

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 da studioso, Occhi fieri o occhi allegri
Capelli strani, Capelli selvaggi o un Cappello elegante
Vestiti eleganti, Vesti da viaggio o Vestiti poveri
Corpo atletico, Corpo ben nutrito o Corpo magro

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

Max HP
6 + Costituzione

Allineamento

- ☐ **Buono**
Esegui la tua performance per aiutare qualcuno
- ☐ **Neutrale**
Eviti un conflitto o calmi una situazione
- ☐ **Caotico**
Spingi qualcuno a fare un'azione decisiva e non pianificata

Mosse Iniziali

Arti Arcane (Car)

Quando usi la tua arte come magia, scegli 1 allegato e 1 effetto fra:

- Cura 1d8 punti vita * La sua mente è ripulita da un incantesimo.
- Aggiungi +1d4 ai danni fatti.
- Se riceve aiuto, guadagna +2 e non +1.

Tira +CAR. Con 10+: L'alleanza scelta riceve l'effetto voluto; Con 7-9: La magia funziona, ma il GM sceglie uno fra: Attiri attenzione che non volevi o la magia colpisce anche un'altro bersaglio.

Conoscenze Bardiche

Scegli un'area di conoscenza fra:

- Magia
- Le sfere dei piani
- La Morte e i non-morti
- Le leggende degli eroi passati
- La storia del mondo conosciuto
- Gli Dei e i loro servi
- Creature unusuali

Quando per la prima volta incontri una locazione, creatura o oggetto, che ritieni importante e collegato all'area scelta, puoi fare una domanda, al riguardo, al GM, che risponderà sinceramente. Il GM può chiederti tramite quale libro, leggenda o canzone sai l'informazione che hai ricevuto.

Fascinoso ed Espansivo

Quando parli con sincerità con qualcuno, puoi chiedere al loro 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 che hai già visitato, dì al GM quando sei stato lì l'ultima volta. Lui ti dirà cos'è cambiato da allora.

Razza

- ☐ **Elfo**
Quando entri in una locazione che reputi importante, il GM ti dirà un fatto legato alla sua storia
- ☐ **Umano**
Quando per la prima volta arrivi in un posto civilizzato, qualcuno del posto, secondo l'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.
Sto scrivendo una ballata sulle gesta di _____.
_____ mi ha confidato un segreto.
_____ non si fida di me, ha ragione



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 le arti arcane, curi 1d8 in più.

☐ Cacofonia Malefica

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

☐ Quando esageri

Quando fai uno spettacolo folle (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.

☐ Urlo Squarciante

Quando gridi con grande forza o suoni una nota distruttiva, scegli un bersaglio e tira+CAR. Con 10+: Il bersaglio prende 1d10 di danno ed è assordato per qualche minuto; Con 7-9: Fai 1d10 di danno, ma va fuori controllo: il GM sceglie un bersaglio aggiuntivo che sia lì vicino.

☐ Con l'aiuto dei miei amici

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

☐ Melodie Perdute

Le tue arti arcane sono forti, permettendoti di scegliere due effetti e non solo uno.

☐ Parata del Duellante

Quando colpisci in mischia, prendi +1 per la durata del combattimento di armatura

☐ Parlatina a Mitraglia

Quando usi contrattare con qualcuno, con 7+ prendi anche un +1 al prossimo tiro coinvolgente quel qualcuno.

☐ Principiante 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 le Arti Arcane, curi 2d8 in più..

☐ Accordo Esplosivo

Rimpiazza: Cacofonia Malefica

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

☐ Faccia Indimenticabile

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

☐ Reputazione

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 chiederti questa domanda.

☐ Stile del Duellante

Rimpiazza: Parata del duellante

Quando colpisci in mischia, prendi +1 per la durata del combattimento di armatura

☐ Truffare

Rimpiazza: Parlatina a Mitraglia

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.