

Nome



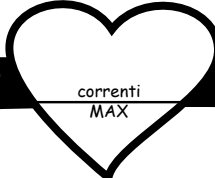
Aspetto Fisico

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

Occhi sapienti, Occhi ardenti o occhi gioiosi
Capelli fashion, Chioma selvaggi o un Cappello elegante
Vestiti eleganti, Vesti da viaggio o Vesti povere
Corpo atletico, Corpo ben nutrito o Fisico esile

Assegna questi punteggi alle tue statistiche: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)

Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
Debole -1	Tremolante -1	Malato -1	Stordito -1	Confuso -1	Sfregiato -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

Danno  Armatura  HP  correnti MAX Max HP 6 + Costituzione

Allineamento

- ☐ **Buono**
Usa la tua arte per aiutare qualcuno
- ☐ **Neutrale**
Evita un conflitto o calma una situazione tesa
- ☐ **Caotico**
Spingi qualcuno ad agire impulsivamente per compiere un'azione decisiva non pianificata

Mosse Iniziali

Arte Arcana (Car)

Quando intessi una magia usando la tua arte, scegli 1 allegato e 1 effetto:

- Cura 1d8 punti vita
- La sua mente è ripulita da 1 incantesimo che la affliggeva.
- +1d4 ai prossimi danni fatti.
- La prima volta che riceve Aiuto, guadagna +2 e non +1.

Tira +CAR. Con 10+: L'alleato scelto riceve l'effetto voluto; Con 7-9: La magia funziona, ma il GM sceglie uno fra: Attiri attenzione indesiderati o la magia riverbera anche su altri bersagli.

Razza

- ☐ **Elfo**
Quando entri in una locazione che reputi importante, il GM ti dirà un evento legato alla sua storia
- ☐ **Umano**
Quando per la prima volta arrivi in un posto civilizzato, qualcuno del posto, in rispetto all'usanza, ti ospiterà

Legami

Questa non è la mia prima avventura con _____.

Cantavo le storie di _____ molto prima di conoscerlo.

_____ è quello che prendo in giro spesso.

Sto scrivendo una ballata sulle gesta di _____.

_____ mi ha confidato un segreto.

_____ non si fida di me, a ragione

Conoscenze Bardiche

Scegli un'area di specializzazione:

- Incantesimi e Magia
- I Mondi Esterni
- La Morte e i Non-Morti
- Le leggende di Eroi del passato
- Grandi saghe del mondo conosciuto
- Gli Dei e loro servitori
- Creature inusuali

Quando per la prima volta incontri una locazione, creatura o oggetto, che ritieni importante e collegato alla tua specializzazione, puoi fare una domanda, al riguardo, al GM, che risponderà onestamente. Il GM può chiederti tramite da quale libro, leggenda o canzone hai tratto l'informazione che hai ricevuto.

Fascinoso ed Espansivo

Quando parli con sincerità con qualcuno, puoi chiedere al suo giocatore una domanda dalla lista. Il giocatore risponderà sinceramente e potrà fare lui una domanda dalla lista alla quale dovrai rispondere sinceramente:

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

Un Rifugio nella Tempesta

Quando ritorni in un posto civilizzato, dì al GM quando sei stato lì l'ultima volta. Lui ti dirà cos'è cambiato da allora.



Il Bardo

Livello
XP

Equipaggiamento

Carico massimo: 9 + FOR. Inizi con razioni da viaggio (5 utilizzi, 1 peso). Scegli uno strumento (tutti hanno peso 0, per te)

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

Scegli il tuo vestiario:

- ☐ Armatura di cuoio (Arm 1, peso 1)
- ☐ Vestiti da ricco (peso 0)

Scegli la tua arma:

- ☐ Stocco da duello (Ravvicinato, peso 2, Preciso)
- ☐ Un arco consunto (Vicino, peso 2), faretra di frecce (Munizioni 3, peso 1), spada corta (Ravvicinato, peso 1)

Scegli uno:

- ☐ Kit da Avventuriero (5 usi, peso 1)
- ☐ Fascie e bendaggi (peso 0)
- ☐ Erba pipa halfling (5 usi, peso 0)
- ☐ 3 monete

Mosse avanzate

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

☐ Canto Curativo

Quando curi con l'Arte Arcana, curi 1d8 in più.

☐ Cacofonia Malefica

Quando dai bonus al danno con le arti arcane, dai conferisci un ulteriore 1d4 extra di bonus al danno.

☐ Oltre Il Massimo (CAR)

Quando ti lanci in uno spettacolo folle o frenetico (a tua scelta), scegli un bersaglio che possa sentirti e tira+CAR. Con 10+: Il bersaglio attacca il suo più vicino alleato. Con 7-9: Attaccano il più vicino alleato, ma attirano anche la loro attenzione e rabbia.

☐ Schiamazzo Squarciante (COS)

Quando gridi con grande forza o suoni una nota dirompente, scegli un bersaglio e tira+COS. Con 10+: Il bersaglio prende 1d10 di danno ed è assordato per qualche minuto; Con 7-9: Infliggi 1d10 di danno, ma perdi il controllo: il GM sceglie un bersaglio aggiuntivo nelle vicinanze.

☐ Con l'aiuto dei miei amici

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

☐ Melodie Perdute

La tua Arte Arcana è potente, permettendoti di scegliere due effetti e non solo uno.

☐ Parata del Duellante

Quando Colpisci in Mischia, guadagni +1 armatura nei confronti del prossimo danno ricevuto.

☐ Turlupinare

Quando usi Contrattare con qualcuno, con 7+ prendi anche un +1 al prossimo tiro che coinvolga quel qualcuno.

☐ Apprendista Multiclasse

Prendi una mossa da un'altra classe. Tratta il tuo livello ridotto di 1 per la scelta della mossa.

☐ Iniziato Multiclasse

Prendi una mossa da un'altra classe. Tratta il tuo livello ridotto di 1 per la scelta della mossa.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra quelle precedenti.

☐ Coro Curativo

Rimpiazza: Canto Curativo

Quando curi con Arte Arcana, curi 2d8 in più..

☐ Accordo Esplosivo

Rimpiazza: Cacofonia Malefica

Quando dai bonus al danno con le arti arcane, dai un 2d4 extra di bonus.

☐ Volto Indimenticabile

Quando incontri qualcuno che hai già incontrato prima (a tuo giudizio) dopo qualche tempo, hai +1 al prossimo tiro che lo coinvolga.

☐ Reputazione (CAR)

Quando per la prima volta incontri qualcuno che ha sentito storie su di te, tira +CAR. Con 10+: di al GM due cose che hanno sentito di te; Con 7-9: di al GM una cosa che hanno sentito su di te, e il GM aggiunge lui una cosa.

☐ Accordo Arcaico

Rimpiazza: Melodie Perdute

Quando usi le Arti Arcane, puoi scegliere due effetti. E inoltre puoi raddoppiare uno dei due effetti che hai scelto.

☐ 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 prossimo tiro se reagisci tenendo conto delle risposte.

☐ Scaltro

Quando usi Fascinoso ed Espansivo, puoi anche chiedere "Come sei vulnerabile da me?". Il tuo bersaglio non può porti questa domanda.

☐ Stile del Duellante

Rimpiazza: Parata del duellante

Quando Colpisci in Mischia, prendi +2 armatura nei confronti del prossimo danno ricevuto.

☐ Truffare

Rimpiazza: Turlupinare

Quando usi Contrattare con qualcuno, con 7+ prendi anche +1 al prossimo tiro coinvolgente quel qualcuno e puoi chiedere una domanda al suo giocatore alla quale devono rispondere sinceramente.

☐ Maestro Multiclasse

Prendi una mossa da un'altra classe. Tratta il tuo livello come ridotto di 1 per la scelta della mossa.