

NOME

Elfo: Astrafel, Daehwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir, Diesis
Umano: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra, Sileno

ASPETTO

Occhi da studioso, occhi fari o occhi allegri
Capelli strani, capelli selvaggi o un cappello elegante
Vestiti eleganti, vesti da viaggio o vestiti poveri
Corpo atletico, corpo pasciuto o corpo magro

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE -1	■ INSTABILE -1	■ MALATO -1	■ STORDITO -1	■ CONFUSO -1	■ SCOSSO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNO  **ARMATURA**  **PF**  **CURRENT MAX** I tuoi PF max sono 6+ Costituzione

ALLINEAMENTO

☐ BUONO

Perfuma la tua arte per aiutare qualcun'altro.

☐ NEUTRALE

Evita un conflitto o calma una situazione tesa.

☐ CAOTICO

Spingi qualcuno a fare un'azione impulsiva e significativa.

RAZZA

☐ ELFO

Quando entri in un luogo importante (decidi tu se lo è) il GM ti dirà un fatto importante legato alla storia locale.

☐ UMANO

Quando entri in un luogo civilizzato per la prima volta, qualcuno del luogo ti ospiterà secondo le usanze.

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

Questo non è la mia prima avventura con _____.

Ho cantato le storie di _____ ben prima di poterlo conoscere di persona.

_____ è spesso il bersaglio dei miei scherzi.

Sto scrivendo una ballata sulle avventure di _____.

_____ mi ha confidato un segreto.

_____ non si fida di me, e per una buona ragione.

MOSSE INIZIALI

ARTE ARCANA

Quando tramuti la tua arte in magia arcana, scegli un alleato e l'effetto:

- Cura 1d8 danni
- Prende +1d4 ai prossimi danni che infligge
- La sua mente è purificata da un'incantesimo
- La prossima volta che qualcuno riesce in un tiro per aiutare il bersaglio, questi prende +2 invece che +1.

Dopo tira +CAR. *Con 10+, l'alleato riceve gli effetti voluti. *Con 7-9, la tua magia funziona, ma attiri attenzioni indesiderate o la tua magia colpisce anche un'altro bersaglio a scelta del GM.

SAPIENZA BARDICA

Scegli un'area di specializzazione tra:

- Incantesimi e Magia
- I morti e i non morti
- Le grandi storie del Mondo Conosciuto
- Il bestiario delle Creature Inusuali
- La sfere planari
- Le leggende degli Eroi del Passato
- Divinità e loro servitori

Quando per la prima volta incontri un'importante creatura, luogo od oggetto (decidi tu) legato alla tua sapienza bardica puoi fare al GM qualsiasi domanda su di questo. Il GM risponderà sinceramente. Dopo di che ti chiederà in quale canzone o leggenda hai sentito l'informazione.

AFFASCINANTE E APERTO

Quando parli francamente con qualcuno, puoi fare una domanda al suo giocatore prendendola dalla lista sotto. Deve rispondere sinceramente, e dopo potrà farti una domanda dalla stessa lista (alla quale devi rispondere sinceramente).

- Chi servi?
- Cosa desideri che io faccia?
- Come posso riuscire a farti fare _____?
- Cosa stai veramente provando adesso?
- Cosa desideri di più?

UN PORTO NELLA TEMPESTA

Quando ritorni in un luogo civilizzato dove sei già stato prima, di al GM quand'è l'ultima volta che ci sei stato. Il GM ti dirà cosa è cambiato da allora.



IL BARDO

LEVEL _____
XP _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 9+FOR. Porti con te razioni da Dungeon (5 usi, peso 1). Scegli uno strumento, tutti sono a peso 0 per te:

- ☐ Il mandolino di tuo padre, riparato
- ☐ Un fine liuto, regalo di un nobile
- ☐ Il flauto con cui corteggiasti il tuo primo amore
- ☐ Un corno rubato
- ☐ Un violino, mai suonato prima
- ☐ Un libro di canzoni, scritto in una lingua dimenticata

Scegli i tuoi indumenti:

- ☐ Armatura di pelle (1 armatura, peso 1)
- ☐ Abiti da riccone (peso 0)

Scegli il tuo armamentario:

- ☐ Stocco da duello (medio, preciso, peso 2)
- ☐ Arco consunto (vicino, peso 2), un po di frecce (3 munizioni, peso 1) e una spada corta (medio, peso 1)

Scegli uno:

- Attrezzi d'avventura (peso 1)
- Bendaggi (peso 0)
- Erbapipa Halfling (peso 0)
- 3 monete

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello tra 2-5, scegli tra queste mosse.

☐ CANZONE DI CURA

Quando curi con arte arcana curi +1d8 danni.

☐ CACOFONIA MALEFICA

Quando doni un bonus ai danni con arte arcana, doni +1d4 danni extra.

☐ A TUTTO VOLUME

Quando fai uno spettacolo fuori di testa (un virtuoso assolo di liuto o un potente colpo di tromba, ad esempio) scegli un bersaglio che può sentirti e tira +CAR. *Con 10+ il bersaglio attacca il suo alleato più vicino. *Con 7-9 attacca il suo alleato più vicino, ma tu attiri la sua attenzione e la sua ira.

☐ URLA DI METALLO

Quando urla con grande forza o suona una nota sgradevole e potente scegli un bersaglio e tira +COS. *Con 10+ il bersaglio subisce 1d10 danni ed è stordito per qualche minuto. *Con 7-9 danneggi il bersaglio, ma perdi il controllo: il GM sceglierà un bersaglio addizionale nelle vicinanze.

☐ UN PICCOLO AIUTO DAI MIEI AMICI

Quando aiuti con successo qualcuno anche tu prendi +1 al prossimo tiro.

☐ INTONAZIONE DI ELDRITCH

La tua arte arcana è potente, e ciò ti permette di scegliere due effetti.

☐ PARATA DEL DUELLANTE

Quando combatti in mischia, prendi +1 armatura al prossimo attacco.

☐ IMBROGLIONE

Quando parli con qualcuno, con un 7+ prendi anche +1 prossimo con lui.

☐ APPRENDISTA MULTICLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe. Conta il tuo livello come inferiore di uno quando scegli la mossa.

☐ INIZIATO MULTICLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe. Conta il tuo livello come inferiore di uno quando scegli la mossa.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse

del 2-5 livello.

☐ CORO CURATIVO

Rimpiazza: Canzone di Cura

Quando curi con arte arcana curi +2d8 danni.

☐ ACCORDO ESPLOSIVO

Rimpiazza: Cacofonia Malefica

Quando doni un bonus ai danni con arte arcana, doni +2d4 danni extra.

☐ NON DIMENTICO MAI LE FACCE

Quando incontri qualcuno che hai già incontrato prima (decidi tu) dopo un po di tempo hai +1 al prossimo tiro che lo coinvolga.

☐ REPUTAZIONE

Quando per la prima volta incontri qualcuno che ha sentito canzoni su di te, tira +CAR. *Con 10+ di al GM due cose che ha sentito su di te. *Con 7-9 il GM di al GM una cosa che ha sentito su di te. Il GM te ne dirà un'altra.

☐ ACCORDO DI ELDRITCH

Rimpiazza: Tonalità di Eldritch

Quando usi arte arcana scegli due effetti. Puoi anche scegliere un solo effetto ma duplicarne l'efficacia.

☐ ORECCHIO PER LA MAGIA

Quando senti un nemico lanciare una magia il GM ti dirà il nome della magia e i suoi effetti. Prendi +1 al tiro se agisci in accordo con le informazioni ricevute.

☐ SCALTRO

Quando usi affascinante e aperto puoi chiedere: "in che modo sei vulnerabile a me?" Il tuo interlocutore non può farti la stessa domanda.

☐ BLOCCO DEL DUELLISTA

Rimpiazza: Parata del Duellista

Quando combatti in mischia, prendi +2 armatura al prossimo attacco.

☐ TRUFFATORE

Rimpiazza: Imbroglione

Quando parli con qualcuno, con 7+ prendi anche +1 prossimo con lui e puoi fare una domanda al suo giocatore, a cui deve rispondere sinceramente.

☐ MAESTRO MULTICLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe. Conta il tuo livello come inferiore di uno quando scegli la mossa.