



## SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Umano**: quando **entri in un insediamento civilizzato**, sarai sempre accolto da qualcuno che rispetta l'usanza dell'ospitalità per i menestrelli;

□ **Elfo**: quando **arrivi in un luogo che ritieni importante** (a tua discrezione), puoi chiedere al GM di raccontarti un fatto della storia che lo riguarda;

□ **Nano**: quando **usi Parole di Potere**, puoi tirare +COS al posto di +CAR;

□ **Halfling**: quando **usi Piano d'Azione**, prendi +1 a qualsiasi tiro fatto per usare le opportunità generate dalla mossa;

□ **Mezz'orco**: scegli una classe: \_\_\_\_\_

Quando **prendi una mossa multiclasse**, puoi sempre scegliere tra le mosse di tale classe (in genere i Mezz'orchi scelgono il Barbaro).

## MOSSE INIZIALI

*Inizi con queste mosse*

### ✓ PAROLE DI POTERE

Quando **sprigioni il vero potere della Parola**, scegli un alleato che può sentirti e un effetto:

- lo guarisci di 1d8 PF;
- la prossima volta che infligge danni, infligge +1d4 danni;
- la sua mente viene purificata dagli effetti di una magia;
- la prossima volta che qualcuno prova ad *aiutarlo* (ma non ad *ostacolarlo!*), ottiene +1 al tiro;

Dopodiché tira +CAR. \*Con un 10+, ottieni l'effetto desiderato. \*Con un 7-9, la magia funziona, ma attiri attenzioni indesiderate, oppure il potere della Parola riverbera anche su altri bersagli, a scelta del GM.

### ✓ UN PORTO NELLA TEMPESTA

Quando **torni in un luogo civilizzato che hai visitato in precedenza** (a tua discrezione), di' al GM quando ci sei stato l'ultima volta, e lui ti dirà che cosa è cambiato da allora.

### ✓ PIANO D'AZIONE

Quando **ti servono una via d'uscita o un diversivo**, e la cosa è minimamente plausibile, c'è sempre nell'ambiente circostante un candelabro, una fune, una finestra, un carro, una mandria di bestiame spaventabile, o un'altra opportunità simile, pronta per essere sfruttata.

*Inoltre, scegli due delle seguenti mosse:*

### □ CONOSCENZE BARDICHE

Scegli un'area di competenza:

- Incantesimi e Magie;
- Morti e Non Morti;
- Grandi Storie del Mondo Conosciuto;
- Arte e Architettura del Passato e del Presente;
- 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 aree di competenza**, puoi fare al GM una domanda al riguardo e ti verrà data una risposta sincera. Il GM potrà chiederti da quale racconto, canzone o leggenda hai tratto tale informazione.

### □ SCAVEZZACOLLO

Quando **ti lanci in un una prodezza folle e acrobatica ridendo baldanzoso**, descrivila e tira +DES. \*Con un 10+, scegli 3; \*con un 7-9, scegli 2:

- finisci esattamente dove volevi;
- non attiri attenzioni indesiderate;
- prendi qualcuno nelle vicinanze e lo porti via con te;
- ti metti in mostra e questo ti fa sentire favoloso: prendi +1 al prossimo tiro.

### □ LAVORO DI SQUADRA

Quando **aiuti o ostacoli qualcuno**, descrivi come intendi farlo. Il GM ti dirà quale Caratteristica stai utilizzando. Puoi, a tua scelta, tirare +modificatore a quella Caratteristica invece di +Legami.

### □ AFFASCINANTE E ONESTO

Quando **parli onestamente con qualcuno**, puoi fare al giocatore che lo interpreta (il GM se è un PNG) una domanda tra le seguenti:

- 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?

Egli dovrà rispondere onestamente, e potrà farti a sua volta una domanda della lista (a cui tu dovrai dare una risposta sincera).

## MOSSE AVANZATE

*Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:*

### □ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

*Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:*

### □ SCOLPITA NELLA ROCCIA

Richiede: *Parole di Potere*

Quando **materializzi il potere della Parola vergando dei caratteri o delle rune su di una superficie**, scegli un effetto:

- il bersaglio è vittima di un'illusione visiva e/o sonora, a tua scelta, finché non si allontana;
- il bersaglio sente un suono straziante che lo costringe a fuggire immediatamente;
- tutti i sensi del bersaglio sono offuscati per qualche minuto o fino a quando non viene attaccato.

Decidi se la magia interesserà solo la prima creatura senziente che vede ciò che hai scritto, o anche chi le sta vicino in quel momento (escluso te e i tuoi alleati). Quindi tira +INT. \*Con 10+ tutto funziona come volevi. \*Con un 7-9 scegli tra potenza, durata e numero di bersagli. Il GM ti dirà se l'effetto sarà maggiore o minore del previsto.

### □ VERBO DIROMPENTE

Richiede: *Parole di Potere*

Quando **riversi tutto il tuo potere per far vibrare all'estremo una singola Parola**, scegli un bersaglio e tira +COS. \*Con 7+, infliggi 1d8 danni con etichetta *ignora armatura* ed il bersaglio è assordato per qualche minuto. \*Con 7-9 le vibrazioni riverberano anche su un altro bersaglio nelle vicinanze a scelta del GM.

### □ PAROLE RISONANTI

Richiede: *Parole di Potere*

Quando **usi Parole di Potere**, scegli un alleato e due effetti diversi, o scegli due alleati ed applica un effetto ciascuno (lo stesso o diverso).

### □ PAROLE LENITIVE

Richiede: *Parole di Potere*

Quando **usi Parole di Potere per guarire**, curi +1d8 PF aggiuntivi.

### □ LINGUA AFFILATA

Richiede: *Parole di Potere*

Quando **conferisci danni bonus con Parole di Potere**, il tuo bersaglio infligge +1d4 danni aggiuntivi.

## □ VASTE CONOSCENZE

Richiede: *Conoscenze Bardiche*

Aggiungi due nuove aree di specializzazione a *Conoscenze Bardiche*.

## □ CONOSCITORE DI LEGGENDE

Richiede: *Conoscenze Bardiche*

Quando **declami conoscenze** riguardo qualcosa che rientra in una delle tue aree di specializzazione di *Conoscenze Bardiche*, ottieni +1 al tiro.

## □ UN PO' DI AIUTO DAI MIEI AMICI

Quando **aiuti** (ma non *ostacoli!*) con successo qualcuno, prendi +1 al prossimo tiro.

## □ RAGGIRARE

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

## □ CELEBRITÀ

Tutti, a parte forse i più isolati degli eremiti, hanno sentito parlare di te e delle tue gesta. Quando **hai a che fare con un PNG che ti ammira**, puoi offrirgli il tuo autografo come leva per *parlamentare*. Quando **gli dai anche un prezioso ricordo dalle tue avventure** (un'arma che hai usato, un tesoro degno di nota che hai trovato, il pegno di un amore o il cimelio di una vittoria), considera di aver ottenuto un risultato di 12+ per *parlamentare* con lui: farà qualsiasi cosa tu gli chiedi senza fare domande o chiedere altro in cambio.

## □ VERSATILE

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Scegli una mossa non multiclasse da un'altra classe a tua scelta.

## □ ECLETTICO

Richiede: *Versatile*

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Prendi una mossa non multiclasse da una classe che non sia la stessa da cui hai scelto la mossa quando hai preso *Versatile*.

## □ POLIEDRICO

Richiede: *Eclettico*

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Prendi una mossa non multiclasse da una classe che non sia la stessa da cui hai scelto la mossa quando hai preso *Versatile* o *Eclettico*.

## □ GUARDIA DEL DUELLANTE

Quando **ottieni questa mossa**, prendi, a tua scelta, la mossa *Parata* del Guerriero o la mossa *Schivata* del Ladro: \_\_\_\_\_

Questa mossa non si considera multiclasse.

## □ DI TUTTO UN PO'

Scegli una mossa iniziale del Bardo che non hai già preso.

## □ UN PO' DI TUTTO

Richiede: *Di Tutto un Po'*

Scegli l'ultima mossa iniziale del Bardo che non hai già preso.

*Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:*

## □ BISBIGLI INSINUANTI

Richiede: *Parole di Potere*

Riesci a far assumere alla tua voce timbri insoliti e suadenti. Scegline due:

□ *timbro ipnotico*: il tuo bersaglio esegue un tuo singolo ordine al meglio delle sue possibilità. L'ordine non deve essere autolesionista;

□ *timbro offuscante*: cancelli dalla memoria del tuo bersaglio ciò che è appena successo;

□ *timbro terrificante*: il tuo bersaglio scappa o si rannicchia in preda al terrore, a discrezione del GM;

□ *timbro illusorio*: mostri un'illusione credibile e realistica al tuo bersaglio;

□ *timbro incapacitante*: il bersaglio non può utilizzare una sua tecnica, capacità o potere a tua scelta.

Quando **parli ad una creatura vivente e senziente che possa sentirti**, scegli quale timbro di voce vuoi usare e lancia+CAR. \*Con 7+ ottieni l'effetto previsto. \*Con un 7-9, scegli una limitazione:

- l'effetto dura poco: se vuoi sfruttarlo devi sbrigarti;
- il potere ti danneggia: subisci una Debilitazione a scelta del GM;
- attiri attenzioni indesiderate.

## □ PAROLE DI GUARIGIONE

Sostituisce: *Parole Lenitive*

Quando **usi Parole di Potere per guarire**, curi +2d8 PF aggiuntivi.

## □ VERBO TAGLIENTE

Sostituisce: *Lingua Affilata*

Quando **conferisci danni bonus con Parole di Potere**, il tuo bersaglio infligge +2d4 danni aggiuntivi.

## □ IO SONO LEGGENDA

Sostituisce: *Conoscitore di Leggende*

Quando **declami conoscenze** riguardo qualcosa che rientra in una delle tue aree di specializzazione di *Conoscenze Bardiche*, ottieni +1 al tiro. \*Con 12+, inoltre, puoi fare una domanda qualsiasi sull'argomento al GM, che deve rispondere onestamente.

## □ ORECCHIO PER LA MAGIA

Quando **senti qualcuno pronunciare una formula magica**, il GM ti dirà il nome della magia ed i suoi effetti. Prendi +1 al prossimo tiro quando agisci in base a ciò che ti è stato detto.

## □ SUBDOLO

Richiede: *Affascinante e Onesto*

Quando **usi Affascinante e Onesto**, aggiungi «*In che modo sei vulnerabile a me?*» alla lista delle domande che puoi fare. Il bersaglio non può porti questa stessa domanda.

## □ TRUFFA

Sostituisce: *Raggirare*

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

## □ FEDELI AMMIRATORI ( \_\_\_\_ prese)

Richiede: *Celebrità*

Quando **parli ad un gruppo di tuoi ammiratori**, tira+CAR. \*Con 10+, ottieni 3 prese. \*Con un 7-9 ne ottieni 1. Spendi una presa per ottenere uno dei seguenti effetti:

- ti consegnano qualcuno che stavi cercando;
- si offrono di donarti dei beni o del denaro di cui hai bisogno, compatibilmente con le loro possibilità;
- ti seguono e combattono per te;
- si abbandonano a un'emozione violenta e incontrollata: gioia, dolore o rabbia, come preferisci;
- ritornano silenziosamente alle loro vite;
- credono ciecamente ad una "verità" che tu hai voluto condividere con loro.

\*Con un fallimento, si comportano come stalker.

## □ 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.

## □ PENDONO DALLA MIA PENNA

Quando **hai finalmente finito di comporre un poema o una ballata, oppure di scrivere un libro**, il suo contenuto si diffonderà abbastanza rapidamente in giro. Tira+CAR: \*con 10+, gran parte della gente crede a quel che hai raccontato. \*Con un 7-9, viene percepito come diceria o leggenda, magari con un fondo di verità. \*Con 6- il contenuto ti si rivolge contro, il GM saprà come fare!

Quando **un nemico ti ha in pugno, o metti in atto un piano eccessivamente sconsiderato**, hai +1 a *sfidare il pericolo*. \*Con 12+, inoltre, ribalti la situazione a tuo vantaggio ed ottieni +1 al prossimo tiro.

Richiede: *Guardia del Duellante*

Se con *Guardia del Duellante* hai scelto *Parata*, prendi la mossa *Il Coltello dalla Parte del Manico* del Guerriero. Se, invece, hai scelto *Schivata*, prendi la mossa *Finta* del Ladro: \_\_\_\_\_

Questa mossa non si considera multiclasse.

Quanto **tagli e spacchi** con un'arma che ha l'etichetta **precisa**, \*con 12+ applichi l'etichetta **ignora armatura** all'attacco. Inoltre, quando **sfdi il pericolo** contro un avversario che si trova entro la portata della tua arma con etichetta **precisa**, \*con un 12+, puoi infliggere anche il tuo dado di Danno (se ciò è plausibile).

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non scegliere una mossa *multiclasse*.

## □ APPRENDISTA MULTICLASSE

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Apprendista Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_  
Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Adepto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Esperto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Maestro Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: \_\_\_\_\_

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

**NOTE/APPUNTI/ALTRO**

