

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

□ CANZONE GUARITRICE

Quando guarisci qualcuno con l'Arte arcana, curi +1d8 PF.

□ CACOFONIA MALIGNA

Quando fornisci un bonus al danno a qualcuno con l'Arte arcana, conferisci un ulteriore +1d4 al danno.

□ UNA TACCA OLTRE IL MASSIMO

Quando ti lanci in una performance frenetica (un virtuoso assolo di liuto, o un potente soffio di corno, per esempio) scegli un bersaglio in grado di sentirti e tira+CAR. Con 10+, il bersaglio attacca il suo alleato più vicino a portata. Con 7-9, attacca il suo alleato più vicino, ma tu attiri la sua attenzione e le sue ire.

□ METALLO URLANTE

Quando urli a gran voce o suoni una nota dirimpante, scegli un bersaglio e tira+COS. Con 10+, il bersaglio subisce 1d10 danni e resta sordo per alcuni minuti. Con 7-9, danneggia il bersaglio, ma perdi il controllo: il GM sceglie un bersaglio aggiuntivo nelle vicinanze.

□ CON L'AUTO DEI MIEI AMICI

Quando aiuti qualcuno con successo, prendi +1 prossimo a tua volta.

□ TONALITÀ ARCANEA

La tua Arte arcana è potente. Puoi scegliere due effetti invece che uno solo.

□ PARATA DEL DUELLANTE

Quando Assali, prendi +1 prossimo all'armatura.

□ TURLUPINARE

Quando effettui un Parlé con qualcuno, con un 7+ prendi anche +1 prossimo verso il bersaglio.

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Scegli una mossa da un'altra classe. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno.

□ ADEPTO MULTICLASSE

Scegli una mossa da un'altra classe. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle seguenti mosse, o dalla lista 2-5.

□ CORO GUARITTORE

Sostituisce: Canzone guaritrice

Quando guarisci qualcuno attraverso l'Arte arcana, curi +2d8 PF.

□ SQUILLO MALIGNO

Sostituisce: Cacofonia malefica

Quando fornisci un bonus al danno a qualcuno tramite l'Arte arcana, conferisci ulteriori +2d4 al danno.

□ UN VISO INDIMENTICABILE

Quando incontri qualcuno che avevi già incontrato (a tua scelta) qualche tempo addietro, prendi +1 prossimo contro di lui.

□ REPUTAZIONE

Quando incontri per la prima volta qualcuno che ha sentito una canzone che parla di te, tira+CAR.

Con 10+, di' al GM due cose che ha sentito su di te. Con 7-9, tu dici una cosa, il GM ne dice un'altra.

□ ACCORDO ARCANO

Sostituisce: Tonalità arcana

Quando usi l'Arte arcana, scegli due effetti. Inoltre, puoi scegliere di raddoppiare uno di essi.

□ ORECCHIO PER LA MAGIA

Quando ascolti un nemico lanciare un incantesimo, il GM ti rivelerà il nome dell'incantesimo e i suoi effetti. Prendi +1 prossimo quando agisci sfruttando le informazioni.

□ AMBIGUO

Quando usi Affascinante e onesto, puoi anche chiedere: "In che modo sei vulnerabile a me?". Il bersaglio non può porti questa domanda.

□ DIFESA DEL DUELLANTE

Sostituisce: Parata del duellante

Quando Assali, prendi +2 prossimo all'armatura.

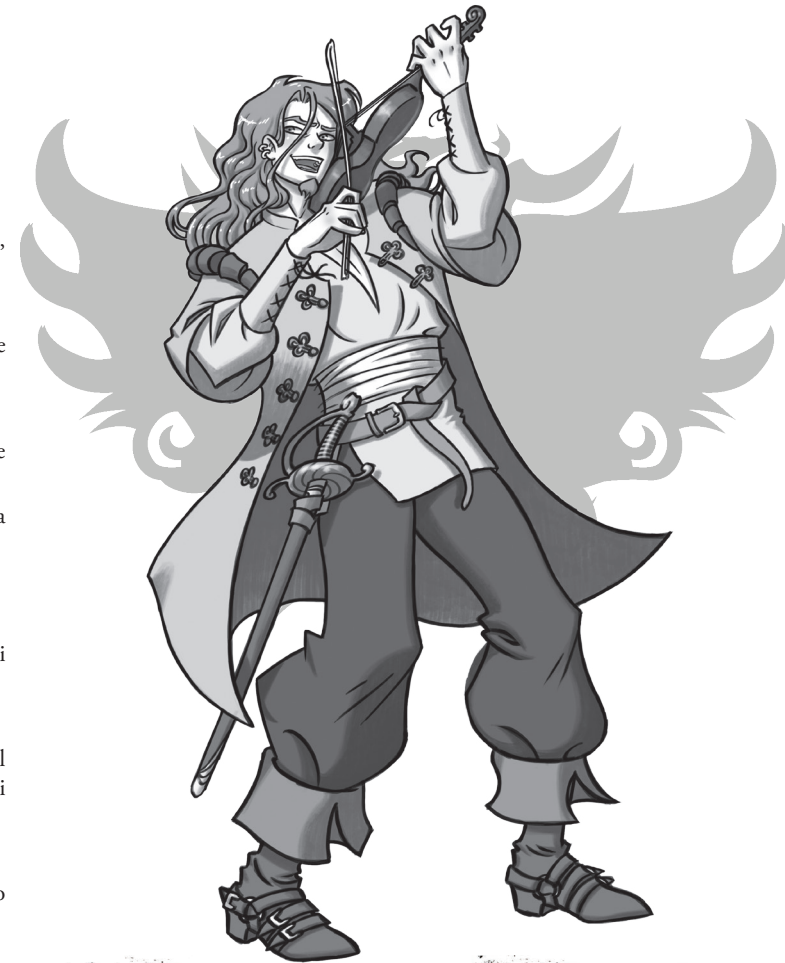
□ TRUFFA

Sostituisce: Turlupinare

Quando effettui un Parlé con qualcuno, con un 7+ prendi anche +1 prossimo verso il bersaglio e puoi porre una domanda alla quale il bersaglio deve rispondere sinceramente.

□ ESPERTO MULTICLASSE

Scegli una mossa da un'altra classe. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno.



Il Bardo

I poemi narrano la vita dell'avventuriero come una strada in discesa, costellata della gloria di oro e battaglie. I racconti che si odono nelle locande stracolme di campagnoli devono per forza contenere un briciolo di verità, non ti pare? Le canzoni in grado di ispirare i nobili come i bifolchi – di placare le belve e infiammare i cuori degli uomini – dovranno pur provenire da qualche parte.

Ed ecco a voi il bardo. Tu, con la tua parlantina e il tuo acume. Tu, narratore e cantastorie. Per riportare i fatti è sufficiente un misero menestrello, ma occorre un bardo per dare vita a una storia. Allaccia i tuoi stivali, nobile oratore, affila quel pugnale nascosto e rispondi al richiamo. Qualcuno deve pur essere là, a combattere fianco a fianco con i gonzi, i malviventi e i futuri eroi. Chi meglio di te può scrivere le tue stesse gesta eroiche?

Nessuno. Datti da fare.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi sapienti, occhi ardenti, occhi gioiosi
- » Capelli alla moda, chioma selvaggia, berretto di stile
- » Fronzoli, abiti da viaggio, abiti poveri
- » Fisico in forma, ben nutrito, fisico esile

Razza:

Ortieni questa mossa

ELFO

Quando entri in un luogo importante (a tua discrezione) puoi chiedere al GM di raccontarti un fatto della storia di quel luogo

UMANO

Quando entri in un insediamento civilizzato, sarai accolto da qualcuno che rispetta l'usanza dell'ospitalità per i menestrelli

Allineamento:

Scegli un allineamento

BUONO

Usa la tua arte per aiutare qualcuno

NEUTRALE

Evita il conflitto o calma una situazione tesa

CAOTICO

Spingi qualcuno ad agire impulsivamente e in modo decisivo

Equipaggiamento:

Hai delle razioni (5 usi, peso 1).

Scegli uno strumento; per te hanno tutti peso 0:

- Il mandolino di tuo padre, riparato
- Un corno rubato
- Un ottimo liuto, dono di un nobile
- Un violino, mai usato prima
- Il piffero con cui hai corteggiato il tuo primo amore
- Un canzoniere scritto in una lingua dimenticata

Scegli i tuoi abiti:

- Armatura di cuoio (armatura 1, peso 1)
- Vestiti vistosi (peso 0)

Scegli le tue armi:

- Arco logoro (vicino, peso 2), fascio di frecce (3 munizioni, peso 1) e spada corta (corpo-a-corpo, peso 1)
- Stocco (corpo-a-corpo, preciso, peso 2)



Scegliline uno:

- Bende (peso 0)
- Erba pipa degli Halfling (peso 0)
- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- 3 monete

Nome

Elfo: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir

Umano: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

FOR <i>Debole -1</i>	<i>Base</i>	<i>Mod.</i>	Danno	6
DES <i>Malfermo -1</i>			Armatura	
COS <i>Malato -1</i>			PF	 <i>Max:</i>
INT <i>Stordito -1</i>			PF Max =	6 + Costituzione
SAG <i>Confuso -1</i>			Carico:	
CAR <i>Sfregiato -1</i>			Carico =	9 + FOR

Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

Questa non è la mia prima avventura con _____

Ho cantato le imprese di _____ molto prima di incontrarci di persona

_____ è spesso protagonista delle mie battute

Sto scrivendo una ballata sulle gesta di _____

_____ mi ha confidato un segreto

_____ non si fida di me, per dei buoni motivi

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

ARTE ARCANA

Quando intesi la tua arte in un semplice incantesimo, scegli un alleato e un effetto:

- Curi 1d8 PF
- +1d4 prossimo al danno
- Dissolvi un incanto mentale
- La prima volta che qualcuno Aiuta con successo il bersaglio, questi prende +2 invece che +1

Quindi, tira+CAR. Con 10+, l'alleato ottiene l'effetto desiderato. Con 7-9, l'incantesimo funziona, ma attira attenzioni indesiderate o riverbera verso altri bersagli, a scelta del GM.

CONOSCENZE BARDICHE

Scegli un'area di specializzazione:

- Incantesimi e magie
- Morti e Non Morti
- Grandi Saghe del Mondo Conosciuto
- Un Bestiario di Creature inusuali
- I Mondi Esterni
- Leggende di Antichi Eroi
- Dei e Loro Servitori

Quando ti imbatti per la prima volta in una creatura, luogo od oggetto importante (a tua discrezione) che rientra nella tua area di specializzazione, puoi fare una domanda qualsiasi al GM, che deve rispondere onestamente. Il GM in seguito può chiederti da quale racconto, canzone o leggenda hai tratto le tue conoscenze.

AFFASCINANTE E ONESTO

Quando parli onestamente con qualcuno, puoi fare al suo giocatore una domanda tra le seguenti. Deve rispondere onestamente, poi puoi farti a sua volta una domanda dalla lista, alla quale devi rispondere onestamente.

- Chi è il tuo padrone?
- Cosa vorresti che facessi?
- Come posso indurti a _____?
- Cosa provi realmente in questo momento?
- Che cosa desideri più di tutto?

LA QUIETE NELLA TEMPESTA

Quando torni in un insediamento civilizzato che avevi già visitato in precedenza, racconta al GM quand'è stata l'ultima visita. Il GM ti descriverà come il luogo è cambiato nel frattempo.