



13th Age Archmage Engine, Regole del Personaggio versione italiana 2.02
Copyright © 2016-2017 Wyrd Edizioni per Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Regole del personaggio

Queste regole sono pensate per i personaggi da voi creati, i vostri PG (personaggi giocabili).

Razza

Ogni personaggio ha una razza (vedi *Razze*). Scegline una per il tuo personaggio. Se vuoi che il tuo personaggio sia di una razza diversa da quelle standard, le regole non te lo proibiscono. Il sistema è progettato per essere sufficientemente flessibile da lasciare spazio all'improvvisazione.

Ogni razza fornisce un bonus di +2 a uno dei tuoi punteggi di caratteristica.

Classe

Ogni personaggio ha una classe (vedi *Classi*). Scegline una anche di queste.

Ogni classe fornisce un bonus di +2 a uno dei tuoi punteggi di caratteristica.

Caratteristiche

Puoi assegnare i punteggi di caratteristica al tuo personaggio in diversi modi. Eccone qui un paio.

Tirali

Tira 4d6 per ciascuno dei sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma). Rimuovi il dado dal risultato più basso di ogni tiro. Distribuisci i punteggi così ottenuti in modo che si adattino al personaggio che hai in mente di interpretare.

Acquisiscili con i punti

Hai 28 punti per acquistare i punteggi di caratteristica dalla tabella seguente.

Caratteristica	Costo
18	16
17	13
16	10
15	8
14	6
13	5
12	4
11	3
10	2
9	1
8	0

Statistiche di combattimento

Per i dettagli su come funziona il combattimento, vedi *Regole di Combattimento*.

Sebbene la Classe Armatura, la Difesa Fisica e la Difesa Mentale siano basate su di un unico punteggio di caratteristica, il punteggio impiegato da ciascuna difesa dipende dal personaggio. A ogni modo, consulta tre modificatori di caratteristica e usi il valore mediano (non il più alto né il più basso). Se due o più modificatori sono pari, userai uno dei modificatori alla pari come punteggio mediano.

13th Age Archmage Engine, Regole del Personaggio versione italiana 2.02

Copyright © 2016-2017 Wyrđ Edizioni per Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Punti Ferita al 1° livello

1. Trova il valore base per la tua classe (6, 7 o 8) sulla tabella Statistiche Iniziali per Personaggi di 1° Livello.
2. Somma il tuo modificatore di Costituzione per ottenere il tuo 'valore di punti ferita'.
3. Moltiplica il tuo valore di punti ferita per 3 per ottenere i tuoi punti ferita totali al 1° livello.

Classe Armatura

1. Trova il valore di CA base per la tua classe (da 10 a 16) sulla tabella Statistiche Iniziali per Personaggi di 1° Livello.
2. Trova il valore mediano tra il tuo modificatore di Destrezza, modificatore di Costituzione e modificatore di Saggezza. Quel valore è il tuo modificatore di CA.
3. Somma il modificatore di CA al tuo valore di CA base.
4. Somma +1 al 1° livello (e aumentalo di +1 per ogni livello di classe aggiuntivo).

Difesa Fisica

1. Trova il valore di DF base per la tua classe (da 10 a 12) sulla tabella Statistiche Iniziali per Personaggi di 1° Livello.
2. Trova il valore mediano tra il tuo modificatore di Forza, modificatore di Destrezza e modificatore di Costituzione. Quel valore è il tuo modificatore di DF.
3. Somma il modificatore di DF al tuo valore di DF base.
4. Somma +1 al 1° livello (e aumentalo di +1 per ogni livello di classe aggiuntivo).

Difesa Mentale

1. Trova il valore di DM base per la tua classe (da 10 a 12) sulla tabella Statistiche Iniziali per Personaggi di 1° Livello.
2. Trova il valore mediano tra il tuo modificatore di Intelligenza, modificatore di Saggezza e modificatore di Carisma. Quel valore è il tuo modificatore di DM.
3. Somma il modificatore di DM al tuo valore di DM base.
4. Somma +1 al 1° livello (e aumentalo di +1 per ogni livello di classe aggiuntivo).

Iniziativa

Il tuo bonus di Iniziativa è una prova d20, non un valore statico.

1. Parti dal tuo modificatore di Destrezza.
2. Somma +1 al 1° livello (e aumentalo di +1 per ogni livello di classe aggiuntivo).

Recuperi & Dadi di Recupero

La maggior parte dei personaggi inizia il gioco con 8 recuperi (vedi *Recuperi*). Alcune classi e doti possono fornirti più recuperi.

Ogni classe possiede un dado di recupero diverso, di solito un d6, d8 o d10, come specificato nella descrizione della classe. Quando effettui un recupero, tiri un numero di dadi di recupero pari al tuo livello più il tuo modificatore di Costituzione.

Attacchi & Poteri

Calcoli i tiri per colpire e per i danni in base ai punteggi di caratteristica preferiti dalla tua classe o gli specifici poteri da te scelti all'interno della tua classe. La maggior parte delle classi usa uno specifico

punteggio di caratteristica per la maggior parte dei suoi attacchi. Vedi *Classi* per maggiori informazioni.

La tua Singolarità

La Singolarità del tuo personaggio (la sua *unicità*) è un privilegio speciale inventato da te, il giocatore, che differenzia il tuo personaggio da tutti gli altri eroi. È un tratto speciale e unico del tuo personaggio, e decisamente insolito. L'intento è quello di dare un sapore speciale alla campagna e assistere il Game Master nel determinare come il tuo personaggio interagisca con gli altri personaggi e la storia della campagna.

La *Singolarità* del tuo personaggio non dovrebbe avere un valore pratico in combattimento. Non è questo il suo intento. L'intento è quello di sviluppare storie e divertenti opportunità di interpretazione.

Rapporti con le icone

Il rapporto del tuo personaggio con le icone è un modo importante per farlo immergere nel mondo di gioco. Un'icona può avere campioni ed eroi (tra cui il tuo personaggio) che ne sostengono la causa nel mondo.

Punti rapporto

Al 1° livello, ogni personaggio riceve 3 punti rapporto. Ciascun punto rappresenta un d6 da usare quando si tenta di far leva sul tuo legame con l'icona (vedi Usare i Rapporti con le Icone).

Il numero di punti investiti nel rapporto con un'icona non deve necessariamente essere collegato alla vicinanza di questo legame o alla forza del rapporto. È invece collegato all'utilità del rapporto. Non riguarda necessariamente quanto l'icona ti conosca o quanto forte sia il sentimento dell'icona verso di te. Questi punti riflettono invece la probabilità che questo rapporto possa esserti d'aiuto.

La Tabella Principale dei Rapporti con le Icone riassume le possibili conseguenze interpretative e nei confronti della storia dei rapporti positivi, conflittuali e negativi con icone eroiche, ambigue o antagoniste.

Tabella Principale dei Rapporti con le Icone

Icona	Rapporto Positivo	Rapporto Conflittuale	Rapporto Negativo
Icona Eroica	Spendi 1, 2, o 3 punti. Per quanto riguarda quest'icona, tu sei uno dei buoni, un eroe immacolato. Le autorità spesso ti aiutano, e i civili spesso si fidano di te. D'altra parte, potresti venir chiamato a servire i rappresentanti dell'icona anche quando hai altri piani. Potresti anche diventare il bersaglio di icone antagoniste o dei rivali di questa icona eroica.	Spendi 1, 2, o 3 punti. Probabilmente sei uno dei buoni, ma per qualche motivo l'icona sospetta di te. Forse sei un carcerato che ha scontato la pena, o un soldato imperiale che è stato troppo tenero ed è stato cacciato dalla sua legione. Hai conoscenze e alleati dall'interno che sono in buoni rapporti con l'icona, ma hai anche dei nemici associati a essa.	Spendi 1 punto. Agli occhi dell'icona sei un dissidente, un avversario, rivale o nemico. Puoi avere dei contatti o conoscenze dall'interno che puoi sfruttare a tuo vantaggio, ma un qualche tipo di problema è in agguato ogni volta che questa icona eroica estende la sua influenza.
Icona Ambigua	Spendi 1, 2, o 3 punti. Grazie alla tua relazione con l'icona per alcuni sei un eroe, un malfattore per altri, e per alcuni addirittura un mostro. I nemici dei tuoi amici potrebbero rivelarsi tuoi amici, e viceversa. Vantaggi e	Spendi 1, 2, o 3 punti. La tua relazione con l'icona è complessa, una relazione diseguale con un'icona che per alcuni è eroica e per altri antagonista. In un modo o nell'altro, puoi trovare	Spendi 1 o 2 punti. La tua inimicizia con questa icona ti procura dei nemici, ma anche degli utili amici. Potresti essere un dissidente, un membro indesiderato della famiglia,

	complicazioni piovono da tutte le parti.	sostegno od ostilità ovunque. Non sei tu a vivere in tempi interessanti: sei tu a crearli.	o addirittura una sorta di traditore.
Icona Antagonista	Spendi 1 punto. Sei in grado di ottenere segreti e alleati misteriosi, ma il tuo legame con quest'icona ti procura guai con le persone associate all'icona eroica che si oppone all'antagonista. Preparati a giustificarti perché tu non venga imprigionato, interrogato o altrimenti perseguitato dalle icone eroiche e i loro rappresentanti ogni volta che ti incontrano. O per quel che importa, dagli altri PG.	Spendi 1 o 2 punti. Operi principalmente contro l'icona, ma sei collegato a essa in un modo che non puoi negare. La tua connessione spesso ti fornisce conoscenze o contatti speciali, ma ti rende anche sospetto agli occhi di eroi volenterosi.	Spendi 1 o 2 punti. Operi principalmente contro l'icona, ma vi sei anche connesso in un modo che non puoi negare. La tua connessione spesso ti fornisce conoscenze o contatti speciali, ma ti rende anche sospetto agli occhi di eroi volenterosi.

Questa tabella assume che tu stia interpretando un personaggio eroico. Un personaggio antagonista dovrà scambiare il numero di punti spendibili per le icone eroiche e quelle antagoniste.

Tirare i dadi di rapporto con le icone

Per verificare il tuo rapporto con una specifica icona, tira un d6 per ogni punto che hai in quel rapporto. Ciò vuol dire che di solito tirerai 1, 2 o 3 dadi (forse 4 al livello epico).

Se il risultato di uno dei dadi è 6, ottieni un qualche vantaggio significativo dal rapporto senza avere complicazioni. Se ottieni 6 su due o più dadi, ancora meglio.

Se ottieni 5 su qualsiasi dado, la tua connessione all'icona funzionerà altrettanto bene che se avessi ottenuto 6, ma con qualche complicazione inattesa. Se si tratta di un'icona eroica potresti dover contrarre un obbligo. Se è un'icona antagonista, potresti aver attirato attenzioni indesiderate.

Ottenere dei 5 quando hai ottenuto anche dei 6 dovrebbe rendere la tua vita interessante e vantaggiosa!

Organizzazioni delle icone

Le icone di solito non fanno direttamente parte di una campagna. È raro che facciano una comparsa a livello personale, eccetto forse ai livelli epici. La maggior parte del tempo, interagire con un'icona significa che stai interagendo con i suoi funzionari di livello inferiore: accoliti, discepoli, burocrati, luogotenenti, baroni, sacerdoti, ecc. Infatti, qualsiasi livello di connessione a un'icona può essere sufficiente per farti notare da altre persone che siano connesse a quell'icona.

Usare i rapporti con le icone

Il modo più diretto per usare i tuoi punti rapporto è di spenderli su connessioni positive o conflittuali che di solito forniscono assistenza diretta e informazioni utili.

I rapporti negativi di solito forniscono conoscenze dall'interno, qualifiche speciali, alleati opportunisti, e possibilmente qualche forma di vantaggio soprannaturale contro l'antagonista.

A volte, potresti scoprire che i nemici di un tuo rivale ti vedono come un'opportunità per colpire il nemico comune. Potresti ottenere aiuto, denaro e risorse, e addirittura oggetti magici da fonti inaspettate, alcune delle quali potrebbero non essere affatto di tuo gradimento.

In aggiunta all'aiuto esterno, i rapporti con le icone forniscono ai personaggi conoscenze speciali.

Un rapporto negativo con un'icona totalmente antagonista è più in linea con uno stile di vita eroico, ma dovresti aspettarti che l'assistenza ottenuta da un rapporto negativo possa finire per risultare più direttamente dannosa rispetto a un rapporto conflittuale o positivo.

Cambiare i rapporti

Quando il tuo personaggio raggiunge il livello campione (5°), ottiene un punto rapporto aggiuntivo. Usalo per aumentare un rapporto esistente di un dado o per ottenere un rapporto da 1 punto con una nuova icona che corrisponda alla storia del personaggio finora. Puoi decidere di risparmiare il dado di rapporto aggiuntivo per poi applicarlo in seguito.

Al 5° livello, o in qualsiasi momento successivo, puoi scambiare un punto rapporto esistente da un'icona ad un'altra, comprese le nuove icone. Il Game Master e gli altri giocatori sono in diritto di ricevere da te una spiegazione soddisfacente di ciò che questo grande cambiamento rappresenti per il tuo personaggio.

Quando raggiungi il livello epico (8°), ottieni un altro punto rapporto ancora, che puoi usare per incrementare un rapporto esistente di un dado, fino a portarla di 1 punto oltre il massimo. Come al 5° livello, se scambiare un punto rapporto da un'icona a un'altra ha senso per il tuo personaggio di 8° livello, non esitare, e fallo.

Backgrounds & Prove di abilità

I background rappresentano pezzi della vita del tuo personaggio che contribuiscono alla sua storia oltre che alla capacità di riuscire nelle abilità non di combattimento.

Ogni personaggio ha un numero di punti da distribuire tra una serie di background. Si tratta di ampie categorie di esperienza (ladro di appartamento, ad esempio) piuttosto che specifiche implementazioni di quell'esperienza (arrampicarsi e nascondersi).

I background non sono legati a specifici punteggi di caratteristica, sebbene alcuni di essi siano ovviamente usabili con maggior immediatezza con alcuni punteggi di caratteristica che altri.

Assegnare i punti background

Ogni personaggio riceve 8 punti background, più qualsiasi altro che ti venga assegnato dalle doti della tua classe. Assegna i punti background a quanti background tu voglia, fino al massimo a tua disposizione. Puoi assegnare allo stesso background un massimo di 5 punti (e un minimo di 1).

Effettuare le prove di abilità

Quando effettui una prova di abilità per verificare se riesci in un compito o impresa, il Game Master ti dirà quale punteggio di caratteristica sarà messo alla prova. Scegli poi il background che pensi sia rilevante per usare i punti che hai speso in quel background come bonus alla prova di abilità.

La maggior parte delle prove di abilità ti chiedono di pareggiare o superare una Classe Difficoltà (CD), predisposta dallo scenario in cui stai operando, per riuscire.

Per effettuare una prova di abilità, usa questa formula:

$$D20 + \text{modificatore di caratteristica rilevante} + \text{livello} + \text{punti background rilevanti}$$

Vs.

CD determinate dallo scenario

Non puoi applicare più background alla stessa prova; applica invece il background con il bonus più alto (o che sia in parità per il più alto).

Scegli il tuo background

Scegli dei background che ti aiutino a dare un senso al passato, ai lavori e l'ambientazione del personaggio. I background e l'uso delle abilità sono pensati per essere dei metodi divertenti e in personaggio di cercare di far progredire la trama.

Alcuni possibili background comprendono: accolito del tempio, acrobata, addestratore di animali, alchimista, animale trasformato, architetto, artista della truffa, assassino, cavaliere errante, cuoco, esploratore, esploratore del sottosuolo, fuorilegge braccato, guaritore tribale, ladro provetto, menestrello girovago, nobile aristocratico, pastore, poeta guerriero, prete, rifugiato, sapiente magico, soldato, spia, sterminatore di goblin, studente di arti marziali viaggiante, torturatore e così via.

Scegli il punteggio di caratteristica rilevante

Per i giocatori, il punto di questo sistema di background/abilità è di incoraggiare l'interpretazione e soluzioni creative per i problemi che devono affrontare. Non tutti i problemi possono essere risolti tramite le tue caratteristiche principali. Per il Game Master, è una possibilità di dare, prima o poi, rilevanza a tutti i punteggi di caratteristica.

20 naturali e fallimenti critici con le prove di abilità

Quando un PG ottiene un 20 naturale ad una prova di abilità, il Game Master dovrebbe sentirsi libero di far ottenere a quel personaggio un successo superiore a quello atteso dal giocatore.

Quando un PG ottiene un 1 naturale ad una prova di abilità, la prova fallisce, forse in modo particolarmente negativo. Ma non sempre il fallimento è una cosa terribile...

Fallimento costruttivo!

Al di fuori del combattimento, quando un fallimento non farebbe altro che rallentare l'azione anziché farla scorrere, interpretalo invece come un quasi successo o come un evento che produce conseguenze inaspettate o effetti collaterali. Il personaggio probabilmente non riuscirà comunque a raggiungere l'obiettivo prefissato, ma in quanto qualcosa si è frapposto al suo successo non perché non sia successo nulla. A ogni modo, la storia e l'azione non si intoppa.

Avanzamento dei background/abilità

Tutte le tue prove di abilità aumentano di 1 quando sali di livello. Se desideri delle prove di abilità ancora migliori, prendi il talento Background Approfondito.

Se desideri spostare i bonus che già possiedi per mostrare i cambiamenti del tuo personaggio, puoi spostare un punto background tra i tuoi attuali background ogni volta che ottieni un livello, oppure spostare il punto in un background completamente nuovo, con il permesso del Game Master.

Talenti

I personaggi scelgono un talento al 1° livello, e ad ogni livello successivo.

I talenti sono presentati in tre ranghi: talenti da avventuriero, talenti da campione e talenti epici. I talenti da avventuriero sono disponibili a tutti i personaggi di livello da 1 a 10. I talenti da campione sono disponibili a partire dal livello 5. I talenti epici sono disponibili a partire dal livello 8.

Talenti per livello

Livello Personaggio giocante

1	1 avventuriero
2	2 avventuriero
3	3 avventuriero

13th Age Archmage Engine, Regole del Personaggio versione italiana 2.02

Copyright © 2016-2017 Wyrd Edizioni per Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

4	4 avventuriero
5	4 avventuriero 1 campione
6	4 avventuriero 2 campione
7	4 avventuriero 3 campione
8	4 avventuriero 3 campione 1 epico
9	4 avventuriero 3 campione 2 epico
10	4 avventuriero 3 campione 3 epico

Dato che gli umani iniziano con un talento aggiuntivo al 1° livello, sommare uno al numero di talenti da avventuriero posseduti dagli umani.

La maggior parte dei talenti del gioco sono legati a una specifica dote, potere, attacco o incantesimo di classe. Se un talento è legata a una dote, potere, o incantesimo, devi possedere la dote, potere o incantesimo in questione per potere acquisire il talento. Quando più di un talento è legato a una specifica dote o potere, devi scegliere i talenti di rango più basso prima di selezionare i talenti di rango più alto.

Talenti generali

Questi sono talenti generali disponibili per tutti i personaggi. Un personaggio non può prendere un talento generale più di una volta. Alcuni talenti generici possiedono solo una versione rango avventuriero; altri possiedono versioni con rango campione o epico che possono essere sviluppate più avanti nella carriera del personaggio.

Background Approfondito

Rango Avventuriero

Aggiungi un totale di 2 punti ai background che già possiedi, o scegli 2 punti di nuovi background appropriati al tuo personaggio. Non puoi comunque superare il limite di 5 punti per background.

Rango Campione

Aggiungi un totale di 3 punti ai background che già possiedi, o scegli 3 punti di nuovi background appropriati al tuo personaggio. Non puoi comunque superare il limite di 5 punti per background.

Rango Epico

Aggiungi un totale di 2 punti ai background che già possiedi, o scegli 2 punti di nuovi background appropriati al tuo personaggio. Questi punti possono portare uno dei tuoi background oltre il 5, fino ad un massimo di 7.

Escalation di Abilità

Rango Avventuriero: Due volte al giorno puoi aggiungere il dado di escalation a una prova di abilità. Decidi se usare il dado, dopo aver effettuato il tiro per la prova.

Iniziativa Migliorata

Rango Avventuriero: Ottieni un bonus di +4 alle prove di iniziativa.

13th Age Archmage Engine, Regole del Personaggio versione italiana 2.02

Copyright © 2016-2017 Wyrd Edizioni per Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Lancio Rituale

Rango Avventuriero: Puoi lanciare qualsiasi incantesimo che conosci come rituale. Le classi che sono già incantatori rituali (chierico, mago) non hanno bisogno di questo talento. (Vedi *Rituali* per le regole del lancio dei rituali).

Linguista

Rango Avventuriero: Questo talento ti permette di parlare sufficientemente bene Arcano, Nanico, Elfico, Gnomesco, Gnoll, Goblin, Orchesco e altri normali linguaggi umanoidi da comprendere a sufficienza quello che la maggior parte degli altri umanoidi sta dicendo o strillando attraverso un campo di battaglia. Non sei fluente in tutte queste lingue, e nessuno ti scambierà mai per un madrelingua, mentre il tuo vocabolario è mirato ai bisogni dell'avventura (prevalente conoscenza di parole connesse al pericolo anziché alla filosofia o le emozioni).

Sei anche in grado di leggere abbastanza bene da cavartela con tutti i linguaggi sopra menzionati.

Rango Campione

Puoi parlare, leggere e scrivere in maniera fluente tutti i linguaggi umanoidi. Neppure i linguaggi più strani risultano un problema per te. Se qualcuno ti sta parlando, riesci a comprenderlo.

Recupero Vigoroso

Rango Avventuriero: Quando tiri i dadi di recupero, ritira uno dei dadi e usa il risultato più alto. Al 5° livello, ritira due di questi dadi. All'8° livello, ritira tre di questi dadi.

Ricarica Rapida

Rango Avventuriero: Ricaricare una balestra pesante ora ti richiede solo un'azione rapida. Ricaricare una balestra a mano o una balestra leggera è un'azione gratuita.

Robustezza

Rango Avventuriero: Ricevi punti ferita aggiuntivi pari a metà dei tuoi punti ferita di classe base (arrotondati per difetto). Al 5° livello, il bonus totale di pf aumenta al valore dei tuoi pf di classe base. All'8° livello, il bonus totale di pf aumenta al doppio del valore dei tuoi pf di classe base.

Tiro Preciso

Rango Avventuriero: Quando i tuoi attacchi a distanza prendono a bersaglio un nemico impegnato con un alleato, non corri il rischio di colpire l'alleato in questione.

Trucchi della Portata

Rango Avventuriero: Una volta per battaglia, dì al tuo Game Master come intendi usare la portata della tua arma per eseguire una manovra inattesa con un'arma a portata come una lancia lunga o un'alabarda. Per compiere questa manovra, devi tirare 6+ sul d20.

Equipaggiamento

Ogni personaggio possiede dell'equipaggiamento. Ogni classe indica il tipico equipaggiamento di cui un membro di quella classe fa normalmente uso. Puoi equipaggiarti con qualsiasi sorta di equipaggiamento non magico appropriato al tuo background e la storia del tuo personaggio.

Per un'indicazione dei costi dei diversi tipi di equipaggiamento, consulta la Guida ai Prezzi dell'Equipaggiamento.

Categorie delle armature

Le armature sono classificate come leggere o pesanti.

Le armature leggere includono: veste pesantemente imbottita, armatura di cuoio, cuoio borchiato, pelle animale conciata, giaco di maglia leggera.

Le armature pesanti includono: Armature di maglia pesante, armature di anelli, armature di scaglie, mezze armature di piastre, armature di piastre, e la maggior parte delle armature di pelle di drago.

Categorie delle armi da mischia

Queste sono le categorie delle armi da mischia:

- Piccole, a una mano: coltello, pugnale, randello
- Piccole, a due mani: falce, randello pesante
- Leggere/semplici, a una mano: accetta, coltellaccio, giavellotto, mazza, spada corta
- Leggere/semplici, a due mani: lancia
- Pesanti/da guerra, a una mano: ascia da battaglia, martello, mazzafrusto, morning star, scimitarra, spada bastarda, spada lunga
- Pesanti/da guerra, a due mani: alabarda, armi su asta, ascia bipenne, martello da guerra pesante, mazzafrusto crudele, spadone

Categorie delle armi a distanza

Le armi a distanza possono essere ricaricate come parte di un'azione standard in cui vengono usate per attaccare. Le balestre a mano e quelle leggere vengono ricaricate con un'azione rapida. Le balestre pesanti vengono ricaricate con un'azione di movimento.

Solo Bersagli Vicini

- Piccole, da lancio: coltello, pugnale, randello
- Piccole, balestre: balestra a mano

Bersagli Vicini Okay; Bersagli Lontani -2 Att

- Leggere/semplici, da lancio: ascia, giavellotto, lancia

Bersagli Vicini e Lontani Okay

- Leggere/semplici, balestre: balestra leggera
- Leggere/semplici, archi: arco corto, fionda
- Pesanti/da guerra, balestre: balestra pesante
- Pesanti/da guerra, archi: arco lungo

Economia

Una moneta di platino (mp) è pari a 10 monete d'oro. Una moneta d'oro (mo) è pari a 10 monete d'argento. Una moneta d'argento (ma) è pari a 10 monete di rame (mr).

Guida ai Prezzi dell'Equipaggiamento

I personaggi iniziano con armatura, armi e equipaggiamento da viaggio standard, i prezzi del quale sono inclusi come riferimento.

Equipaggiamento da viaggio standard

Oggetto	Prezzo
Borsello per monete (piccolo)	1 ma
Giaciglio	1 ma
Mantello impermeabile	3 ma

Otre o fiasca di acqua/vino	7 ma
Pietra focaia e scatola di esche	1 ma
Razioni da viaggio (5 giorni)	25 ma
Zaino/sacca da viaggio	1 mo

Merci generiche

Oggetto	Prezzo
Abiti costosi	10-100 mo
Abiti pregiati	1 mo
Abiti semplici	2 ma
Abiti, mantello impermeabile (elfico)	5 mo
Arnesi da scasso (avv.)	2 mo
Arnesi da scasso (cam.)	20 mo
Arnesi da scasso (ep.)	200 mo
Candela	1 mr
Catena di ferro (3 m)	5 mo
Catena forgiata dai nani (3 m)	10 mo
Chiodatura di ferro	1 ma
Coperta (lana)	5 ma
Corda buona, 15 metri	6 ma
Corda elfica, 15 metri	3 mo
Corda grezza, 15 metri	2 ma
Erba pipa (1 dose)	2 mr
Fiasca (ceramica)	5 mr
Fiasca (cristallo)	5 mo
Fiasca (vetro)	5 ma
Frecce/quadrelli/proiettili da fionda	1 ma/ciascuna
Lanterna (comune)	8 ma
Lanterna (schermata)	5 mo
Lente di ingrandimento	25 mo
Libro degli incantesimi (avv.)	10 mo
Libro degli incantesimi (cam.)	100 mo
Libro degli incantesimi (ep.)	1.000 mo
Libro di preghiere	2 mo
Martello piccolo	3 ma
Olio per lanterna (4 ore)	1 ma
Piede di porco (ferro)	3 mo
Rampino (ferro)	1 mo
Simbolo sacro/strumento (avv.)	10 mo
Simbolo sacro/strumento (cam.)	100 mo
Simbolo sacro/strumento (ep.)	1.000 mo
Specchio grande	5 mo
Specchio piccolo	2 mo
Strumento musicale (complesso)	5-25 mo
Strumento musicale (semplice)	1-5 mo
Tenda di legno elfico	10 mo
Tenda grande	5 mo
Tenda piccola	2 mo
Torcia (1 ora)	1 mo

Torcia (6 min.)	1 ma
-----------------	------

Vitto e alloggio

Oggetto	Prezzo
Birra economica (caraffa)	2 mr
Birra buona (caraffa)	6 mr
Birra nanica (caraffa)	1-3 mo
Pasto comune	1 ma
Pasto buono	3 ma
Pasto eccellente	8 ma
Pasto, banchetto (per 5)	8 mo
Razioni da viaggio (1 giorno)	5 ma
Vino economico (bottiglia)	4 mr
Vino buono (bottiglia)	1 ma
Vino elfico (bottiglia)	1-5 mo
Locanda (per persona, a notte)	
Stanza comune economica	1-3 ma
Camera a più posti buona	8-14 ma
Camera privata eccellente	2-5 mo
Appartamento (da 4 a 8 posti letto)	5-20 mo

Cavalcature (incluso equipaggiamento)

Oggetto	Prezzo
Asino/mulo da soma	10 mo
Cane da galoppo	15 mo
Cane da guardia	10 mo
Cavallo addestrato alla guerra	80 mo
Cavallo da galoppo	20 mo
Cibo per cavalcatura (al giorno)	2-4 mr

Armi da mischia (qualità media)

Oggetto	Prezzo
Accetta	3 mo
Arma ad asta	8 mo
Ascia bipenne	10 mo
Ascia da battaglia	6 mo
Bastone	1 mo
Doppia ascia	12 mo
Guanti d'arme da battaglia	4 mo
Lancia	2 mo
Maglio	10 mo
Manganello	5 ma
Martello da guerra	7 mo
Mazza	5 mo
Mazzafrusto	6 mo
Morningstar	4 mo
Piccone	4 mo
Pugnale / coltello	1 mo
Randello	5 ma

Scimitarra	5 mo
Spada a due lame	15 mo
Spada corta	4 mo
Spada lunga	7 mo
Spadone	10 mo
Stucco	10 mo
Tridente	4 mo

Armi a distanza (qualità media)

Oggetto	Prezzo
Arco: Arco corto	9 mo
Arco: Arco lungo	14 mo
Ascia da lancio	3 mo
Balestra: Balestra a mano	8 mo
Balestra: Balestra leggera	10 mo
Balestra: Balestra pesante	15 mo
Fionda	2 ma
Giavelotto	2 mo
Martello da lancio	3 mo
Rete, con pesi	3 mo
Shuriken	7 ma

Armature (qualità media)

Oggetto	Prezzo
Cuoio	10 mo
Cuoio borchiato	15 mo
Maglia leggera	20 mo
Maglia pesante/anelli	30 mo
Mezza armatura	45 mo
Pelle	10 mo
Piastre	50 mo
Scaglie	40 mo
Scudo	5 mo
Stoffa/imbottita	1 mo

Servizi

Oggetto	Prezzo
Araldo (solo in città)	1 mo
Bagno, con servitore	1 mo
Carro/carrozza	2 mo
Carro/carrozza, un viaggio	2 ma
Corriere (cittadino)	5 ma
Corriere (lunghe distanze)	5 mo
Corriere (monello)	5 mr
Cortigiana	1-100 mo
Cuoco personale (al giorno)	1 mo
Guardia del corpo (al giorno)	2 mo
Guida, terre selvagge (al giorno)	5 mo
Guida, urbana (al giorno)	1 mo

Mercenario, malvivente (al giorno)	1 mo
Mercenario, soldato (al giorno)	5 mo
Oracolo/veggente/chiromante	5 mr a 100 mo
Portalanterna (in città) (al giorno)	5 ma
Studioso	5-50 mo
Usuraio (costo per 100 mo)	5 mo
Valletto/manovale	5 mr a 5 mo
Chierico (incantesimi divini/rituali)	Variabile
Mago (incantesimi arcani/rituali)	Variabile

Legal

The 13th Age Archmage Engine describes the rules of 13th Age that you may incorporate, wholly or in part, into a derivative work.

In short, we'll describe the rules and mechanics that we use for 13th Age (*Open Content*), then you can adopt the ones you like and leave the ones you don't. Just don't use any intellectual property that is not specifically part of the 13th Age Archmage Engine (*Product Identity*).

Product Identity

The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, icons, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content

Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Fire Opal Media 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

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

13th Age Archmage Engine, Regole del Personaggio versione italiana 2.02

Copyright © 2016-2017 Wyrd Edizioni per Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

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. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

13th Age. Copyright 2013, Fire Opal Media; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

13th Age Bestiary. Copyright 2014, Fire Opal Media and Pelgrane Press Ltd; Authors: Ryven Cedyrlle, Rob Heinsoo, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Cal Moore, Steve Townshend, Rob Watkins, Rob Wieland.

13 True Ways. Copyright 2014, Fire Opal Media, Inc.; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, Robin D. Laws.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Castles & Crusades, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors: Davis Chenault, Mac Golden.

13th Age Archmage Engine. Copyright 2013-2015, Fire Opal Media. Author: Chad Dylan Long, based on material by Jonathan Tweet, Rob Heinsoo, Ryven Cedyrlle, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Cal Moore, Steve Townshend, Rob Watkins, and Rob Wieland.

13th Age Archmage Engine

Copyright 2013-2015, Fire Opal Media. Author: Chad Dylan Long, based on material by Jonathan Tweet, Rob Heinsoo, Ryven Cedyrlle, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Robin D. Laws, Cal Moore, and Steve Townshend. Edited by Cal Moore and Simon Rogers. Cover art by Cougar George.

Revisioni

2.0

Prima pubblicazione.

2.01

Corretto il termine “formazione” in “background”. Corretti degli errori di battitura.

13th Age Archmage Engine, Regole del Personaggio versione italiana 2.02

Copyright © 2016-2017 Wyrđ Edizioni per Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

2.02

Corretti degli errori di battitura.