

# Introduzione dell'Autore

Gioco a *Dungeons & Dragons* da più di vent'anni, e fino alla Quarta Edizione ho sempre *odiato* il Bardo.

Non solo perché al di fuori di un tiro in Diplomazia era meccanicamente incapace, o perché – come virtualmente ogni altra classe magica – faceva affidamento su un assurdo sistema magico pseudo-Vanciano, o perché la sua mossa di Classe distintiva – musica bardica – semplicemente non ha senso.

No, la cosa peggiore è pensare a quanto sia stupido un personaggio che saltella per il campo di battaglia strimpellando un liuto, proprio nel bel mezzo di un'ondata di predoni orcheschi.

Qui è dove entra in gioco la nostra versione di questa Classe: un Bardo che *non* faccia affidamento sulle assurde meccaniche di gioco del Bardo di *Dungeons & Dragons*. Che non saltelli in qua e in là durante i combattimenti spargendo bonus agli alleati, cantando per guarire le ferite o uccidendo i nemici urlandogli in faccia.

Questo Bardo può sfruttare al meglio ciò che *sa*. Può dire la sua in battaglia e può specializzarsi ulteriormente, scegliendo se diventare un aggraziato spadaccino o uno scaldo guerriero che si lancia in battaglia a testa bassa. Può attirare ed intrattenere le folle. La musica del Bardo di solito è più discreta, utile al di fuori dei combattimenti per prevenire un conflitto prima ancora che questo abbia luogo, o tutt'al più per donare un vantaggio iniziale ai suoi alleati.

Questa non è una pigra riproposizione del Bardo, con qualche modifica e un paio di nuove mosse: è un'interpretazione completamente nuova dell'idea del Bardo. Quindi metti via quel liuto: non ti sarà di alcun aiuto quando un orco ti correrà addosso, la brama di sangue visibile nei suoi occhi. No: ti servirà la tua spada, e una mente sveglia ti sarà di grande aiuto.

- David Guyll

## Il Bardo

Storie e canzoni possono fare molto di più che intrattenere.

Una storia raccontata nel modo giusto può riunire una comunità, condividere esperienze e trasmettere lezioni di vita e saggezza. Allo stesso modo, una canzone può risollevarne un'anima e ispirare gli uomini a compiere grandi imprese, o può riempirti il cuore di terrore e disperazione.

Che sia sui libri o per bocca di altri, negli anni hai imparato il giusto di entrambi, come la differenza tra un puca e un kelpie, *Le Tre Canzoni di Erui*, gli effetti della luce del sole sui troll di Boscomago, *Il Barghest di Ulfstir*, le canzoni dei fabbri nanici, o le tetre poesie degli elfi di Ramo Argenteo.

Ma tu sai che là fuori c'è ancora molto da scoprire. Storie da tempo dimenticate o ancora da raccontare, e non desideri altro che scovarle o raccontarle tu stesso. Chi sa quante cose potresti imparare, quali insegnamenti potrebbero racchiudere, e quante persone potrebbero ispirare?

# NOME




# ASPETTO

Nomi: Adair, Æd, Brenhin, Cadman, Cailean, Dand, Eratos, Erroll, Jodoc, Lachie, Louarn, Midir, Muir, Ængus, Piran, Taranis, Tearlach, Timan, Uisnech, Vlatos, Agrona, Ainsley, Arabel, Boudica, Cait, Eilidh, Epona, Finella, Fiona, Guennola, Innis, Kyla, Kylie, Mairi, Moina, Paisley, Rhona, Rhonwen, Slaine, Suli, Ula

Occhi Maliziosi, Occhi Curiosi, Occhi Colmi di Meraviglia  
 Capelli Curati, Capelli Spettinati, Cappello alla Moda  
 Abiti Appariscenti, Abiti da Contadino, Abiti Consumati  
 Corpo Snello, Corpo Robusto, Corpo Aggraziato

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+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**  **ARMATURA**  **PF**  **ATTUALI MASSIMI** I TUOI PF MASSIMI SONO 8+COSTITUZIONE

# ALLINEAMENTO

## BUONO

Usa le tue storie o le tue canzoni per portare felicità o eccitazione a qualcun altro.

## NEUTRALE

Scopri qualcosa di nuovo, o scrivi una nuova canzone o un nuovo testo.

## CAOTICO

Usa la tua musica o i tuoi racconti per seminare il caos o diffondere false informazioni.

# LA VIA DEL BARDO

Scegli la tua razza e come hai imparato ciò che sai.

## ACCADEMIA BARDICA

Dove si trova la tua scuola? Chi era il tuo insegnante preferito? E quello che ti piaceva di meno? Quando **usi Storie e Leggende o Declami Conoscenze**, con un fallimento sai dove andare a cercare le informazioni di cui hai bisogno, in aggiunta a qualsiasi cosa ti dica il GM.

## ALLIEVO DELLE FATE

Hai imparato la tua arte da uno o più esponenti del Regno delle Fate. Sei stato rapito da bambino? Eri merce di scambio? Ti sei smarrito nel bosco? Forse hai sentito cantare una Ninfa o una Driade. Cominci con **Placare la Bestia Selvaggia**.

## LUNGO LA VIA

Viaggiando nelle terre selvagge da solo, con il poco che possiedi come unico compagno, hai imparato che in molti sono disposti a scambiare un pasto caldo e un tetto sopra la testa per una serata di intrattenimento. Puoi **usare le tue storie e le tue canzoni per ottenere ospitalità**, e prendi +1 al tiro di **Parlamentare** quando cerchi di prevenire uno scontro.

# LEGAMI

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

\_\_\_\_\_ ed io siamo alla ricerca di un luogo o artefatto leggendario.

Sto scrivendo delle eroiche imprese di \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ ed io siamo stati amanti, un tempo.

# MOSSE INIZIALI

## INTRATTENITORE

Quando **Fai Baldoria**, non devi pagare 100 monete **se descrivi al GM una ballata che canti, una storia che racconti o il modo in cui intrattieni il pubblico**. In più, aggiungi la seguente opzione alla lista di quelle tra le quali puoi scegliere:

- Guadagni qualche soldo - ottieni +2d10 monete.

## STORIE E LEGGENDE (INT)

Quando **dichiari di aver sentito parlare di qualcuno o qualcosa di importante**, racconta da quale libro, canzone o storia proviene quest'informazione. Poi fa' al GM una domanda a riguardo e tira +INT. \*Con un 7+, il GM ti darà una risposta. \*Con un 10+, la risposta sarà più elaborata, fornendoti informazioni utili o importanti nell'immediato.

## MUSICA INCANTATA (CAR)

Quando **canti o suoni una canzone**, descrivila e tira +CAR. Con un 7+, ottieni l'attenzione di ogni creatura intelligente che può vederti o sentirti fino al termine della canzone, o finché qualcosa non distoglie la loro attenzione, e scegli uno. \*Con un 10+, scegli due:

- Uno degli spettatori rimane affascinato da te. Il GM ti dirà chi.
- Uno o più spettatori ti fa dei doni. Il GM ti dirà quali.
- Uno degli spettatori richiede i tuoi servizi.

## DISCORSO ENTUSIASMANTE (CAR)

Quando **tieni un discorso entusiasmante prima di un combattimento**, tira +CAR. \*Con un 10+, scegli due. \*Con un 7-9, scegli uno:

- I tuoi alleati ottengono +2 armatura la prossima volta che subiscono danno.
- I tuoi alleati infliggono +1d4 danni al prossimo tiro.
- I tuoi alleati ottengono +1 continuato contro la paura fino al termine del combattimento.

## CANTICO DEL RIPOSO

Quando **ti Accampi**, se canti o suoni una canzone adeguata per dare sollievo e lenire le fatiche del viaggio, tu e i tuoi alleati recuperate +1d6 danni al prossimo risveglio.

## EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Cominci il gioco con delle Razioni da Dungeon (5 utilizzi, peso 1) e un libro di canzoni o uno strumento musicale a tua scelta (peso 0-1).

**Scegli le tue difese e la tua arma (uno per categoria):**

- Un mantello spesso e logoro (peso 0) ed Erbe e Unguenti (2 utilizzi, *lento*, peso 1).
- Un'armatura di pelle (armatura 1, peso 1).
- Una spada lunga dall'impugnatura elaborata (*media*, +1 danno, *preziosa*, peso 2).
- Una sottile spada corta (*media*, *precisa*, peso 1) e un pugnale facile da nascondere (*corto*, peso 1).

**Scegli uno:**

- Erba Pipa dei Mezzuomini (peso 0) e 5 monete d'oro.
- 8 monete d'oro.
- Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, peso 1)

## MOSSE AVANZATE

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

### CHIACCHIERATA DISORIENTANTE

Quando **passi un po' di tempo conversando con qualcuno**, prendi +1 a Parlamentare con lui per convincerlo ad assecondare un tuo piano o suggerimento.

### INSULTO TAGLIENTE

Quando insulti qualcuno, tira +CAR. \*Con un 10+, scegli due. \*Con un 7-9, scegli uno.

- Il bersaglio prende una decisione avventata.
- Il bersaglio esita o lascia un'apertura nella sua difesa - tu o un alleato prendete +1 al prossimo tiro contro di lui.
- Il bersaglio non ti attacca.

### SPADACCINO AGGRAZIATO

Quando **affronti un avversario in duello e impugni un'arma Precisa**, guadagni +1 armatura. In più, quando **Tagli e Spacchi con un'arma Precisa**, con un 12+ ignori l'armatura del tuo nemico.

### NINNANANNA

Quando **canti o suoni una canzone delicata**, tira +CAR. \*Con un 7+, ogni creatura bersaglio diventa letargica e fatica a concentrarsi fino al termine della canzone. Con un 10+, le creature bersaglio si addormentano dopo pochi minuti.

### DISCORSO D'INCORAGGIAMENTO

Puoi **Aiutare od Ostacolare** spendendo qualche parola di incoraggiamento, e puoi scegliere di tirare +CAR invece di +Legami.

### METTERE INSIEME I PEZZI

Quando **usi Storie e Leggende o Declami Conoscenze**, dopo un fallimento puoi tentare di nuovo se passi un po' di tempo a rimuginare sull'argomento o ad osservare l'oggetto del tuo esame.

### CANTICO RINVIGORENTE

Quando **usi Cantico del Riposo**, tutti si curano +1d6 PF aggiuntivi o prendono +1 al prossimo tiro al risveglio, a tua scelta.

### PLACARE LA BESTIA SELVAGGIA

Quando **suoni una canzone alla presenza di una bestia selvaggia**, tira +CAR. \*Con un 7-9, le bestie non attaccheranno te o i tuoi alleati finché non termina la canzone o vengono attaccati per primi. \*Con un 10+, il GM decide se le bestie si allontanano pacificamente o se si avvicinano con aria amichevole.

### CANTASTORIE

Quando **racconti una storia**, puoi usare **Intrattenitore** senza dover tornare trionfante da un'avventura. Aggiungi +CAR al tiro se lo usi in questa maniera. Se scegli di guadagnare monete, guadagna +3d10 monete.

### SCALDO GUERRIERO

**Ignori l'etichetta ingombrante sull'armatura che indossi**, e quando **Tagli e Spacchi intonando un inno di guerra** infliggi +1 danno.

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

### CANTASTORIE AFFASCINANTE

*Richiede: Cantastorie*

Quando **usi Cantastorie** scegli un'opzione aggiuntiva dalla lista, e anche con un fallimento puoi sceglierne una in aggiunta a ciò che ti dice il GM.

### COMPAGNO ANIMALE

*Richiede: Placare la Bestia Selvaggia*

Hai attirato l'attenzione di un animale a te fedele. Indipendentemente dalla sua grandezza o dal suo aspetto, consideralo come un Mercenario con 8 punti abilità e una Lealtà iniziale di +1. Se il tuo animale dovesse morire, la prossima volta che usi Placare la Bestia Selvaggia un animale resterà con te.

### GRIDO D'INCORAGGIAMENTO

*Richiede: Discorso d'Incoraggiamento*

Quando **Aiuti od Ostacoli urlando** qualcosa ad un alleato o ad un nemico, con un 10+ prende +2 o -3 a tua scelta.

### CANTICO RIGENERANTE

*Richiede: Cantico Rinvigorente*

Quando **usi Cantico del Riposo**, tutti si curano +1d6 PF aggiuntivi e prendono +1 al prossimo tiro al risveglio.

### MUSICA COMMOVENTE

Quando **riversi la tua anima in un'esibizione**, tira +CAR. \*Con un 7+, ogni creatura bersaglio si riempie di gioia, speranza, paura o terrore fino al termine della canzone, a tua scelta. \*Con un 10+, l'effetto permane a lungo, anche quando la canzone è già terminata.

### PATROCINIO

Quando **il tuo Mecenate ti affida un compito**, scrivi un Legame che lo rifletta. Quando lo completi guadagni 1 PE, e **al ritorno dal tuo Mecenate** egli ti ricompenserà per i tuoi servizi. In più, quando **usi Musica Incantata** puoi aggiungere la seguente opzione alla lista di quelle disponibili:

- Uno spettatore ammira il tuo Mecenate.

### ALL'ADUNANZA!

*Richiede: Scaldo Guerriero*

Puoi **usare Discorso Entusiasmante** semplicemente gridando mentre ti lanci a capofitto nella battaglia, e dopo il tiro scegli tra le seguenti opzioni.

- I tuoi alleati ottengono +3 armatura la prossima volta che subiscono danno.
- I tuoi alleati infliggono +1d6 danni al prossimo tiro.
- I tuoi alleati sono immuni alla paura fino al termine del combattimento.

### LEGGERE TRA LE RIGHE

Quando **passi un po' di tempo con qualcuno**, sia conversando con lui che durante un'esibizione, puoi fare al GM una domanda su quella persona.

### BOTTA E RISPOSTA

*Richiede: Spadaccino Aggraziato*

Quando **Sfidi il Pericolo contro un avversario nelle vicinanze mentre impugni un'arma Precisa**, con un 10+ puoi infliggere il tuo danno all'attaccante.

### INTUIZIONE IMPROVVISA

*Richiede: Mettere Insieme i Pezzi*

Puoi **Discernere Realtà** con un rapido sguardo. Quando **usi Storie e Leggende o Declami Conoscenze**, con un 12+ il GM ti rivelerà anche una debolezza evidente, un chiaro punto di forza o un segreto da tempo dimenticato.