

## 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), 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 6+ COSTITUZIONE

## ALLINEAMENTO

- BUONO  
 Esibisciti nella tua arte per aiutare qualcuno.
- NEUTRALE  
 Evita il conflitto o calma una situazione tesa.
- CAOTICO  
 Sprona qualcuno a compiere 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.

### AFFASCINANTE 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](http://www.dungeonworld.it)

LIVELLO \_\_\_\_\_  
 PE \_\_\_\_\_

## EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 9+FOR. Inizi 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. \*Con un 7-9 colpisce comunque il suo alleato più vicino, ma attiri la sua attenzione e la sua ira.

### METALLO URLANTE

Quando urla con grande forza o suoni una nota devastante scegli un bersaglio e tira+COS. \*Con un 10+ il bersaglio prende 1d10 danni 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.