



THE ARCHMAGE ENGINE



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

Pelgrane Press



## Regole del Combattimento

Il combattimento si gioca usando dadi a diverse facce. Effettui tiri per colpire contro dei valori di difesa e infliggi danni a un ammontare di punti ferita.

### Statistiche di combattimento

#### Bonus di Iniziativa

Il tuo bonus di iniziativa è pari al tuo modificatore di Destrezza + il tuo livello.

#### Bonus di Attacco

Per ogni attacco, tiri un d20 + un bonus di caratteristica + il tuo livello (+ il bonus di attacco degli oggetti magici, se ne hai). In base all'attacco, potresti anche beneficiare di altri bonus. Confronta il tuo risultato totale con la difesa del bersaglio (in genere la Classe Armatura, ma a volte la Difesa Fisica o la Difesa Mentale). Se è pari o superiore alla difesa, hai colpito. Se attacchi più bersagli, effettui più tiri per colpire. La tua classe definisce quale bonus di caratteristica usi per i tiri per colpire e l'attacco definisce gli effetti di bersaglio colpito o mancato.

### Danni

Ogni attacco indica l'ammontare specifico di danni che infligge: questo ammontare va sottratto dai punti ferita del bersaglio. Se l'attacco ha come bersaglio più nemici, devi effettuare un tiro per colpire distinto per ogni nemico, ma tiri solo una volta per i danni.

La maggior parte dei danni totali degli attacchi dei PG va calcolata sommando il modificatore di un punteggio di caratteristica al tiro per i danni dell'attacco, normalmente indicato con la dicitura "+ Caratteristica". Non devi aggiungere il punteggio di caratteristica vero e proprio: aggiungi invece il modificatore di caratteristica (che si ottiene in stile d20, sottraendo 10 dal punteggio di caratteristica e poi dimezzando il valore rimanente e arrotondando per difetto).

Al 5° livello, i PG aggiungono il doppio del modificatore del punteggio di caratteristica ai tiri per i danni di tutti gli attacchi (e sì, i modificatori negativi diventano peggiori).

All'8° livello, i PG aggiungono il triplo del modificatore del punteggio di caratteristica ai tiri per i danni di tutti gli attacchi.

Gli incantesimi indicano un numero specifico di dadi da tirare per i danni. Gli attacchi delle armi funzionano in modo diverso (vedi più avanti).

### Armi

Le armi sono classificate in base all'ammontare di danni che infliggono. Nelle mani dei personaggi giocanti, ogni attacco da arma infligge 1 dado di danno per livello del personaggio + modificatore di caratteristica, normalmente indicato con ARMA + [Caratteristica]

Ogni classe possiede la sua versione della tabella delle armi, che indica con quanta perizia i membri di quella classe sanno usare le armi di una determinata categoria di danno.

### Altri tipi di danni

Mostri e personaggi diversi possono risultare resistenti o vulnerabili a diversi tipi di danni, tra cui:

- Acido
- Energia negativa
- Freddo
- Fulmine
- Fuoco
- Mana
- Psicico
- Sacro
- Tuono (energia sonora)
- Veleno

## Difese

Esistono tre difese diverse: Classe Armatura, Difesa Fisica e Difesa Mentale. Ognuna utilizza tre punteggi di caratteristica come parte del suo calcolo. I PG aggiungono anche il loro livello di classe alle loro difese.

### *Classe Armatura (CA)*

La CA è basata sulla resistenza, la rapidità e la prontezza di un personaggio (Cos, Des e Sag). Usa il modificatore intermedio e ignora il più alto e il più basso.

### *Difesa Fisica (DF)*

La DF è basata sulla forza, la robustezza e l'agilità del personaggio (For, Cos e Des). Usa il modificatore intermedio e ignora il più alto e il più basso.

### *Difesa Mentale (DM)*

La DM è basata sulla tua astuzia, la tua intuizione e la tua volontà (Int, Sag e Car). Usa il modificatore intermedio e ignora il più alto e il più basso.

## Punti Ferita

I punti ferita sono basati su classe, modificatore di Costituzione e livello. Vedi la Tabella di Progressione per Livello di ogni classe.

## Velocità

Se è importante sapere chi copre le distanze più velocemente, il GM può usare il buon senso per prendere una decisione, o ricorrere alle statistiche e alle abilità per indire una "prova di velocità".

## Regole di cumulabilità

In genere, i bonus e gli effetti sono cumulabili tra loro. Fanno eccezione i casi seguenti:

- I bonus degli oggetti magici non sono cumulativi. Si considera solo il migliore.
- Molte penalità delle condizioni non sono cumulative. Si considera solo la peggiore.
- I poteri, gli incantesimi e le capacità non sono cumulativi con se stessi o con altri elementi di gioco dallo stesso nome: Questo vale sia per i PG che per i mostri.

## Sequenza di Combattimento

All'inizio del combattimento, ogni giocatore tira per l'iniziativa del suo personaggio e il GM tira per gli avversari: i personaggi o i nemici che ottengono i risultati più alti agiscono per primi a ogni round.

## Iniziativa ciclica

### *Tirare una volta*

Ogni creatura tira per determinare la sua iniziativa all'inizio del suo primo turno in battaglia (d20 + bonus di iniziativa). Usa questi risultati per determinare chi agisce per primo a ogni round.

Tutti i mostri dello stesso tipo condividono lo stesso tiro per l'iniziativa.

### *Ritardare*

Scegliendo di ritardare, non effettui nessuna azione e poi agisci normalmente a qualsiasi conteggio di iniziativa tu decida di agire. Quando ritardi, riduci volontariamente la tua stessa iniziativa per il resto del combattimento. Il risultato della tua iniziativa diventa il conteggio a cui hai effettuato la tua azione ritardata. Se arriva la tua azione successiva e non hai ancora effettuato un'azione, non hai diritto a effettuare un'azione ritardata (ma puoi ritardare nuovamente).

Se effettui un'azione ritardata nel round successivo, prima che giunga il tuo turno regolare, il tuo conteggio di iniziativa sale a quel nuovo punto nell'ordine di battaglia e non ottieni la tua azione regolare per quel round.

### *Preparare un'azione*

L'azione di preparare ti permette di prepararti a compiere un'azione successivamente, dopo che il tuo turno si è concluso, ma prima che inizi quello successivo. Preparare è un'azione standard.

Puoi preparare un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione gratuita. Per farlo, specifica l'azione che effettuerai e le condizioni in cui la effettuerai. Poi, in un qualsiasi momento prima della tua azione successiva, puoi effettuare l'azione preparata in reazione a quella condizione. L'azione si verifica appena prima di quella che la innesca. Se l'azione innescante

è parte delle attività di un altro personaggio, interrompi quel personaggio. Presumendo che sia ancora in grado di farlo, continuerà le sue azioni una volta che avrai completato la tua azione preparata. Il risultato della tua iniziativa cambia. Per il resto dell'incontro, il tuo risultato di iniziativa è il conteggio a cui hai effettuato l'azione preparata.

Il risultato della tua iniziativa diventa il punteggio a cui hai effettuato l'azione preparata. Se arriva la tua prossima azione e non hai ancora effettuato la tua azione preparata, non hai diritto a effettuare l'azione preparata (ma puoi sempre preparare di nuovo la stessa azione). Se effettui la tua azione preparata nel round successivo, prima che giunga il tuo turno regolare, il tuo conteggio di iniziativa sale a quel nuovo punto nell'ordine di battaglia, e non ottieni la tua azione regolare per quel round.

## Azioni nel tuo turno

### *Azioni standard, di movimento e veloci*

In ogni turno puoi effettuare un'azione di ciascun tipo, in qualsiasi ordine, vedi Azioni di Combattimento, più avanti.

### *Azioni gratuite*

In generale, puoi effettuare un qualsiasi numero di azioni gratuite nel tuo turno, finché il GM lo consente. Le creature possono effettuare azioni gratuite anche quando non è il loro turno, come parte di una condizione di innesco. Parlare è un'azione gratuita.

### *Tiri salvezza per ultimi*

Se sei soggetto a un effetto continuato che richiede un tiro salvezza, effettua quel tiro salvezza alla fine del tuo turno.

## Dado di escalation

Il dado di escalation rappresenta un bonus agli attacchi che aumenta man mano che il combattimento prosegue.

All'inizio del secondo round, il GM regola il dado di escalation a 1. Ogni PG ottiene un bonus ai tiri per colpire pari al valore corrente del dado di escalation. A ogni round, il dado di escalation avanza di +1, fino a un massimo di +6.

I mostri e i PNG non aggiungono il bonus del dado di escalation ai loro attacchi.

Se il GM ritiene che i personaggi stiano evitando il conflitto anziché cercare di eliminare i cattivi, il dado di escalation non avanza. Inoltre, se il combattimento rischia di arrestarsi, il dado di escalation potrebbe scendere di nuovo a zero.

## Azioni di Combattimento

### Azioni

#### *Azioni normali*

Nel tuo turno puoi effettuare un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione veloce, più una manciata di azioni gratuite, in qualsiasi ordine.

Puoi usare un'azione standard per effettuare un'azione di movimento, e puoi usare un'azione standard o di movimento per effettuare un'azione veloce.

#### *Azioni di interruzione*

Puoi usare un'azione di interruzione quando non è il tuo turno. Non puoi usarne un'altra fino alla fine del tuo turno successivo. Questi tipi di azione sono limitati a certe classi e a certi poteri di classe.

#### *Altre azioni quando non è il tuo turno*

In certe circostanze (vedi di seguito), i personaggi possono intercettare gli avversari che li oltrepassano, effettuare attacchi di opportunità o agire in altri modi fuori dal turno. Queste azioni di solito sono azioni gratuite.

## Posizione

La posizione di una creatura è definita da due fattori: la sua ubicazione e coloro con cui sta combattendo in mischia.

### *Ubicazione*

Ogni creatura occupa una posizione generica sul campo di battaglia. Si presume che il combattimento sia qualcosa di dinamico e fluido, quindi le miniature non possono rappresentare con precisione "dov'è realmente" un personaggio.

### *Vicino*

In genere, tutti gli eroi e i nemici che partecipano a una battaglia sono vicini. Questo significa che possono raggiungersi a vicenda con una singola azione di movimento.

### *Dietro*

In genere, se sei dietro a un alleato disimpegnato e un nemico lo oltrepassa per arrivare fino a te, il tuo alleato ha l'opzione di muoversi per intercettarlo.

## Intercettare

Intercetti una creatura quando ti muovi per fermare un nemico che tenta di oltrepassarti per attaccare qualcun altro. Devi essere vicino al nemico e alla persona che quel nemico cerca di raggiungere.

## Lontano

In genere gli eroi e i loro nemici sono vicini gli uni agli altri e puoi usare una singola azione di movimento per raggiungere uno qualsiasi di loro (ammesso che nessun nemico ti intercetti). Se vuoi portarti lontano, a due movimenti di distanza dai nemici, assicurati di comunicarlo chiaramente al GM e che ci sia spazio per una manovra del genere. I maghi e gli altri incantatori a volte preferiscono trovarsi lontano.

## Impegnato

In una battaglia, ogni combattente può essere impegnato (stretto in un combattimento con uno o più nemici) o disimpegnato (libero). Quando due alleati sono impegnati con lo stesso nemico, sono considerati in prossimità l'uno dell'altro.

## Movimento e Mischia

Il sistema di combattimento tiene conto del movimento e della posizione, ma solo in termini semplici/approssimativi. Pone in evidenza dove si trovano i personaggi e chi sta combattendo con chi.

## Libero

Di base, i personaggi che partecipano a una battaglia sono liberi. Possono muoversi liberamente, usare attacchi a distanza, impegnare un nemico in battaglia, ecc. Se cercano di oltrepassare un nemico libero, tuttavia, quest'ultimo solitamente ha l'opzione di intercettarli.

## Impegnato

Di base, i personaggi che partecipano a una battaglia sono liberi. Le creature impegnate possono effettuare attacchi in mischia contro le creature con cui sono impegnate. Possono effettuare attacchi a distanza, ma questo provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici con cui sono impegnati e che non stanno attaccando, come anche muoversi per allontanarsi dai nemici con cui sono impegnati. Tuttavia possono usare incantesimi ravvicinati senza provocare attacchi di opportunità.

Le creature disimpegnate non hanno particolari limiti di movimento. Non possono effettuare attacchi in mischia finché non diventano impegnate.

Quando sei impegnato:	Quando sei disimpegnato:
Attiri attacchi di opportunità se ti muovi	Ti muovi liberamente
Puoi effettuare attacchi in mischia contro i nemici impegnati con te	Non puoi effettuare attacchi in mischia
I tuoi attacchi a distanza provocano attacchi di opportunità dai nemici impegnati con te che non prendi come bersaglio	Puoi effettuare attacchi a distanza normalmente
I tuoi incantesimi provocano attacchi di opportunità (tranne quelli ravvicinati)	Puoi lanciare incantesimi liberamente
Puoi disimpegnarti senza subire complicazioni con un'azione di movimento e superando un tiro salvezza normale (11+)	Puoi impegnare i nemici entrando in mischia con loro
Non puoi intercettare i nemici	Puoi impegnare un nemico che tenta di oltrepassarti
Di base, sei considerato vicino agli altri combattenti	Di base, sei considerato vicino agli altri combattenti, ma di solito puoi muoverti per diventare lontano, se lo desideri

## Disimpegnarsi

Puoi sempre usare un semplice movimento per allontanarti dagli avversari che ti impegnano, ma quando lo fai provochi un attacco di opportunità da ognuno di quei nemici.

Se non vuoi rischiare di subire un attacco di opportunità, puoi usare la tua azione di movimento per tentare di disimpegnarti (una prova di disimpegno). Se scegli di disimpegnarti, effettua un tiro salvezza normale (11+). Puoi disimpegnarti da più di un avversario con una singola prova superata, ma il tuo tiro subisce penalità -1 per ogni avversario oltre il primo da cui ti stai disimpegnando.

Se la prova di disimpegno ha successo, puoi muoverti senza provocare attacchi di opportunità dagli avversari con cui sei impegnato. Usa il tuo movimento normalmente.

Se fallisci la prova di disimpegno, non ti muovi, perdi la tua azione di movimento per quel turno e rimani impegnato, ma se non altro non subisci attacchi di opportunità.

Disimpegnarsi è un'azione di movimento. In caso di successo, riuscirai a liberarti all'inizio del tuo movimento. In caso di fallimento, hai usato la tua azione di movimento senza effetto.

Quando una creatura ha diritto a sferrare un attacco di opportunità, per esempio quando un nemico si allontana da essa senza prima disimpegnarsi, può sferrare un attacco base in mischia contro quell'avversario come azione gratuita durante il turno di chi provoca l'attacco di opportunità. Devi necessariamente usare un attacco base in mischia.

### **Intercettare**

Normalmente, se cerchi di oltrepassare qualcuno che non è già impegnato, quest'ultimo ha l'opzione di impegnarti e bloccarti nel punto in cui si trova. È il GM a decidere cosa si intende per "oltrepassare" un personaggio difendente o un nemico.

### **Bersagli**

*Le statistiche importanti per scegliere i bersagli dovrebbero essere chiare ai PG. Il GM dovrebbe dirti se i tuoi bersagli sono bersagli validi, o se sono marmaglia, mostri normali, o mostri grandi. Come regola generale, un incantesimo o un effetto ad area che ha come bersaglio più nemici in gruppo non può saltare alcuni nemici. Scegli un bersaglio e attacca il resto in ordine; non puoi spaziare per tutto il campo di battaglia. Gli incantesimi che hanno come bersaglio più nemici vicini, ma non specificano che devono essere in gruppo, possono propagare l'energia magica in varie direzioni e consentono agli incantatori di scegliere i propri bersagli da dove si trovano.*

Quando un incantesimo o potere prende come bersaglio un nemico, alleato o creatura vicini, non puoi prendere come bersaglio te stesso, a meno che non venga esplicitamente detto che tu pure puoi essere considerato il bersaglio.

### **Casi speciali**

Queste regole descrivono alcune situazioni speciali che riguardano il movimento e la mischia.

#### **Alleati**

Le descrizioni dei poteri e degli incantesimi di varie classi presumono che gli alleati del personaggio siano gli altri PG del gruppo, con la possibile aggiunta di un compagno animale. I PNG non contano al fine di calcolare il numero di alleati che soddisfano certe condizioni.

#### **Imboscate e sorpresa**

In quelle situazioni in cui una parte tende un'imboscata all'altra, si inizia consentendo a chi tende l'imboscata di scegliere una creatura che darà il via all'imboscata. Poi si tira l'iniziativa per tutti i membri della parte che tende l'imboscata.

Soltanto due creature hanno diritto ad agire nel round di imboscata: quella nominata come assalitore e il suo alleato con il conteggio di iniziativa più alto. Il GM può decidere se fare avanzare o meno il dado di escalation dopo il round di sorpresa.

Poi si tira l'iniziativa per la parte che ha subito l'imboscata e si svolgono i restanti round di combattimento normalmente.

#### **Movimenti complicati**

Se riteniamo sia più interessante che la risposta non sia chiara, chiediamo al personaggio di effettuare una prova di abilità. Gli chiediamo cosa intende fare e in che modo intende riuscirci, e se è in possesso di un background che gli sarà di aiuto. La CD dipende dall'ambiente attuale, e i dadi decideranno l'esito della situazione.

### **Azioni speciali**

Ecco alcune azioni che puoi intraprendere e che non si limitano semplicemente a muoversi, attaccare.

#### **Combattere in spirito**

Questa è un'azione da effettuarsi quando il personaggio è tagliato del tutto fuori dal combattimento, cosa che accade di rado. Una volta per round puoi specificare in che modo si trova ancora "a combattere in spirito" a fianco degli altri membri del gruppo. Per guadagnarti questo bonus, tuttavia, dovrai inventarti una storia plausibile su ciò che il tuo personaggio potrebbe avere fatto per rafforzare il morale del gruppo. In generale, non dovresti avere troppe difficoltà a convincere il tuo GM a conferire a un alleato bonus +1 ad attacchi, Classe Armatura, Difesa Fisica o Difesa Mentale. La prima volta in ogni battaglia in cui qualcuno combatte in spirito è un momento speciale, quindi il primo bonus può essere bonus +2.

Il bonus dura uno o due round. Se il combattimento continua e hai qualche altro contributo da offrire alla storia, prova a convincere il GM.

Se fai ancora parte (anche parzialmente) del combattimento, allora non puoi combattere in spirito.

## Fuggire

Fuggire è un'azione di gruppo. In qualsiasi momento, nel turno di qualsiasi PG, ogni giocatore può proporre ai personaggi di fuggire. Se tutti gli altri giocatori acconsentono, gli eroi battono frettolosamente in ritirata, portando via con sé i loro eventuali caduti. In cambio per questa regola di ritirata straordinariamente generosa, il gruppo subisce una perdita di campagna. Lo scopo di questa regola è di incoraggiare gli attacchi più audaci e rendere le ritirate interessanti a livello narrativo, anziché tattico.

## Riprendersi

Una volta per battaglia, ogni PG può usare un'azione standard per riprendersi, spendendo uno dei loro recuperi per riottenere i punti ferita che hanno perduto in combattimento (vedi Recuperi). Se vuoi riprenderti di nuovo successivamente nel corso della stessa battaglia, effettua un tiro salvezza normale (11+). In caso di successo, puoi riprenderti di nuovo in quella battaglia. Se fallisci il tiro salvezza, puoi effettuare il tuo turno normalmente, ma non puoi riprenderti in quel round.

## Attacchi

La maggior parte degli attacchi segue le regole generali relative agli attacchi; le eccezioni sono indicate di seguito.

### Regole generali degli attacchi

Normalmente, quando utilizzi un attacco devi dichiarare quale attacco stai usando e scegliere il suo bersaglio o i suoi bersagli, poi tirare il d20 per ogni bersaglio per determinare se lo colpisci o meno. L'attacco indicherà cosa accade al bersaglio che colpisci (e a volte anche a quello che manchi).

#### *Attacchi a distanza*

Qualsiasi attacco a distanza (arma, incantesimo, potere, capacità o altro) provoca attacchi di opportunità dai nemici impegnati con te che non sono bersaglio dell'attacco.

#### *Attacchi a incantesimo*

Molti incantesimi provocano attacchi di opportunità dai nemici impegnati con te, perfino se si tratta dei nemici bersaglio dell'incantesimo. Gli incantesimi ravvicinati sono un'eccezione, perché non provocano attacchi di opportunità.

Come nel caso degli attacchi con le armi, aggiungi il tuo livello al tiro per colpire degli attacchi incantesimo, più qualsiasi implemento magico o altro bonus di cui potresti disporre.

#### *Punti ferita bersaglio*

Alcuni incantesimi ed effetti hanno come bersaglio le creature con un certo numero di punti ferita o meno. Il valore in punti ferita che usi è basato sui punti ferita attuali e non su quelli di partenza.

## Critici

Ogni tiro per colpire che risulta in un 20 naturale è un critico (o "colpo critico") che infligge danni doppi.

### *Effetti dei critici*

I critici standard infliggono danni doppi. A discrezione del GM potresti ottenere un altro esito favorevole.

Se hai fortuna e riesci a raddoppiare i tuoi danni da critico (attraverso l'effetto di una dote, un potere, un incantesimo o un'altra fonte), infliggerai danni tripli. Se dovessi riuscire a raddoppiare i tuoi danni tripli, li porterai al quadruplo, e così via.

### *Intervallo di critico*

L'intervallo di critico standard è un 20 naturale. Alcuni poteri, incantesimi ed eventi aumentano il tuo intervallo di critico contro un particolare bersaglio. Ogni punto di miglioramento nell'intervallo di critico riduce di 1 il numero richiesto per mettere a segno un colpo critico.

## Fallimenti critici

Se ottieni un 1 naturale al tiro, il bersaglio non subisce nessun effetto, nemmeno i danni da attacco mancato. A discrezione del GM, se ottieni un 1 quando ti trovi in una posizione precaria potresti subire altri esiti nefasti. Se stai tirando su una mischia, potresti perfino colpire un alleato.

## Danni da mancato

Molti attacchi specificano cosa accade in caso di bersaglio mancato (se non viene specificato nulla, allora un attacco mancato non infligge nessun danno).

## Attacchi flessibili

Quando decidi di effettuare un attacco flessibile, prima scegli il tuo bersaglio, effettui il tuo tiro per colpire e poi usi il risultato *naturale* del dado non modificato per determinare quale dei tuoi attacchi flessibili disponibili utilizzare. Usi comunque il tiro modificato per determinare se hai colpito il bersaglio o meno, ma i tuoi attacchi flessibili sono innescati dal risultato naturale del dado che hai davanti a te.

Puoi usare soltanto un attacco flessibile alla volta.

Se hai alcuni attacchi di tipo flessibile e altri di tipo diverso, devi dichiarare se intendi effettuare un attacco flessibile o uno specifico attacco non flessibile prima di effettuare il tiro.

## Attacchi senz'armi

Per sferrare un pugno o un calcio, effettua un attacco di Forza con penalità -2 (a prescindere dalla tua classe) contro CA. Se colpisci, infliggi 1d6 danni per ogni due livelli che possiedi, più il tuo modificatore di Forza. Ai livelli dispari, incluso il 1° livello, usa un d3.

## Combattere con due armi

Combatti come di norma, in genere usando l'arma nella tua mano principale per attaccare. Se il tuo tiro per colpire è un 2 naturale, puoi ripetere l'attacco ma dovrai accettare il risultato del secondo tiro.

Non ottieni un attacco extra quando combatti con due armi.

Alcune classi (e doti di classe) forniscono altri vantaggi quando si combatte con due armi. Queste classi hanno comunque diritto a usare il vantaggio base con due armi in aggiunta a tutto il resto di cui possono disporre.

## Danni e Guarigione

I danni e la guarigione agiscono sui punti ferita. La guarigione coinvolge anche i *recuperi*.

### Danni

Ogni creatura possiede un certo numero di punti ferita. Uccidi i nemici (o certe volte li tramortisci) portandoli a 0 pf. A 0 pf i PG iniziano invece a usare le regole di Morto e Morente.

### Recuperi

Ogni PG normalmente inizia un'avventura con 8 o 9 recuperi, una statistica che rappresenta la capacità del PG di curarsi o di scrollarsi di dosso i danni. Molti incantesimi e pozioni curative ti richiedono di usare uno dei tuoi recuperi. Lo stesso accade quando usi un'azione standard per riprenderti durante una battaglia.

Quando usi un recupero, la meccanica base è sempre la stessa: recuperi i punti ferita perduti tirando dei dadi di recupero pari al tuo livello e aggiungendo il tuo modificatore di Costituzione. La tua classe indica quale dado di recupero userai.

Al 5° livello, il bonus che ricevi dal tuo modificatore di Cos raddoppia. All'8° livello, triplica.

Nel caso limite in cui dovresti usare un recupero per guarire e non ne hai più nessuno, ottieni la metà della guarigione che avresti dovuto ottenere e subisci penalità -1 a tutte le difese e i tiri per colpire finché non ottieni una guarigione completa. Questa penalità si cumula se bruci più recuperi di quelli che realmente possiedi.

### Barcollante

Quando vieni ridotto alla metà dei tuoi punti ferita o meno, sei barcollante. Esistono mostri che danno la caccia a chi è barcollante, così come poteri e incantesimi dei personaggi che funzionano in modo diverso quando usati da o su creature barcollanti.

In generale, i mostri diventano barcollanti quando subiscono un danno pari alla metà dei loro punti ferita o più, ma anziché scompigliare le statistiche aggiungendo un altro numero, abbiamo lasciato al GM la decisione su quando un mostro è barcollante o meno.

## Privo di Sensi

Quando scendi a 0 pf o meno, diventi privo di sensi. Non puoi intraprendere alcuna azione finché non torni cosciente, sebbene come vedrai nella seguente sezione Morto e Morente, puoi effettuare un tiro salvezza contro morte all'inizio di ogni tuo turno.

Quando i mostri scendono a 0 pf, questo generalmente significa che sono stati uccisi, a meno che l'intento dei personaggi non sia quello di prenderli vivi e l'attacco sembri un colpo benevolo che potrebbe invece rendere il mostro privo di sensi.

## Morte e Morente

Quando scendi a 0 pf o meno, cadi privo di sensi e non puoi intraprendere alcuna azione.

All'inizio del tuo turno, effettua un tiro salvezza contro morte con un d20. *Se ottieni 16+*, usa un recupero per riprendere i sensi e guarisci fino al numero di punti ferita ottenuti con il tuo recupero. *Se ottieni un 20 naturale*, agisci normalmente in quel turno. *Se ottieni 15 o meno*, fai un passo verso il cimitero. Dopo il quarto tiro salvezza contro morte fallito in una singola battaglia muori. Muori quando raggiungi un ammontare di punti ferita negativi pari alla metà dei tuoi punti ferita massimi.

Se sei in grado di usare uno dei tuoi recuperi (o di essere guarito altrimenti) mentre sei morente, ignora i tuoi punti ferita negativi attuali. Inizia da 0 e aggiungi i punti ferita riguadagnati.

Se uno dei tuoi alleati è privo di sensi e non hai magie per guarirlo, puoi comunque stabilizzarlo ed evitare che sia morente. Vai al suo fianco ed effettua una prova di abilità per guarirlo con CD 10 usando Saggezza come azione standard per stabilizzare il tuo alleato. Il fallimento ti fa perdere la tua azione standard, ma almeno non danneggia il tuo amico. In caso di successo stabilizzi il tuo alleato. Se il risultato della tua prova di stabilizzare è 25+, hai trattato le sue ferite così rapidamente che hai speso solo un'azione veloce: puoi usare normalmente la tua azione standard in quel turno.

Un personaggio stabilizzato è ancora privo di sensi, effettua tiri salvezza contro morte nel suo turno, ma il fallimento di uno di questi tiri non gli fa più fare ulteriori passi verso la morte. Mentre sei stabilizzato ignora i tiri salvezza contro morte falliti.

Far bere a un personaggio morente una pozione curativa è sempre un'azione standard.

## Regola Opzionale: Ferite Durature

Se scendi a 0 pf o meno una o più volte durante un combattimento, subisci una ferita duratura. Ogni ferita duratura che subisci riduce i tuoi punti ferita massimi di un ammontare pari a 2 + il tuo livello. Le ferite durature sono cumulative. Ancora non sei considerato barcollante a meno che il totale dei tuoi punti ferita non sia pari alla metà o meno dei tuoi punti ferita massimi. Una guarigione completa rimuove tutte le ferite durature.

## Regola Opzionale: Morte Significativa

I PG possono essere uccisi per davvero solo da antagonisti con un nome. I PG che non riescono a superare quattro tiri salvezza contro morte non muoiono, cadono solo in coma e non possono essere fatti tornare coscienti durante il combattimento, ma solo una volta completamente fuori pericolo.

## Riposo e Ricarica

Dopo ogni battaglia, puoi usare un riposo breve per essere pronto per la prossima battaglia. Dopo circa quattro battaglie, generalmente otterrai una guarigione completa.

## Riposi brevi

Quando effettui un riposo breve, puoi usare quanti recuperi vuoi per guarirti.

Se sei barcollante quando effettui un riposo breve, *devi* cercare di guarire, usando un recupero o ottenendo i benefici di un incantesimo che fornisce una guarigione vera e propria.

Per ogni potere ricaricabile usato nell'ultima battaglia, tira un d20 per vedere se lo riotti per la tua prossima battaglia o lo perdi fino alla sua conclusione. Al tiro devi ottenere un risultato pari o superiore al valore di ricarica del potere per poterlo usare di nuovo.

## Guarigioni complete

Canonicamente, combattere quattro battaglie medie ti fa guadagnare un riposo completo. Se le battaglie sono più ardue, ottieni prima la guarigione completa, se sono meno impegnative significa che ne dovrai combattere di più per averla.

I tuoi punti ferita si ripristinano completamente. Riguadagni tutti i recuperi usati. Riguadagni o ricarichi tutti i tuoi poteri (quindi i poteri "giornalieri" sono in realtà "per guarigione completa").

Se il gruppo è vicino a una guarigione completa ma anche troppo mal messo per perseverare, può ritirarsi, con la coda tra le gambe. Tuttavia, ottenere questa guarigione completa comporta una perdita di campagna (Vedi Fuggire).

## Modificatori di Combattimento

Il modificatore di combattimento universale è +2 quando sei in circostanze vantaggiose. Similmente, -2 è la giusta penalità per le situazioni avverse.

## Tirare in mischia

Non ci sono penalità di attacco quando usi un attacco a distanza che prende come bersaglio un nemico che è impegnato con uno o più dei tuoi alleati. Tuttavia se manchi clamorosamente (tirando un 1), ritira quell'attacco considerando come bersaglio l'alleato impegnato. Se ci sono più alleati, il GM stabilisce qual è il bersaglio.

## Invisibilità

L'invisibilità conferisce un grosso modificatore a qualsiasi prova di abilità riguardante la furtività, +5 a meno che tu non abbia a che fare con creature che possono fiutarti o individuarti in altro modo come se ti vedessero.

Una volta impegnato in battaglia, gli attacchi contro i nemici invisibili hanno il 50% di probabilità di mancare completamente, prima che il tiro per colpire venga effettuato. Gli attacchi che mancano in questo modo non infliggono alcun danno né hanno effetti sulla creatura invisibile, anche se altri effetti in caso di bersaglio mancato potrebbero verificarsi.

## Attacchi ed Effetti Speciali

### Condizioni

Non puoi essere influenzato contemporaneamente più volte dalla stessa condizione: il peggiore ti affligge, mentre ignori l'effetto inferiore. Similmente, le penalità delle condizioni non si cumulano.

### Confuso

Non puoi effettuare attacchi di opportunità o usare i tuoi poteri limitati. La tua prossima azione di attacco sarà un attacco base o a volontà contro almeno uno dei tuoi alleati vicini, generalmente determinato a caso.

### Frastornato

Subisci penalità -4 agli attacchi.

### Impedito

Puoi effettuare solo attacchi base. Puoi ancora muoverti normalmente.

### Indebolito

Subisci penalità -4 ad attacchi e difese.

### Indifeso

Se sei privo di sensi o addormentato, sei indifeso e molto più facile da colpire. Mentre sei indifeso, subisci penalità -4 a tutte le difese e puoi essere bersaglio di un *colpo di grazia*.

### Invischiato

Non puoi muoverti, disimpegnarti, liberarti, cambiare posizione o fare alcun altro tipo di movimento eccetto teletrasportarti.

### Paura

La paura ti frastorna e ti impedisce di usare il dado di escalation.

### Stordito

Subisci penalità -4 alle difese e non puoi intraprendere azioni.

### Vulnerabile

Gli attacchi contro di te hanno un intervallo di critico incrementato di 2 (normalmente 18+).

## Colpo di grazia

Quando attacchi un nemico indifeso che hai impegnato, metti automaticamente a segno un colpo critico se segui i tre passi seguenti:

- Rinuncia alla tua azione di movimento e alla tua azione veloce per quel turno.
- Effettua un attacco come azione standard nel tuo turno contro il nemico indifeso che hai impegnato.
- Il tuo attacco deve avere come bersaglio solo il nemico indifeso (focalizzi l'intero attacco contro l'avversario indifeso, anche se normalmente potresti prendere come bersaglio più creature).

## Afferrato

Alcuni mostri ti afferrano. Generalmente ti afferrano dopo averti colpito con successo. Una creatura può lasciare andare una creatura che ha afferrato come azione gratuita.

Quando sei afferrato, sei impegnato dalla creatura che ti afferra e non puoi allontanarti a meno che non ti teletrasporti, ti liberi o ti disimpegni con successo. Sfortunatamente, le tue prove di disimpegno subiscono penalità -5 a meno che non colpisci la creatura che ti sta afferrando lo stesso turno in cui stai cercando di disimpegnarti.

Se sei più piccolo della creatura che ti sta afferrando, quest'ultima può muoversi e portarti con sé senza problemi. Se sei della sua stessa taglia o più grande, deve lasciarti andare se intende muoversi.

Le creature afferrate non possono effettuare attacchi di opportunità. Questo si applica anche se la creatura che ti sta afferrando decide di lasciarti andare e allontanarsi da te: non deve disimpegnarsi né subisce un attacco di opportunità da parte tua, ti si lascia semplicemente alle spalle.

Le creature afferrate non possono usare attacchi a distanza, anche se gli attacchi in mischia e ravvicinati funzionano lo stesso.

La creatura che ti sta afferrando generalmente ottiene bonus di attacco +4 contro di te.

## Danni continuati

Le creature (PG compresi) che subiscono danni continuati subiscono tali danni alla fine del loro turno immediatamente prima di tirare il proprio tiro salvezza (11+ a meno che non sia indicato diversamente) contro questi danni continuati. Superare il tiro salvezza significa che la creatura non subirà di nuovo quei danni; fallire vuol dire che l'effetto si ripeterà al termine del turno successivo della creatura.

Una volta che la battaglia è terminata, si presume che i PG superino automaticamente i loro tiri salvezza successivi.

## Tiri salvezza

La meccanica del tiro salvezza, un tiro di d20 senza modificatori standard, gestisce tutto: dalla ricarica dei poteri alla scomparsa degli effetti dei poteri fino ai tiri salvezza contro morte. Ci sono tre livelli di difficoltà per i tiri salvezza. Se un tiro salvezza non specifica di che tipo è, si tratta di uno normale: 11+.

- **Facile:** Ottenere 6+ con un d20
- **Normale:** Ottenere 11+ con un d20
- **Difficile:** Ottenere 16+ con un d20

Non ci sono bonus standard ai tiri salvezza; tuttavia, esistono occasionali doti, talenti e oggetti magici che concedono piccoli bonus ai tiri salvezza.

## Resistenza

La resistenza ai tipi di energia e a ogni altro tipo di danno è classificata come un numero che corrisponde al risultato naturale del tiro d20 dell'attaccante. Più alto è il numero, più hai resistenza.

Quando sei bersaglio di un attacco con un tipo di danno a cui sei resistente, il risultato naturale del tiro deve essere pari o superiore al valore della tua resistenza per infliggere danni pieni. Se il risultato è inferiore alla tua resistenza, l'attacco infligge danni dimezzati.

Se subisci danni continuati di un tipo di energia per cui hai resistenza, usa il tiro originale dell'attacco per determinare se subisci l'intero ammontare dei danni continuati o solo la metà (arrotondata per difetto).

Qualsiasi creatura con resistenza a un tipo di energia è immune all'energia normale di quel tipo.

Tuttavia attacchi magici, armi magiche e incantesimi sono diversi: i danni che infliggono possono oltrepassare la resistenza. Questa regola della resistenza = immunità si applica solo ai tipi di energia, non alle creature che hanno *resistenza alle armi*. Esse non sono immuni alle armi non magiche.

Se c'è un effetto di danno automatico che senti dovrebbe concedere una possibilità di essere ridotto dalla resistenza, procedi e fingi un tiro per colpire per vedere se l'effetto supera la resistenza infliggendo danni pieni oppure solo la metà.

## Utilizzo delle armi situazionali

Quando si addice all'azione nella storia, a discrezione del GM, i normali dadi dell'arma possono essere sostituiti da dadi più grossi o più piccoli, permettendo al personaggio di tirare gli stessi dadi di danno di un'arma più grossa o più piccola. Si tratta di una regola opzionale da usare in situazioni memorabili.

## Teletrasporto

Il teletrasporto è un effetto per cui una creatura si muove istantaneamente da un luogo a un altro. Come regola generale, il teletrasporto non provoca attacchi di opportunità ma alcuni incantesimi che creano effetti di teletrasporto provocano attacchi di opportunità contro l'incantatore; le regole sul lancio degli incantesimi non cambiano perché stai lanciando un incantesimo di teletrasporto.

## Punti ferita temporanei

I punti ferita temporanei rappresentano un effetto benefico che preserva il personaggio dall'essere danneggiato. Quando guadagni punti ferita temporanei, tienine traccia separatamente rispetto ai tuoi punti ferita normali. I punti ferita temporanei non si cumulano: quando ottieni altri punti ferita temporanei mentre te ne rimangono ancora di precedenti, usi solo l'ammontare più alto tra i due e ignori l'altro. Quando subisci danni, sottraili prima dai tuoi punti ferita temporanei e applica il danno ai tuoi punti ferita normali solo dopo aver esaurito i temporanei. I punti ferita temporanei tornano a 0 dopo una battaglia e scendono a 0 quando tiri per l'iniziativa.

## 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.

#### 2.01

Corretti errori di battitura