



THE ARCHMAGE ENGINE



SOURCE MATERIAL
Rob Heinsoo
Jonathan Tweet

SYSTEM REFERENCE DOCUMENT
Chad Dylan Long

Pelgrane Press



Condurre il Gioco

Questa sezione fornisce al GM tutte le istruzioni su come condurre una partita.

Usare i rapporti con le icone

Per le regole basilari dei rapporti con le icone, vedi *Rapporti con le Icone*.

Come GM, solitamente usa i rapporti con le icone in tre modi diversi: all'inizio di una sessione, per eventi drammatici interni all'interno del gioco, e per scoperta e sorpresa.

Tirare per i rapporti all'inizio di una sessione

Tutti i giocatori tirano i dadi dei rapporti con le icone dei loro PG all'inizio di ciascuna sessione, e tutti possono vedere i risultati. Come al solito, ottenere un 6 sul dado icona fornisce un vantaggio limpido. Ottenere un 5 fornisce un simile vantaggio, ma il beneficio è equilibrato da complicazioni e obblighi che migliorano la storia. Al termine della sessione, ogni 6 o 5 dovrebbe aver contribuito in qualche modo allo sviluppo della storia, che sia per iniziativa del GM o del giocatore.

Il GM usa i risultati per prefigurare quali icone faranno la loro comparsa in questa sessione. I giocatori usano i risultati per cominciare a pensare in che modo i loro rapporti con le icone potranno manifestarsi nel corso della storia.

Come GM, grava su di te la maggior parte del carico di improvvisare elementi narrativi in base ai risultati dei rapporti con le icone dei PG. I tuoi giocatori potrebbero fornirti suggerimenti, ma spetta a te interessarti negli elementi di storia e nelle battaglie che hai già preparato... o che hai in mente di creare al volo.

Tirare per nuovi rapporti nel corso della sessione

Gli eventi e le doti possono creare nuovi rapporti con le icone anche nel bel mezzo di una sessione. Concedi a tutti i rapporti con le icone appena acquisiti un tiro entro quella sessione stessa, come se li avessero effettuati all'inizio della sessione.

Tiri dei rapporti con le icone come eventi drammatici

I giocatori tirano tutti i loro dadi rapporto per una particolare icona, quando i loro PG affrontano i rappresentanti, gli agenti o i servitori di quell'icona. È invece il GM a decidere quando è necessario effettuare un tiro a seguito di un evento.

I tiri che guidano la storia dovrebbero avvenire praticamente in ogni sessione. I tiri basati sugli eventi emergono dalle circostanze di gioco.

Non spetta mai al giocatore decidere di effettuare un tiro di dadi rapporto con le icone per gli eventi drammatici. Quando delle nuove circostanze ed eventi drammatici forzano o suggeriscono l'interazione o il confronto con forze o situazioni associate a una particolare icona, il GM può richiedere un tiro di rapporto con l'icona come guida per la risoluzione drammatica della situazione.

Ottenere un 5 ai rapporti con le icone

Ottenere un 5 a una prova di rapporto con le icone fa progredire la storia, proprio come un 6, ma genera anche una complicazione. Un 5 significa sia qualcosa di buono che qualcosa di cattivo. Il risultato negativo potrebbe restare segreto, essere ritardato o rimanere solo una promessa, finché non deciderai cosa significa in realtà.

Scoperta e sorpresa

A discrezione del GM, puoi liberamente chiedere a uno o più giocatori di effettuare dei tiri di rapporto con le icone per scoprire quali (se ce ne sono) sono coinvolte in un elemento della trama. Quando i personaggi si sono inoltrati in percorsi e avventure che non avevi previsto, i tiri dei rapporti con le icone possono essere sfruttati come generatori di idee, usando una meccanica nota a tutti.

Questi dadi relativi alla scoperta non devono essere interpretati in modo netto quanto gli altri tiri dei rapporti. Stavolta stai usando questi dadi per determinare se un'icona ha degli interessi in ciò che sta accadendo, e non se la situazione tornerà a vantaggio di un dato PG.

Probabilmente userai questo tipo di tiro soprattutto quando i personaggi sono usciti dal seminato, dando la caccia a nemici che non avevi previsto, cercando tesori a cui avevi fatto riferimento in precedenza senza avere un'idea precisa sulla loro natura, e avventurandosi su sentieri della foresta di cui ignoravi l'esistenza. Quei GM che amano essere sorpresi da nuovi sviluppi potrebbero optare per dei tiri di scoperta prima di improvvisare le conseguenze dei passi inaspettati intrapresi dai PG.

Usare i tiri dei rapporti con le icone di uno o più personaggi mantiene gli sviluppi rilevanti per i giocatori, e probabilmente rilevanti anche ai fini della trama globale.

Scenari

Qualsiasi luogo nel mondo di gioco in cui un giocatore potrebbe effettuare una prova di abilità è uno scenario, che può appartenere a tre ranghi diversi: avventuriero, campione ed epico.

Gli **scenari da avventuriero** sono per personaggi di livello 1-3: sono strade cittadine, aree di terre selvagge, dungeon di profondità limitata, normali complessi di rovine e altre cose di questo genere.

Gli **scenari da campione** sono per personaggi di livello 4-6: i dungeon di profondità, le paludi più fetide, le porte sorvegliate delle grandi città, e altri luoghi del genere.

Gli **scenari epici** sono pensati per i personaggi di livello 7+. Sono solitamente correlati a icone, nemici speciali, luoghi o creature annidati nelle viscere del Sottomondo, su picchi isolati, alle propaggini estreme del mondo e così via.

Il GM determina lo scenario in cui si svolge l'avventura.

Tabella degli scenari per livello

Livello	Tipo di Scenario
1-3	Sempre da avventuriero
4	Per lo più da avventuriero, alcuni da campione
5	Metà da avventuriero, metà da campione
6	Per lo più da campione, alcuni da avventuriero
7	Per lo più da campione, alcuni epici
8	Metà da campione, metà epici
9	Per lo più epici, alcuni da campione
10	Sempre epici

CD delle prove di abilità negli scenari

Lo scenario in cui i PG si muovono determina la CD delle prove di abilità e delle altre sfide che potrebbero affrontare.

CD delle prove di abilità di rango avventuriero

Impresa	CD
Normale	CD 15
Difficile	CD 20
Estremamente difficile	CD 25

CD delle prove di abilità di rango campione

Impresa	CD
Normale	CD 20
Difficile	CD 25
Estremamente difficile	CD 30

CD delle prove di abilità di rango epico

Impresa	CD
Normale	CD 25
Difficile	CD 30
Estremamente difficile	CD 35

Danni improvvisati

Quando hai bisogno di determinare quanti danni infligge un effetto, puoi basarti su due fattori: lo scenario e l'esposizione di uno o più personaggi a quei danni.

Trappole e ostacoli

Come indicato nella tabella nella pagina seguente, i tiri per colpire delle trappole e gli altri elementi degli scenari seguono gli stessi modelli matematici delle CD delle prove di abilità.

Usa la CD delle prove di abilità indicata sulla tabella per fornire ai PG che tentano di disattivare una trappola un'indicazione generica (una volta che avranno notato che c'è una trappola, naturalmente). Un fallimento significa che la trappola si innesca.

CD delle prove di abilità, attacchi di trappole/ostacoli e danni improvvisati per scenario

Rango	Grado di Sfida	CD della prova di abilità	Tiro per colpire di trappola od ostacolo contro CA/DF/DM	Danni improvvisati (bersaglio singolo)	Danni improvvisati (bersagli multipli)
Avventuriero	Normale	15	+5	2d6 o 3d6	1d10 o 1d12
Avventuriero	Difficile	20	+10	3d6	1d12
Avventuriero	Estremamente difficile	25	+15	3d6 o 4d6	1d12 o 2d8
Campione	Normale	20	+10	4d6 o 4d8	2d10 o 2d12
Campione	Difficile	25	+15	4d8	2d12
Campione	Estremamente difficile	30	+20	4d8 o 2d20	2d12 o 3d10
Epico	Normale	25	+15	2d20 o 3d20	3d12 o 4d10
Epico	Difficile	30	+20	3d20	4d10
Epico	Estremamente difficile	35	+25	3d20 o 4d20	4d10 o 4d12

Costruire battaglie

Per il rango avventuriero, i livelli dall'1 al 4, parti con l'idea di avere una creatura nemica del livello della compagnia per ogni PG. Al rango campione, i livelli dal 5 al 7, inizia con una creatura nemica per PG, con ogni creatura che sia di un livello superiore ai PG. Ai ranghi epici, i livelli dall'8 al 10, i mostri dovrebbero valere due livelli in più dei PG, con una creatura per PG.

I mostri di livello inferiore contano come frazioni di un mostro di livello avventuriero, e i mostri di livello superiore contano come multipli. Vedi la tabella degli equivalenti dei mostri, a seguire.

Equivalenti dei mostri

Livello del mostro comparato al livello del gruppo (Avventuriero)	Livello del mostro comparato al livello del gruppo (Campione)	Livello del mostro comparato al livello del gruppo (Epico)	Normale conta come...	Marmaglia conta come...	Grande conta come...	Enorme conta come...
2 livelli in meno	1 livello in meno	STESSO LIVELLO	0.5	0.1	1	1.5
1 livello in meno	STESSO LIVELLO	1 livello in più	0.7	0.15	1.5	2
STESSO LIVELLO	1 livello in più	2 livelli in più	1	.2	2	3
1 livello in più	2 livelli in più	3 livelli in più	1.5	.3	3	4
2 livelli in più	3 livelli in più	4 livelli in più	2	.4	4	6
3 livelli in più	4 livelli in più	5 livelli in più	3	.6	6	8
4 livelli in più	5 levels in più	6 livelli in più	4	.8	8	

Marmaglie

Al rango campione ed epico, servirebbero 5 marmaglie per fare una creatura standard. Al primo e al secondo livello, usate solo 3 marmaglie come equivalente di una creatura standard se le marmaglie sono dello stesso livello, vale a dire per un equivalente di 0,33. Al terzo e al quarto livello, potete salire a quattro marmaglie per mostro, per un equivalente di 0,25.

Mostri grandi

Un mostro grande (o con forza doppia) conta come 2 mostri standard.

Mostri enormi

Un mostro enorme (o con forza tripla) conta come 3 mostri standard.

Capacità speciali dei mostri

I mostri dotati di capacità speciali migliori sono più temibili di quelli con le capacità speciali peggiori. Tieni presente il livello di minaccia superiore che rappresentano.

Incontri sbilanciati

Per rendere le battaglie più difficili, valuta se fornire i mostri presenti nella battaglia dei seguenti privilegi:

- Poteri rilevanti
- Speciali più minacciosi
- Il peso dei numeri
- Rinforzi
- Terreno vantaggioso

Guarigioni complete

Un gruppo dovrebbe ricevere una guarigione completa dopo all'incirca 4 battaglie normali, 3 battaglie difficili, o 2 battaglie normali e 1 battaglia molto difficile.

Per un risultato migliore a livello narrativo, cerca di sincronizzare le guarigioni complete con un evento di qualche tipo nel mondo di gioco.

Se i PG trovano una fonte speciale di guarigione quando non meriterebbero ancora una guarigione completa, consenti ai PG di riavere uno o due recuperi e di effettuare dei tiri di ricarica extra.

Se il gruppo opta per una guarigione completa anticipata, presumendo che sia in grado di riposare, subisce una "perdita di campagna". Cosa significa questo? A tua discrezione, la situazione all'interno della campagna diventa notevolmente peggiore per il gruppo.

Avanzare di livello

In genere consentiamo ai personaggi di avanzare di livello dopo tre o quattro guarigioni complete, o in altre parole, dopo dodici-sedici battaglie impegnative. L'intero gruppo avanza di livello assieme.

Benefici dell'avanzamento di livello

Quando avanzi di livello ottieni questi benefici:

- +1 agli attacchi, alle difese e alle prove di abilità.
- Un dado di danno aggiuntivo agli attacchi delle armi.
- Altri punti ferita (in base alla classe).
- Un talento aggiuntivo. Seleziona un qualsiasi talento di cui il tuo personaggio soddisfi i requisiti. I talenti sono ripartiti in talenti da avventuriero (acquisibili a ogni livello), da campione (acquisibili dal livello 5+) ed epici (acquisibili dal livello 8+).
- La capacità di **manipolare un ulteriore oggetto magico**. (Vedi Oggetti Magici).
- Al 4°, 7° e 10° livello aggiungi +1 a tre punteggi di caratteristica diversi.
- Al 5° e 8° livello ottieni un punto di rapporto con le icone aggiuntivo, e forse altre doti, in base alla tua classe.
- Probabilmente ottieni altri poteri e incantesimi, e forse un incremento della loro forza. (Vedi Classi).

Avanzamento incrementale

Dopo ogni sessione andata bene, il GM assegna ai giocatori un avanzamento incrementale.

Quando ottieni un avanzamento incrementale, selezioni un tratto del tuo livello successivo e lo acquisisci immediatamente, anziché attendere il prossimo avanzamento di livello. Tuttavia non sei obbligato a mantenere quella scelta quando avanzi di livello.

Puoi acquisire ogni avanzamento incrementale solo una volta (eccetto potere/incantesimo, vedi più avanti). Le scelte di avanzamento sono:

Bonus ai punteggi di caratteristica

Come avanzamento incrementale di 4°, 7° o 10° livello puoi acquisire +1 a tre dei tuoi punteggi di caratteristica.

Talento

Seleziona un talento. Ai fini di questo talento, il tuo livello sarà considerato superiore di uno rispetto al normale. Quando avanzi di livello, puoi scambiare questo talento con un altro talento di tua scelta.

Punti ferita

Il massimo dei tuoi punti ferita aumenta come se tu avessi un livello in più. Se attualmente hai subito dei danni nel mezzo di un'avventura, i tuoi punti ferita attuali aumentano dello stesso ammontare.

Oggetto magico

Puoi manipolare un oggetto magico aggiuntivo come se tu avessi 1 livello in più.

Potere o incantesimo

Seleziona un singolo potere o incantesimo che potresti acquisire al tuo prossimo livello. Se puoi scegliere tra più poteri o incantesimi, allora puoi acquisire questo incremento un pari ammontare di volte. Se devi rimpiazzare un incantesimo di livello inferiore con un incantesimo di livello più alto, non puoi rimpiazzare un incantesimo che è stato speso.

Abilità

Aggiungi +1 a tutte le prove di abilità.

Doti

Se la tua classe ottiene una nuova dote al livello successivo, puoi acquisire quella dote come avanzamento incrementale al 4° e 7° livello.

Punti di rapporto con le icone

Come avanzamento incrementale di 4° o 7° livello, con il permesso del GM, puoi scegliere di ottenere un nuovo punto di rapporto con le icone che otterresti al 5° o all'8° livello.

Nessun bonus di attacco o di difesa

Ottieni questi bonus solo quando avanzi di livello.

Il bottino: ricompense in tesori

La maggior parte dei tesori entra in possesso dei PG in uno di questi due modi (a) come bottino in seguito a una battaglia fondamentale, o (b) come ricompensa prima o dopo un'avventura da parte di un legame iconico dei PG.

Ricompense in monete d'oro

La tabella seguente elenca l'ammontare massimo di monete d'oro che dovresti assegnare a ogni personaggio nel corso di un giorno d'avventura. Assegnare meno mo va benissimo.

MO per ogni guarigione completa

Livello dei PG	MO per personaggio
1	100
2	125
3	175
4	210
5	250
6	325
7	425

8	500
9	650
10	850

Sistema facoltativo senza matematica

Ogni giocatore tira un d20 e controlla la tabella seguente. I risultati non sono cumulativi; quello che tiri è quello che ottieni.

Bottino per ogni guarigione completa

Tiro Bottino

1-2	Oggetti inutili, pozioni finte, bigiotteria, nulla di valore.
3-4	Una <i>pozione curativa</i> di rango inferiore.
5-10	Una <i>pozione curativa</i> del rango del PG.
11-15	Due <i>pozioni/unguenti/rune</i> a scelta del PG, di rango pari al suo.
16-20	Tre <i>pozioni/unguenti/rune</i> a scelta del PG, di rango pari al suo.

Rituali

I rituali sono incantesimi lanciati fuori del combattimento per ottenere vari effetti magici liberi. I chierici e i maghi imparano la magia rituale come parte del loro addestramento. Gli altri incantatori possono apprendere la magia rituale acquisendo il talento **Lancio Rituale**.

Lanciare un rituale

Per lanciare un incantesimo come rituale:

1. Scegli l'incantesimo da usare e spendere tramite il rituale.
2. Dichiarala al GM cosa cerchi di ottenere e raduna gli ingredienti per il rituale che ti sembrano giusti o che il GM ti indica come necessari.
3. Trascorri 1d4 minuti/quarti d'ora/ore a prepararti e a lanciare il rituale. Non puoi lanciare altri incantesimi durante questo periodo. Se un PG subisce danni, la preparazione del rituale non si interrompe necessariamente, ma sarà rovinata se il personaggio cade privo di sensi o lancia a sua volta un attacco.
4. Effettua una prova di abilità usando uno dei tuoi background magici e il punteggio di caratteristica che il GM ritiene più appropriato. Usa le CD bersaglio standard (o una CD speciale stabilita dal GM), in base al tuo rango e ai risultati che spera di ottenere. Più alto è il livello dell'incantesimo speso per il rituale, maggiore sarà l'effetto.

A prescindere dal suo esito, il lancio di un rituale spende l'incantesimo fino alla tua prossima guarigione completa.

Determinare i risultati

Scegli gli esiti che sembrano le più probabili conseguenze logiche (o magiche) dei normali effetti dell'incantesimo. Gli effetti non devono rientrare nelle consuete restrizioni del sistema magico e non devono fissare dei precedenti per il futuro lancio di altri rituali.

In caso di fallimento rendilo un fallimento costruttivo.

La dote **Arcani Superiori** del mago ti consente di lanciare un rituale nel giro di pochi round anziché alcuni minuti, ma necessita comunque delle componenti richieste.

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

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

Corretti errori di battitura