

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

## BARDO DRUIDICO

**Allineamento:** Qualsiasi non legale.

**Dado Vita:** d6.

### Abilità di classe

Le abilità di classe del bardo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

**Punti abilità al 1° livello:** (6 + modificatore di Int) x4.

**Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo:** 6 + modificatore di Int.

**Tabella: Bardo druidico**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno								
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°		
					Musica bardica, compagno animale, empatia selvatica, controcanto, <i>affascinare</i> , senso della natura									
1°	+0	+0	+2	+2		2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+3	+3		3	1	—	—	—	—	—	—	—
					Resistenza al richiamo della natura									
4°	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+2	+5	+5	<i>Suggestione</i>	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+2	+6	+6		3	3	3	1	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+3	+6	+6		3	3	3	2	—	—	—	—	—
10°	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—	—	—
11°	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—	—	—
12°	+9/+4	+4	+8	+8	<i>Canto di libertà</i>	3	3	3	3	2	—	—	—	—
13°	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—	—	—
14°	+10/+5	+4	+9	+9		4	3	3	3	3	1	—	—	—
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9		4	4	3	3	3	2	—	—	—
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0	—	—
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1	—	—
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	<i>Suggestione di massa</i>	4	4	4	4	4	3	2	—	—
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3	—	—
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12		4	4	4	4	4	4	4	—	—

**Tabella: Incantesimi da bardo conosciuti**

Livello	Incantesimi conosciuti						
	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	4	—	—	—	—	—	—
2°	5	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—	—
3°	6	3	—	—	—	—	—
4°	6	3	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—
5°	6	4	3	—	—	—	—
6°	6	4	3	—	—	—	—
7°	6	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—	—
8°	6	4	4	3	—	—	—
9°	6	4	4	3	—	—	—
10°	6	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—
11°	6	4	4	4	3	—	—
12°	6	4	4	4	3	—	—
13°	6	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—
14°	6	4	4	4	4	3	—
15°	6	4	4	4	4	3	—
16°	6	5	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>
17°	6	5	5	4	4	4	3
18°	6	5	5	5	4	4	3
19°	6	5	5	5	5	4	4
20°	6	5	5	5	5	5	4

<sup>1</sup> A patto che il bardo abbia Carisma sufficiente per avere un incantesimo bonus di questo livello.

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del bardo druidico .

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Un bardo è competente nell'uso di tutte le armi semplici, più arco corto, frusta, manganello, spada corta, spada lunga e stocco. I bardi sono competenti nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Un bardo può lanciare incantesimi da bardo mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, un bardo che indossa un'armatura media o pesante o che utilizza uno scudo, incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani, se gli incantesimi in questione possiedono componenti somatiche (molti ce l'hanno). Un bardo multiclasse incorre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani ricevute dalle altre classi.

**Incantesimi:** Un bardo lancia gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da bardo. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo. Ogni incantesimo da bardo ha una componente verbale (canto, recitazione o musica).

Per imparare o lanciare un incantesimo, un bardo deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da bardo è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del bardo.

Come gli altri incantatori, un bardo può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella: "Bardo". In aggiunta, il bardo ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma. Quando la Tabella: "Bardo" indica che il bardo ottiene 0 incantesimi al giorno per un determinato livello di incantesimi, egli ottiene solamente gli incantesimi bonus a cui ha diritto in base al suo punteggio di Carisma per quel determinato livello di incantesimi.

La selezione di incantesimi da bardo è estremamente limitata. Un bardo comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 (chiamati anche trucchetti) scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, il bardo guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella: "Incantesimi conosciuti dal bardo". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dal bardo non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella: "Incantesimi conosciuti dal bardo" sono fissi.)

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da bardo ulteriori (8°, 11°, e così via), un bardo può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, il bardo "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimo da bardo che il bardo è in grado di lanciare. Un bardo può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello. Come menzionato sopra, un bardo non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

**Compagno animale (Str):** Un bardo druidico può iniziare a giocare con un compagno animale selezionato dalla lista seguente: aquila, cammello, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, pony, serpente (vipera Piccola o Media), tasso o topo crudele. Se la campagna è ambientata interamente o parzialmente in un ambiente acquatico, si possono aggiungere le seguenti creature come opzioni nella lista del bardo druidico: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il bardo druidico nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Un compagno del bardo druidico di 1° livello è assolutamente tipico per la sua specie, a parte per quanto riportato di seguito. Man mano che il bardo druidico sale di livello, i poteri dell'animale aumentano come indicato sulla tabella.

Se il bardo druidico libera il suo compagno dal servizio, può prenderne uno nuovo con una cerimonia che richiede 24 ore ininterrotte di preghiera. Questa cerimonia può anche servire per sostituire un compagno animale deceduto.

Un bardo druidico di 4° livello o superiore può scegliere da liste alternative di animali. Se dovesse selezionare un compagno animale da una di queste liste alternative, la creatura guadagnerebbe capacità come se il livello del personaggio del bardo druidico fosse inferiore di quanto realmente non sia. Sottrarre il valore indicato nell'intestazione della lista appropriata dal livello del personaggio del bardo druidico e confrontare il risultato con la voce del livello del druido sulla tabella nel riquadro per determinare i poteri del compagno animale. (Se questa modifica riducesse il livello del bardo druidico a 0 o meno, non potrebbe avere quell'animale come compagno).

**Empatia selvatica (Str):** Un bardo druidico può utilizzare il linguaggio corporeo, le vocalizzazioni e il proprio comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale. Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona. Il druido tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da druido e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre un animale selvatico è solitamente maldisposto.

Per utilizzare empatia selvatica, il bardo druidico e l'animale devono essere in grado di studiarsi reciprocamente, il che significa essere entro 9 metri l'uno dall'altro in normali condizioni di visibilità. Generalmente, occorre 1 minuto per influenzare un animale in questo modo ma, come per influenzare le persone, potrebbe essere necessario un periodo più lungo o più breve.

Un bardo druidico può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2, ma con una penalità di -4 alla prova.

**Musica bardica:** Una volta al giorno per livello da bardo, un bardo può usare le sue canzoni e poesie per produrre effetti magici su coloro che lo circondano (generalmente includendo se stesso, se lo desidera). Sebbene queste capacità ricadano sotto la categoria della musica bardica e le descrizioni facciano riferimento al canto e a strumenti musicali suonati, tutte queste capacità possono essere attivate anche recitando poesie, cantando poemi lirici, intonando melodie (la-la-la e così via), fischiando, suonando uno strumento con o senza accompagnamento vocale. Ogni capacità richiede sia un livello minimo da bardo che un numero minimo di gradi nell'abilità Intrattenere per avere efficacia; se un bardo non possiede il numero di gradi richiesto in almeno un'abilità di Intrattenere, non guadagna la capacità di musica bardica finché non raggiunge i gradi necessari.

Attivare un effetto di musica bardica è un'azione standard. Alcune capacità di musica bardica richiedono concentrazione, che significa che il bardo deve utilizzare un'azione standard ad ogni round per mantenere la capacità. Anche quando utilizzare musica bardica non richiede concentrazione, un bardo non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici con parola di comando (come le bacchette). Proprio come per lanciare un incantesimo con una componente verbale, un bardo sordo ha una probabilità del 20% di fallire con la musica bardica. Se fallisce, il tentativo conta lo stesso nel suo limite giornaliero.

**Controcanto (Sop):** Un bardo con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono (ma non incantesimi che hanno solamente componenti verbali). Ogni round del controcanto il bardo effettua una prova di Intrattenere. Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal bardo (incluso lo stesso bardo), condizionata da un attacco magico dipendente da linguaggio o sonoro può usare la prova di Intrattenere del bardo al posto del tiro salvezza se, dopo aver effettuato il tiro

salvezza, la prova di Intrattenere è risultata superiore. Se una creatura all'interno del raggio del controcanto è già sotto l'effetto di un attacco magico dipendente dal linguaggio o sonoro non istantaneo, essa guadagna un altro tiro salvezza contro l'effetto ad ogni round in cui ascolta il controcanto, ma deve utilizzare il risultato della prova di Intrattenere del bardo come tiro salvezza. Il controcanto non ha efficacia contro effetti che non permettono tiri salvezza. Il bardo può mantenere il controcanto per 10 round.

*Affascinare (Mag):* Un bardo con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per affascinare una o più creature. Per essere affascinata, ogni creatura deve trovarsi entro 27 metri, essere in grado di vedere e sentire il bardo e deve prestargli attenzione. Anche il bardo deve essere in grado di vedere la creatura. La distrazione di un combattimento vicino o di altri pericoli impedisce che la capacità funzioni. Per ogni tre livelli ottenuti dal bardo oltre il 1°, egli può colpire una creatura addizionale con un singolo utilizzo di questa capacità (due al 4° livello, tre al 7° livello, e così via).

Per utilizzare questa capacità, un bardo deve effettuare una prova di Intrattenere. Il risultato della sua prova è la CD per il tiro salvezza sulla Volontà di ogni creatura influenzata per negare l'effetto. Se il tiro salvezza di una creatura riesce, il bardo non può tentare di affascinare di nuovo quella creatura per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura si siede tranquillamente e ascolta la canzone, senza effettuare nessun'altra azione, per tutto il tempo in cui il bardo continua a suonare concentrandosi (fino ad un massimo di 1 round per livello del bardo). Mentre è affascinata, una creatura subisce una penalità di -4 sulle prove di abilità effettuate come reazioni, come le prove di Ascoltare e Osservare.

Qualsiasi minaccia potenziale, come un alleato del bardo che si avvicina alla creatura affascinata, costringe il bardo ad effettuare una nuova prova di Intrattenere e consente alla creatura un nuovo tiro salvezza con una CD pari al risultato della nuova prova di Intrattenere.

Qualsiasi minaccia evidente, come estrarre un'arma, lanciare un incantesimo, puntare un'arma a distanza al bersaglio, spezza automaticamente l'effetto. *Affascinare* è una capacità di ammaliamento (compulsione) che influenza la mente.

*Suggestione (Mag):* Un bardo di 6° livello o superiore con 9 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può imporre una suggestione (come l'incantesimo) ad una creatura che abbia già affascinato (vedi sopra). Utilizzare questa capacità non spezza la concentrazione del bardo per l'effetto di *affascinare*, né consente un secondo tiro salvezza contro l'effetto di *affascinare*.

Imporre la *suggestione* non conta per il limite giornaliero del bardo di esecuzioni di musica bardica. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello da bardo + modificatore di Car del bardo) nega l'effetto. Questa capacità influenza solo una creatura singola (ma vedi *suggestione di massa*, sotto). *Suggestione* è una capacità di ammaliamento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio.

*Canto di libertà (Mag):* Un bardo di 12° livello o superiore con 15 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per creare un effetto equivalente dell'incantesimo *spezzare incantamento* (livello dell'incantatore pari al livello del bardo). Utilizzare questa capacità richiede 1 minuto di musica e concentrazione ininterrotta, e funziona su un singolo bersaglio presente entro 9 metri. Un bardo non può utilizzare *canto di libertà* su se stesso.

*Suggestione di massa (Mag):* Questa capacità funziona come *suggestione*, descritta sopra, tranne che un bardo di 18° livello o superiore con 21 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può imporre la suggestione simultaneamente a qualsiasi numero di creature che egli abbia già affascinato (vedi sopra). *Suggestione* è una capacità di ammaliamento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio.

**Senso della natura (Str):** Un bardo druidico ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

**Resistenza al richiamo della natura (Str):** A partire dal 4° livello, un bardo druidico guadagna un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

## **Ex-Bardi**

Un bardo che diventa di allineamento legale non può continuare a salire di livello come bardo, anche se mantiene tutte le sue capacità.