

NOME

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

ASPETTO

Occhi sapienti, Occhi ardenti o Occhi gioiosi
 Capelli eleganti, Capelli selvaggi o Cappello alla moda
 Abiti eleganti, Abiti da viaggio o Abiti poveri
 Corpo allenato, Corpo ben nutrito o Corpo esile

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE (-1)	MALFERMO (-1)	MALATO (-1)	STORDITO (-1)	CONFUSO (-1)	SFREGIATO (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI

D6

ARMATURA

PF

ATTUALI MASSIMI

I TUOI PF MASSIMI SONO 6+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

☐ **BUONO**
 Esibisciti nella tua arte per aiutare qualcuno.

☐ **NEUTRALE**
 Evita il conflitto o calma una situazione tesa.

☐ **CAOTICO**
 Sprona qualcuno a compire un'azione importante, non pianificata e decisiva.

MOSSE INIZIALI

ARTE ARCANA (CAR)

Quando **infondi un semplice incantesimo in un'esibizione della tua arte**, scegli un alleato e un effetto:

- Guarisci 1d8 danni
- +1d4 al prossimo tiro di danno
- La mente del bersaglio viene purificata da un incantesimo
- La prossima volta che qualcuno *aiuta* con successo il bersaglio, questi prende +2 invece che +1

Dopodiché tira+CAR.

*Con un 10+, l'alleato subisce l'effetto desiderato.

*Con un 7-9, il tuo incantesimo funziona, ma attiri attenzioni indesiderate oppure la magia riverbera anche su altri bersagli, a scelta del GM.

CONOSCENZE BARDICHE

Scegli un'area di competenza:

- ☐ Incantesimi e Magie
- ☐ Morti e Non Morti
- ☐ Grandi Storie del Mondo Conosciuto
- ☐ Un Bestiario di Creature Inconsuete
- ☐ Le Sfere Planari
- ☐ Leggende di Antichi Eroi
- ☐ Gli Dei e i Loro Servitori

Quando **ti imbatti per la prima volta in una creatura, un luogo o un oggetto importante (a tua discrezione) che rientri nelle tue conoscenze bardiche** puoi fare al GM una domanda al riguardo, il GM ti risponderà sinceramente. Il GM potrà chiederti da quale racconto, canzone o leggenda hai tratto questa informazione.

AFFASCINATE E ONESTO

Quando **parli onestamente con qualcuno**, puoi fare al giocatore che lo interpreta (il GM se è un personaggio del GM) una domanda tra le seguenti. Deve rispondere onestamente, e può farti a sua volta una domanda dalla lista (a cui devi rispondere onestamente).

- Di chi sei al servizio?
- Cosa vorresti che io facessi?
- Come posso fare in modo che tu _____?
- Cosa provi realmente in questo momento?
- Qual è il tuo desiderio più grande?

UN PORTO NELLA TEMPESTA

Quando **torni in un luogo civilizzato che hai visitato in precedenza**, di' al GM quando ci sei stato l'ultima volta. Lui ti dirà che cosa è cambiato da allora.

RAZZA

☐ **ELFO**
 Quando entri in un luogo importante (a tua discrezione) puoi chiedere al GM un dettaglio della storia di quel luogo.

☐ **UMANO**
 Quando entri in un insediamento civilizzato, sarai accolto in casa da qualcuno che rispetta l'usanza dell'ospitalità verso i menestrelli.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Questa non è la mia prima avventura con _____.

Ho cantato storie riguardo a _____ molto prima di averlo incontrato di persona.

_____ è spesso bersaglio dei miei scherzi.

Sto scrivendo una ballata sulle avventure di _____.

_____ mi ha confidato un segreto.

_____ non si fida di me, e per ottime ragioni.



IL BARDO

regolamento gratuito disponibile
 online su www.dungeonworld.it

LIVELLO _____
 PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 9+FOR. Inizii il gioco con delle razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1).

Scegli uno strumento:

- ☐ Il mandolino di tuo padre, riparato
- ☐ Un ottimo liuto, ricevuto in dono da un nobile
- ☐ La cornamusa con cui hai corteggiato il tuo primo amore
- ☐ Un corno rubato
- ☐ Un violino, mai suonato finora
- ☐ Un canzoniere in una lingua dimenticata

Scegli i tuoi abiti:

- ☐ Armatura di cuoio rigido (armatura 1, peso 2)
- ☐ Abiti appariscenti

Scegli le tue armi (una sola opzione):

- ☐ Spada da duellante (media, precisa, perforante 1, peso 2)
- ☐ Arco logoro (vicino, peso 2), fascio di frecce (3 munizioni, peso 1) e spada corta (media, peso 1)

Scegli un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Bende (3 utilizzi, lento, peso 0)
- ☐ Erba pipa dei mezzuomini (6 utilizzi, peso 0)
- ☐ 3 monete

MOSSE AVANZATE

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

☐CANZONE DI GUARIGIONE

Quando guarisci con *arte arcana*, guarisci +1d8 danni aggiuntivi.

☐CACOFONIA MALEFICA

Quando conferisci danni bonus con *arte arcana*, conferisci +1d4 danni aggiuntivi.

☐A TUTTO VOLUME

Quando ti lanci in un'esibizione da paura (un perfetto assolo di liuto, un potente soffio di corno, una disorientante danza interpretativa) scegli un bersaglio che può sentirti e tira+CAR. *Con un 10+ il bersaglio attacca il suo alleato più vicino a portata. *On a 7-9 colpisce comunque il suo alleato più vicino, ma attiri la sua attenzione e la sua ira.

☐METALLO URLANTE

Quando urli con grande forza o suoni una nota devastante scegli un bersaglio e tira+COS. *Con un 10+ il bersaglio prende 2d6 danni continuati ed è assordato per qualche minuto. *Con un 7-9 riesci comunque a infliggere i danni, ma perdi il controllo: il GM sceglierà un bersaglio aggiuntivo nelle vicinanze.

☐UN PO' DI AIUTO DAI MIEI AMICI

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

☐TONALITÀ MISTICA

La tua *arte arcana* è forte, permettendoti di scegliere due effetti anziché uno.

☐PARATA DEL DUELLANTE

Quando *tagli e spacchi*, prendi +1 armatura la prossima volta che subisci danno.

☐RAGGIRARE

Quando *parlamenti* con qualcuno, con un 7+ prendi anche +1 al prossimo tiro con lui.

☐APPRENDISTA MULTICLASSE

Scegli una mossa di un'altra classe. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa.

☐ADEPTO MULTICLASSE

Scegli una mossa di un'altra classe. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

☐CORO DI GUARIGIONE

Sostituisce: Canzone di Guarigione

Quando guarisci con *arte arcana*, guarisci +2d8 danni aggiuntivi.

☐ESPLOSIONE MALEFICA

Sostituisce: Cacofonia Malefica

Quando conferisci danni bonus con *arte arcana*, conferisci +2d4 danni aggiuntivi.

☐FACCIA INDIMENTICABILE

Quando incontri qualcuno che hai già incontrato (a tua discrezione) e che non vedi da qualche tempo prendi +1 al prossimo tiro contro di lui.

☐REPUTAZIONE

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

☐ACCORDO MISTICO

Sostituisce: Tonalità Mistica

Quando usi *arte arcana*, scegli due effetti. Puoi anche scegliere di raddoppiare uno dei due effetti.

☐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 quando agisci in base alle risposte.

☐SUBDOLO

Quando usi *affascinante e onesto* puoi fare la domanda: «In che modo sei vulnerabile a me?». Il bersaglio non può porti questa domanda.

☐BLOCCO DEL DUELLANTE

Sostituisce: Parata del Duellante

Quando *tagli e spacchi*, prendi +2 armatura la prossima volta che subisci danno.

☐TRUFFA

Sostituisce: Raggirare

Quando *parlamenti* con qualcuno, con un 7+ prendi anche +1 al prossimo tiro con lui e puoi porre al giocatore che lo interpreta (il GM se è un personaggio del GM) una domanda a cui deve rispondere sinceramente.

☐MAESTRO MULTICLASSE

Scegli una mossa di un'altra classe. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa.