

# IL BARDO

di John Sebastian Moran

## **Caratteristica primaria:** CARISMA

Il Bardo è colui che conosce e racconta (spesso a pagamento) miti, storie, leggende e invenzioni fantastiche, nonché il folklore di diverse popolazioni. Può, se vuole, anche fornire preziose informazioni su mostri e bestie strane, conosciute o di cui ha letto sui libri. Possiede, a questo scopo, il Libro delle Leggende, dove annota tutte le bestie e i mostri incontrati: non se ne separa mai, come un Mago o un Elfo dai loro Libri di Incantesimi. Ha la possibilità di esercitare un influsso positivo sui compagni, specie in combattimento; e può conoscere alcuni incantesimi clericali.

**Punteggi minimi:** Il Bardo deve avere almeno Carisma = 12 e Saggezza = 9.

**Armi e armature:** Il Bardo non può apparire esteriormente armato in alcun modo. Può portare solo Armature che si possono nascondere sotto i vestiti, cioè Armature di Cuoio, Armature a Scaglie e Corazza di Maglia leggera. Lo stesso vale per le armi: il Bardo può usare accette, pertiche e bastoni (che non sono armi proprie), pugnali, spade corte, fionde (armi che si possono nascondere sotto gli abiti) e lance o giavellotti che siano stati appositamente modificati per assumere l'aspetto di comuni bastoni. Non è ammesso l'uso dello scudo. Il livello di esperienza iniziale con le armi si determina con 1d4: 1-2 indica 1 arma a livello base, 3-4 due armi.

**Punti ferita:** 1d5 (1d10/2), più i bonus della Costituzione.

**Bonus ai PX:** Un Bardo riceve il 5% di bonus sui PX di ogni avventura se ha Carisma almeno pari a 13; riceve il 10% se ha Carisma almeno pari a 16 oppure Saggezza e Carisma pari a 13.

**Lingue conosciute:** Il Bardo ha un ulteriore bonus (oltre a quello dell'Intelligenza) di +2 sulle capacità di apprendere qualsiasi lingua umana o semiumana (Nani, Elfi, Halflings) e di +1 sull'apprendimento di lingue non umane. Tali bonus non si applicano alla lingua madre. Il numero di lingue conosciute dal Bardo è 1d6, +1 per ogni punto di Intelligenza maggiore di 12. Il Bardo può decifrare scritti in qualsiasi lingua, con una probabilità dell'80% .

## **SPECIALIZZAZIONI:**

Il giocatore può scegliere per il Bardo una delle seguenti specializzazioni:

*Trovatore.* È il classico menestrello delle piazze, che racconta favole e storie per i bambini e miti, leggende o episodi storici per i grandi. Cura molto il proprio aspetto, poiché per lui il rapporto con il pubblico è importante. Un Bardo con questa specializzazione ha un bonus del 3% per livello alla capacità di Conoscere Leggende e Tradizioni e di 1% per livello di Conoscere Non-morti e Creature magiche.

*Erudito.* È prevalentemente un appassionato di problemi astrusi e complessi, e basa le sue conoscenze sui libri che ha letto in varie parti del mondo, piuttosto che sulle tradizioni orali. A volte si esibisce anche nelle piazze, ma è più probabile che funga da consulente specializzato (dietro pagamento) per gruppi di avventurieri. Un Bardo con questa specializzazione ha un bonus del 2% per livello alla capacità di Risolvere Problemi e Misteri e del 2% per livello alla capacità di Conoscere Non-morti e Creature magiche.

*Filosofo.* è il classico eremita che passa il suo tempo in meditazione sulla cima di qualche montagna. Si unisce alla comunità umana solo per dispensare poche parole di saggezza, poi riprende il suo vagabondare. Un Bardo con questa specializzazione ha un bonus del 1% per livello alla capacità di Conoscere Leggende e Tradizioni e del 3% per livello alla capacità di Conoscere Non-morti e Creature magiche.

Le varie specializzazioni danno luogo anche a differenze nell'uso delle Abilità Speciali dei Bardi, come vedremo più avanti.

**Uso delle armi e comportamento:** Il Bardo non è un personaggio votato al combattimento. Questo si riflette nell'obbligo di sottostare a determinate regole morali circa l'utilizzo delle armi, decise in base all'allineamento e all'orientamento morale. Ogni violazione di tali regole comporta la perdita di una parte dei PX; 10% per un Trovatore o un Erudito, 15% per un Filosofo.

Se il Master (presumibilmente per un PNG) o il giocatore vogliono determinare a caso l'allineamento, lanciano 1d6: 1-3 indica un personaggio Legale, 4-5 Neutrale e 6 Caotico. Una volta scelto l'allineamento, si consulta la seguente tabella:

TABELLA DEL COMPORTAMENTO			
	Legale	Neutrale	Caotico
Buono	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Neutrale	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>D</b>
Malvagio	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>

e ogni lettera indica un insieme di precetti da rispettare.

A) : il Bardo non può usare armi né intervenire in combattimento se non in casi estremi: per proteggere la sua vita, o quella di una persona cara, o che ha giurato di difendere. Combatte solo se lui stesso o queste persone sono assalite, e se vi è costretto.

B) : il Bardo può combattere anche prima che lui stesso o il suo gruppo venga assalito, se attaccare per primi è l'unica via d'uscita da una situazione pericolosa.

C) : il Bardo può usare armi e combattere se, a suo giudizio, gli avversari sono creature o esseri malvagi (N.B.: che lui ritiene tali: il Bardo può venire ingannato!) anche se costoro non rappresentano un immediato pericolo di vita per sé o per i compagni.

D) : il Bardo può combattere contro esseri che non siano necessariamente malvagi di per sé, quando ritenga che tale soluzione sia la meno dannosa per i compagni e per gli esseri viventi in generale (es. sterminare a sangue freddo una pattuglia di Orchetti per dissuadere gli Orchetti dall'iniziare una guerra lunga e sanguinosa).

E) : il Bardo può combattere se ritiene che dalla lotta ricaverà un notevole vantaggio personale per sé o per il suo gruppo, anche contro esseri neutrali, ma mai contro chi si sia dichiarato alleato (salvo che in caso di tradimento da parte di quest'ultimo).

I precetti morali dettati per il Bardo riguardano solo lui stesso e il suo uso personale delle armi: il fatto che regole, ad esempio, del gruppo A) impediscano a un Bardo di combattere se lui o i suoi compagni non vengono attaccati per primi, non gli impedisce di aiutare i membri del suo gruppo con altre sue capacità (es. la Leadership); né, se alcuni suoi amici pongono in essere un sotterfugio, egli lo impedirà o vi si opporrà (se non nei limiti in cui può farlo qualsiasi personaggio Legale); soltanto, rifiuterà di parteciparvi personalmente.

### **ABILITÀ SPECIALI.**

I Bardi dispongono di diverse Abilità Speciali, che vengono influenzate principalmente dai punteggi di Carisma, Saggezza e Intelligenza.

### **Fascinazione.**

Il Bardo ha la possibilità di influenzare un certo numero di esseri viventi, costringendoli ad ascoltarlo mentre parla, come ipnotizzati. Fino a quando dura la Fascinazione non si accorgeranno di niente di quanto avviene intorno a loro, né saranno in grado di sentire forti rumori o grida. La Fascinazione si interrompe solo se la persona "affascinata" o un'altra nel raggio di 3 metri subisce un attacco personale.

Chiunque porti un attacco contro una persona "affascinata" riceve un bonus di +4 sul TPC; un Ladro che usi l'abilità Attaccare alle Spalle contro una persona "affascinata" ha un'ulteriore bonus di +2 (sul suo bonus +4). Il Bardo non può usare tale abilità contro chi stia combattendo o correndo.

*Durata:* 1d3 turni +1 ogni due livelli del Bardo.

*Raggio d'azione:* Ogni essere umano, semiumano e umanoide a portata di voce del Bardo (circa 36 metri, variabile a seconda dell'estensione e della conformazione del luogo).

*Area di efficacia:* 3d6 DV di esseri viventi, +1d6 per ogni livello del Bardo, +1 per ogni punto di Carisma superiore a 12.

*Probabilità di riuscita:* Vedi Tabella riassuntiva delle abilità. Alle probabilità della tabella si deve aggiungere un bonus in base al punteggio del Carisma, secondo la seguente tabella:

<b>TABELLA DEI BONUS DEL CARISMA</b>	
Punteggio Carisma	Bonus
18	+15%
17	+12%
16	+10%
15	+8%
14	+6%
13	+4%
12	+2%

Trovatori e Filosofi, in virtù delle loro caratteristiche, hanno più probabilità di altri di riuscire in questa abilità: perciò aggiungono un ulteriore bonus del 3% ed 1% rispettivamente alla Probabilità di riuscita.

Perché la Fascinazione riesca, chi la subisce deve essere in grado di comprendere la lingua nella quale il Bardo parla, e il Bardo deve padroneggiare quella lingua almeno a livello 7.

Esseri diversi da quelli indicati nel Raggio d'azione (Mostri, Draghi, Giganti, ecc.) possono essere affascinati solo se il Bardo parla nella loro lingua, e con una penalità del 20% sulla probabilità di riuscita.

Chi ha Intelligenza almeno pari a 13 può tentare un TS contro la Fascinazione, lanciando il dado contro Incantesimi. Nessun Bardo può subire la Fascinazione.

### **Leadership.**

I Bardi possono, con l'influsso rassicurante della loro arte, (poesia o musica), condizionare chi sta loro intorno, facendogli ottenere dei bonus al combattimento.

*Durata:* 1d6 turni.

*Raggio d'azione:* Entro 6 metri dal Bardo.

*Efficacia:* 1d4 PG o PNG entro il raggio d'azione. Il numero varia con il livello (vedi Tabella riassuntiva).

*Probabilità di riuscita:* Vedi Tabella riassuntiva.

Il Bardo può tentare l'uso di tale abilità solo 1 volta al giorno. Gli effetti sono i seguenti: tutti coloro che stanno entro 6 metri dal Bardo godono di un bonus di +1 al TPC e ottengono sempre 6 su 1d6 per quanto riguarda l'Iniziativa. Hanno inoltre un +1 al Tiro Salvezza o al check sul Morale per evitare di scappare o di cadere in preda al panico.

Tutti i bonus possono essere cumulativi. I Bardi possono influenzarsi a vicenda, ma non influenzare sé stessi.

*Esempio: Un gruppo di due Bardi e un Guerriero viene attaccato. I due Bardi esercitano con successo la Leadership; il Guerriero riceve un +2 al TPC e al Morale, ma ciascuno dei due Bardi ha solo l'effetto dato dall'influsso dell'altro, cioè un +1.*

Alle probabilità di riuscita si deve aggiungere il bonus% dato dal Carisma secondo la precedente tabella. Filosofi ed Eruditi hanno un ulteriore bonus, dato dalle loro peculiarità, del 3% e 1% rispettivamente. I Bardi Caotici non possono esercitare la Leadership.

### **Incantesimi clericali.**

Il Bardo ha spesso accesso alle fonti della Saggezza (antichi trattati, leggende, miti, storie di prodigi) e può in tal modo comprendere la natura degli incantesimi clericali (che provengono dalle fede del personaggio nel suo Dio e dall'effettiva esistenza di entità soprannaturali chiamate appunto Dei dalla gente comune) ma, non essendo in genere sorretto da una fede profonda come un Chierico, non può richiamare alla mente gli incantesimi con la meditazione, come fanno loro. Però, se un Chierico è disposto ad insegnarlo, il Bardo può annotare i particolari di un incantesimo sul suo libro per pronunciarlo in seguito, come fanno Maghi ed Elfi.

Poiché questo dipende dalla saggezza del Bardo, tale possibilità è negata a Bardi che abbiano Saggezza inferiore a 12. Questa opportunità concessa ai Bardi può essere interpretata (pur tenendo conto delle grosse incongruenze del D&D base) come vantaggio dato dalla conoscenza di ciò che si trova al confine tra la magia (che è l'arte di evocare ed incanalare le forze arcane presenti in natura), la fede religiosa (invocare l'intervento di entità superiori) e la scienza. Un Bardo, con le sue conoscenze, sa che in ognuna di queste concezioni del mondo c'è un pizzico di verità, e questa semi-fede può essere premiata appunto con la concessione del favore di uno o più Dei.

Il Bardo può lanciare solo quegli incantesimi che gli siano stati spiegati da un Chierico. A differenza dei Chierici, dunque, il Bardo non può cambiare i suoi incantesimi da un giorno a un altro, perché non conosce tutti quelli di un determinato livello! Può solo scegliere, ogni giorno, tra quelli annotati nel Libro delle leggende, quale o quali studiare a memoria per quella giornata (per il numero di Incantesimi disponibili ogni giorno, vedi Tabella riassuntiva).

Non esiste un sistema automatico che consenta al Bardo di accrescere il numero degli incantesimi a propria disposizione: egli avrà tale opportunità solo quando, nel corso delle sue avventure, incontrerà un Chierico disposto a rivelargli i segreti di un incantesimo (cosa di per sé non facile); e potrà chiedergliene soltanto uno, (magari aiutandosi col suo Carisma), di un livello che sia accessibile a quel Chierico. Spetta al Master scegliere quale incantesimo e di quale livello il Chierico è disposto a rivelare (oppure al giocatore, se il Chierico è un PG). Il Chierico può insegnare solo un incantesimo che sia stato richiamato, tramite la meditazione, per quella giornata, e, dopo averlo spiegato, non può più usarlo (come se lo avesse lanciato), fino a che, naturalmente, non potrà richiamarlo alla mente di nuovo il giorno seguente. Per essere in grado invertire gli effetti di un qualunque incantesimo clericale, il Bardo deve raggiungere il 4° livello di esperienza.

Vi è la possibilità che il Bardo inizi la propria carriera con degli incantesimi già a disposizione. Per determinare ciò, si lancia il dado% sulla seguente tabella:

<b>PROBABILITÀ DI CONOSCERE INCANTESIMI</b>						
Livello dell'incantesimo	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Probabilità	70%	25%	20%	15%	10%	5%

Se riesce il primo lancio (probabilità 70%) il Bardo ha a disposizione un incantesimo di 1° livello (a scelta del giocatore); un secondo lancio riuscito (probabilità 25%) mette a disposizione un altro incantesimo, stavolta di 2° livello; e così via. Filosofi ed Eruditi hanno un bonus del 3% su questa tabella.

### **Individuazione.**

Il Bardo può individuare l'allineamento e l'orientamento morale di chi gli rivolge la parola. Per poter sfruttare questa Abilità il Bardo deve sentir parlare il soggetto in una lingua che conosce, per almeno 1d8 round. La probabilità di riuscita è indicata nella Tabella riassuntiva.

Trovatori e Filosofi hanno un bonus del 3% e 2% rispettivamente sulle probabilità di riuscita.

Questa abilità può essere usata una volta al giorno per ciascun individuo incontrato. Il suo uso non interferisce con l'utilizzo di un eventuale incantesimo *Individuazione dell'Allineamento*.

**Religioni:** Il Bardo può seguire qualunque religione, con la sola limitazione che segue: i Legali e Neutrali non possono professare nessun culto della sfera dell'Entropia, nemmeno quelli che ammettono dei Legali o Neutrali tra i propri seguaci o anche tra i Chierici. I Bardi Caotici possono seguire qualunque culto. Di solito un Bardo professerà la religione prevalente o predominante nel suo luogo di nascita. Quelli che viaggiano molto, e particolarmente gli Eruditi, di solito considerano Noumena come l'Immortale protettore della categoria.

## TABELLA RIASSUNTIVA

Livello	Abilità (%)				PLE.	PX	PF	Tiri Salvezza*					TPC CA0	ARMI specializzato in:
	FAS	LEA	IND	INC.				A	B	C	D	E		
1°	10	20	15	1	1d4	-	1d5	13	14	15	16	12	19	1 o 2
2°	15	25	20			1800	1d5							
3°	20	30	25		1d6	3600	1d5							
4°	25	35	30			7200	1d5	11	12	13	14	10	17	+1
5°	28	40	34			14000	1d5							
6°	32	44	38			28000	1d5							
7°	35	48	42		1d8	55000	1d5							
8°	38	52	46	2		110000	1d5	10	11	12	13	9	15	+1
9°	41	56	50			220000	1d5							
10°	44	60	54		1d10	330000	+2							
11°	47	63	58			440000	+2							
12°	50	66	62	3		550000	+2	8	9	10	11	7	13	+1
13°	53	69	66		2d6	660000	+2							
14°	56	72	70			770000	+2							
15°	58	75	73			880000	+2							
16°	60	78	76		2d8	990000	+2	6	7	8	9	6	11	+1
17°	62	80	79	4		1100000	+2							
18°	64	82	82			1210000	+2							
19°	66	84	84		2d10	1320000	+2							
20°	68	86	86			1430000	+2	4	5	7	8	4	9	+1
21°	70	88	88			1540000	+2							
22°	72	90	90	5	2d12	1650000	+2							
23°	74	91	92			1760000	+2							
24°	76	92	93			1870000	+2	3	4	6	7	3	7	+1
25°	78	93	94		3d10	1980000	+2							
26°	80	94	95	6		2090000	+2							
27°	82	95	96			2200000	+2							
28°	84	96	97		4d8	2310000	+2	2	3	4	5	2	5	+1
29°	86	97	98			2420000	+2							
30°	88	98	99	7		2530000	+2							
31°	90	99	00		4d10	2640000	+2							
32°	92	00	01			2750000	+2	2	2	3	4	2	3	+1
33°	94	01	02	8		2860000	+2							
34°	96	02	03		4d12	2970000	+2							
35°	98	03	04			3080000	+2							
36°	00	04	05	9		3190000	+2	2	2	2	2	2	1	+1

### Legenda:

FAS: Fascinazione

LEA: Leadership

IND: Individuazione dell'Allineamento

INC: Numero di Incantesimi Clericali che si possono lanciare al giorno

PLE: Numero di persone influenzabili dalla Leadership

### Tiri Salvezza:

A - Raggio della Morte o Veleno

B - Bacchetta Magica

C - Pietrificazione o Paralisi

D - Soffio del Drago

E - Incantesimo, Verga o Bastone magico\*

**N.B.** I Bardi hanno un bonus di +1 ai TS contro Attacchi Mentali.