



THE ARCHMAGE ENGINE

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

Pelgrane Press



Oggetti Magici

Esistono due tipi di oggetti magici. Gli oggetti magici autentici sono oggetti magici permanenti che vengono usati come bottino di un'avventura o ricompensa per il successo. Gli oggetti monouso (perlopiù pozioni, oli e rune) sono tesori magici per farti spendere l'oro che ti sei guadagnato. (Vedi Bottino: Ricompense in Tesori per indicazioni sulle ricchezze che i personaggi di successo ottengono da ciascuna avventura).

Oggetti monouso

Tra i tipi comuni di oggetti monouso annoveriamo pozioni, oli e rune.

Pozioni

Di solito puoi acquistare le pozioni che ricadono nel rango dello scenario in cui ti trovi. Puoi trasportare tutte le pozioni che vuoi. Bere una pozione richiede un'**azione standard**. L'azione standard assume tutti i passi per prepararla in caso non l'avessi già in mano. Anche far bere una pozione a un alleato privo di sensi richiede un'azione standard. Puoi trovarti sotto l'effetto di **una sola** pozione alla volta. Se stai usando una pozione con un effetto perdurante, berne un'altra porrà termine all'effetto preesistente. Le pozioni non curative tendono ad avere effetti che durano fino al termine della battaglia, o circa cinque minuti se ti stai preparando per una battaglia e la dovessi bere preventivamente.

Pozioni curative

Una pozione curativa permette alla creatura che la beve di guarire usando uno dei suoi recuperi. Queste pozioni forniscono delle cure aggiuntive oltre a quelle normalmente concesse da un recupero, ma c'è un limite alle cure massime in punti ferita che puoi ricevere da una pozione, non importa quanto sia buono il risultato dei tuoi recuperi.

Costi delle Pozioni Curative

Rango	Costo	Effetto	Limite PF
Avventuriero	50 mo	Recupero +1d8 pf	30
Campione	100 mo	Recupero +2d8 pf	60
Epico	200 mo	Recupero +3d8 pf	100
Iconico	300 mo	Recupero +4d8 pf	130

Pozione di resistenza all'[Energia]

Quando bevi una di queste pozioni, ottieni resistenza a un singolo tipo di energia inflitta da creature o pericoli di un rango specifico per il resto della battaglia o per cinque minuti. La resistenza fornita da una pozione è sempre 16+. Gli attaccanti dello stesso rango coperto, o di quelli inferiori, devono ottenere un risultato naturale di 16 o più ai loro tiri per colpire per superare la resistenza e infliggere il pieno danno del tipo a cui sei resistente, altrimenti infliggeranno solo danni dimezzati. I danni prodotti da una fonte di rango superiore a quello a cui hai resistenza, la ignorano. Vedi Resistenza. Per i tipi di resistenza disponibili, vedi la sezione Altri Tipi di Danni.

Costi delle Pozioni di Resistenza

Rango	Resistenza	Costo
Avventuriero	Resistenza 16+	100 mo
Campione	Resistenza 16+	200 mo
Epico	Resistenza 16+	400 mo

Oli

Mentre le pozioni agiscono sulle creature, gli oli magici agiscono sugli oggetti. Gli oli forniscono potenziamenti magici temporanei ad armi, armature e anche agli implementi da incantatore.

Versare un olio magico su di un'arma, implemento o armatura è un'**azione veloce**. L'effetto dura fino al termine della battaglia, o per cinque minuti, prima di svanire.

Ogni olio conferisce un bonus di +1 (avventuriero), +2 (campione), o +3 (epico). Utilizzato su di un'arma o implemento da incantatore, il bonus si applica ai tiri per colpire e per i danni. Usato sulle armature, il bonus si applica alla CA.

I bonus dagli oli non sono cumulabili con i bonus intrinseci degli oggetti magici (usare solo il bonus più alto).

Costi degli oli

Rango	Bonus	Costo
Avventuriero	Olio +1	100 mo
Campione	Olio +2	200 mo
Epico	Olio +3	400 mo

Rune

Le rune funzionano esattamente come gli oli magici, ma oltre al normale bonus di +1/+2/+3, ogni runa fornisce un ulteriore potenziamento casuale all'oggetto su cui viene applicata. Determinare l'effetto quando la runa viene applicata all'oggetto. Si può applicare una sola runa alla volta per oggetto.

Costi delle Rune

Rango	Bonus	Costo
Avventuriero	Runa +1	150 mo
Campione	Runa +2	300 mo
Epico	Runa +3	600 mo

Effetto Casuale delle Rune sull'Armatura

Tiro	Effetto
01-20	Il bonus si applica anche alla DF
21-40	Il bonus si applica anche alla DM
41-60	Il bonus si applica anche alla DF e alla DM
61-80	Come 41-60, e puoi ritirare un tiro salvezza fallito finché la runa è attiva
81-100	Puoi effettuare il tuo primo riprendersi di questa battaglia con un'azione veloce (se già puoi riprenderti con un'azione veloce, l'azione allora sarà gratuita)

Effetto Casuale delle Rune sulle Armi

Tiro	Effetto
01-20	Bonus +4 agli attacchi di opportunità
21-40	L'arma ottiene un tipo di danno da energia come fuoco, freddo, ecc. e infligge +1d4 danni (campione: +2d6; epico: +5d6)
41-60	Bonus +4 ai tiri per colpire durante il primo round di combattimento
61-80	L'arma infligge +1d10 danni quando il dado di escalation è 3+ (campione: +4d6; epico: +3d20)
81-100	Ritiri un tiro per colpire mancato con l'arma

Effetto Casuale delle Rune sugli Implementi da Incantatore

Tiro	Effetto
01-20	Bonus di attacco aggiuntivo +1 se l'incantesimo ha solo un bersaglio
21-40	L'implemento ottiene un tipo di danno da energia come fuoco, freddo, ecc. e infligge +1d4 danni (campione: +2d6; epico: +5d6)
41-60	Bonus di attacco aggiuntivo +1 con gli incantesimi giornalieri
61-80	Bonus di attacco aggiuntivo +1 se l'incantesimo ha più di un bersaglio
81-100	Ritiri un tiro per colpire mancato con l'implemento

Oggetti Magici Autentici

Gli oggetti magici sono oggetti con incanti permanenti. Te li puoi procurare nel corso di un'avventura o riceverli come doni e ricompense dai PNG, ma sarà raro che trovi qualcuno disposto a venderli.

Personalità e peculiarità degli oggetti magici

In un certo senso, ogni oggetto magico è vivo, e possiede una personalità con cui dovrai interagire quando inizierai a usare l'oggetto, stabilendo e mantenendo un rapporto con esso. Ciò che questo rapporto rappresenta cambia da oggetto a oggetto, e di solito è controllato dal GM. Alcuni oggetti sono in grado di parlare con chi li usa. Altri comunicano tramite emozioni o piccoli movimenti.

Ogni oggetto ha una personalità definita dalla sua peculiarità. Ciò su cui si può contare di base è che quasi ogni oggetto magico vuole essere usato e impiegato adeguatamente.

Come eroe avventuriero, puoi gestire un numero di oggetti magici autentici pari al tuo livello. Gli oggetti di un rango sopra al tuo sono considerati due oggetti, e gli oggetti epici contano come tre oggetti qualora il tuo personaggio sia di rango avventuriero.

Se stai trasportando e impugnando un numero di oggetti pari o inferiore al tuo attuale livello, la personalità dell'oggetto magico si farà sentire, instillandoti istinti e desideri che ti parrà naturale assecondare. Ma sarai sempre tu a comandare.

Se stai trasportando e impugnando un numero di oggetti superiore al tuo attuale livello, le peculiarità dell'oggetto magico avranno un maggiore impatto su di te. Non sarai più tu a dirigere lo spettacolo; saranno invece, in un certo senso, gli oggetti magici a guidare le tue azioni. Si presenta quindi a questo modo una sfida di interpretazione per il giocatore e il GM.

Chakra

You can only have one of each type of magic item (or one pair, for boots and gloves). Rings are one for each hand. You can have as many wondrous items as your overall capacity for magic items allows.

Puoi possedere solo un tipo di ciascun oggetto magico (o un paio, nel caso di stivali o guanti). Puoi portare un anello per mano. Puoi invece possedere quanti oggetti meravigliosi desideri, purché la tua capienza totale di oggetti magici te lo consenta.

Tipo di oggetto magico, detto anche CHAKRA	Bonus di Base (di solito avventuriero +1, campione +2, epico +3)
Anello x 2	Nessun bonus di base. Può fare qualsiasi cosa
Arma a distanza	Attacco e danno (che usa l'arma)
Arma da mischia	Attacco e danno (che usa l'arma)
Armatura, veste, camiciotto, tunica	Classe Armatura
Bacchetta (implemento)	Attacco e danno (incantesimo arcano o attacco); solo rango avventuriero e campione
Bastone (implemento)	Agisce sia da bacchetta che da simbolo; solo rango campione ed epico
Cappa, mantello, manto	Difesa Fisica
Cintura, cinturona, kilt, busto	Recuperi al giorno
Collana, pendent	Bonus ai tiri salvezza
Elmo, diadema, corona, fascia	Difesa Mentale
Freccia, proiettile da fionda, quadrello	Nessun bonus di base. Il tipo più comune di munizione magica espande l'intervallo di critico di 1
Guanti, manopole, mezzi guanti	Nessun bonus di base
Libro, pergamena, tomo, grimoio	Nessun bonus di base. Questi oggetti conferiscono conoscenze o abilità
Oggetto meraviglioso	Nessun bonus di base. Può fare qualsiasi cosa
Scudo	Punti Ferita
Simbolo, reliquia sacra, falcetto consacrato (implemento)	Attacco e danno (incantesimo divino o attacco); solo rango avventuriero e campione
Stivali, sandali, pantofole, scarpe	Prove di disimpegnarsi e altri movimenti

Taglia unica

Gli oggetti magici si adattano alla persona che gli ha concesso il chakra.

13th Age Archmage Engine, Oggetti magici versione italiana 2.01

Copyright © 2013-2015 Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Basi degli Oggetti Magici

Alcuni oggetti magici sono disponibili a qualsiasi livello, con bonus superiori o altri effetti per le versioni di rango campione od epico. Altri possono essere invece trovati solo a livello campione o epico.

Bonus di base

I bonus di base sono sempre attivi a meno che non sia specificato altrimenti. Le collane magiche possiedono l'unico bonus di base definito come provvisorio, un bonus ai tiri salvezza che entra in gioco quando i tuoi punti ferita sono bassi.

Poteri degli oggetti magici

A meno che non sia specificato altrimenti, i poteri degli oggetti magici con una possibilità di ricarica devono essere attivati e richiedono un'**azione gratuita** per essere usati. Hanno anche una condizione di attivazione che deve essere soddisfatta per poter usare l'oggetto.

I poteri degli oggetti magici che non specificano una probabilità di ricarica o uno specifico schema di impiego sono sempre disponibili.

La maggioranza dei poteri di un oggetto magico indica un numero di ricarica (6+, 11+, o 16+). Puoi usare un potere a ricarica almeno una volta al giorno, ma gli usi successivi dipendono dalla riuscita dei tiri di ricarica. Dopo la battaglia in cui hai usato il potere di un oggetto, tira un d20. Se il risultato è pari o superiore al numero di ricarica dell'oggetto, potrai usarlo di nuovo nel corso della giornata. Se la prova fallisce, il potere dell'oggetto è consumato fino a quando non effettuerai una guarigione completa.

Utilità degli Oggetti Magici per Classe

Classe	Oggetti Magici Particolarmente Utili
Barbaro	Arma a due mani, armatura leggera
Bardo	Arma leggera, armatura leggera, bacchetta/bastone
Chierico	Simbolo/bastone, armatura pesante, arma semplice a una mano, scudo
Guerriero	Arma da guerra a una mano, armatura pesante, scudo
Ladro	Arma leggera, armatura leggera
Mago	Bacchetta/bastone, tunica (armatura)
Paladino	Arma da guerra a una mano, armatura pesante, scudo
Ranger	Arma da guerra a una mano, arco, frecce, possibilmente altre armi a distanza, armatura leggera
Stregone	Bacchetta/bastone, tunica (armatura)

Descrizione degli Oggetti Magici

Ogni nome/attributo comprende il suo tipo di azione, uso, descrizione, potere e peculiarità (come viene applicata a chi fa uso dell'oggetto), se applicabili. Gli oggetti magici di rango avventuriero possono essere usati dai giocatori di qualsiasi rango. Gli oggetti magici di rango campione non possono essere usati dai giocatori di rango avventuriero. Gli oggetti magici di livello epico sono limitati ai giocatori di rango epico.

Anelli

Bonus di base

Nessuno.

Avventuriero

Difesa

(ricarica 6+)

Quando subisci danni da un attacco, ignora 10 di questi danni (campione: ignora 20; epico: ignora 40). Peculiarità: Testardo.

13th Age Archmage Engine, Oggetti magici versione italiana 2.01

Copyright © 2013-2015 Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Gloria

Questo anello luminoso e incrostato di gemme ti ammantava di un'aura di regalità (e tutto ciò che questo comporta). È visibile a tutti, anche se non sanno perché. Peculiarità: Diventi sempre più ossessionato dal fatto che tutti i tuoi successi siano immeritati e che tu sia un ciarlatano. Spesso questa ossessione ti spingerà a compiere atti eroici.

Resilienza

(ricarica 6+)

Quando usi questo anello, guarisci usando un recupero. Peculiarità: Sostieni una strana dieta vegetariana e la professi con veemenza.

Occhio del ladro

Finché hai questo anello sul dito, se chiudi entrambi gli occhi e ti concentri, puoi vedere tramite l'anello, riuscendo così a scrutare dietro angoli e simili. Peculiarità: Cerchi sempre di immischiarti in cose che dovresti lasciare in pace; aprire porte, toccare certi argomenti di conversazione, violare tabù...

Armi

Bonus di base

Tiri per colpire e danni che usano l'arma: +1 (avventuriero); +2 (campione); +3 (epico).

Avventuriero

Abbandono

(arma da mischia)

Durante ciascuna battaglia infliggi +2d6 danni con il tuo primo attacco che usa quest'arma (campione: +4d6; epico: +4d12). Peculiarità: Pronunci oscenità. (Per un minimo di decenza, usa degli eufemismi quando parli in personaggio).

Arrogante

(qualsiasi arma)

Quando colpisci con un attacco che usa quest'arma, se quel nemico è l'avversario più pericoloso della battaglia (o alla pari del più pericoloso, a giudizio del GM), gli infliggi +1d4 danni per rango (campione: +1d8 per rango; epico: +1d10 per rango). Peculiarità: Sfidi le altre persone a contese improvvisate.

Colpire superiore

(arma da mischia)

Quando il dado di escalation è 3+, infliggi +1d8 danni ogni volta che colpisci con quest'arma (campione: +2d8; epico: +4d8). Peculiarità: Preferisci il ferro e l'acciaio, e provi scarso interesse in oro o gemme.

Crudele

(qualsiasi arma - ricarica 11+)

Quando i danni inferti da quest'arma lasciano il nemico a 20 punti ferita o meno, gli infliggi 5 danni continuati (campione: 40 pf/10 danni continuati; epico: 80 pf/20 danni continuati). Peculiarità: Torturi le mosche.

Distrazione

(arma da mischia a due mani - ricarica 11+)

Quando colpisci con quest'arma, permetti a un tuo alleato impegnato con lo stesso nemico colpito di effettuare con un'azione gratuita un attacco da mischia base contro di esso. Peculiarità: Cerchi sempre di impicciarti degli affari altrui.

Fendente possente

(arma da mischia a due mani - azione di movimento)

In questo turno infliggerai +1d8 danni con il prossimo attacco da mischia che colpisce effettuato con quest'arma (campione: +2d8; epico: +4d8). Se manchi, sarai tu a subire il danno aggiuntivo. Peculiarità: Hai la tendenza a rompere le cose.

Liberazione

(arma da mischia - azione veloce - ricarica 6+)

Se in questo turno hai attaccato con quest'arma, permetti a un alleato di effettuare con un'azione gratuita un tiro salvezza contro un effetto continuato che termina con tiro salvezza. Peculiarità: Cantileni su come la grazia della guarigione salverà tutti i mondi.

Ostile

(qualsiasi arma)

Quando colpisci con quest'arma, puoi infliggere +1d10 danni al nemico (campione: +2d10; epico: +4d10). Qualora lo facessi, subirai anche tu lo stesso danno aggiuntivo. Peculiarità: Ti mordi le unghie, o hai qualche abitudine simile.

Parata agile

(arma da mischia a una mano - ricarica 11+)

Quando un nemico con cui sei impegnato ti colpisce e stai impugnando quest'arma, effettua una prova di Destrezza contro la DM dell'attaccante. Se riesci la prova, l'attacco manca. Peculiarità: Sei nervoso e sospettoso.

Possanza

(arma da mischia - ricarica 16+)

Quando effettui un attacco base con quest'arma, effettua un tiro di ricarica di un potere. Peculiarità: Fame di carne.

Protezione

(arma da mischia - ricarica 6+)

Quando effettui un attacco base con quest'arma, ottieni bonus +4 a tutte le difese fino al termine del tuo prossimo turno (campione: +5; epico: +6). Peculiarità: Hai l'istinto di proteggere i deboli e gli innocenti.

Raffica

(arma da mischia a due mani - ricarica 11+)

Quando effettui un attacco base con quest'arma, effettua con un'azione gratuita un secondo attacco base contro un nemico diverso. Peculiarità: Sei un giocherellone.

Salda

(arma a distanza - ricarica 11+)

Prima di effettuare un tiro per colpire a distanza con quest'arma, scegli 10 come risultato naturale del tiro di quell'attacco. Peculiarità: Parli continuamente del clima.

Sanguinaria

(qualsiasi arma)

Quando usando quest'arma ottieni un critico con un 20 naturale, se riesci di nuovo a colpire con quest'arma durante il tuo prossimo turno infliggi danni critici invece dei danni normali. Peculiarità: Ti piace la carne rossa.

Vanità

(arma da mischia)

Quando colpisci con quest'arma, infliggi +1d6 danni al nemico se sei l'unica persona impegnata con esso (campione: +2d6; epico: +4d6). Peculiarità: Comunichi il tuo nome (il tuo vero nome) a tutti.

Vendetta

(arma da mischia)

Quando colpisci con quest'arma mentre sei barcollante, infliggi +1d6 danni al nemico (campione: +2d6; epico: +3d6). Peculiarità: Ti offendi facilmente.

Virtù copiosa

(arma da mischia - ricarica 11+)

Quando effettui un attacco base con quest'arma, effettua un tiro salvezza contro effetto che termina con tiro salvezza. Peculiarità: Insisti sul fatto che tutte le debolezze siano solo un'illusione.

Campione

Arco lungo della grazia perduta

(arco lungo +3 - ricarica 16+)

Se in questo turno hai fallito la tua prova di abilità razziale con *grazia elfica*, usa il risultato naturale del tiro per colpire dell'arco, dopo averlo visto, come un'altra prova di *grazia elfica*. Personalità: Ti lamenti in continuazione dei bei tempi andati dei gloriosi secoli passati.

Incauta

(arma da mischia - ricarica 6+)

Effettua di nuovo uno dei tuoi tiri per colpire con bonus +4. Inoltre, fino al termine della battaglia, i nemici che ti attaccano sommano il dado di escalation ai loro tiri per colpire (nessun effetto, se il nemico può già farlo per qualche altro motivo). Peculiarità: Controllo lento dei movimenti, in particolare quando si tratta di compiere movimenti impulsivi attraverso porte, ringhiere o tavoli.

Stordire potente

(arma da mischia contundente a una mano da 1d6 - ricarica 16+)

Quando colpisci con un risultato naturale usando quest'arma e hai più punti ferita del bersaglio, la creatura resterà stordita fino al termine del suo prossimo turno. Peculiarità: Avverti un pericolo imminente.

Epico

Ascia insuperabile dell'abbattimento dei dragoni

(ascia +3)

Ogni qualvolta attacchi un drago con l'ascia, infliggi +40 danni, che colpisci o manchi. Sta al GM determinare come applicare il termine 'drago'. Peculiarità: Parli Draconico, cominciando dalle imprecazioni, e imparando mano a mano sempre più parole.

Spadone della notte assoluta

(spadone +3 - ricarica 6+)

Quando colpisci con quest'arma, trasporti via te e il tuo nemico in un vuoto fuori dal tempo dove solo voi due potrete affrontarvi. Né te, né il tuo nemico potrete muovervi, ma potrete combattere. Il tuo nemico agirà per primo, poi starà a te, e poi entrambi verrete riportati nel mondo reale nello stesso esatto punto da cui eravate scomparsi quando il potere si è attivato. Chi osserva la scena vedrà solo un lampo nero. Peculiarità: Hai dei sogni inquietanti che non riesci a ricordare, o perlomeno non dovresti.

Armatura, veste, camiciotto, tunica

La maggior parte dei poteri delle armature magiche si possono applicare alle armature pesanti, armature leggere e quelle che non sono armature (vesti o altri tipi di abiti).

Bonus di base

CA +1 (avventuriero); CA +2 (campione); CA +3 (epico).

Avventuriero

Carne di pietra

Il bonus di base alla CA si applica anche alla Difesa Fisica. Peculiarità: Esageratamente testardo.

Incuranza

Ottieni bonus +4 a tutte le difese durante il tuo primo turno in battaglia. Peculiarità: Esageratamente provocatorio.

Splendore

I nemici impegnati con te subiscono penalità -2 ai tiri per colpire contro i tuoi alleati senza *splendore*. Peculiarità: Maniacale nella cura degli abiti e dell'equipaggiamento.

Tutela

Ottieni resistenza 12+ contro gli attacchi su Difesa Fisica o Difesa Mentale. Peculiarità: Mediti e sciogli i muscoli quando sei inattivo.

Volontà ferrea

Il bonus di base alla CA si applica anche alla Difesa Mentale. Peculiarità: Sempre intento a ragionamenti astratti.

Bacchetta

Le bacchette sono appropriate solo per personaggi di livello avventuriero e campione. Per gli oggetti da incantatore di livello epico, guarda ai bastoni.

Bonus di base

Bonus di attacco e danno con gli incantesimi o attacchi arcani: +1 (avventuriero); +2 (campione).

Avventuriero

Bacchetta del malioso scudo invisibile

(ricarica 16+)

Quando usi questa bacchetta, puoi lanciare l'incantesimo *scudo* dei maghi, a un livello non superiore al tuo. (campione: ricarica 11+). Peculiarità: Fischiotti in maniera stonata.

Bacchetta del servitore affranto

(azione veloce - ricarica: 11+)

Quando usi questa bacchetta, una creatura che ti è in qualche modo sottoposta, ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e danno in mischia fino al termine della battaglia. (campione: bonus +2). Peculiarità: Il tuo tono di voce cambia improvvisamente in quello da "genio del male".

Campione

Bacchetta del dolore indicibile

(vedi sotto - ricarica 16+)

Quando manchi con un incantesimo che prende a bersaglio un singolo nemico, con un'azione veloce immediatamente successiva puoi sparare una saetta magica che colpisce automaticamente quella creatura e infligge 4d10 danni da mana. Peculiarità: Hai lo sguardo fisso, a volte perso nel vuoto.

Bastone

Un bastone è considerato sia una bacchetta (incantesimi arcani) che un simbolo (incantesimi divini). I bastoni possono essere solo di rango campione o epico. I bastoni epici non amano trovarsi in presenza di bastoni minori, e non sopportano le bacchette.

Bonus di base

Tiri per colpire e danno con un incantesimo o attacco arcano o divino: +2 (campione); +3 (epico).

Campione

Bastone diabolico

(ricarica: 16+, ma vedi sotto)

Puoi evocare i poteri del bastone per ottenere ulteriori attenzioni e poteri dagli spiriti delle tenebre. Quando effettui un tiro di rapporto con un'icona antagonista, considera ogni singolo 4 come 5. Se non ottieni alcun 4, il bastone si ricaricherà automaticamente durante il tuo prossimo riposo breve. Peculiarità: Esageri un tratto del carattere caotico o distruttivo di cui sei già in possesso.

Bastone del magio diffidente

(ricarica 6+)

La prima volta che vieni impegnato da un nemico, effettua un attacco di opportunità contro quel nemico. Se colpisci, infliggi +2d8 danni (epico: +4d10) con quell'attacco e frastorni il nemico fino al termine del suo turno, qualora la creatura sia di taglia grande o inferiore (epico: qualsiasi taglia). Peculiarità: Non ami essere toccato.

Bastone del re senza corona

(ricarica 6+)

Quando usi questo potere, riesci automaticamente un tiro salvezza contro un effetto creato da un nemico non morto. Peculiarità: A volte... vedi la gente morta.

Bastone della salute

Quando lanci incantesimi che guariscono o forniscono punti ferita temporanei, somma 4 al totale (epico: 8). Peculiarità: In qualche modo i malati di quasi tutti i centri di popolazione vicini sanno come trovarti per chiederti di curarli.

Epico

Bastone dell'imperium

(azione standard - ricarica 16+)

Il potere di questo bastone dorato può essere invocato solo da un incantatore che abbia un rapporto positivo o conflittuale con qualsiasi icona sovrana. Quando usi questo potere, puoi usare il potere di qualsiasi altro oggetto magico tu abbia toccato dalla tua ultima guarigione completa, ma potrai usare ciascun singolo potere dell'oggetto una sola volta. Peculiarità: Sei certo che sei destinato a regnare.

Cappa, mantello, manto

Bonus di base

Difesa fisica: +1 DF (avventuriero); +2 DF (campione); +3 DF (epico).

Avventuriero

Audace

(ricarica 16+)

Quando vieni colpito da un attacco alla tua Difesa Fisica, l'attaccante deve effettuare di nuovo il tiro per colpire contro DF 15 (campione: 20; epico: 25). Peculiarità: Sempre l'ultimo a fuggire ed evitare i pericoli.

Elfico

Sommi +4 alle prove per nasconderti in ambienti naturali. Peculiarità: Preferisci tutti gli oggetti più eleganti che ci siano; naturalmente di fattura elfica.

Evasione

(ricarica 6+)

Quando subisci danni da un attacco di opportunità, subisci 20 danni in meno (campione: 40; epico: 100). Peculiarità: Non puoi rispondere direttamente a una domanda, neppure se lo desideri.

Recupero

(azione veloce - ricarica 16+)

Guarisci usando un recupero e sommi 4 pf al totale (campione: +10 pf; epico: +25 pf). Peculiarità: Sviluppi delle piccoli appendici aggiuntive che avvizziscono nel corso di qualche giorno o settimana.

Campione

Guardiano

(ricarica 11+)

Quando un avversario con cui sei impegnato prende a bersaglio un tuo alleato con un attacco che non ti comprende, puoi far sì che quel nemico attacchi te e non il tuo alleato. Dichiarala tua scelta, prima che venga effettuato il tiro per colpire. (Epico: Ricarica 6+). Peculiarità: Hai l'istinto di difendere gli altri, anche coloro che potrebbero non aver bisogno di essere difesi.

Epico

Inviolabilità

(ricarica 16+)

Quando vieni colpito da un attacco alla tua Difesa Fisica, trasformalo in un attacco che manca. Peculiarità: Tenti sempre atti di robustezza e audacia che una persona meno convinta della propria invulnerabilità potrebbe ritenere saggio evitare.

Cinta, cinturone, fusciasca, busto, gonna, kilt

Bonus di base

Aumenta i tuoi recuperi massimi di 1 (avventuriero); di 2 (campione); di 3 (epico).

Avventuriero

Cinta delle pozioni

(ricarica 16+)

Bevi una pozione contenuta in questa cinta con un'azione veloce anziché un'azione standard. (Ha spazio per un massimo di sei pozioni). Peculiarità: Tenti costantemente di riempire il bicchiere di un'altra persona. O le pozioni. O la bisaccia del cibo.

Cinta dello spadaccino

Una spada magica infoderata in questa cinta ottiene bonus +2 ai tiri di ricarica dei propri poteri. Peculiarità: Sei eccessivamente ossessionato dalla cura dei minimi dettagli.

Vittoria di centimetri

Perché questo oggetto manifesti i suoi poteri devi trasportare una sola arma magica da mischia che tieni attaccata all'oggetto. Quando usi quell'arma e manchi, applica il bonus magico dell'arma al danno da mancato. Peculiarità: Trovi difficile accettare un rifiuto alle tue richieste.

Campione

Fusciasca dell'elasticità

(ricarica 6+)

Una fusciasca di seta indossata come cinta. Quando un attacco colpisce la tua CA e infligge 16 danni o meno, puoi cambiare il risultato dell'attacco e farlo mancare (epico: 40 danni o meno). Peculiarità: Cerchi sempre di fare flessioni anche quando sembrerebbe maleducato o inadatto farlo.

Ripresa

(ricarica 16+)

Quando scendi a 0 punti ferita o meno, guarisci usando un recupero prima di cadere **privo di sensi**. Peculiarità: Ogni tanto te ne esci con commenti molto ottimisti.

Epico

Kilt dell'arcimago folle

(ricarica 11+)

Quando abbatti uno o più nemici con un attacco con incantesimo arcano, guarisci usando un recupero e ottieni bonus +4 ai tiri per colpire con gli incantesimi fino al termine del tuo prossimo turno. Peculiarità: Ruoti gli occhi e ghigni così tanto da inquietare chi ti sta vicino.

Kilt del totem

Una gonna di pelo e pelliccia adornata di simboli totemici, portafortuna tribali e lacci per gli spiriti. Puoi ritirare il primo tiro salvezza contro morte che effettui durante ciascuna battaglia. Somma +2 al tiro. Peculiarità: A volte parli con la voce dei tuoi antenati.

Vitalità

Ogni volta che subisci danni continuati, effettua immediatamente un tiro salvezza per terminare l'effetto senza subire prima danni. Peculiarità: Affascinato dalle trame.

Collana, pendente

Bonus di base

+1 ai tiri salvezza quando hai 10 pf o meno (avventuriero); 25 pf o meno (campione); 50 pf o meno (epico).

Avventuriero

Artiglio dell'orso

(ricarica 11+)

Se colpisci con un attacco da mischia mentre sei **barcollante**, ottieni 10 punti ferita temporanei (campione: 25 pf temporanei; epico: 50 pf temporanei). Peculiarità: Sei audace anche quando in svantaggio.

Paragone

(ricarica 16+)

Questa collana cambia forma e gioielli a seconda della razza di chi la indossa. Quando usi questa collana, durante una battaglia ottieni un altro uso della tua capacità razziale. Peculiarità: A volte parli inconsapevolmente in una lingua che potrebbe essere la lingua primordiale della tua razza, se qualcuno riuscisse a comprenderla.

Pietra della vita

La pietra incastonata in questa collana respira, anche se flebilmente. Ottieni bonus +5 ai tiri salvezza contro morte, qualora il fallimento ti dovesse uccidere. Ottieni anche bonus +5 ai tiri salvezza di ultima possibilità. Peculiarità: Rimproveri chi si assume dei rischi quando dispone di scarse protezioni magiche.

Respirare Acqua

(ricarica 6+)

Questa collana di acquamarina e perle ti permette di respirare in acqua per un breve periodo, di solito 5 minuti. L'effetto svanisce lentamente, in modo da darti tempo sufficiente per tornare in superficie. Peculiarità: Singhiozzi durante le situazioni di stress.

Elmo, corona, diadema, fascia

Bonus di base

Difesa mentale: +1 DM (avventuriero); +2 DM (campione); +3 DM (epico).

Avventuriero

Elmo dell'eroe intrepido

(ricarica 6+): Quando inizia il tuo turno, effettua un tiro salvezza contro un effetto continuato che termina se lo superi. Peculiarità: Ami gli inni di battaglia tradizionali.

Elmo della schivata fortunosa

(ricarica 11+, e vedi sotto)

13th Age Archmage Engine, Oggetti magici versione italiana 2.01

Copyright © 2013-2015 Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Quando un nemico ti manca con un attacco alla tua CA o DF, modifica il tiro che manca in un fallimento critico (nessun danno o possibilmente un risultato negativo per l'attaccante). Peculiarità: La musica ritmata ti spinge a ballare, e batti il piede a tempo quando non senti musica.

Fascia dell'approcciare

Mentre indossi questa fascia in normali situazioni sociali, appari a chi ti vede come una persona di quell'ambiente. Ti adatti facilmente a nuovi gruppi di persone, a meno che non ci sia un valido motivo perché sospettino di te. La fascia non ha alcun potere in situazioni sociali insolite. Peculiarità: Parlata colorita piena di inutili parole straniere.

Epico

Corona del colpo possente

(ricarica 16+)

Questa corona elegante ma sottile vuole condividere la tua gloria e quindi devi accumularne. Ti spinge costantemente a compiere atti audaci. Se il dado di escalation è 3+, usa il tuo prossimo potere di attacco giornaliero di questa battaglia come azione veloce. Peculiarità: Sei spinto a pronunciare frasi audaci, o intraprendere atti audaci, anche di riflesso.

Frecce, quadrelli, pietre da fionda

In generale, le munizioni sono monouso, colpisci o manchi. Inoltre non occupano chakra e, come gli altri oggetti monouso, non conferiscono peculiarità a chi ne fa uso.

Bonus di base

Aumenta l'intervallo di critico di 1 (rango avventuriero, campione ed epico, procurano sempre un'espansione di 1 punto anziché 1 punto per rango). Le munizioni usano il bonus dell'arma che le spara, proprio come le munizioni normali.

Avventuriero

Affilata

Quando effettui un attacco con questa munizione, l'intervallo di critico dell'attacco aumenta di 1 (di solito a 18+ compreso il bonus di base).

Cercatrice

Infliggi +4 danni se manchi (campione: +10; epico: +25).

Colpo fortuito

Se manchi, puoi effettuare un attacco a distanza base contro un altro avversario vicino al bersaglio o lungo la linea di visuale per il bersaglio (tra di te e il bersaglio originale o oltre di esso).

Colpo letale

Infliggi +1d10 danni se colpisci (campione: +2d10; epico: +4d10).

Gemella

Quando attacchi con munizioni gemelle, un secondo proiettile si materializza fuori del primo e prende a bersaglio lo stesso bersaglio o un nemico diverso. Effettua un attacco a distanza base gratuito con bonus +8 al tiro per colpire invece del tuo normale bonus (campione: +12; epico: +16).

Campione

Fiammeggiante

Prende fuoco mentre è in volo. Se colpisci infliggi 8 danni da fuoco continuati aggiuntivi. (epico: 20 danni da fuoco continuati).

Epico

Incredibile

Mentre è in volo attinge alla potenza della necessità e dei miracoli. Quando attacchi con questa munizione, usa la difesa più bassa del bersaglio invece della difesa contro cui sarebbe normalmente effettuato il tuo attacco.

Morte

Quando colpisci con questa munizione e infliggi danni, se al bersaglio restano 40 pf o meno dopo che l'hai colpito, la creatura scende a 0 pf. Se colpisce ma non riesce ad abbattere il bersaglio, la munizione non è consumata. Ovviamente dovrà essere recuperata.

Guanti, manopole

Bonus di base

Nessuno.

Avventuriero

Ambidestrisimo

(ricarica 11+)

Quando durante il tuo turno ottieni un risultato naturale 16+ al tuo primo attacco da mischia mentre impugni un'arma nella tua mano secondaria, effettua un attacco da mischia con l'arma nella mano secondaria con un'azione gratuita, usando +10 come tuo bonus al tiro per colpire (campione: +15; epico: +20). Peculiarità: Scrivi con due mani in contemporanea su due parti diversi della pagina, cosa che la gente trova inquietante.

Guanti della putrefazione mentale

(ricarica 6+)

Quando colpisci uno o più nemici con un attacco con incantesimo arcano, infliggi +1d10 danni psichici a un bersaglio dell'attacco (campione: +2d10; epico: +5d10). Peculiarità: La pigmentazione della tua pelle appare strana a chiunque la osservi, ma tu sai bene che si tratta di un'illusione della mente e cerchi di spiegarlo.

Guanto ingioiellato

(Recharge 6+)

Quando lanci un incantesimo divino, permetti a un alleato vicino di effettuare con un'azione gratuita un tiro salvezza contro un effetto continuato che termina se lo superi. Peculiarità: Alterni momenti di paranoia nei confronti delle persone, che temi stiano guardando un po' troppo il tuo prezioso guanto ingioiellato, a momenti in cui sei infastidito che le altre persone non diano attenzione al tuo stupefacente guanto ingioiellato.

Manopole dell'arciere

(ricarica 16+)

Quando manchi con un attacco con arma a distanza, effettua di nuovo il tiro con bonus +10 al tiro per colpire (campione: +15; epico: +20). Peculiarità: Sei silenzioso. Troppo silenzioso. Di qualcosa.

Manopole della distruzione

(ricarica 16+)

Infliggi +1d8 danni con le armi a due mani fino al termine della battaglia (campione: +2d8; epico: +4d10). Peculiarità: Prima distruggi, dopo parla.

Libro, pergamena, manuale, grimoire

Apprendere l'uso di un libro richiede studio e pratica, di solito col trascorrere di uno o più giorni. Il lettore sviluppa un legame con il libro, e il libro penetra nella testa del lettore. A volte, un libro rifiuterà il suo lettore, lasciandolo confuso o scosso da ciò che ha letto.

Bonus di base

Nessuno.

Avventuriero

Manuale della carne illuminata

Ottieni bonus +1 a tutte le prove di abilità basate su For, Cos o Des. Peculiarità: Trai somma soddisfazione dalla tua abilità fisica.

Pergamena dei sette subdoli serpenti

(ricarica 6+)

Quando effettui un attacco da mischia basato su Destrezza, Intelligenza o Saggezza, evochi una capacità speciale di tua scelta. Scegli la capacità tra le seguenti opzioni dopo aver determinato se l'attacco colpisce.

- Infliggi +1d6 danni se colpisci (campione: +2d8; epico: +4d10).
- Infliggi +1d4 danni se manchi (campione: +2d6; epico: +4d8).
- Ottieni bonus +1 a tutte le difese fino al termine del tuo prossimo turno.
- Ti liberi da un nemico.
- Ottieni 1d10 punti ferita temporanei (campione: 3d8; epico: 8d8).

- Effettui un tiro salvezza contro un effetto continuato che termina se lo superi.

Peculiarità: Sempre in movimento, o ondeggi lentamente quando stai fermo.

Tomo delle divinità e dei loro atti

(ricarica 16+)

I diagrammi colorati e simbolici di questo tomo si riserbano di annotare la natura e le motivazioni degli déi, riassumendoli in grandi liste e disponendoli in schemi complicati che li associano a elementi, pianeti, passioni, e destini. Quando lanci un incantesimo divino, guarisci usando un recupero e sommi +1d6 punti ferita al totale (campione: +2d8 pf; epico: +4d10 pf). Peculiarità: Vedi la mano degli déi che opera in maniera sottile nel mondo naturale e sociale, e fai sì che gli altri ne siano consapevoli.

Campione

Manuale della grande abilità nelle armi

(ricarica 11+)

Questo libro rilegato in metallo sembra poter essere usato per uccidere qualcuno, cosa non troppo distante dalla realtà. Quando manchi con un tiro per colpire, effettua di nuovo l'attacco usando +15 come tuo bonus di attacco invece del tuo bonus (epico: +20). Se un incantatore arcano dovesse leggere questo manuale, esso danneggia il suo cervello e riduce permanentemente i suoi punti ferita massimi di 4 (epico: di 10). Peculiarità: Ti controlli costantemente e stai sempre a esercitarti, sembrando di volerti far notare mentre lo fai.

Epico

Tomo dei misteri arcani

(ricarica 11+)

Questo pesante volume è pieno di sigilli arcani, poesie folli, empie asserzioni filosofiche, e profonde riflessioni sulla natura del potere arcano. Quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo arcano, dopo aver scoperto se l'attacco colpisce, cambia il risultato del tiro in 10, invece del suo risultato naturale. Peculiarità: Scarabocchi dei folli disegni geometrici.

Oggetti meravigliosi

Puoi entrare in sintonia con più di un oggetto meraviglioso. Gli oggetti meravigliosi non occupano chakra.

Bonus di base

Nessuno.

Boccale dei nani

Un boccale di birra su quattro bevuto da questo boccale si trasformerà magicamente nella migliore birra nanica naturale. Se mantieni un buon rapporto col boccale, il tipo di birra potrebbe addirittura adattarsi al tuo umore attuale, e aumentano le probabilità di ottenere la mescita superiore. Ma in realtà, chi dovrebbe mai preoccuparsi di trangugiare un secondo, o addirittura un terzo boccale per la possibilità di assaggiare la birra migliore? Quando sarà il momento della birra superiore, potrai dividerne uno o due sorsi con un amico, ma qualsiasi altro tentativo di sfruttare la magia del boccale non farà altro che farlo cessare di funzionare fino a quando non avrà trovato un proprietario più adatto. Personalità: Parli in *Nanico*, in particolare quando sei ubriaco, anche se normalmente non sei in grado di parlare questo linguaggio.

Bottiglia del sapere

Una bottiglia di vetro trasparente, sigillata col piombo, da cui un volto spettrale ti fissa incessantemente. Quando le poni domande, ti risponderà sotto forma di vaghi presagi. Per le domande difficili, il volto potrebbe sparire per un po', apparentemente alla ricerca di una risposta. Il possesso della bottiglia ti dà bonus +2 alle prove di abilità basate sull'Intelligenza, se hai il tempo (e il modo) di consultare la *bottiglia del sapere*. C'è la probabilità che la tua bottiglia possieda qualche sorta di specializzazione o inclinazione, che potrai scoprire solo tramite l'uso. A differenza della maggior parte degli oggetti magici, spesso si trovano delle *bottiglie del sapere* in vendita, ma di certo non sono quelle di cui vorrai entrare in possesso. Peculiarità: Il legame che si forma con il volto sulla bottiglia può essere profondo e inquietante, dato che lo spirito ti entra letteralmente "in testa". Ogni bottiglia ha un effetto differente sul suo proprietario.

Corda dell'intralcio

15 metri di corda di seta di ragno, intessuta così tanto da sembrare un cavo flessibile e robusto. Una volta che sarai entrato in sintonia con la corda durante una guarigione completa, puoi farle intralciare le cose con dei comandi pronunciati con azioni standard. In combattimento, non è altrettanto utile, dato che in confronto a un essere vivente è molto lenta. Se il bersaglio è immobile, tuttavia, la corda riesce perfettamente a raggiungerlo, avvinghiarlo,

avvolgerlo, stringerlo e intralciarlo. Potresti riuscire a far sì che la corda leghi un mostro feroce, ma è probabile anche che la corda venga distrutta nel processo. Personalità: Parli con frasi, che si possono definire solo che "contorte".

Scudo

Bonus di base

Aumenta i tuoi punti ferita massimi: di +4 (avventuriero); di +10 (campione); di +25 (epico).

Avventuriero

Adattamento

Ogni qualvolta l'attacco di un nemico colpisce la tua Difesa Fisica o Difesa Mentale, ottieni bonus +4 a quella difesa fino a che un attacco contro quella difesa (comprensiva di bonus) ti mancherà, o fino al termine della battaglia.

Peculiarità: Assumi gli atteggiamenti di chi ti circonda.

Possanza

(ricarica 6+)

Quando effettui un attacco da mischia base, effettua un tiro di ricarica per un potere speso. Peculiarità: Una grande fame di carne.

Protezione

I nemici impegnati con te, subiscono penalità -1 ai tiri per colpire contro i tuoi alleati. Peculiarità: Ti preoccupi eccessivamente del prossimo.

Resilienza

(ricarica 11+)

Quando effettui un attacco da mischia base, guarisci usando un recupero. Peculiarità: Sostieni una strana dieta vegetariana e la professi con veemenza.

Terminazione

(ricarica 6+)

Quando effettui un attacco da mischia base, effettua un tiro salvezza contro un effetto di danno continuato.

Peculiarità: Non finisci mai le frasi, fermandoti sempre a metà.

Simbolo, simbolo sacro, reliquia, ramo consacrato

A volte un oggetto magico simbolico è una gemma o runa che può essere attaccata a qualsiasi simbolo sacro. Di solito, un incantatore divino rimuove la gemma o simile adornamento da un simbolo sacro estraneo per applicarlo al proprio comune simbolo sacro. I simboli sono appropriati solo per personaggi di livello avventuriero e campione. Per gli oggetti da incantatore di livello epico, prendi un bastone.

Bonus di base

Bonus di attacco e danno con gli incantesimi o attacchi divini: +1 (avventuriero); +2 (campione).

Avventuriero

Gemma degli Dei e delle Dee

(ricarica 6+)

Quando lanci un incantesimo divino giornaliero su di un alleato, quell'alleato guarisce anche di 10 punti ferita.

Peculiarità: Insisti nell'essere cortese anche nelle situazioni dove non è necessario.

Laccio dell'armonia divina

(azione standard - ricarica 16+)

Una spira metallica avvolta a formare un nodo elaborato, sullo stile celtico. Quando usi questo laccio, puoi svolgere una funzione religiosa o rito per conto di qualsiasi dio. Puoi usare questo potere per soddisfare i requisiti di una sfida interpretativa, a discrezione del GM. Peculiarità: Credi a tutto.

Simbolo del potere raccolto

(ricarica alla guarigione completa)

Quando usi questo simbolo durante un riposo breve, recuperi un incantesimo giornaliero di livello avventuriero speso (gli incantesimi dal 1° al 3° livello, in pratica). (campione: incantesimo di livello campione, 5° o 7°). Peculiarità: Non riesci a ragionare su più binari.

Simbolo della schivata funesta

(ricarica 6+)

Quando lanci un incantesimo divino su di un alleato, quell'alleato può effettuare con un'azione gratuita un tiro salvezza contro un effetto che termina se lo superi. Peculiarità: Esageratamente ottimista.

Stivali, scarpe, sandali, pantofole

Bonus di base

Prove di disimpegnarsi e altre prove che riguardano movimenti di gambe complessi: bonus +1 (avventuriero); bonus +2 (campione); bonus +3 (epico).

Avventuriero

Sandali dell'anguilla viscida

(ricarica 11+)

Puoi ritirare una prova di disimpegnarsi fallita. Peculiarità: Apprezzi le barzellette.

Stivali della carica feroce

Ogni volta che prima ti muovi per impegnare un nemico e poi effettui un attacco da mischia contro di esso nello stesso turno, infliggi +1d6 danni, che colpisci o manchi (campione: +2d8; epico: +4d10). Peculiarità: Ami dare inizio ai combattimenti quanto ami finirli.

Stivali degli elfi

Otteni bonus +4 alle prove di abilità per muoversi silenziosamente. Peculiarità: Sviluppi una passione per la poesia elfica.

Stivali del passo sicuro

Puoi camminare o correre normalmente su terreni su cui saresti normalmente rallentato, come macerie, fitti sottoboschi, fanghiglia, ecc. Gli stivali non ti proteggono dai danni o simili effetti prodotti dai terreni inospitali. Peculiarità: Diventi incredibilmente selettivo riguardo la tua dieta.

Oggetti magici maledetti

Gli oggetti maledetti possono risultare utili, sebbene abbiano tutti delle pesanti penalità.

Avventuriero

Bacchetta del malioso dissanguato

(implemento +2)

Quando attacchi usando questa bacchetta, perdi 1 pf (campione: 3 pf; epico: 6 pf). Personalità: Le tue risate suonano vuote e spettrali.

Lama dell'infalibile baldanza

(arma +2)

Quando attacchi con quest'arma e manchi, perdi 4 pf (campione: 10 pf; epico: 25 pf). Personalità: Ripeti continuamente sempre la stessa storia.

Spada della gloria intransigente

(arma +2)

Se durante il tuo turno non effettui un attacco da mischia con quest'arma, essa smette di funzionare e il suo bonus di base diventa +0 fino al termine della battaglia. Personalità: In battaglia lancia tremende imprecazioni.

Campione

Qualsiasi oggetto maledetto avventuriero potenziato, o...

Armatura sfacciata

(armatura +3)

Quando un attacco alla tua CA risulta critico, l'armatura "si zittisce" e il suo bonus di base diventa +0 fino al termine della battaglia. Personalità: Non sei affidabile se puoi scordarti del compito assegnatoti.

Ascia della sanguinosa vendetta

(arma +3)

Non puoi riprenderti durante la battaglia. Personalità: Ti disegni segni geometrici sulla pelle usando le unghie.

Epico

Qualsiasi oggetto inferiore potenziato, o...

Bastone del karma oscuro

(3/giorno)

Quando colpisci con un attacco con incantesimo, infliggi danni extra a un bersaglio. Se l'incantesimo prende come bersaglio un nemico, infliggi +4d10 danni. Altrimenti, infliggi +2d10 danni. Inoltre, la prima volta che subisci danni durante una battaglia, perdi 20 pf.

Grande falcetto

(arma +5)

Infliggi +5 danni con gli attacchi che mancano, ma tutte le tue difese subiscono penalità -3.

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