tiro per colpire del proprio attacco ingannevole, si possono applicare due effetti del proprio inganno debilitante."
- **Pagina 111**, arma solare, secondo paragrafo, prima frase, aggiungi "con livello dell'oggetto pari al proprio livello da solarian" dopo "a una mano".
- **Pagina 111**, Tabella 4-8: Solarian, riga del 20° livello. Cambia in "20" il valore di resistenza nella colonna dell'Armatura solare e in "12d6" il valore nella colonna dell'Arma solare.
- **Pagina 112**, armatura solare, secondo paragrafo, terza frase, aggiungi "o potenziata" dopo "armature pesanti".
- **Pagina 115**, spinta stellare, secondo paragrafo, cambia la seconda frase con "Se si usa questa manovra di combattimento spingere, a prescindere dal fatto che abbia successo o meno, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco (Riflessi dimezza)."

• **Pagina 125**, prima frase della tecnica dello stile dell'assaltatore arcano segreto dei magi. Sostituisci la fusione "eterea" con "sterminaspettri".

• **Pagine 125-126**, cambia ogni istanza di "attacco senz'armi" con "colpo senz'armi" nelle seguenti sezioni:

Pugno martello
Sfondare le linee
Armata mobile

• **Pagine 132-133**, cache di incantesimi, secondo paragrafo, cambia la prima frase con "Se la cache di incantesimi subisce danni, viene ripristinata al massimo dei Punti Ferita nella successiva occasione in cui si recuperano gli slot incantesimo giornalieri".

• **Pagina 136**, negare magia, sostituisci la quarta frase con "Non è possibile operare la soppressione se il livello dell'incantesimo è più alto del livello massimo di incantesimi che si è in grado di lanciare o se il livello dell'oggetto è maggiore del proprio."

• **Pagina 136**, sparare incantesimo, aggiungere dopo la seconda frase la frase "Si può sparare con l'arma durante l'azione standard per lanciare l'incantesimo infliggendo, se si colpisce, il danno normale."

• **Pagina 148**, Tabella 5-1. Vedi la Tabella 5-1 riportata nella pagina seguente.

• **Pagina 151**, Saltare. Cambia la seconda frase in: "Se si prende una rincorsa di 3 metri subito prima del tentativo di salto, la CD è pari a 1 per ogni 30 centimetri della distanza che si vuole saltare in orizzontale, o a 4 per ogni 30 centimetri dell'altezza da saltare in verticale."

• **Pagina 151**, fluttuare, cambia l'ultima frase con la seguente: "Se si ha manovrabilità media e almeno 5 gradi in Acrobazia, o se si ha manovrabilità perfetta, si può fluttuare automaticamente senza effettuare prove e senza usare un'azione di movimento."

• **Pagina 153**, accedere a sistema non protetto, aggiungi "come azione standard" alla fine della prima frase.

• **Pagina 154**, identificare falso shell, cambia l'intero testo con il seguente: "Se si ha l'accesso a un computer, ma non l'accesso di root, esiste la possibilità che in realtà ci si sia autenticati in un falso shell (vedi pag. 240). Nel caso si superi la prova, che richiede un'azione completa, ci si

TABELLA 5-1: RIEPILOGO DELLE ABILITÀ

ABILITÀ	EMI	MEC	MIS	OPR	SLN	SLD	TEC	SENZA ADDESTRAMENTO?	CARATTERISTICA
Acrobazia	✓	–	–	✓	✓	✓	–	Sì	Des*
Atletica	✓	✓	–	✓	✓	✓	–	Sì	For*
Camuffare	✓	–	✓	✓	–	–	–	Sì	Car
Computer	✓	✓	–	✓	–	–	✓	No	Int
Cultura	✓	–	✓	✓	–	–	–	No	Int
Diplomazia	✓	–	✓	–	✓	–	–	Sì	Car
Furtività	✓	–	–	✓	✓	–	–	Sì	Des*
Ingegneria	✓	✓	–	✓	–	✓	✓	No	Int
Intimidire	✓	–	✓	✓	✓	✓	–	Sì	Car
Intuizione	✓	–	✓	✓	✓	–	–	Sì	Sag
Medicina	✓	✓	✓	✓	–	✓	–	No	Int
Misticismo	–	–	✓	–	✓	–	✓	No	Sag
Percezione	✓	✓	✓	✓	✓	–	–	Sì	Sag
Pilotare	✓	✓	–	✓	–	✓	✓	Sì	Des
Professione	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	No	Car, Int o Sag
Raggiare	✓	–	✓	✓	–	–	–	Sì	Car
Rapidità di Mano	✓	–	–	✓	–	–	✓	No	Des*
Scienza Biologica	–	–	✓	–	–	–	✓	No	Int
Scienza Fisica	–	✓	–	–	✓	–	✓	No	Int
Sopravvivenza	–	–	✓	✓	–	✓	–	Sì	Sag

✓ = Abilità di Classe; * Si applica la penalità di armatura alla prova

rende conto di aver eseguito l'accesso a un falso shell. La CD è pari a quella per hackerare il computer +5 (vedi Tabella 7-22: Categorie di computer a pag. 238)."

• **Pagina 160**, stabilità a lungo termine, cambia la terza e quarta frase con quanto segue: "In caso di successo, la creatura priva di sensi ottiene bonus +2 alla sua prova di Costituzione e, se il risultato della prova è inferiore a 10, può considerare di avere ottenuto un 10. Per maggiori informazioni, vedi stabilità a lungo termine a pag. 277."

• **Pagina 166**, cavalcare una creatura, fai le seguenti modifiche.

Introduzione

- dopo la terza frase, aggiungi: "Devi usare una mano per cavalcare una creatura."
- aggiungi quanto segue alla fine del secondo paragrafo con questo: "e possono essere compiute solo mentre si cavalca."

Combattere con una cavalcatura addestrata

- Nella prima frase sostituisci "Quando" con "In ogni round nel quale".

Guidare con le ginocchia

- Cambia l'ultima frase con "Se si fallisce la prova, si deve ancora utilizzare una mano per guidare la cavalcatura, facendo cadere un oggetto o cambiando impugnatura se necessario."

Rimanere in sella

- Rimuovi "o quando si subiscono danni"

Salto

- Nella prima frase aggiungi "per cavalcare" subito dopo "Come parte di un'azione di movimento".
- Cambia la seconda frase con "Nel caso si superi la prova, la cavalcatura deve comunque superare una prova di Atletica per saltare, ma può utilizzare il bonus del cavaliere nell'abilità Sopravvivenza invece che quello in Atletica, se tale valore è maggiore."

Spronare cavalcatura

- Nella prima riga, sostituisci "Come azione di movimento" con "Come parte di un'azione di movimento per cavalcare".

• **Pagina 173**, talento Barlume di Connessione, beneficio, cambia la terza frase in: "Per questi incantesimi, il proprio livello dell'incantatore è pari al proprio livello del personaggio, e il punteggio di caratteristica chiave è la Saggezza."

• **Pagina 177**, talento Ferire Non Morti, beneficio, prima frase, aggiungi dopo "quando si utilizza incanalare guarigione" le parole "come azione completa"

• **Pagina 180**, talento Medico Esperto, beneficio, prima frase, aggiungi "(CD 25)" dopo "per curare ferite letali"

• **Pagina 182**, talento Resistenza Migliorata, beneficio, cambia il testo in: "si sceglie un tipo di danno cinetico (con-

tudente, perforante o tagliente) o da energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro). Se si sceglie un tipo di danni cinetici, si ignora un numero di danni di quel tipo pari al proprio bonus di attacco base (ciò non è cumulativo con la RD). Se invece si opta per un tipo di energia, si acquisisce resistenza a quel tipo di energia pari al proprio bonus di attacco base."

• **Pagina 183**, talento Tecnomante Dilettante, beneficio, cambia la terza frase in: "Per questi incantesimi, il proprio livello dell'incantatore è pari al proprio livello del personaggio, e il punteggio di caratteristica chiave è l'Intelligenza."

• **Pagina 191**, Tabella 7-1, colonna speciale, aggiungi la proprietà speciale lancio (con l'incremento di gittata fra parentesi) alle seguenti armi:

randello (3 m)
manganello tattico (6 m)
coltello da sopravvivenza (6 m)
coltello tattico (6 m)
pugnale ultrasottile (6 m)
pugnale a taglio zero (6 m)
pugnale a fenditura molecolare (6 m)
manganello avanzato (6 m)

• **Pagine 193, 196, 199**: colonna speciale, aggiungi la proprietà speciale analogico alle seguenti armi:

Armi piccole
pistola lanciafiamme
Armi lunghe

fucile balestra tattico
fucile balestra doppio
Armi speciali
arco

- **Pagina 198**, Tabella 7-5, senza categoria, nella colonna Speciale cambia "Analogico" in "-" alle seguenti armi:
Lanciagranate LIN da mercenario
Lanciagranate LIN da squadra
- **Pagine 198-199**, Tabella 7-7: Granate, nella colonna Prezzo cambia il prezzo come segue:
Granata a frammentazione I 35 (invariata)
Granata folgorante I 50
Granata fumogena 40 (invariata)
Granata appiccicosa I 80
Granata luminosa I 120
Granata incendiaria I 140
Granata a frammentazione II 310
Granata urlatrice I 320
Granata folgorante II 290
Granata appiccicosa II 300
Criogranata I 600
Granata luminosa II 620
Granata incendiaria II 580
Granata a frammentazione III 1.260
Granata incendiaria III 1.380
Granata urlatrice II 1.340
Criogranata II 2.350
Granata a frammentazione IV 2.700
Granata folgorante III 2.500
Granata appiccicosa III 2.500
Granata luminosa III 4.800
Granata incendiaria IV 4.300
Granata urlatrice III 5.200
Criogranata III 9.400
Granata a frammentazione V 8.400
Granata folgorante IV 10.500
Granata luminosa IV 24.300
Granata a frammentazione VI 20.500
Granata incendiaria V 20.200
Granata urlatrice IV 20.000
Criogranata IV 54.100
Granata a frammentazione VII 48.400
Granata incendiaria VI 54.300
Granata a frammentazione VIII 132.000
Granata folgorante V 110.000 (invariata)
- **Pagina 199**, Tabella 7-7: Granate, nella colonna Speciale cambia la proprietà barcollante delle granate elencate come segue:
Per ogni criogranata, cambia "barcollante" in "barcollante 1 round".
- **Pagina 199**, Tabella 7-8: armi speciali. Aggiungi le capacità "Analogica, intralciare, lancio" nella colonna Speciale della rete in fibra di nylon.
- **Pagina 201**, brillante: elimina "dal personaggio e"
- **Pagina 201**, esplosione: aggiungi quanto segue dopo la terza frase: "Se si mette a segno un colpo critico, lo si applica solo alla creatura più vicina all'intersezione

(nel caso in cui ve ne siano più di una, si sceglie quale)."

- **Pagina 201**, iniezione: sostituisci la prima frase con la seguente: "Quest'arma o le sue munizioni possono essere riempite con una droga, un veleno da contatto, ingestione, inalazione o ferimento o con un composto medicinale."
- **Pagina 202**, lancio: aggiungi alla prima frase, dopo "proprietà speciale lancio", il testo "e l'incremento di gittata indicato".
- **Pag 203**, descrizione delle armi: cambia l'ultima frase con "Le descrizioni dei cristalli arma solarian sono a pag. 210, mentre quelle delle munizioni a pag. 211."
- **Pag 209**, rete in fibra di nylon: aggiungi la frase che segue al termine del testo: "Gli attacchi con la rete colpiscono la CAC del bersaglio."
- **Pagina 210**, granate: sostituisci la terza frase con la seguente: "Alcune granate impongono condizioni alle creature nell'area dell'esplosione che falliscono un tiro salvezza su Riflessi contro la granata. Se una granata ha altri effetti, la sua descrizione indica quando hanno luogo."
- **Pagina 211**, granata fumogena: cambia l'ultima frase con la seguente: "A prescindere dall'armatura, il fumo impedisce di vedere e concede occultamento."
- **Pagina 212**, installare e trasferire fusioni: cambia la prima frase con la seguente: "Una fusione può essere installata in un'arma scelta (anche in una granata), o in una munizione, quando viene acquistata o in qualsiasi momento successivo."
- **Pagina 213**, prezzo: cambia la terza frase con la seguente: "Installare una fusione in una granata o in una munizione costa metà del prezzo normale di una fusione d'arma per un'arma dello stesso livello."
- **Pagina 219**, Tabella 7-14: cambia i prezzi delle seguenti armature con quelli qui elencati.
Vestito da viaggio AbadarCorp platino: 30.750
Serie ultraleggera da squadra: 37.500
- **Pagina 220**, temperatura: cambia le prime due frasi con quanto segue.
"Ovviamente le protezioni ambientali dell'armatura proteggono anche contro freddo (temperature fino -30°C) e caldo (temperature fino a 60°C). Ciò evita molti tiri salvezza su Tempra per prevenire danni dall'ambiente, e impedisce di subire danno respirando nella maggior parte degli ambienti."
- **Pagina 226**, spazi per miglorie: aggiungi questa frase prima dell'ultima frase: "Non si possono installare due o più miglorie che forniscono lo stesso bene-

ficio."

- **Pagina 228**, campo di forza, primo paragrafo, seconda frase: aggiungi la parentesi "(un effetto di forza)" dopo "attorno al portatore".
- **Pagina 228**, campo di forza: Cambia la prima frase del secondo paragrafo come segue ed elimina la seconda frase: "Fintanto che è attivo, un campo di forza fornisce al portatore un numero di Punti Ferita temporanei a seconda della propria potenza."
- **Pagina 234**, sperone velenoso: cambia la terza frase con la seguente: "Quando è esteso, lo sperone velenoso è un'arma da mischia base a una mano che infligge 1d6 danni perforanti e inietta automaticamente il veleno in un bersaglio colpito."
- **Pagina 236**, categoria: primo paragrafo, aggiungi la frase che segue dopo la seconda frase: "Il livello dell'oggetto di un computer è pari al doppio della sua categoria (o a 1 per i computer di categoria 0 o inferiore)."
- **Pagina 238**, controllo: primo paragrafo, quarta frase, elimina l'istanza "un'astro-nave"
- **Pagina 240**, falso shell: cambia la quarta frase con "Vedi identificare falso shell a pag. 154 per ulteriori informazioni."
- **Pagina 242**, disturbatore di segnali: ultima frase, aggiungi "o localizzare" dopo "bypassare".
- **Pagina 243**, microfono laser: aggiungi "entro 36 m" dopo "percepire oltre gli ostacoli (udito)".
- **Pagina 245**, visore a raggi X: seconda frase, aggiungi "entro 18 m" dopo "percepire oltre gli ostacoli (vista)".
- **Pagina 246**, oggetti magici, introduzione, quarto paragrafo: elimina la seguente frase: "Non si può indossare più di un oggetto dello stesso tipo (due mantelli, due cappelli ecc.), a parte gli anelli."
- **Pagina 247**, anello dei sussurri: aggiungi "entro 18 m" dopo "percepire oltre gli ostacoli (udito)".
- **Pagina 247**, anello del sostentamento: cambia la terza frase con la seguente: "Se lancia incantesimi, può recuperare gli slot incantesimo giornalieri dopo 2 sole ore di riposo, ma non può comunque farlo più di una volta al giorno."
- Aggiungi "(Indossato)" ai nomi dei seguenti oggetti:
pag. 247
Amuleto del camuffamento
Anello dei sussurri
Anello del sostentamento
Anello dell'allineamento cosmico
Anello della resistenza
pag. 248
Guanto dell'immagazzinamento



Mantello della carica

pag. 249

Tiara della traslocazione

pag. 251

Bandoliera efficiente

Cerchietto della connessione mentale

pag. 252

Potenziatore psichico

• **Pagina 250**, percezione: cambia il bonus in +2

• **Pagina 251**, indossare oggetti ibridi: elimina la terza, quarta e quinta frase.

• **Pagina 254**, buggy da esplorazione: nella prima parentesi, cambia "1,5 m" con "3 m"

• **Pagina 254**: aggiungi "C" dopo il danno da collisione indicato per ogni veicolo.

• **Pagina 254**: Applica le seguenti modifiche al cruiser della polizia:

Aggiungi "Attacco autodiesattivatore (3D8 E)" dopo la riga "Attacco (Collisione)".

Capacità speciali, aggiungi il testo seguente dopo la prima frase: "È un'arma lunga con gittata 15 m, capacità 20 e uso 2."

• **Pagina 254**, Danni da collisione dei veicoli, prima frase. Sostituisci "di seguito" con "a pag. 253".

• **Pagina 256**, Tabella 7-33: Oggetti personali. Cambia il volume del kit per l'igiene da "1" a "L".

• **Pagina 257**, veleni: nella seconda frase, cambia "aggiungerne una dose" in "aggiungere una dose di veleno da ferimento"

• **Pagina 257**, Tabella 7-34, cambia i prezzi dei medicinali come segue:

Categoria 1 75

Categoria 2 450

Categoria 3 2.700

Categoria 4 16.200

• **Pagina 257**, Tabella 7-34, cambia (e ag-

giungi) i livelli e i prezzi dei veleni che seguono all'elenco:

Muschio di id 2 / 140

Foschia di demenza 4 / 350

Whinni blu 7 / 1.000

Estratto di loto verde 8 / 1.500 (invariato)

Polvere di unghia 9 / 2.000

Essenza d'ombra 10 / 2.650 (aggiunta)

Lama di morte 16 / 24.000

Estratto di loto nero 20 / 121.000

• **Pagina 266**, Classe armatura cinetica: sostituisci la seconda frase con la seguente. "Questi solitamente includono attacchi che infliggono danno contundente, perforante o tagliente (indicati come "attacchi cinetici"), attacchi che non specificano quale CA prendono come bersaglio, impatti da cadute e danni da schiacciamento o soffocamento."

• **Pagina 267**, Punti Stamina e Punti Ferita. Cambia la terza frase in "Quando il totale di PF è 0, si diventa privi di sensi e morenti: [...]"

• **Pagina 268**, Alleati e nemici: aggiungi la frase che segue in fondo al testo. "Si possono rifiutare i benefici che si otterrebbero in quanto alleati di qualcun altro."

• **Pagina 268**, Nemici significativi: cambia la seconda frase con la seguente.

"Ad esempio, la capacità comandante del tema mercenario richiede che si sconfiggano tre gruppi distinti di nemici significativi in un giorno per recuperare 1 Punto Risolutezza. Il mercenario non otterrebbe questo beneficio se si limitasse a calpestare tre scarafaggi che non avevano alcuna possibilità di nuocergli."

• **Pagina 271**, Mirare a un'intersezione della griglia. Sostituisci la prima frase con "Quando si usa un'arma con la proprietà speciale esplosione o un'arma da tiro con effetto ad area, come una granata,

si mira a una specifica intersezione della mappa di battaglia anziché a una creatura."

• **Pagina 272**, Combattere sulla difensiva. Cambia la seconda frase con "In tal caso si subisce penalità -4 agli attacchi e bonus +2 alla CA fino all'inizio del proprio prossimo turno."

• **Pagine 273-274**, Muoversi alla propria velocità. Aggiungi quanto segue dopo l'ultima frase. "Alcune azioni complete (come attacco ingannevole dell'operativo) permettono anche di muoversi, cosa che avviene muovendosi alla propria velocità."

• **Pagina 274**, primo paragrafo, prima riga. Cambia "come scalare" in "come scavare".

• **Pagina 274**, Combattere sulla difensiva. Cambia la seconda frase con "In tal caso si subisce penalità -4 a tutti gli attacchi (oltre alle consuete penalità per un attacco completo) e bonus +2 alla CA fino all'inizio del proprio prossimo turno."

• **Pagina 275**, Attacco d'opportunità, primo punto dell'elenco. Aggiungi "o viene mosso" dopo "l'avversario esce".

• **Pagina 277**, Morto, secondo paragrafo: cambia "danni alle caratteristiche o risucchio di caratteristica" con "danni o risucchio alla caratteristica Costituzione".

• **Pagina 280**, Copertura. Cambia prima riga con la seguente: "La copertura non blocca necessariamente i sensi, ma rende più difficile colpire un bersaglio."

• **Pagina 280**, diagramma Copertura, #2. Cambia il testo con il seguente: "Obzaya è adiacente allo ksarik, ma le linee da tutti gli angoli del suo quadrato a tutti gli angoli del quadrato dello ksarik attraversano o costeggiano il bordo di un muro, quindi lo ksarik ha copertura da lei. Con le stesse regole, lei ha coper-

tura dallo ksarik, dunque Obozaya può effettuare un attacco a distanza senza provocare un attacco d'opportunità da parte sua."

• **Pagina 284**, Stringersi: cambia l'ultima frase con la seguente. "Stringendosi, si è considerati intralciati (vedi pag. 304), e quindi ci si muove a metà della propria velocità."

• **Pagina 286**, Volare, seconda frase. Aggiungi "(la manovrabilità predefinita)" dopo "quelle con manovrabilità media"

• **Pagina 287**, Consapevole della presenza, secondo paragrafo, prima frase. Aggiungi "per cercare (vedi pag. 161)" la parola "Percezione".

• **Pagina 287-288**, in Consapevole dell'ubicazione, Osservare e Affrontare creature non viste. cambia ogni istanza di "prova di Percezione per individuarla" e di "prova di Percezione per capire dove si trova" con "prova di Percezione per cercarla".

• **Pagina 288**, Luce normale: cambia "la tipica illuminazione da interni, la luce di una torcia elettrica e l'incantesimo *luci danzanti*" con "la tipica illuminazione dentro un edificio o un'astronave e quella emanata dalla forma di luce stellare di uno sciamano delle stelle"

• **Pagina 292**, Telepatia, prima frase: aggiungi "o che sia anch'essa dotata di telepatia" dopo "che conosca un linguaggio".

• **Pagina 297**, Descrittori: aggiungi il seguente effetto descrittore all'elenco:

Forza

Un effetto di forza infligge l'intero danno alle creature incorporee e blocca il loro movimento. Blocca anche la capacità percepire oltre gli ostacoli."

• **Pagina 297**, Teletrasporto. Aggiungi "Gli effetti di teletrasporto funzionano nella Deriva." alla fine del paragrafo.

• **Pagina 300**, Accecato, seconda frase: cambia "a gran parte delle abilità" con "alle abilità"

• **Pagina 301**, Affaticato, prima frase: aggiungi "e con armi da lancio che aggiungono Forza al danno" dopo "danni in mischia".

• **Pagina 301**, Affaticato: cambia la terza frase con la seguente. "Se un personaggio già affaticato subisce di nuovo la condizione affaticato, perde la condizione affaticato e diviene esausto per l'intera durata di tutti gli effetti dell'affaticamento."

• **Pagina 301**, Esausto, prima frase: aggiungi "che aggiungono Forza al danno" dopo "con armi da lancio".

• **Pagina 304**, Morente: cambia l'intero paragrafo con quanto segue. "Il personaggio è privo di sensi e prossimo alla morte. Una creatura con 0 Punti Ferita

e non stabilizzata è morente. Non può effettuare azioni e perde 1 Punto Risolutezza ogni round alla fine del suo turno, a meno di non essere stabilizzata. Può spendere un numero di PR pari a un quarto del suo massimo (minimo 1, massimo 3) per stabilizzarsi e spendere 1 PR in un round seguente per ottenere 1 Punto Ferita e restare in combattimento. Se è stabilizzata o guarita a più di 0 Punti Ferita, oppure se muore, non è più morente. Vedi Ferite e morte a pag. 276 per ulteriori informazioni."

• **Pagina 319**, Navigazione tradizionale e interstellare, Accensione dei propulsori: cambia l'ultima frase con la seguente.

"Inoltre, un'astronave deve disattivare i propulsori, cosa che può essere fatta istantaneamente, per usare il suo motore Deriva (vedi più avanti)."

• **Pagine 319-320**, Navigare nella deriva: cambia l'ultima frase del quarto paragrafo con la seguente. "Per attivare i motori Deriva in modo da entrare o uscire dall'omonima dimensione, i suoi propulsori convenzionali devono essere spenti per 1 minuto."

• **Pagina 323**, box Scala delle astronavi: cambia il peso di ogni categoria di taglia come segue.

Minuscola 2-40 t
Piccola 30-250 t
Media 50-2.500 t
Grande 2.000-50.000 t
Enorme 40.000-640.000 t
Mastodontica 600.000 t - 250 mt
Colossale 200-2.000 mt
mt*: megatonnellate

• **Pagina 329**, Motori Deriva: cambia il secondo paragrafo con il seguente. "Affinché un'astronave possa attivare i motori Deriva per entrare o uscire dall'omonima dimensione, i suoi propulsori convenzionali devono essere spenti per 1 minuto."

• **Pagina 330**, Scudi: cambia la seconda frase con la seguente. "Per difendersi da simili minacce, una nave è dotata di scudi di energia, ma questi non contano come effetti di forza."

• **Pagina 333**, Tabella 9-2 Armi delle astronavi, cambia il costo (in PC) di ogni arma delle astronavi come elencato sotto.

Armi leggere

Cannone a catena 10
Cannone a spirale 10
Batteria di micromissili 5
Lanciamissili ad alta esplosività 14
Lanciamissili nucleari tattici 18
Lanciasiluri leggeri 7
Lanciasiluri plasma leggeri 11

Armi pesanti

Cannone IEM pesante 12
Cannone laser pesante 15
Laser binato 18

Raggio di particelle 20
Rete laser pesante 15
Lanciamissili nucleari pesanti 35
Lanciamissili pesanti ad antimateria 35
Lanciasiluri pesanti 16
Lanciasiluri plasma pesanti 18

Armi principali

Catapulta elettromagnetica 30
Super cannone IEM 18
Super laser a raggi gamma 35
Super cannone laser a raggi x 45
Lancia megamissili ad antimateria 70
Lancia megamissili nucleari 60
Lanciamissili quantistici 35
Lanciasiluri fuoco infernale 40
Lanciasiluri solari 25

• **Pagina 334**, IEM: cambia la quarta frase con la seguente. "Se il sistema è già danneggiato, aumenta invece il suo danno critico di un livello di gravità per 1d4 round. Ogni volta che un'arma IEM infligge danno critico, disturba due sistemi scelti casualmente. I sistemi danneggiati dalle armi IEM possono essere rattoppati o riparati normalmente."

• **Pagine 336-345**: aggiorna i bonus artiglieria che appaiono alle righe Artiglieri, Capitano e/o Pilota delle astronavi che seguono.

Necroaliante Testa di Morto +3
Sepolcro Ventonero +10
Portatore di Presagi Thaumtech +20
Freccia del Vuoto Idariana +3
Vanseraid Idariano +9
Millennia Idariana +17
Nomade Ringworks +3
Ardito Kevolari +5 (invariato)
Immortale Atech +15
Fuoco Mk III Alveare Interstellare +5 (invariato)
Difensore dell'Alveare CIR +11
Titano Alveonice +15
Demolitore CMS +6
Trasporto Truppe Norikama +14
Tiranno Vindicas +23

• **Pagina 353**, Azioni dell'equipaggio, Azioni. Cambia la quarta frase con la seguente: "I privilegi di classe e gli oggetti che concedono bonus alle abilità o permettono di ripetere le prove di abilità possono essere utilizzati nel combattimento fra astronavi."

• **Pagina 354**, La Risolutezza nel combattimento tra astronavi. Aggiungi dopo l'ultima frase la seguente: "Le astronavi PNG hanno PR pari alla loro categoria diviso 5 più 3."

• **Pagina 357**, cambia il box Teletrasporto tra astronavi con il seguente.

Bonus artiglieria delle navi PNG

Il bonus delle prove artiglieria di un'astronave PNG di categoria 9 o inferiore è pari alla categoria dell'astronave più il modificatore di caratteristica più elevato

per un PNG con GS pari alla categoria dell'astronave (usando la matrice a pag. 129 di *Starfinder: Archivio degli Alieni*). Per un'astronave PNG di categoria 10 o superiore si fa lo stesso calcolo, ma usando invece il secondo modificatore di caratteristica più elevato."

- **Pagina 357**, Azioni minori dell'equipaggio, seconda frase: cambia "È possibile effettuare un'azione minore dell'equipaggio" con "È possibile effettuare un'azione minore dell'equipaggio per round".
- **Pagina 367**, Liste degli incantesimi, Livello dell'incantatore. Cambia la prima frase con la seguente: "spesso il potere dell'incantesimo dipende dal livello dell'incantatore, che è il numero totale di livelli che il personaggio ha in classi che lanciano incantesimi al fine di lanciare un incantesimo."
- **Pagina 373**, Armatura riflettente, seconda frase: cancella l'istanza "ai Punti Ferita".
- **Pagina 395**, Nube di nebbia: cambia la terza e la quarta frase con quanto segue. "Creature adiacenti hanno occultamento l'una dall'altra (gli attacchi hanno una probabilità di mancare del 20%). In tutti gli altri casi, la nebbia fornisce occultamento totale (probabilità di mancare del 50%, e chi attacca non può usare la vista per localizzare i bersagli)."
- **Pagina 398**, Predizione della probabilità, cambia la seconda frase con la seguente. "In qualsiasi momento durante la durata dell'incantesimo, quest'ultimo può essere scaricato per ritirare uno qualsiasi dei propri tiri di d20 (tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità, ecc.; vedi pag. 269)."
- **Pagina 398**, Proiettile telecinetico, aggiungi nella prima frase la parola "incustodito" dopo "oggetto".
- **Pagina 401**, Retrocognizione, secondo paragrafo prima riga e nell' intestazione della tabella: cambia "mistico" con "incantatore" e "del mistico" con "dell'incantatore".
- **Pagina 401**, Rianimare morti, secondo paragrafo: cambia la terza frase con la seguente. "Se invece il bersaglio è di 1° o 2° livello, subisce il risucchio di 2 punti

di Costituzione (se questo lo porta a Costituzione 0 o meno, il bersaglio non può essere rianimato)."

- **Pagina 403**, Rimuovi condizione: nella descrizione, aggiungi all'elenco delle condizioni rimovibili "paralizzato".
- **Pagina 404**, Riparare: cambia la riga Bersaglio con "1 oggetto di massimo 1 volume o un costrutto di al massimo taglia media".
- **Pagina 418**, Vista arcana: cambia l'ultimo paragrafo con quanto segue. "Si può effettuare una prova di Misticismo per identificare le proprietà degli oggetti magici o ibridi, ma non degli artefatti, come se si stesse usando *identificare*."
- **Pagina 425**, Tabella 11-1: Difficoltà dell'incontro, terza riga. Cambia l'Equivalenza del GS da "-" a "LMG + 1".
- **Pagina 426**, Ricchezza per livello. Cambia l'ultima frase con la seguente: "Per un metodo equilibrato, i PG che vengono creati dopo il 1° livello dovrebbero spendere non più del 35% della loro ricchezza su una singola arma e del 35% per armatura e un qualsiasi dispositivo di protezione."
- **Pagina 432**, Furtività e individuazione sulle colline e montagne: sostituisci l'ultima frase con la seguente. "La CD delle prove di Percezione basate sul suono è in genere inferiore, a discrezione del GM."
- **Pagina 433**, Furtività e individuazione nei terreni boschivi: sostituisci il terzo paragrafo con il seguente. "I rumori di sottofondo in una foresta rendono più difficili le prove di Percezione basate sul suono, incrementandone solitamente la CD a discrezione del GM."
- **Pagina 433**, Furtività e individuazione nei terreni urbani: sostituisci l'ultima frase del secondo paragrafo con la seguente. "Inoltre, gli insediamenti sono spesso rumorosi, e rendono più difficili le prove di Percezione basate sul suono, incrementandone solitamente la CD a discrezione del GM."
- **Pagina 434**, Tempeste violente: cambia la prima frase con la seguente. "Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero e rendono

molto difficili le prove di Percezione e gli attacchi con armi a distanza."

- **Pagina 437**, Effetti del fumo: cambia l'ultima frase con la seguente. "Il fumo oscura la vista, fornendo occultamento (probabilità del 20% di essere mancato o di mancare)."
- **Pagina 452**, Afflizioni: elimina il quinto paragrafo e aggiungi il testo che segue dopo la seconda frase del terzo paragrafo. "Fallendo un tiro salvezza, se la vittima era affetta da una condizione come risultato dell'afflizione e se tale condizione era stata rimossa (ad esempio da rimuovi condizione), la vittima subisce nuovamente tutte le condizioni degli stadi precedenti del decorso dell'afflizione (oltre alle condizioni dello stadio attuale)."
- **Pagina 454**, Inconscio. Cambia la frase in "La vittima è priva di sensi e non può essere svegliata in alcun modo".
- **Pagina 458**, Droghe: aggiungi "Volontà" prima di "CD" alla voce Dipendenza di ciascuna droga.
- **Pagina 458**, Veleni: cambia la CD dei tiri salvezza dei veleni come segue.
Essenza d'Ombra 18
Estratto di loto nero 26
Estratto di loto verde 18 (invariato)
Foschia di demenza 15 (invariato)
Lama di morte 23
Muschio di id 14 (invariato)
Polvere di unghia 17
Whinni blu 17
- **Pagina 460**, Goblin spaziale monarka, Velocità. Cambia la capacità speciale "scorrere sulla terra" in "scorrere nella terra".
- **Pagina 509**, Il veskarium: cambia il diametro nelle statistiche da "x 5" a "x 2,25".
- **Pagina 528**, Nyarlathotep. Cambia l'allineamento in "CM".
- **Pagina 540**, Azioni, Azioni gratuite: cambia la seconda frase con la seguente. "Quando un'azione di Pathfinder deve essere usata un numero illimitato di volte in Starfinder, essa non necessita di un'azione per essere eseguita."
- **Pagina 549**, box Tratti razziali, Eterna speranza: cancella "disperazione e"

ERRATA - ARCHIVIO DEGLI ALIENI

- **Pagina 77**, riquadro dei tratti razziali del kalo. Aggiungi "Respirare sott'acqua": i kalo hanno la regola universale delle creature respirare sott'acqua."
- **Pagina 119**, riquadro dei tratti razziali dei verthani. Cambia la voce Visione crepuscolare in "Visione crepuscolare": i verthani hanno visione crepuscolare."

ERRATA - ARMERIA

- **Pagina 83**, pelle viscosa. Cambia il Livello da "3-8" a "1".
- **Pagina 84**, potenziatore di mobilità. Cambia il livello da "20" a "3-8".
- **Pagina 105**, descrizione del kit di attrezzi. La tendina da cecchino a fotodispersione concede bonus +4 alle prove di furtività "per prendere di mira", anziché alle prove di Furtività "durante gli appostamenti".

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, 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 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.

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.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Core Rulebook Pawn Collection © 2017, Paizo Inc.; Author: James L. Sutter. © 2018, Giochi Uniti srl.