

NOME DEL PERSONAGGIO

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE

**BARDO**

Liv

COLLEGIO BARDICO

**COMPETENZA**

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

**FORZA**

◇ — TIRO SALVEZZA  
○ — ATLETICA

**DESTREZZA**

◇ — TIRO SALVEZZA  
○ — ACROBAZIA  
○ — FURTIVITÀ  
○ — RAPIDITÀ DI MANO

**COSTITUZIONE**

◇ — TIRO SALVEZZA

**INTELLIGENZA**

◇ — TIRO SALVEZZA  
○ — ARCANO  
○ — INDAGARE  
○ — NATURA  
○ — RELIGIONE  
○ — STORIA

**SAGGEZZA**

◇ — TIRO SALVEZZA  
○ — ADDESTRARE ANIMALI  
○ — INTUIZIONE  
○ — MEDICINA  
○ — PERCEZIONE  
○ — SOPRAVVIVENZA

**CARISMA**

◇ — TIRO SALVEZZA  
○ — INGANNO  
○ — INTIMIDIRE  
○ — INTRATTENERE  
○ — PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

**COMPETENZE**

ARMATURE LEGGERE  
ARMATURE MEDIE  
ARMATURE PESANTI

ARMI SEMPLICI  
ARMI DA GUERRA  
SCUDI

**STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE**

ARNESI DA FALSARIO  
BORSA DA ERBORISTA  
STRUMENTI DA NAVIGATORE  
STRUMENTI DA ARTIGIANO  
GIOCHI  
STRUMENTI MUSICALI  
VEICOLI

ARNESI DA SCASSO  
SOSTANZE DA AVVELENATORE  
TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO  
TRUCCHETTI CONOSCIUTI

CA

INIZIATIVA

VELOCITÀ

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

**DADI VITA**

TOTALI USATI

d8

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

1 2 3 4 5 6

SALVEZZA DA MORTE

**ATTACCO**

BONUS TPC

DANNI

TIPO

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA INCANTESIMI

**ISPIRAZIONE BARDICA**

TOTALI USATI

d

**CANTO DI RIPOSO**

d

**INCANTESIMI PREFERITI**

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

**SLOT INCANTESIMO**

TOTALI

1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th

LANCIATI

INCANTESIMI PREPARATI

TRUCCHETTI CONOSCIUTI

**ISPIRAZIONE BARDICA**

LEVEL 1

PUOI UTILIZZARE UN'AZIONE BONUS PER ISPIRARE UN ALTRO PERSONAGGIO TRAMITE LE TUE PAROLE O LA TUA MUSICA. IL PERSONAGGIO ISPIRATO DEVE ESSERE A 18 METRI DA TE E IN GRADO DI SENTIRTI. QUEL PERSONAGGIO GUADAGNA UN DADO DA ISPIRAZIONE BARDICA CHE PUÒ USARE PER UNA PROVA A SUA SCELTA NEI PROSSIMI 10 MINUTI, IL DADO PUÒ ESSERE SPESO DOPO AVER LANCIATO IL D20 MA PRIMA DI SAPERE SE L'AZIONE È RIUSCITA. OGNI PERSONAGGIO PUÒ AVERE SOLO UN DADO ISPIRAZIONE ALLA VOLTA. IL BARDO PUÒ UTILIZZARE QUESTA CAPACITÀ PER UN NUMERO DI VOLTE PARI AL SUO MODIFICATORE DI CARISMA, RECUPERA GLI UTILIZZI DOPO UN RIPOSO LUNGO.

Liv 5 RECUPERI I DADI DI ISPIRAZIONE BARDICA ANCHE DOPO UN RIPOSO BREVE.

**CANTO DI RIPOSO**

LEVEL 2

SE DURANTE UN RIPOSO BREVE UTILIZZI UNA MUSICA O UN'ORAZIONE LENTIVA, CHI È IN GRADO DI SENTIRTI GUADAGNA UN DADO EXTRA DI PUNTI FERITA SE HA SPESO ALMENO UN DADO VITA DURANTE IL RIPOSO. IL TIPO DI DADO AUMENTA CON L'AVANZARE DI LIVELLO.

**MAESTRIA**

LEVEL 3

SCEGLI 2 ABILITÀ IN CUI SEI COMPETENTE, IL BONUS DI COMPETENZA RADDOPPIA IN OGNI PROVA DI CARATTERISTICA CHE UTILIZZA LE COMPETENZE SCELTE.

Liv 10 SCEGLI ALTRE DUE ABILITÀ.

**PRIVILEGIO DEL COLLEGIO BARDICO**

LEVEL 3

**CONTROFASCINO**

LEVEL 6

PUOI UTILIZZARE UN'AZIONE CHE DURA FINO ALLA FINE DEL TUO PROSSIMO TURNO PER ESEGUIRE UN'ESIBIZIONE CHE DARÀ VANTAGGIO ALLE CREATURE AMICHE ENTRO 9 METRI CONTRO TUTTI I TIRI SALVEZZA PER NON ESSERE AFFASCINATI O SPAVENTATI. SOLO LE CREATURE IN GRADO DI SENTIRTI POSSONO BENEFICIARNE, L'EFFETTO È CANCELLATO SE VIENI SILENZIATO O FINISCI INCAPACITATO. PER PORVI FINE VOLONTARIAMENTE DEVI EFFETTUARE UN'AZIONE.

**PRIVILEGIO DEL COLLEGIO BARDICO**

LEVEL 6

**SEGRETI MAGICI**

LEVEL 10

PUOI SCEGLIERE 2 INCANTESIMI (DI UN LIVELLO CHE SAI LANCIARE) DALLA TABELLA DI QUALSIASI CLASSE. GLI INCANTESIMI CONTANO COME INCANTESIMI DA BARDO AL FINE DI DETERMINARE GLI INCANTESIMI CONOSCIUTI.

Liv 14 APPRENDI ALTRI 2 INCANTESIMI DA QUALSIASI CLASSE.

Liv 18 APPRENDI ALTRI 2 INCANTESIMI DA QUALSIASI CLASSE.

**PRIVILEGIO DEL COLLEGIO BARDICO**

LEVEL 14

**ISPIRAZIONE SUPERIORE**

LEVEL 20

SE NON HAI ISPIRAZIONI BARDICHE DISPONIBILI, NE RECUPERI UNA QUANDO TIRI PER L'INIZIATIVA.



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

BACKGROUND

ALLEATI

NEMICI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

MR

MA

ME

MO

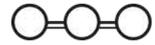
MP

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva



**SINTONIE ATTIVE**



**VISO**

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

**TESTA**

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi  
Fasce, Filatteri

**COLLO**

Amuleti, Collane, Medaglioni,  
Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

**SCHIENA**

Cappe, Coprispalle, Mantelli

**CORPO**

Abiti, Armature

**TORSO**

Maglie, Tuniche, Sottovesti  
Vesti

**MANI**

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

**BRACCIA**

Copribraccia, Bracciali,  
Braccialetti

**VITA**

Cinture, Fasce

**ANELLI**

Anelli, Ditali

**PIEDI**

Sandali, Scarpe, Stivali

**ARMI**

Armi da mischia/distanza, Bastoni,  
Bacchette, Scudi

**ALTRO** Pozioni, Pergamene, Trattati, Ecc.