



Il Bardo Oscuro v1.1

estratto da

Espansione del Manuale del Giocatore v1.1

a cura dei Cavalieri del Norwold



Il Bardo



Fin dall'alba dei tempi sono esistite persone la cui vocazione era cantare le gesta altrui e contribuire alle leggende di un popolo. In molte culture, il bardo fu l'individuo che adempì a questo proposito. Egli viaggiava continuamente da un posto all'altro, venendo a conoscenza di grandi eventi partecipandovi in prima persona, oppure udendoli da altri viaggiatori. Per molti versi, i bardi erano l'unica fonte di notizie di cui disponessero le persone comuni, e furono spesso i mezzi tramite cui le leggende di una cultura vennero trasmesse di generazione in generazione. Nel mondo di Mystara, i bardi assumono lo stesso ruolo.

Un bardo è dunque un menestrello, un poeta, un musico e un intrattenitore nato, versato nell'arte poetica come in quella canora, e capace di evocare melodie struggenti o canti vigorosi per far nascere nei cuori dei suoi ascoltatori le emozioni più disparate. Il bardo solitamente non ha ambizioni di conquista o di potere, ma è uno spirito libero, che cerca di vivere la sua vita al massimo, vedendo più cose possibili e facendo il maggior numero di esperienze, per poter ampliare il suo repertorio di canzoni e leggende.

Alcuni bardi conducono quindi una vita spericolata, sempre in giro alla ricerca di nuove informazioni su gesta epiche o tragiche, per avere un'ispirazione e comporre nuove cantiche o madrigali, e quando non ne trovano, non esitano a creare lo spunto per tali imprese eroiche, finendo invariabilmente coinvolti in qualche tipo di evento romantico, tragico, o semplicemente pericoloso.

È questo il tipo di bardo che solitamente, giunto al 9° livello, decide di non insediarsi stabilmente in un

luogo, ma di rimanere perennemente un bardo errante (un Menestrello). I bardi erranti hanno la possibilità, una volta al mese, di venire a conoscenza di un fatto epico per commemorare il quale nessuna canzone è ancora stata scritta. Ciò avviene sotto forma di dicerie o incontri casuali, e ciò permette al bardo di incontrare grandi eroi e di viaggiare con loro per un po', guadagnando esperienza lungo la via mentre compongono un tributo appropriato. I bardi erranti possono anche ottenere rifugio presso qualsiasi Conservatorio (vedi sotto), ed utilizzare le risorse ivi contenute per proseguire i loro studi, anche se devono ripagare l'ospitalità offrendo assistenza per l'insegnamento a qualsiasi studente possa trovarsi lì.

Altri bardi invece preferiscono una vita più tranquilla e dignitosa, pur prestando sempre la massima attenzione a qualsiasi informazione che circoli nella corte o nella città in cui vivono. Questi bardi sono sempre individui estremamente eruditi e versati nell'arte della politica, maestri d'etichetta e cortigiani impareggiabili, alla perenne ricerca di un mecenate che finanzia i loro componimenti e li aiuti a mantenere un discreto tenore di vita. Più sottili e abili nella manipolazione delle altre persone rispetto ai bardi vagabondi (che invece amano il rischio ed esaltano l'intraprendenza e l'audacia sfacciata degli eroi), questi individui sono sempre al centro dei pettegolezzi di una città, e nulla sfugge al loro occhio attento nella zona in cui vivono.

È questo tipo di bardo che, giunto al 9° livello, decide di impiegare le proprie risorse per fondare un Conservatorio (che può assumere qualsiasi forma, come un edificio in città, una torre, o qualsiasi cosa colpisca la fantasia del bardo), che attirerà entro i primi 6 mesi 1d8 bardi di 1° livello, che desiderano ampliare il loro repertorio. Questi allievi saranno fedeli, ma non fino al punto da sacrificarsi per il PG, che dovrà rimpiazzarli nel caso decidano di andarsene o se saranno uccisi. In un conservatorio, un bardo di 9° livello potrà insegnare ai novizi, ricercare nuove canzoni magiche, raccogliere e tramandare leggende, o apprendere di azioni epiche non ancora cantate da bardi erranti (vedi sotto). Per molte piccole città, un Conservatorio diventa una preziosa fonte d'informazione riguardo grandi eventi storici, leggende e importanti figure del passato.

Il bardo proprietario di un Conservatorio (chiamato Rettore) deve anche, per il tacito codice in vigore tra i cantastorie, offrire rifugio ad ogni bardo errante che chieda asilo, così come rendere accessibile a questi confratelli tutte le informazioni raccolte nella biblioteca dell'edificio. In molti casi questa diventa l'occasione di un reciproco scambio di favori: il viaggiatore riceve vitto e alloggio per la notte, e l'ospite viene a conoscenza di notizie fresche riguardanti il mondo esterno e ha a disposizione un nuovo insegnante per i suoi studenti per un po' di tempo.

Può certamente accadere però, che un bardo vagabondo decida ad un certo punto della sua vita di smettere di viaggiare e di fondare un conservatorio, così come può accadere che un bardo sedentario incorra nelle ire di qualche mecenate e debba darsi alla

macchia o diventare un menestrello errante per sfuggire ai suoi nemici. La scelta di essere un menestrello o di fondare un conservatorio e diventare un rettore non è certo limitata ad alcuna tipologia di bardo.

Abilità e Poteri del Bardo

Il bardo è noto sia per le sue capacità canore (che gli permettono di **cantare canzoni magiche**, sia per l'incredibile fascino che riesce ad esercitare sui singoli e sulle folle. Questo indica in pratica che il bardo possiede una capacità di *fascinazione innata* che riesce ad affinare con l'esperienza e a sfruttare a proprio vantaggio, acquisendo una capacità paragonabile alla fascinazione magica prodotta dagli incantatori arcani. Infatti, dal 3° livello il bardo guadagna l'abilità di affascinare una persona (non un mostro) una volta al giorno (come l'incantesimo *charme*, di 1° livello dei maghi). Può influenzare un numero di Dadi Vita di creature pari ad un terzo del suo livello, arrotondato per difetto. Il bardo dovrà cantare, recitare storie, o suonare uno strumento per tre round, quindi fare una prova di abilità utilizzando il valore dell'abilità utilizzata: se fallisce, la vittima può evitare di essere affascinata dal bardo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con bonus di +3 per resistere al fascino del bardo; se invece il tiro abilità del bardo ha successo, allora la vittima deve fare un TS contro Incantesimi senza bonus. Quest'abilità può essere usata anche per contrastare un tentativo di fascinazione effettuato da un altro bardo. Al 9° livello, l'abilità di affascinare di un bardo influenza anche i mostri intelligenti (esclusi i non-morti, costruiti e creature planari), come per l'incantesimo arcano *charme mostri*. Al 15° livello, l'abilità è estesa anche alle piante, come per l'incantesimo arcano *charme piante*. Infine, al 21° livello il suo potere di fascinazione è talmente potente da estendersi alle folle, come per *charme di massa*. Ovviamente in ogni caso è sufficiente un TS per evitare l'effetto.

Livello	Creature
3	1 persona
9	Persone
15	Animali
21	Mostri
27	Piante
32	Massa

Inoltre, il bardo è un esperto nell'arte del sotterfugio e dell'ascolto, e grazie alla sua agilità è in grado di compiere azioni audaci e acrobatiche. Per questo egli possiede anche alcune abilità ladresche (*Nascondersi nelle ombre*, *Muoversi in silenzio*, *Sentire rumori*, e *Scalare pareti*), che progrediscono esattamente come un ladro di livello pari al suo; occorre tuttavia rilevare che le sue abilità vengono ostacolate (e la percentuale associata ad ogni abilità ridotta) quando usa armature troppo pesanti, e per questo tende a preferire leggeri corpetti di cuoio.

Infine, il bardo è particolarmente abile nel *raccogliere informazioni* (ottiene gratuitamente

l'omonima abilità generale basata sul Carisma), parlando con la gente dei luoghi in cui girovaga senza che sia costretto a sborsare una sola moneta d'oro. Questo gli permette di conoscere sempre nuovi pettegolezzi, nuove leggende, e storie poco conosciute dalla maggioranza delle persone, e di diventare una vera e propria miniera di informazioni.

Dal 10° livello può usare pergamene di maghi e chierici con una probabilità del 25% di sbagliare ed ottenere l'effetto opposto.

Armi ed Armature

I bardi sono più orientati al combattimento dei ladri; non è infatti compito di un bardo l'arrancare tra le ombre e cercare trappole o tesori – anche se egli può servirsi di queste abilità se necessario. Il proposito primario di un bardo è quello di ispirare i suoi compagni verso gesta valorose e azioni eroiche, assistendoli quando possibile. Le abilità di combattimento sono una necessità imprescindibile quindi, dato che alcune canzoni bardiche dovranno essere cantate nel mezzo della battaglia!

Ai bardi è quindi permesso di indossare tutti i tipi d'armatura fino alla corazza di maglia (inclusa), con l'opzione di poter utilizzare al massimo uno scudo piccolo (un buckler, che non gli impedisce di suonare il suo strumento). Egli non può tuttavia usare armi a due mani (che interferiscono troppo con lo stile del un bardo, basato sulla libertà di movimento). Si dovrebbe inoltre ricordare che le abilità ladresche di un bardo possono essere modificate quando un bardo sta indossando un'armatura. La tabella seguente presenta le diverse penalità da applicarsi da parte del DM nei confronti delle abilità da ladro di un bardo quando indossa i seguenti tipi d'armatura:

Penalità di armatura per le abilità ladresche

Armatura	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Letture linguaggi	Sentire rumori
Nessuna	+10%	+5%	--	--
Cor. elfica	-10%	-10%	--	-5%
Cor. cuoio	-20%	-20%	--	-10%
Scaglie	-25%	-25%	--	-15%
Maglia	-30%	-30%	--	-20%

Canzoni Magiche dei Bardi

Il potere del bardo non sta solamente nel suo grande carisma e nell'influenza che esercita su chi lo ascolta. Egli è infatti capace di utilizzare la musica come veicolo alternativo alle formule arcane per evocare effetti magici, imbrigliando col suo spirito e con musiche particolari le essenze arcane dell'universo per produrre un certo tipo di effetti. A differenza dei

normali maghi, l'uso di queste canzoni permette al bardo di ignorare qualsiasi tipo di impedimento dato da protezioni indossate, visto che è la musica a plasmare la magia per conto del bardo che la evoca.

Il modo tramite cui queste canzoni magiche possono essere ottenute è simile a quello che regola gli incantesimi. Il bardo necessita di apprendere nuove canzoni magiche ogni volta che incrementa la propria esperienza, e può farlo sia per via orale, sia per via scritta. Infatti, le canzoni vengono di solito tramandate da un bardo all'altro senza remore, poiché i bardi non cercano di nascondere le canzoni magiche ma di ampliare il loro repertorio: è quindi uso comune tra i bardi riunirsi in speciali feste per scambiarsi le canzoni magiche sia per via orale, che tramite libri e spartiti redatti da ciascuno di essi. In generale, se il bardo vuole apprendere una nuova canzone magica deve necessariamente rivelare una delle sue al bardo con cui sta trattando, oppure ricercare da solo la canzone in una biblioteca, ma in questo caso è soggetto a tutte le regole standard per i maghi che creano un incantesimo.

Con l'avanzare di livello quindi, il repertorio di canzoni di un bardo crescerà, e similmente cresceranno il numero e la complessità delle canzoni magiche che possono essere memorizzate. Per memorizzarle, il bardo non necessita di alcun libro delle canzoni, poiché la sua memoria straordinaria gli consente di metterle a mente tutte quante senza problemi (tuttavia i bardi più prudenti tengono un libro delle canzoni per qualsiasi evenienza, oltre che in caso di scambio di canzoni con altri bardi, ed esso funziona proprio come un libro degli incantesimi). Il bardo necessita solo di 8 ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riportarle alla mente e decidere quali canzoni magiche vorrà evocare per le 24 ore seguenti.

Affinché una canzone magica abbia un qualche effetto però, un bardo deve eseguirla con uno strumento musicale. Questo può essere di qualsiasi tipo appropriato alla cultura nativa del bardo, ma deve essere incantato: per fare ciò occorre che un esperto di magia lo incanti permanentemente (costo dell'operazione: 1.000 monete d'oro), oppure si può usare un *desiderio*. Una volta che uno strumento è stato incantato, può essere usato per suonare canzoni magiche. In ogni caso, lo strumento di un bardo è così prezioso che egli sarà restio a separarsene. Il DM potrà decidere se permettere ad un bardo di appena creato possedere già il suo strumento incantato, così come i maghi cominciano con un loro libro degli incantesimi; altrimenti, sarà facile aggiungerne uno al primo tesoro trovato dai PG.

Come già accennato, per suonare una canzone magica nel modo appropriato, il bardo deve iniziare a suonare lo strumento o a cantare la melodia un round prima di lanciare l'incantesimo vero e proprio: in questo caso è richiesta una prova con l'abilità Suonare o Cantare, in base a quello che decide il bardo. Tuttavia, alcune canzoni (quelle contrassegnate da un

asterisco nell'elenco delle canzoni magiche) richiedono che il bardo suoni e canti contemporaneamente, e questo significa che il bardo deve superare sia una prova di Suonare che una di Cantare per attivare la magia. Da notare che, nel round in cui evoca l'effetto magico, se il bardo suona non può usare lo scudo né l'arma (non attacca), mentre se canta può usare lo scudo per difendersi (ma non può comunque attaccare).

Inoltre, altre canzoni (come specificato nella loro descrizione) richiedono che il bardo continui a suonare e/o cantare perché le loro proprietà persistano, e questo dipende dalla Costituzione del bardo. Se per qualsiasi ragione la canzone viene interrotta, il tentativo fallisce e gli effetti della canzone terminano (a meno che non venga indicato diversamente nella descrizione). Inoltre, in alcuni casi è possibile che il bardo voglia continuare a suonare oltre il tempo massimo stabilito dalla sua Costituzione. In tal caso deve effettuare una prova di Costituzione per ogni round oltre il tempo massimo, con una penalità cumulativa di -1 ad ogni round: quando sbaglia, l'effetto termina, e di solito il bardo soffre di qualche effetto collaterale (vedi la descrizione degli incantesimi).

Ogni canzone magica può essere cantata anche più di una volta al giorno, fintanto che il bardo non supera il numero massimo di canzoni magici evocabili ogni giorno. Mentre canta una canzone, il bardo può scegliere se attivare o no il potenziale magico della canzone stessa. In questo modo, lui o lei potrà cantare con un semplice proposito d'intrattenimento, senza causare effetti collaterali sugli ascoltatori. Va anche detto che un bardo non può sfruttare gli effetti di più di una canzone magica alla volta: gli effetti della seconda canzone fanno sempre cessare la prima e si sostituiscono ad essa.

L'abilità di un bardo nel cantare canzoni magiche cresce mano a mano che egli avanza di livello. Le canzoni menzionate in questa tabella sono soltanto quelle che possiedono un effetto magico: i bardi possono avere quante canzoni comuni desiderino. I numeri stessi indicano quante canzoni magiche ad uno specifico livello un bardo può cantare ogni giorno, utilizzando i loro poteri magici. Ogni canzone magica può essere cantata un qualsiasi numero di volte dopo l'utilizzo della sua magia, ma non possederà alcun potere fino al giorno seguente. Fino ad allora è una canzone comune, comunque ancora stupenda.

Le canzoni magiche possono anche essere scritte su pergamene, che il bardo può scegliere di memorizzare o di leggere per evocarne il potere: nel primo caso, la pergamena si sbriciolerà e la canzone sarà permanentemente mantenuta nella sua memoria, mentre nel secondo la pergamena andrà perduta e la canzone verrà dimenticata subito dopo essere stata evocata (come un mago che utilizzi una pergamena magica).



Bardo Oscuro

Requisiti minimi: Ds 12, In 13, Sg 12, Ca 15

Requisito Primario: Destrezza, Carisma (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani

Punti ferita: 1d6 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co

Allineamento: Rigorosamente N/N o N/M

Punti Esperienza, Canzoni Magiche ed Abilità Speciali del Bardo

Liv.	PX	Canzoni magiche						Muoversi in silenzio	Sentire rumori	Lettura linguaggi	Celarsi nelle ombre
		1°	2°	3°	4°	5°	6°				
1	0	1	-	-	-	-	-	15	25	5	5
2	1.200	2	-	-	-	-	-	20	30	10	10
3	2.400	2	1	-	-	-	-	25	35	15	15
4	4.800	2	2	-	-	-	-	30	40	19	19
5	9.600	2	2	1	-	-	-	35	45	23	23
6	20.000	3	2	1	-	-	-	39	49	27	27
7	40.000	3	2	2	-	-	-	43	53	30	30
8	80.000	3	3	2	1	-	-	47	57	33	33
9	160.000	3	3	2	2	-	-	50	61	36	36
10	280.000	4	3	2	2	-	-	53	65	39	39
11	400.000	4	3	3	2	1	-	56	69	42	42
12	520.000	4	4	3	2	1	-	59	73	45	45
13	640.000	4	4	3	3	2	-	61	76	48	48
14	760.000	5	4	3	3	2	1	63	79	51	51
15	880.000	5	4	4	3	2	2	65	82	53	53
16	1.000.000	5	5	4	4	2	2	67	85	55	55
17	1.120.000	5	5	4	4	3	3	69	87	57	57
18	1.240.000	5	5	5	4	3	3	71	89	59	59
19	1.360.000	5	5	5	5	4	3	73	91	61	61
20	1.480.000	5	5	5	5	4	4	75	93	63	63
21	1.600.000	5	5	5	5	5	4	77	95	65	65
22	1.720.000	5	5	5	5	5	5	79	97	67	67
23	1.840.000	5	5	5	5	5	5	81	99	69	69
24	1.960.000	5	5	5	5	5	5	83	101	71	71
25	2.080.000	5	5	5	5	5	5	84	103	73	73
26	2.200.000	5	5	5	5	5	5	85	105	75	75
27	2.320.000	5	5	5	5	5	5	86	107	77	77
28	2.440.000	5	5	5	5	5	5	87	109	79	79
29	2.560.000	5	5	5	5	5	5	88	111	81	81
30	2.680.000	5	5	5	5	5	5	89	113	83	83
31	2.800.000	5	5	5	5	5	5	90	115	85	85
32	2.920.000	5	5	5	5	5	5	91	117	87	87
33	3.040.000	5	5	5	5	5	5	92	119	89	89
34	3.160.000	5	5	5	5	5	5	93	121	91	91
35	3.280.000	5	5	5	5	5	5	94	123	93	93
36	3.400.000	5	5	5	5	5	5	95	125	95	95

Tiri Salvezza

	Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno		13	11	9	7	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		14	12	10	8	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		13	11	9	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago		16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi		15	13	11	9	7	5	4	3	2

Bonus di +2 sui TS contro Morte e tutti gli incantesimi negromantici

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0) Progressione Thac0: Vagabondi.

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	1-4	5-8	9-12
TAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Modificatori delle Abilità per Razze e Armatura

	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Lettura linguaggi	Sentire rumori
Razza				
Nano	--	--	-5%	--
Elfo	+5%	+10%	--	+5%
Gnomo	+5%	+5%	--	+10%
Mezzelfo	--	+5%	--	--
Halfling	+10%	+15%	-5%	+5%
Armatura				
Nessuna	+10%	+5%	--	--
Cor. elfica	-10%	-10%	--	-5%
Cor. cuoio	-20%	-20%	--	-10%
Scaglie	-25%	-25%	--	-15%
Maglia	-30%	-30%	--	-20%

Modificatori delle Abilità per la Destrezza

Destrezza	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Lettura linguaggi	Sentire rumori
9	-20%	-10%	--	--
10	-15%	-5%	--	--
11	-10%	--	--	--
12	-5%	--	--	--
13-15	--	--	--	--
16	--	--	--	--
17	+5%	+5%	--	--
18	+10%	+10%	--	--
19	+15%	+15%	--	--
20	+20%	+20%	--	--

Abilità del Bardo Oscuro

- Uso di pergamene: dal 10° livello può usare pergamene di maghi e chierici con una probabilità del 25% di sbagliare ed ottenere l'effetto opposto
- Fascino dei Bardi: può influenzare un numero di Dadi Vita di creature pari ad un terzo del suo livello, arrotondato per difetto. Il bardo dovrà cantare, recitare storie, o suonare uno strumento per tre round, quindi fare una prova di abilità utilizzando il valore dell'abilità utilizzata: se fallisce, la vittima evita di essere affascinata dal bardo; se invece il tiro abilità del bardo ha successo, allora la vittima deve fare un TS contro Incantesimi.
- Strumento musicale preferito: lira.

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	4**
5	5
9	6
13	7
17	8
21	9
25	10
29	11
33	12

(*) più bonus In

(**) Raccogliere informazioni

Cantare

Suonare uno strumento

Cantastorie

Doti artistiche poesia macabra

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	2
5	3
9	4
13	5
17	6
21	7
25	8
29	9
33	10

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità

-4 TxC

Il Bardo Oscuro può specializzarsi nell'uso del Pugnale giunto al 4° livello.

Il Bardo Oscuro



“Il malvagio cavaliere esitò....c’era qualcosa in quel menestrello...non capiva...no, non era un semplice bardo, aveva un’aura strana, quasi...di morte. Il Bardo imbracciò la sua lira e cominciò a tessere una melodia che di allegro non aveva nulla...un requiem! Il cavaliere capì troppo tardi. Le corde della lira lo avvinghiarono e cominciarono a stringerlo...e più lottava per districarsi, più lo ferivano e lo lasciavano senza fiato. Era allo stremo delle forze, quando la melodia cessò. Il bardo rise amaramente e pizzicò nuovamente una corda. L’ultima immagine che il cavaliere vide era il suo volto cupo”

Il Bardo Oscuro è un uomo triste e solitario, che, per qualche motivo sconosciuto, si è votato all’oscurità. Legato a doppio filo con la morte (molti pensano che la morte sia addirittura il suo obiettivo), è un assassino spietato, ma dopo aver ucciso qualcuno si mostra sempre affranto e compassionevole verso le sue vittime. Il suo aspetto esteriore è quantomai caratteristico: veste sempre di nero, grigio scuro o viola, e il suo volto è spesso nascosto nelle pieghe del cappuccio. Il più famoso Bardo Oscuro, Jacques de Tordouchamp, girava nascondendo il suo bel volto con una maschera raffigurante la morte, e decine di campanellini magici d’argento cuciti sugli abiti, che provocavano *Paura* a chi ne ascoltava il suono. Il Bardo Oscuro è molto teatrale in quello che fa, e tutte le sue poesie parlano di morte, decadenza, sfiga...e poi il Bardo Oscuro ha lo stramaledetto vizio di parlare in rima.

Rispetto ai bardi standard, il Bardo Oscuro ha una differente capacità di influenzare le reazioni e incoraggiare gli amici. Egli lo fa per mezzo della tristezza, della caducità della vita. Per esempio, potrebbe cantare una canzone che parla di come i guerrieri faticano, di come si spremano, e di come ricevano poche gratificazioni. Ciò può suscitare risentimento o addirittura scatenare l’ira repressa dei

militari del gruppo, che combatteranno con maggior vigore e determinazione, spinti dalle parole (tristi, ma veritiere) del Bardo Oscuro. Allo stesso modo, una platea di spettatori, seguendo una delle canzoni malinconiche del nostro arlecchino triste, potrebbe commuoversi al punto dal cambiare totalmente la reazione nei suoi confronti. Ciò sarà tutto a discrezione del DM, e consiglio fortemente al giocatore che vuole impersonare un Bardo Oscuro di scrivere egli stesso le canzoni (magari poesie), in modo che il suo personaggio rispecchi il lato più nascosto del suo carattere. Le canzoni magiche dei bardi oscuri hanno effetti simili agli incantesimi arcani delle scuole di Necromanzia ed Illusione fino al 6° livello.

Nota: la capacità dei bardi di contrastare gli effetti di canzoni magiche e simili, e la mitica capacità del “saper di tutto un po’” non subiscono modifiche sostanziali, ma la capacità di leggere pergamene è ristretta alle pergamene con incantesimi dei maghi di Illusione/Visione, Divinazione, Incantamento /Charme e Negromanzia, e le sfere clericali di Astrale, Divinazione, Charme, Guarigione (solo invertita) e Necromanzia.

I Bardi Oscuri, dietro la facciata di apparente apatia, hanno comunque un loro codice d’onore. Non uccidono mai un avversario senza un motivo, specie se indifeso o disarmato (anche a costo di armarlo loro stessi), ma non hanno nessuna pietà per tutti gli altri. I nemici malvagi avranno la sorte segnata, per gli altri, sarà discrezione del Bardo Oscuro decidere come comportarsi. In qualunque caso, il Bardo Oscuro assicurerà sempre una degna sepoltura ai nemici sconfitti, e mostrandosi quasi affranto per la loro morte, o ai compagni deceduti con onore. Il Bardo Oscuro non sopporta la codardia e la violenza non giustificata (se dovesse vedere una donzella o un vecchietto maltrattati da teppisti, briganti o feccia del

genere, sarà il primo a gettarsi nella mischia ed a trucidare gli assalitori). E' sempre gentile e misurato con le donne e con personaggi di un certo lignaggio, ed è difficile che perda le staffe per cause non descritte sopra, ma una volta che lo si ha fatto arrabbiare diventa implacabile e inarrestabile. Comunque è un solitario sempre un po' sul depresso, e si vocifera che un Bardo Oscuro possa ritrovare la luce solo il giorno in cui troverà l'amore. Difatti, è credenza che il Bardo Oscuro si sia votato all'oscurità per la carenza d'affetto, o ancora perché è lui stesso a fuggire l'amore e l'amicizia.

Nota su come giocarlo: Sono sicuro che gli amanti del roleplaying più accaniti abbiano già compreso cosa intendo sulla faccenda dell'amore e dell'amicizia, ma vorrei spendere ancora due parole. Il Bardo Oscuro è

un personaggio dall'animo triste e diffidente. Pensa sempre che chi gli dimostra amicizia lo faccia per interesse, quindi non concederà tanto facilmente la sua fiducia a chicchessia. E' pressoché impossibile che qualcuno riesca a farlo aprire, e anche se la persona in questione dovesse salvargli la vita più volte, verrà solo visto con grande rispetto e considerato un uomo d'onore. Per l'amore il discorso è diverso: il Bardo Oscuro diffida dei membri del sesso opposto, e il perché varia da soggetto a soggetto, può essere per una enorme delusione del passato, o per la morte di una persona amata in precedenza...comunque sia, è pressoché inutile per una donna cercare di fare breccia nel cuore del Bardo, indurito e spietato. La chiave? Il giorno che un Bardo Oscuro si sacrificherà per qualcuno per amore o per amicizia, la sua vita avrà trovato un senso.

Lista delle Canzoni Magiche del Bardo

Primo Livello	Secondo Livello	Terzo Livello
Fuochi fatui	Anime custodi	Canto della Morte
Il cercatore della magia	Con l'occhio della Morte*	Conservazione dell'anima
La corsa della Morte*	Il suono del silenzio	L'epica sconfitta*
Muro di Oscurità*	Memorizzare storie	Lamento del prigioniero
Ombre al chiaro di luna	Ninna nanna della Morte*	Ritardare la venuta della Morte
Ritorno nel limbo	Ultima Esperienza	Tutte le cose caduche
Quarto Livello	Quinto Livello	Sesto Livello
E la magia svanì	*Controllo dei Non-Morti	*Drago d'ombra
Il canto dei Morti	Il ladro del respiro*	Il sentiero dell'Aldilà*
Il seme della follia*	Io sono la Morte*	Inno alla Morte*
La freccia nera	Nube Mortale	* Lo scudo della Morte
Maschera di Morte	Pensieri dimenticati*	Morte cammina con me*
Melodia di requiem*	Una notte di gelido inverno	Un mondo senza magia

* Le magie contrassegnate da un asterisco vengono lanciate mentre il bardo canta e suona contemporaneamente il suo strumento, mentre tutte le altre richiedono che il bardo suoni *oppure* canti (a sua discrezione).

PRIMO LIVELLO

FUOCHI FATUI

(Fear of the Dark – Iron Maiden)

Raggio: 9 metri + 3 metri per livello

Area: 1 creatura o 1 oggetto

Durata: 6 turni

Effetto: crea luci brillanti che illuminano fino a 9 metri

Questa canzone crea una serie di luci brillanti che danzano attorno ad un bersaglio, organico o meno, muovendosi con esso. L'intensità delle luci è pari a quella di un convenzionale incantesimo di *luce magica*, riuscendo ad illuminare un'area di 9 metri di raggio. Le luci stesse danzano e scintillano, in modo tale da sembrare vive. Oltre a sconvolgere qualsiasi creatura d'intelligenza animale o minore su cui vengano create (Tiro Salvezza contro Paralisi o bloccata dalla paura per 1d6 round), questa canzone non ha altri effetti.

IL CERCATORE DELLA MAGIA

(A Kind of Magic – Queen)

Raggio: 45m

Area: area di 6m x 6m

Durata: 6 turni

Effetto: circonda di un'aura blu gli oggetti magici entro l'area d'effetto e il bardo può capire il loro utilizzo

Una volta invocato il potere di questa canzone magica, il bardo è in grado di individuare tutti gli oggetti magici presenti nell'area d'effetto (36 metri quadrati) entro un raggio di 45 metri, fintanto che dura l'incantesimo; gli oggetti magici, inclusi quelli indossati, vengono evidenziati alla vista dei presenti da una leggera aura blu che li circonda.

Inoltre, c'è una probabilità del 3% per livello del bardo che questi possa identificare correttamente la natura degli oggetti esaminati, sebbene non sarà in grado di determinare il numero di cariche presenti.

LA CORSA DELLA MORTE

(Carry On – Angra)

Raggio: 0

Area: Bardo e chiunque entro 1 metro per livello

Durata: 4 ore +1 ora per livello del bardo (max 14 ore)

Effetto: triplica la velocità di movimento per la durata dell'incantesimo

Finché canta questa canzone, ispirata alla rapidità con cui la morte arriva, il bardo e tutti coloro che si trovano nelle sue immediate vicinanze (entro un raggio di 1 metro per ogni suo livello) riescono a viaggiare al triplo della loro normale velocità di movimento senza stancarsi minimamente. In questo modo, essi possono percorrere diversi chilometri in meno di un'ora, senza

effetti collaterali sui viaggiatori, che vengono invece esortati e galvanizzati nella marcia dalla musica enfatica del bardo. Al termine dell'incantesimo (o se il bardo smette di suonare questa canzone prima del limite massimo previsto), i viaggiatori dovranno però riposarsi per un numero di ore pari a quelle in cui hanno marciato sotto l'effetto della magia.

MURO DI OSCURITÀ

(The Wall – Pink Floyd)

Raggio: 0

Area: Bardo e qualsiasi individuo entro 1,5 metri per livello

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea un muro di oscurità

Questa canzone crea un muro di oscurità che blocca la vista, anche con infravisione o ultravisione. L'effetto è automaticamente annullato da un incantesimo di luce. Non esiste fisicamente, e non allenta o assale chi vi passa attraverso. Blocca, però, il suono a condizione che l'incantesimo non venga fatto in una zona (come in un campo) dove il suono può aggirare il muro.

OMBRE AL CHIARO DI LUNA

(Moonlight Shadows – M. Oldfield)

Raggio: 45m

Area: diametro di 9 metri +1,5 metri ogni 3 livelli del bardo

Durata: 1d4 turni

Effetto: infittisce le ombre e aumenta la probabilità di nascondersi

Questa canzone è efficace solo durante le notti di luna, oppure se cantata di giorno in una zona particolarmente ombrosa. Con essa, il bardo invoca il potere delle ombre, rendendo più profonda una zona d'ombra di 9 metri di diametro (che deve trovarsi entro 45 metri dal bardo) in 1d6 round. L'area ora particolarmente oscura garantisce a chiunque voglia nascondersi in quelle ombre un bonus di +25% alla sua normale probabilità. L'area d'effetto dell'incantesimo aumenta di 1,5 metri e le probabilità del 5% per ogni 3 livelli del bardo, fino ad un massimo di 18 metri di diametro e un bonus di +55% al 18° livello, mentre il raggio e la durata rimangono invariati.

RITORNO NEL LIMBO

(Them Bones – Alice in Chains)

Raggio: 0

Area: raggio di 9 metri intorno al bardo

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: spaventa i non-morti e li mette in fuga

Questa canzone produce un effetto di repulsione su tutte le creature non-morte dotate di 6 DV o meno che si trovino entro 9 metri dal bardo che si sentono portate a ritornare nell'aldilà per raggiungere il riposo. Esse devono effettuare un Tiro Salvezza contro

Incantesimi: se riesce, possono avvicinarsi al bardo, ma hanno una penalità di -1 ai loro Tiri per Colpire fintanto che il bardo continua a suonare la canzone; se invece il TS fallisce, esse sono costrette a rimanere oltre 9 metri dal bardo fintanto che continua a suonare questa melodia.

Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se la canzone viene protratta oltre, il bardo sarà spassato al suo termine e non potrà usare altre canzoni magiche per i prossimi 1d6 round.

SECONDO LIVELLO

ANIME CUSTODI

(Angels – R. Williams)

Raggio: 0

Area: Bardo e qualsiasi individuo entro 1,5 metri per livello

Durata: 10 round

Effetto: protegge il bardo e gli esseri entro l'area d'effetto

Questa canzone magica fornisce al bardo e a tutti gli individui scelti dal bardo e presenti entro 1,5 metri per livello un bonus di -2 alla loro Classe d'Armatura e l'immunità totale a qualsiasi incantesimo bardico, per tutta la sua durata. L'effetto visivo creato da questa canzone è una forma eterea che affianca tutti i soggetti dell'incantesimo, deviando i colpi a loro inferti.

CON L'OCCHIO DELLA MORTE

(Bullet in the Head – Rage Against the Machine)

Raggio: 6 metri + 3 metri per livello

Area: Una freccia, un dardo o una pietra.

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: incanta un dardo con un bonus di +4

Questa canzone magica permette al bardo di incantare temporaneamente un proiettile o dardo per armi da tiro ad ogni round di combattimento. Per tutto il tempo in cui il bardo continua a cantare, può scegliere quale attacco a distanza (che avvenga entro il raggio dell'incantesimo) beneficerà del suo incantamento. Quest'attacco guadagna un bonus di +4 al Tiro per Colpire, così come l'abilità di colpire creature che normalmente sono immuni alle armi non magiche. Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se supera questo limite, egli rimarrà stordito per 1 turno dal termine della canzone. Se la canzone viene interrotta prima di allora, non vi sarà alcun effetto negativo per il bardo.

MEMORIZZARE STORIE

(The Time – Billy Joel)

Raggio: 0

Area: 12 metri di raggio.

Durata: 1 round per punto Intelligenza del bardo

Effetto: permette al bardo di memorizzare una storia che sta sentendo suonando il suo strumento per accompagnare la narrazione.

Questa melodia permette al bardo di memorizzare la prossima canzone che sente. Successivamente potrà suonarla e cantarla esattamente come l'ha sentita senza possibilità di sbagliare, di dimenticare versi o pezzi.

NINNANANNA DELLA MORTE

(Lullaby – The Cure)

Raggio: 0

Area: 12 metri di raggio

Durata: 1d4 ore

Effetto: addormenta un totale di DV di creature pari al livello del bardo entro l'area d'effetto

Questa canzone è una dolce ninnananna infantile che il bardo può usare per far addormentare le sue vittime. Egli può influenzare un numero massimo di Dadi Vita di creature pari al suo livello, e le creature con DV/livelli inferiori alla metà del livello del bardo non possono effettuare alcun TS per resistere agli effetti della canzone, mentre le altre possono fare un TS contro Incantesimi mentali per evitarli. Il bardo può scegliere le vittime di questa canzone magica a propria discrezione fra gli individui presenti entro 12 metri da lui, e può continuare a suonarla fino a che non riesce ad addormentare il massimo numero di DV consentiti (le vittime che riescono a sottrarsi al primo tentativo dovranno ripetere il TS per evitare il sonno fintanto che il bardo continua a suonare la canzone e loro rimangono nel suo raggio d'azione). Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se non si

ferma in tempo, cadrà in catalessi per 1d4 turni al termine della canzone.

Questa canzone magica è inefficace contro i non-morti, i costruiti, le piante e le melme, e in generale contro tutte quelle creature che non abbisognano di riposare. Coloro che cadono addormentati possono essere risvegliati semplicemente scuotendoli per 1d4 round, altrimenti rimangono nel mondo dei sogni per 1d4 ore.

IL SUONO DEL SILENZIO

(Sound of Silence – Simon & Garfunkel)

Raggio: 0

Area: sfera di raggio 3 metri

Durata: 6 turni

Effetto: crea una sfera di 3 metri di silenzio centrata sul bardo

Questa canzone crea una sfera di silenzio di 3 metri di raggio centrata sul bardo (non diversamente dall'incantesimo clericale *silenzio*). Questa sfera si

muove con il bardo per tutta la durata dell'incantesimo, e nessun tipo di suono può fuoriuscire da essa, anche se coloro che si trovano al suo interno possono sentire ogni suono che proviene dall'esterno. Qualsiasi incantesimo lanciato dall'interno della sfera non sortisce alcun effetto

ULTIMA ESPERIENZA

(L'ultimo pensiero – Enrico Ruggeri)

Raggio: 0

Area: sfera di raggio 3 metri

Durata: 1 round

Effetto: rivivere l'ultima esperienza di un cadavere

Attraverso questa canzone il Bardo rivive l'ultimo minuto della vita del bersaglio. Se la vittima era cosciente durante

questo minuto, il mago deve fare un tiro su choc corporeo

oppure perdere i sensi per 1d4 di ore.

TERZO LIVELLO

CANTO DELLA MORTE

(Holding Out for a Hero – B. Tyler)

Raggio: 0

Area: Bardo e un massimo di 12 creature entro 6 metri

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: dona +1 ai TxC, ai danni, ai TS e al morale delle creature entro l'area d'effetto

Questa canzone magica infonde timore e paura in un massimo di 12 creature che il bardo sceglie come bersaglio, e si devono trovare entro 6 metri dal bardo. Essa conferisce ai soggetti designati un malus di -1 a tutti i Tiri per Colpire e per Ferire, un malus di -1 a tutti i Tiri Salvezza, ed un malus di -1 al morale, finché i soggetti rimangono entro il raggio d'azione del bardo. Diversamente da altre canzoni magiche, questa richiede solamente che il bardo canti senza suonare, e lui può quindi partecipare attivamente alla battaglia. La canzone tuttavia deve essere cantata senza interruzioni per funzionare, e il bardo può continuare a farlo un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione; se non si ferma in tempo, sarà spossato e impossibilitato a lanciare nuove magie per un intero turno.

CONSERVAZIONE DELL'ANIMA

(Live and let Die – Paul e Linda Mc Cartney)

Raggio: 0

Area: una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: conserva l'anima di una creatura

Con questa canzone il bardo conserva l'anima di chi lo subisce nel suo strumento. Mentre la sua anima è così protetta, un personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per attaccare ed ai tiro salvezza, non può guarire con il passare del tempo e le cure magiche funzionano su di lui con metà dell'efficacia normale. Tuttavia, se il personaggio viene ucciso da un non-morto mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo, la sua anima non può essere corrotta e forzata a rinascere, a sua volta, come un non-morto (sebbene il corpo possa ancora essere animato come zombie o scheletro). Se il contenitore dell'anima viene distrutto o la durata dell'incantesimo termina, l'anima ritorna (attraverso qualsiasi distanza) al proprio corpo, a meno che detto corpo non sia morto, nel qual caso viaggerà fino al luogo del suo riposo finale. Questo incantesimo ha effetto solamente sulle razze dotate di anima: nani, elfi, halfling e umani.

L'EPICA SCONFITTA

(O Fortuna – C. Orff)

Raggio: 3 metri +1,5 metri per livello

Area: Volume di 6m x 6m x 6m

Durata: 12 round

Effetto: evoca una scena di battaglia che può ammaliare chi la osserva

Questa canzone magica permette al bardo di creare, dalla sua immaginazione, qualsiasi scena di battaglia perduta. La scena risulta realistica, e al momento della sua creazione tutti coloro che la guarderanno dovranno effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per non rimanere stupefatti da ciò che vedono (in termini pratici, sono storditi per 1d4 round). Spesso la scena riguarderà un'epica battaglia con sorti avverse, o un grande eroe che muore in battaglia. A causa della paura della sconfitta chi fallirà il tiro salvezza avrà inoltre una penalità di -5 sul morale.

In ogni caso, tutte le immagini hanno una Classe dell'Armatura di 9, e se toccate scompaiono. Coloro che interagiranno con le immagini (le cui azioni saranno comandate dalla volontà del bardo) potranno essere "uccisi" dall'illusione (come accade con *Creazione spettrale*) e in questo caso cadranno svenuti, ma soltanto per 1d6 round.

La scena non può essere spostata una volta creata (anche se le immagini possono muoversi liberamente all'interno dell'area d'effetto) e permane per 12 round, senza che il bardo debba continuare a cantare per mantenerla, una volta che l'ha evocata.

LAMENTO DEL PRIGIONIERO

(Cryin' – Aerosmith)

Raggio: 3m per livello del bardo

Area: Fino a quattro creature

Durata: 1 round per livello

Effetto: blocca fino a 4 creature entro il raggio d'azione

Questa canzone magica è simile all'incantesimo Blocca persona. Il bardo può paralizzare fino a quattro creature di dimensione media (fino a 2 metri), due di dimensioni grandi (dai 2 ai 3,6 metri) oppure una di dimensioni enormi (da 3,6 metri a 7,5 metri); non ha alcun effetto su creature più grandi (in lunghezza o altezza) di 7,5 metri (dimensioni colossali). Le vittime, scelte dal bardo tra quelle presenti entro il raggio d'azione, devono poter udire la canzone per esserne influenzate, ma ognuna può evitare l'effetto con un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali. La paralisi causata da questa canzone dura per un numero di round pari al livello del bardo e può essere eliminata nei modi consueti (con incantesimi o con *l'Inno di libertà*).

RITARDARE LA VENUTA DELLA MORTE

(The Great Song of Indifference – B. Geldof)

Raggio: 5 metri

Area: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: ritarda la morte di una creatura

Questa canzone permette ad una creatura di posporre la morte per 1 round per livello del bardo che sta suonando la melodia. Se la canzone viene eseguita prima che la persona stessa raggiunga gli 0 hp, questa sarà in grado di combattere, comunicare e fare qualsiasi altra normale azione fino a quando raggiungerà i -10 PF. Quando il soggetto raggiunge i -10-punti vita, cade svenuto. Durante la canzone del bardo può naturalmente essere curata e dopo il decesso la stessa può essere resuscitata.

TUTTE LE COSE CADUCHE

(Imagine – J. Lennon)

Raggio: 0

Area: Raggio di 6 metri

Durata: 1 turno per punto Costituzione del bardo

Effetto: circonda il bardo con un cerchio di *Protezione dal male* entro 6 metri

Con questa canzone il bardo evoca la visione della caducità delle cose creando un vero e proprio cerchio di protezione (che funziona come l'incantesimo *Protezione dal male/bene*) che si estende fino a 6 metri intorno a lui. Per mantenere attivo il cerchio e la protezione da esso offerta, il bardo deve continuare a cantare o suonare, e può andare avanti per un numero massimo di turni equivalente al suo punteggio di Costituzione; se supera questo limite, rimane stordito per 1d6 round al termine della canzone. Gli effetti di questa canzone magica possono essere annullati solo interrompendo il bardo per almeno un round, oppure usando un incantesimo di *Silenzio* o la canzone *E la magia svanì*.

QUARTO LIVELLO

IL CANTO DEI MORTI

(*You spin me round – Dead or Alive*)

Raggio: 0

Area: 1 creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: il bardo canta con una morto e raccoglie informazioni

Il Bardo attraverso la sua melodia suona fa cantare il morto che risponde come nell'incantesimo dei Chierico Parlare con i Morti.

Ad ogni round c'è tuttavia una probabilità dell'1% che il bardo impazzisca.

E LA MAGIA SVANÌ

(*Sorcerer – S. Nicks*)

Raggio: 18m

Area: Cubo di 6 metri di spigolo

Durata: Permanente

Effetto: dissolve la magia in un cubo di 6 metri di spigolo entro il raggio d'azione

Questa canzone magica cancella istantaneamente ogni incantesimo presente all'interno della sua area d'effetto (come un *Dissolvi magie*, solo che ha effetto anche per contrastare tutte le canzoni magiche dei bardi), ad eccezione degli incantesimi di cui beneficia il bardo stesso. A differenza dell'incantesimo *Dissolvi magie* però, c'è sempre la possibilità che il bersaglio dell'incantesimo resista all'effetto. La probabilità di base è del 20% per tutte le magie create da incantatori di livello uguale o minore a quello del bardo che canta la canzone. Inoltre, se l'incantatore è di livello superiore al bardo, questa percentuale è incrementata del 5% per ogni livello di differenza. (Per esempio, se un bardo di 7° livello vuole eliminare un incantesimo di *Nube mortale* lanciato da un mago di 12° livello, l'incantesimo avrà una percentuale del 45% di resistere alla canzone e non essere dissolto.) Se invece tenta di dissolvere un effetto magico creato da un altro bardo, le probabilità di fallimento diminuiscono, riducendosi a 5% per livello di differenza (nel caso il bardo avversario sia di livello superiore). Le stesse regole si applicano agli effetti magici creati da oggetti (come una bacchetta delle trasformazioni), solo che il DM dovrà determinare il livello del mago che ha creato l'oggetto.

Anche se quest'incantesimo può sembrare debole in confronto al normale *Dissolvi magie*, bisogna ricordare che il bardo non è un incantatore di professione, dunque gli effetti delle canzoni magiche saranno sempre più deboli degli incantesimi di chierici e maghi.

IL SEME DELLA FOLLIA

(*Sanitarium – Metallica*)

Raggio: 18m

Area: Chiunque in un volume di 9m x 9m x 9m

Durata: 1 round per punto di Costituzione del bardo

Effetto: rende le vittime paranoiche e irascibili verso chiunque

Questa canzone magica induce in ogni essere senziente nell'area d'effetto (un cubo di 9 metri di spigolo; l'effetto non può essere spostato) un'insana paura di tutto ciò che lo circonda, a meno che non effettui con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con una penalità cumulativa di -1 per ogni round di permanenza nell'area d'effetto. Coloro che si salvano ogni round, o che lasciano l'area, non risentono degli effetti deleteri della canzone. Coloro che invece falliscono il TS divengono paranoici - temendo che chiunque attorno a loro sia lì per fargli del male. Vi è una probabilità del 50% ogni round successivo che essi assalgano brutalmente la persona più vicina, sia amica che nemica. Tutti questi attacchi hanno un bonus di +1 ai danni inflitti, che va aggiunto ai normali bonus di cui gode la vittima. Questo effetto perseguita la vittima (che ha fallito il TS) anche se essa lascia l'area interessata dall'incantesimo, e dura per un numero di ore pari al livello del bardo. Questo effetto può essere rimosso da un normale *Scaccia maledizioni*, da un *Desiderio*, o dalla canzone *E la magia svanì*. Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se si spinge oltre questo limite, potrà continuare solo effettuando con successo un TS contro Incantesimi mentali ogni round successivo (oltre al solito tiro Costituzione), viceversa cadrà sotto lo stesso effetto dell'incantesimo da lui lanciato. Questa canzone colpisce indistintamente chiunque si trovi nell'area designata, quindi anche gli amici del bardo.

LA FRECCIA NERA

(*Black bird – The Beatles*)

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: crea un lampo di energia nera che fuoriesce dallo strumento, causa 8d8 PF e imprigiona la vittima

Questo incantesimo crea una freccia di energia nera che il bardo può indirizzare contro qualunque creatura entro l'area di effetto (purché sia in grado di vederla): il dardo colpisce automaticamente il bersaglio, proprio come se fosse un dardo incantato (l'incantesimo scudo magico offre la solita protezione), e infligge alla vittima 8d8 punti di danno.

La vittima a questo punto può effettuare un TS contro Raggio della Morte, modificato in base alla sua taglia: Minuta -4, Piccola -2, Media +0, Grande +2, Enorme +4 (è inefficace contro creature di dimensioni superiori a 7,5 metri). Se il TS riesce, l'incantesimo infligge solo metà dei danni indicati e non ci sono effetti ulteriori.

Se invece il TS fallisce, la vittima subisce il danno completo e in più viene avvolta da un denso groviglio di tentacoli nerastri e appiccicosi che la ostacolano esattamente come se si trovasse nell'area di effetto di una ragnatela. Il tempo necessario per liberarsi dai tentacoli è esattamente analogo a quello richiesto per liberarsi da una ragnatela (vedi descrizione dell'incantesimo di 2°) e dipende dalla Forza della vittima. I tentacoli risucchiano lentamente l'energia vitale della vittima, che subisce 1 punto di danno per ogni round in cui resta avvolta nel groviglio. I tentacoli possono essere dissolti magicamente, bruciati o rotti con la forza, ma comunque dopo un turno avvizziscono e si polverizzano.

MASCHERA DI MORTE

(Sweet Dreams – Marilyn Manson)

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere o un non-morto

Durata: permanente

Effetto: altera le fattezze di un cadavere o di un non-morto per farlo sembrare qualcun altro

Quando lancia questo incantesimo sul cadavere di un essere umanoide, la musica del bardo può modificarne le fattezze in modo da farlo sembrare qualcun altro: per fare ciò il mago deve possedere una chiara immagine mentale del risultato che desidera ottenere. Per ottenere una copia esatta di un personaggio reale il bardo deve averlo conosciuto di persona o averne studiato a lungo un'immagine dettagliata o un racconto delle sue gesta

L'incantesimo non impedisce al corpo di decomporsi normalmente, ma per il resto è permanente sin quando non viene dissolto magicamente oppure il cadavere viene resuscitato. Se il cadavere viene animato come un non-morto che conservi un poco delle fattezze originali, esso conserverà l'aspetto fittizio che la maschera di morte gli ha conferito magicamente, entro i limiti della sua nuova forma (gli spettri sono traslucidi, i ghouls hanno lineamenti deformati, e così via). L'incantesimo può anche essere lanciato direttamente su un non-morto: è ammesso un TS contro Incantesimi solo se il non-morto è intelligente (Intelligenza 9 o superiore) e desidera opporsi. Se il non-morto che riceve la maschera di morte viene ucciso, l'incantesimo cessa istantaneamente.

MELODIA DI REQUIEM

(Messa da requiem – W.A. Mozart)

Raggio: 36m

Area: 1 creatura

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: induce la pazzia in un individuo, suscitando istinti suicidi

Questa canzone magica è sempre diretta contro una specifica creatura, che deve essere all'interno raggio d'azione al momento del canto. Quando il bardo comincia a cantare questo requiem, il bersaglio viene travolto da un improvviso moto di disperazione e dolore (penalità di -1 ai Tiri per Colpire e Ferire, nessun Tiro Salvezza per negare) e deve fare un TS contro Incantesimi per evitare l'altro effetto della canzone. Se il TS ha successo, le penalità sopra menzionate si applicano finché il bardo continua a cantare la *Melodia di requiem* (un numero massimo di round equivalente alla sua Costituzione; se continua oltre il limite stabilito, sviene per 1d6 round al termine della canzone). Se invece il TS fallisce, la vittima comincia a gridare e a disperarsi, e non può fare altro che colpirla con qualsiasi arma sia a portata di mano, anche con le sue stesse mani, in mancanza di altro, e non fa resistenza ad eventuali tentativi di ferirlo. Il danno auto-inflitto è reale, ma eventuali maestrie nell'uso delle armi non contano per il calcolo del danno. La canzone funziona soltanto contro creature intelligenti (3 o più di Intelligenza). Quando il bardo interrompe la canzone, deve effettuare una prova di Saggezza per disperdere le energie psichiche richieste dall'incantesimo: se ha successo, rimane semplicemente stordito per 1 round, altrimenti sviene per tanti round quanti quelli passati a cantare la canzone.

QUINTO LIVELLO

CONTROLLO DEI NON-MORTI

(*Fantasm di Città – Enrico Ruggeri*)

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 15 DV di non-morti

Durata: 6 turni

Effetto: il bardo può controllare sino a 15 DV di non-morti

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette al bardo di controllare sino a 18 Dadi Vita di non-morti (senza alcuna limitazione sul tipo di creature controllate, né sui DV massimi di ciascuna, purché rientrino nei 18 DV), con la melodia e il suo canto. Il bardo può tentare di controllare qualunque non-morto entro 18 metri (purché sia in grado di vederlo), ed esso può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo. Se anche il TS riesce, il bardo può ritentare di prendere il controllo del non-morto nel round successivo, continuando a tentare una volta per round sin quando la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la durata dell'incantesimo ha termine.

I non-morti controllati temono sempre il bardo e obbediscono a qualunque suo ordine, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura l'incantesimo. Per dare ordini alle vittime, il bardo deve solo concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né muoversi, né lanciare incantesimi. L'incantatore non può controllare più di 15 DV di non-morti per volta, e può scegliere quali creature sotto il suo controllo abbandonare per tentare di controllarne altre.

Al termine della durata dell'incantesimo, le vittime sono sempre ostili nei confronti dell'incantatore: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, oppure cercano di fuggire.

IL LADRO DEL RESPIRO

(*Take Your Breath Away – S. McLachlan*)

Raggio: 6 metri + 3 metri per livello

Area: Sfera di 6 metri di diametro

Durata: 1 round per punto di Costituzione del bardo

Effetto: causa la perdita di 3 punti Costituzione alle vittime nell'area d'effetto ogni round

Quando il bardo intona questa canzone magica, chiunque si trovi nell'area d'effetto scelta dal bardo (una sfera del diametro di 6 metri) deve fare un Tiro Salvezza contro Incantesimi con penalità di -2 (ripetendolo ogni round in cui la canzone viene cantata), o inizierà a soffocare. Ogni volta che il TS fallisce (va infatti ripetuto ogni round che ci si trova entro l'area d'effetto, che il bardo può muovere a suo piacimento ogni round, pur rimanendo entro il raggio

d'azione consentito), la vittima perde temporaneamente 3 punti di Costituzione, e chi scende sotto zero muore inevitabilmente. Chiunque si trovi all'interno dell'area d'effetto della canzone deve effettuare una prova di Costituzione per poter intraprendere qualsiasi azione (parlare, muoversi, combattere, concentrarsi, ecc.). Inoltre, chiunque fallisca il TS si muove a velocità dimezzata e non può concentrarsi, parlare o attaccare fintanto che rimane entro l'area d'effetto della magia. Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione, e se non si ferma prima sviene per 2d6 round. Si noti che chiunque nell'area d'effetto sarà colpito dall'incantesimo, anche gli amici del bardo. I punti Costituzione perduti per via di questa canzone si recuperano al ritmo di 1d3 punti al giorno.

IO SONO LA MORTE

(*I Am Become Death – Iron Maiden*)

Raggio: Tocco

Area: Raggio 15 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: le vittime credono che il bardo sia la Morte e lo evitano, se toccate, svengono

Questa è una delle più potenti canzoni magiche dei bardi, e data la sua natura mortale di solito viene usata contro creature malvagie o in situazioni disperate. Mentre evoca la canzone (e solo in quel round), tutti coloro che si trovano dentro l'area d'effetto (entro 15 metri dal bardo), sia amici che nemici, devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali o credere che il bardo sia la Morte incarnata. Ai loro occhi, egli si trasforma nell'icona classica del tetro mietitore, uno scheletro ammantato di nero con una lunga falce in mano, ed essi iniziano a temerlo, evitando qualsiasi tipo di contatto con lui (in termini di gioco significa che non lo attaccheranno in mischia per nessuna ragione). Coloro che invece effettuano con successo il TS sono semplicemente turbati dalla presenza del bardo, ed effettuano tutti i loro attacchi contro di lui con una penalità di -2.

Una volta evocata la canzone, gli effetti sulle sue vittime durano per 1 round per livello del bardo (non è necessario che continui a cantare). Se entro questo lasso di tempo egli riesce a toccare una delle vittime che avevano fallito il loro TS iniziale, essa crede di essere stata uccisa e cade in stato comatoso per 20 round meno il proprio punteggio di Saggezza, trascorsi i quali la vittima si riprende e capisce che si è trattato di un'allucinazione; durante lo stato comatoso, la vittima è totalmente indifesa.

NUBE MORTALE

(Stairway to Heaven – Led Zeppelin)

Raggio: 1 metro

Area d'effetto: nube larga 9 metri e alta 6 metri

Durata: 6 tumi

Effetto: crea una nube semovente di veleno che uccide tutte le creature con 5 DV o meno

Questo incantesimo crea una nube nerastra del diametro di 9 metri ed alta 6 metri, che appare dallo strumento dell'incantatore. La nube si sposta alla velocità di 18 metri al round, in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore (che può modificarne la direzione concentrandosi per un round, anche se non necessita di concentrarsi per mantenerla in esistenza), oppure nella direzione del vento se l'incantatore non la guida. Tutti gli esseri viventi (esclusi quindi non-morti e costruiti, ed anche elementali e melme) che vengano a trovarsi dentro la nube subiscono 1d4 punti di danno per ogni round di permanenza. Inoltre, ogni vittima dotata di 5 DV o meno deve effettuare con successo un TS contro RM, altrimenti viene trasferita nel Limbo.

PENSIERI DIMENTICATI

(Will You Remember? – The Cranberries)

Raggio: 9m

Area: 1 creatura

Durata: Permanente

Effetto: fa riemergere una parte dei ricordi di una creatura

Con questa canzone magica il bardo ipnotizza una vittima e le fa ricordare una parte dei suoi ricordi che aveva volutamente cancellato. La creatura che fallisca il TS contro Incantesimi (Mentali) si trova a fissare il bardo con sguardo vacuo, impotente, ascoltandolo mentre canta e le sussurra ciò che deve far ritornare dalla sua memoria e resta come Stordito. La creatura deve fare una prova di saggezza con malus di 5 resistere alla canzone.

Affinché questa canzone funzioni correttamente, occorre che siano rispettate tre condizioni:

- a) la vittima deve comprendere la lingua del bardo e riuscire a sentirlo;
- b) il bardo deve sapere cosa cancellare esattamente dalla memoria della vittima (quindi avere una vaga idea delle esperienze di quest'ultima);
- c) la vittima deve possedere un'Intelligenza inferiore ai 18 punti (i geni con 18 o più sono immuni all'incantesimo).

Il bardo può far tornare alla mente dai ricordi della vittima un singolo ricordo (come il nome di una persona che gli ha fatto del male o un fatto terribile del suo passato).

UNA NOTTE DI GELIDO INVERNO

(Ice – S. McLachlan)

Raggio: 0

Area: cono di 12 x 6 metri o raggio di 6 metri intorno al bardo

Durata: Istantanea

Effetto: crea una tempesta di neve che causa 1d6 Pf ogni livello del bardo entro l'area d'effetto

Un round dopo aver suonato questa canzone magica, il bardo può evocare uno dei due effetti seguenti. Col primo, intorno a sé si crea una piccola tormenta di neve che colpisce tutti coloro che si trovano entro 6 metri dal bardo. Le vittime (ad esclusione del bardo) devono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se riesce subiscono 1d6 Punti Ferita ogni due livelli del bardo, mentre se fallisce subiscono 1d6 Punti Ferita per livello del bardo e vengono temporaneamente rallentate (come per l'incantesimo *Lentezza*) dal gelo per 1d4 round.

Il secondo modo di evocare il potere del gelo è creare un vortice di ghiaccio che parte dal corpo del bardo e si proietta contro una vittima designata. Il vortice è un cono lungo fino a 12 metri e largo 6 metri alla sua estremità, e si propaga in linea retta verso la vittima scelta, causando a chi incontra sul suo cammino 1d6 Punti Ferita per livello del bardo (un TS Incantesimi permette di dimezzare i danni).

SESTO LIVELLO

DRAGO D'OMBRA

(*dragonheart theme*)

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un bastone o una verga

Durata: 1 turno per livello

Effetto: dallo strumento del bardo appare un drago d'ombra

Quando il bardo suona questa melodia, dallo strumento appare un piccolo drago d'ombra che resta al comando dell'incantatore, rimanendo in contatto telepatico con lui e obbedendo ai suoi ordini al meglio delle sue possibilità. Questi draghi non conoscono incantesimi, ma possono essere colpiti solo dalla magia (incantesimi, armi magiche, ecc.) ed hanno sempre 30 pf quando vengono evocati.

Quando il drago viene ucciso o dissolto magicamente, l'incantesimo termina, il drago svanisce.

Le statistiche dei draghi sono le seguenti:

Drago d'ombra CA -2; DV 11; Pf 30; MV 27(9) o volando 72(24); # Att. 2 artigli/1 morso; Danni 2d4/2d4/6d6; TS G11; AM L; Soffio: cono d'ombra 27 × 9 metri

INNO ALLA MORTE

(*An die Freude – L. van Beethoven*)

Raggio: 0

Area: Raggio 9 metri attorno al bardo

Durata: Speciale

Effetto: distrugge i non-morti minori e ferisce seriamente quelli più potenti

Questa canzone magica si rivela una potente arma se usata contro i non-morti. Infatti, tutti i non-morti presenti entro 9 metri dal bardo nel momento in cui inizia a suonare sono automaticamente influenzati e cominciano ad essere pervasi dall'energia che deriva dalla canzone magica. In base ai DV posseduti dai non-morti, vi sono vari effetti:

- fino a 2 DV: tutti i non-morti sono automaticamente controllati;
- 5-7 DV: I non morti hanno un TS con penalità di -6 per evitare essere controllati dal bardo.
- 8-12 DV: I non morti hanno un TS con penalità di -4 per evitare essere controllati dal bardo.
- 13+ DV: I non morti hanno un TS con penalità di -2 per evitare essere controllati dal bardo.

Inoltre, per 1d4 turni in seguito all'evocazione del potere di questa canzone magica, il bardo è circondato da un alone sacro che gli permette di evitare qualsiasi tipo di risucchio vitale con un semplice Tiro Salvezza contro Incantesimi.

IL SENTIERO DELL'ALDILÀ

(*Someday Over the Rainbow – R. Charles*)

Raggio: Speciale

Area: Bardo e fino a 6 creature

Durata: Speciale

Effetto: crea un arcobaleno che trasporta le creature fino a 6 km di distanza per livello del bardo

Questa canzone magica crea di fronte al bardo un sentiero oscuro che fuoriesce dal suo strumento e si perde nel terreno. Il bardo può salire sul sentiero insieme ad un massimo di 6 creature (consenzienti), e grazie ad esso viaggiare lontano fino a 6 chilometri per livello del bardo (percorrendo 1,5 chilometri ogni round), verso una direzione decisa da lui (non importa nominare con esattezza un luogo). I passeggeri nel sentiero scompaiono alla vista dei presenti non appena salgono su di esso, e nessuno può riuscire a vederli mentre viaggiano nell'aldilà, perché essi sono diventati immateriali a tutti gli effetti. Percepiscono tuttavia un senso di pace e di quiete come se avessero raggiunto il riposo eterno. Quando il bardo lo desidera, può scendere dal sentiero (anche prima della distanza massima) e con lui fuoriescono anche tutti i passeggeri, ponendo fine all'effetto magico. Se un passeggero cerca di lasciare il sentiero contro il volere del bardo, deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se riesce, si perde nell'aldilà. Il sentiero deposita sempre i suoi passeggeri sul terreno o su una superficie stabile (sempre se ne esistono entro la distanza percorsa), mai dentro altri solidi o all'interno di costruzioni.

Finché si trova dentro il sentiero, il bardo può anche scegliere di utilizzare le proprietà magiche attivandone una ogni round, per influenzare una singola creatura che si trovi nel sentiero.

- *Guarigione;*
- *Resistenza al freddo* (6 turni);
- *Velocità* (3 turni);
- *Libera mostri;*
- *Resistenza al fuoco* (6 turni);
- *Neutralizza veleno;*

Quando tutte le proprietà magiche sono state usati, il sentiero scompare e l'effetto magico cessa (depositando i viaggiatori ovunque siano arrivati sino a quel momento del viaggio).

LO SCUDO DELLA MORTE

(*Living for tomorrow – Scorpions*)

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Effetto: consente di effettuare un TS per evitare effetti che non ammettono TS

Il soggetto che riceve questo incantesimo è parzialmente protetto contro tutti gli effetti magici e gli incantesimi (solo quelli dannosi o indesiderati) nella cui descrizione si afferma espressamente che non ammettono alcun TS, quali per esempio *barriera*, *morte volante*, *dardo incantato*, *danza*, *labirinto astrale*, il potere velenoso degli spiriti che danneggia gli oggetti, oppure la *disintegrazione* della sfera nera, e così via. Per tutta la durata dello *scudo della morte*, contro gli attacchi di questo genere è permesso al soggetto di effettuare un TS contro Incantesimi: se il TS riesce, il personaggio subisce solo metà danno, o (dove questo non è applicabile) evita completamente gli effetti.

Questo incantesimo è efficace solo contro quei poteri che sono considerati in qualche modo "offensivi": non protegge contro incantesimi quali *vista rivelante*, *parlare con i mostri* o *campo di forza*. Non funziona inoltre contro gli attacchi fisici normali (per esempio non funziona contro un colpo di spada +3 brandita da un guerriero, ma permette di dimezzare i danni subiti dalla *spada* creata con l'incantesimo omonimo di settimo livello dei maghi), o contro incantesimi o effetti magici immortali (lanciati da una divinità o da artefatti), né ha efficacia laddove vi siano fenomeni di A-M (per esempio l'occhio centrale del beholder); permette invece di effettuare un TS contro Incantesimi per evitare tutti gli effetti di un *dissolvi magie*.

UN MONDO SENZA MAGIA

(*Strange World – Ke*)

Raggio: 0

Area: Raggio 6 metri attorno al bardo

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: crea una barriera anti-magia in un raggio di 6 metri intorno al bardo

Questa canzone magica ha effetti simili a quelli dell'incantesimo *Barriera anti-magia*, con alcune eccezioni. Una volta intonata, si crea tutt'intorno al bardo una zona di anti-magia prodotta dalla canzone che impedisce a qualsiasi incantesimo o effetto magico di funzionare al suo interno, sia che provenga dall'esterno che dal suo interno. Gli incantesimi istantanei che vengono a contatto con questo campo di anti-magia svaniscono senza avere effetti, mentre quelli dotati di una durata determinata vengono annullati temporaneamente fino a che rimangono entro l'area d'effetto di questa canzone. Il bardo può continuare a cantare questa melodia per un numero massimo di round pari al suo punteggio di Costituzione, e se non si

ferma prima del termine, sviene per 3d6 round da quando cessa la canzone.

MORTE CAMMINA CON ME

(*Wind of Change – Scorpions*)

Raggio: 36m

Area: N/A

Durata: 1 turno per livello

Effetto: il bardo evoca una Morte Minore che esegue i suoi ordini

Il bardo necessita di suonare e cantare questa canzone per almeno 10 round, trascorsi i quali appare entro 36 metri dal bardo una Morte che lo servirà al meglio delle sue capacità per la durata dell'incantesimo, senza che il bardo debba mantenere la concentrazione o continuare a suonare dopo averlo evocato. Essa cercherà sempre di proteggere il bardo in qualsiasi caso, e non attaccherà mai il bardo (se qualcuno cercasse di controllarlo, egli semplicemente rimane immobile fintanto che il tentativo non cessa).

Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare PE, che invece vengono acquisiti sconfiggendo colui che le ha evocate.

Morte Minore

CA -4 PF 33 attacca con la Falce 2d8

Ha sempre l'iniziativa e non manca mai il bersaglio.

Riguardo agli incantesimi si considera un non morto. È immune a freddo, caldo, elettricità.