



Pelgrane Press

SOURCE MATERIAL  
Rob Heinsoo  
Jonathan Tweet  
SYSTEM REFERENCE  
DOCUMENT  
Chad Dylan Long



## Razze

Le razze dominanti nell'Archmage Engine di *13th Age* sono umani, nani, elfi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi e halfling. Queste sono le razze che compongono il nostro background geopolitico: compaiono nel gioco a prescindere dal fatto che i tuoi giocatori intendano giocarle o meno. Il tuo personaggio non è tuttavia limitato a queste razze. Tra le razze minori, annoveriamo i Draconici/Progenie draconica, i Consacrati/Aasimar, i Forgiati/Fatti dai nani, e i Tiefling/Toccati dai demoni, che vengono anch'essi descritti di seguito.

A ogni razza sono associati due punteggi di caratteristica. Scegline uno per il tuo bonus razziale ai punteggi di caratteristica.

Razza	For	Cos	Des	Int	Sag	Car	Qualsiasi
Umano							+2
Elfo alto				+2		+2	
Elfo oscuro			+2			+2	
Elfo silvano			+2		+2		
Gnomo			+2	+2			
Halfling		+2	+2				
Mezzelfo		+2				+2	
Mezzorco	+2		+2				
Nano		+2			+2		
Consacrato/Aasimar					+2	+2	
Draconico/Progenie draconica	+2					+2	
Forgiato/Fatto dai nani	+2	+2					
Tiefling/Toccati dai demoni	+2			+2			

In base alla tua classe, otterrai anche un altro bonus da applicare a una caratteristica diversa.

Ogni razza prevede anche un potere speciale che un personaggio può usare *una volta per battaglia*. Recupererai l'accesso alle capacità razziali utilizzate dopo un *riposo* breve. Questo potere viene detto *capacità razziale*.

### Umano

#### Bonus razziale

+2 ad un punteggio di caratteristica qualsiasi.

#### Talento Bonus

Al 1° livello, un PG umano parte con due talenti anziché uno.

### Capacità razziale

#### Rapido a Combattere

All'inizio di ogni battaglia, tira l'iniziativa due volte e scegli il risultato che preferisci.

#### Talento da Campione

Se ottieni un 19 o un 20 naturale come risultato del tiro per l'iniziativa, aumenta il dado di escalation di 1 (in genere da 0 a 1, dal momento che è l'inizio della battaglia).

### Elfo (scegli uno tra Elfo Oscuro, Elfo Alto e Elfo Silvano)

#### Talento da Avventuriero

#### Retaggio della Spada

Se puoi già usare spade che infliggono d6 e d8 danni senza penalità all'attacco, ottieni bonus +2 ai danni con tali spade (questo danno non aumenta il danno se manchi).

Altrimenti, se la tua classe normalmente subirebbe una penalità all'attacco con tali spade, ora puoi usarle senza penalità.

### Elfo Oscuro

#### Bonus razziale

+2 Des OPPURE +2 Car

## Capacità razziale

### *Crudele*

Una volta per battaglia infliggi danni su un bersaglio colpito con un tiro per colpire con risultato naturale pari come azione gratuita. I danni continuati sono pari a 5 volte il tuo livello. (Per esempio, al 3° livello infliggeresti 15 danni continuati contro un singolo bersaglio). Come sempre, un normale tiro salvezza superato (11+) pone termine ai danni. Un colpo critico non raddoppia questi danni continuati.

### Talento da Campione

Una volta al giorno, puoi invece usare *crudele* per infliggere 5 danni continuati per livello contro un bersaglio che hai mancato o contro cui hai ottenuto un risultato naturale dispari al tiro per colpire.

## Elfo Alto

### Bonus razziale

+2 Int OPPURE +2 Car

## Capacità razziale

### *Teletrasporto Nobile*

Una volta per battaglia, come azione di movimento, puoi collocarti in un punto vicino che sei in grado di vedere.

### Talento da Campione

Infliggi danni pari al doppio del tuo livello a un nemico impegnato con te prima o dopo esserti teletrasportato.

## Elfo Silvano

### Bonus razziale

+2 Des OPPURE +2 Sag

## Capacità razziale

### *Grazia Elfica*

All'inizio di ogni tuo turno, tira un dado per determinare se ottieni un'azione standard extra. Se il tuo tiro è pari o inferiore al dado di escalation, ottieni un'azione standard extra per quel turno.

All'inizio della battaglia tira un d6. Ogni volta che riesci a ottenere un'azione extra, la taglia del dado che tiri aumenta di un grado secondo la progressione seguente: (d4), d6, d8, d10, d12, d20. Se ottieni un'azione extra dopo avere tirato un d20, non puoi ottenere altre azioni extra in quella battaglia.

### Talento da Campione

Una volta al giorno, inizia una battaglia tirando un d4 per *grazia elfica* anziché un d6.

## Gnomo

### Bonus razziale

+2 Des OPPURE +2 Int

### *Piccolo*

Gli gnomi ottengono bonus +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

## Capacità razziale

### *Confondente*

Una volta per battaglia, quando ottieni un 16+ naturale a un tiro per colpire, puoi anche rendere frastornato il bersaglio fino alla fine del tuo turno successivo.

### Talento da Campione

Invece di essere frastornato, il bersaglio della tua capacità *confondente* è indebolito fino alla fine del tuo turno successivo.

### *Illusioni Minori*

Come azione standard, a volontà, puoi creare un intenso odore o rumore nelle vicinanze. Le creature vicine che falliscono un normale tiro salvezza notano l'odore o il rumore. Le creature che lo superano possono notarlo, ma capiscono che non è esattamente reale.

## Halfling

### Bonus razziale

+2 Cos OPPURE +2 Des

### Piccolo

Gli halfling ottengono bonus +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

### Capacità razziale

#### Sfuggente

Una volta per battaglia, puoi obbligare un nemico che ti colpisce con un attacco a ripetere il tiro per colpire con penalità -2.

#### Talento da Campione

Quando usi *sfuggente*, il tiro ripetuto del nemico subisce invece penalità -5.

## Mezzelfo

### Bonus razziale

+2 Cos OPPURE +2 Car

### Capacità razziale

#### Sorprendente

Una volta per battaglia, sottrai uno dal risultato naturale di uno dei tuoi tiri d20.

#### Talento da Campione

Otteni un uso aggiuntivo di *sorprendente* a ogni battaglia, ma puoi usarlo solo per influenzare il tiro d20 di un *alleato* vicino.

## Mezzorco

### Bonus razziale

+2 For OPPURE +2 Des

### Capacità razziale

#### Letale

Una volta per battaglia, ripeti il tiro di un attacco in mischia e tieni il risultato che preferisci.

#### Talento da Campione

Se ottieni un 16+ naturale al tiro per colpire ripetuto di *letale*, puoi usare *letale* un'altra volta nel corso della stessa battaglia.

## Nano

### Bonus razziale

+2 Cos OPPURE +2 Sag

### Capacità razziale

#### Tutto Qui?

Una volta per battaglia, come azione gratuita dopo che sei stato colpito da un attacco nemico, puoi curarti usando un recupero. Se il dado di escalation è inferiore a 2, ricevi soltanto metà della normale guarigione dal recupero. A differenza degli altri recuperi che potrebbero permetterti di accettare un risultato medio, dovrai effettuare questo tiro!

Ricorda che non puoi usare questa capacità se l'attacco ti porta a 0 pf o meno. Devi essere in piedi per poter sbeffeggiare l'attaccante e usare il recupero.

#### Talento da Campione

Se il dado di escalation è 2+ quando usi *tutto qui?*, il recupero è gratuito.

## Consacrato/Aasimar

### Bonus razziale

+2 Sag OPPURE +2 Car

### Capacità razziale

#### *Aureola*

Una volta per battaglia, come azione gratuita durante il tuo turno, ottieni bonus +2 a tutte le difese finché non vieni colpito da un attacco (o finché la battaglia non termina).

#### Talento da Campione

*Aureola* si attiva automaticamente ogni volta che ti curi usando un recupero.

## Draconico/Progenie Draconica

### Bonus razziale

+2 For OPPURE +2 Car

### Capacità razziale

#### *Soffio*

Una volta per battaglia, effettua un attacco ravvicinato con l'*arma a soffio* come azione veloce, usando il tuo punteggio di caratteristica più alto contro la Difesa Fisica di un nemico vicino. Se lo colpisci, l'attacco infligge 1d6 danni per ogni tuo livello di un tipo di energia adatto al tuo personaggio.

#### Talento da Campione

Il tuo attacco con il *soffio* prende invece come bersaglio 1d3 nemici vicini in gruppo.

## Forgiato/Fatto dai Nani

### Bonus razziale

+2 For OPPURE +2 Cos

### Capacità razziale

#### *La Morte Può Attendere*

Ogni volta che scendi a 0 pf o meno, effettua un normale tiro salvezza se hai un recupero a disposizione. Con un risultato di 11+, invece di perdere i sensi, rimani in piedi e puoi curarti usando un recupero. Aggiungi i punti ferita del recupero a 0 pf per determinare il tuo totale di pf.

#### Talento da Campione

Se ottieni un 16+ al tuo tiro salvezza di *la morte può attendere*, ottieni un'azione standard aggiuntiva durante il tuo turno successivo.

## Tiefling/Toccato dai Demoni

### Bonus razziale

+2 For OPPURE +2 Int

### Capacità razziale

#### *Maledizione del Caos*

Una volta per battaglia, come azione gratuita, o quando un nemico vicino ottiene un 1-5 naturale a un tiro per colpire o a un tiro salvezza, trasforma il suo tiro in un 1 naturale e improvvisa un'ulteriore maledizione che mostra come il suo tentativo si ritorce orribilmente contro di esso.

È sufficiente usare le altre capacità razziali a una volta per battaglia come modelli per determinare l'impatto che questo potere dovrebbe avere. Una tipica maledizione potrebbe costringere l'attaccante maledetto a infliggere metà dei danni a se stesso con l'attacco fallito e a rimanere frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Tuttavia, il GM dovrebbe ricompensare con uno sviluppo significativo quelle idee narrative che producono effetti che non si limitano alle meccaniche di gioco e ai danni.

#### Talento da Campione

Ogni volta che un nemico vicino ottiene un 1 naturale a un tiro per colpire contro di te, puoi usare *maledizione del caos* contro di lui senza spenderlo.

## Legal

The 13<sup>th</sup> Age Archmage Engine describes the rules of 13<sup>th</sup> 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 13<sup>th</sup> 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 13<sup>th</sup> 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

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.

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

**13<sup>th</sup> 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.

**13<sup>th</sup> 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.

### **13<sup>th</sup> 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.