

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

# SAGGIO BARDICO

**Allineamento:** Neutrale buono, neutrale o neutrale caotico.

**Dado Vita:** d6.

## Abilità di classe

Le abilità di classe del saggio bardico (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), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), 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), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int).

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

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

**Tabella: Saggio bardico**

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°		
					Analfabetismo, musica bardica, conoscenze bardiche, contro canto, <i>affascinare</i> , ispirare coraggio +1									
1°	+0	+0	+0	+2		2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3		3	0	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+1	+3	Ispirare competenza	3	1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+1	+1	+4		3	3	1	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+2	+2	+5	<i>Suggestione</i>	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+2	+2	+5		3	3	2	0	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+2	+2	+6	Ispirare coraggio +2	3	3	3	1	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+3	+3	+6	Ispirare grandezza	3	3	3	2	—	—	—	—	—
10°	+7/+2	+3	+3	+7		3	3	3	2	0	—	—	—	—
11°	+8/+3	+3	+3	+7		3	3	3	3	1	—	—	—	—
12°	+9/+4	+4	+4	+8	<i>Canto di liberà</i>	3	3	3	3	2	—	—	—	—
13°	+9/+4	+4	+4	+8		3	3	3	3	2	0	—	—	—
14°	+10/+5	+4	+4	+9	Ispirare coraggio +3	4	3	3	3	3	1	—	—	—
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Ispirare eroismo	4	4	3	3	3	2	—	—	—
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10		4	4	4	3	3	2	0	—	—
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10		4	4	4	4	3	3	1	—	—
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11	<i>Suggestione di massa</i>	4	4	4	4	4	3	2	—	—
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	3	—	—
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Ispirare coraggio +4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

**Tabella: Incantesimi da saggio bardico conosciuti**

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

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

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del saggio bardico.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Un saggio bardico è competente nell'uso di tutte le armi semplici, più arco corto, frusta, manganello, spada corta, spada lunga e stocco. I saggi bardici sono competenti nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre). Un saggio bardico può lanciare incantesimi da saggio bardico mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, un saggio bardico 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 saggio bardico multiclasse incorre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani ricevute dalle altre classi.

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

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

Come gli altri incantatori, un saggio bardico 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: "Saggio bardico". In aggiunta, il saggio bardico ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma. Quando la Tabella: "Saggio bardico" indica che il saggio bardico 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.

In aggiunta al normale numero di incantesimi conosciuti, un saggio bardico conosce un incantesimo di divinazione di ciascun livello di cui è in grado di lanciare incantesimi. Il numero di incantesimi al giorno del saggio bardico tuttavia non cambia.

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

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da saggio bardico ulteriori (8°, 11°, e così via), un saggio bardico può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, il saggio bardico "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 saggio bardico che il saggio bardico è in grado di lanciare. Un saggio bardico 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 saggio bardico 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.

**Conoscenze bardiche:** Un saggio bardico può effettuare una prova speciale di conoscenze bardiche con un bonus pari al suo livello da saggio bardico + il suo modificatore di Intelligenza + 2 per vedere se conosce qualche informazione rilevante sui nobili locali, su oggetti leggendari o su località degne di interesse. (Se il saggio bardico ha 5 o più gradi in Conoscenze (storia), ottiene un bonus di +2 su questa prova).

Una prova di conoscenze bardiche effettuata con successo non rivela i poteri di un oggetto magico, ma suggerisce il suo funzionamento generale.

Il saggio bardico non può prendere 10 o prendere 20 in questa prova; questo tipo di nozione è essenzialmente casuale.

### CD Tipo di conoscenza

- 10 Conoscenza comune, saputa da almeno una minoranza notevole della popolazione locale.
- 20 Conoscenza non comune, ma accessibile, saputa solo da poche persone della zona.
- 25 Conoscenza oscura, saputa da pochi e difficile da reperire.
- 30 Conoscenza estremamente oscura, saputa da pochissimi, possibilmente dimenticata dai molti che una volta la ricordavano, possibilmente saputa solo da quanti non ne capiscono il significato.

**Musica bardica:** Una volta al giorno per livello da saggio bardico, un saggio bardico 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 saggio bardico che un numero minimo di gradi nell'abilità Intrattenere per avere efficacia; se un saggio bardico 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 saggio bardico deve utilizzare un'azione standard ad ogni round per mantenere la capacità. Anche quando utilizzare musica bardica non richiede concentrazione, un saggio bardico 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 saggio bardico 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 saggio bardico 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 saggio bardico effettua una prova di Intrattenere. Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal saggio bardico (incluso lo stesso saggio bardico), condizionata da un attacco magico dipendente da linguaggio o sonoro può usare la prova di Intrattenere del saggio bardico 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 saggio bardico come tiro salvezza. Il controcanto non ha efficacia contro effetti che non permettono tiri salvezza. Il saggio bardico può mantenere il controcanto per 10 round.

**Affascinare (Mag):** Un saggio bardico 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 saggio bardico e deve prestargli attenzione. Anche il saggio bardico 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 saggio bardico 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 saggio bardico 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 saggio bardico 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 saggio bardico continua a suonare concentrandosi (fino ad un massimo di 1 round per livello del saggio bardico). 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 saggio bardico che si avvicina alla creatura affascinata, costringe il saggio bardico 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 ammalimento (compulsione) che influenza la mente.

**Inspirare coraggio (Sop):** Un saggio bardico con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare canzoni o poesie per ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso), sostenendoli contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Perché abbia effetto, un alleato deve essere in grado di ascoltare il saggio bardico. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del saggio bardico e per 3 round successivi. Un alleato influenzato riceve un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni. All'8° livello, e ogni sei livelli da saggio bardico ulteriori, questo bonus aumenta di 1 (+2 all'8°, +3 al 14°, e +4 al 20°). *Inspirare coraggio* è una capacità di influenza mentale.

**Inspirare competenza (Sop):** Un saggio bardico di 3° livello o superiore con 6 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per aiutare un alleato a eseguire un compito. L'alleato deve trovarsi entro 9 metri ed essere in grado di vedere e sentire il saggio bardico. Anche il saggio bardico deve essere in grado di vedere l'alleato.

L'alleato ottiene un bonus di competenza +2 alle sue prove di abilità con un'abilità particolare per tutto il tempo in cui continua ad ascoltare la musica del saggio bardico. Alcuni usi di questa capacità non sono fattibili. L'effetto dura finché il saggio bardico si concentra, fino ad un massimo di 2 minuti. Un saggio bardico non può ispirare competenza su se stesso. *Inspirare competenza* è una capacità di influenza mentale.

**Suggestione (Mag):** Un saggio bardico 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 saggio bardico 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 saggio bardico di esecuzioni di musica bardica. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello da saggio bardico + modificatore di Car del saggio bardico) nega l'effetto. Questa capacità influenza solo una creatura singola (ma vedi *suggestione di massa*, sotto). *Suggestione* è una capacità di ammalimento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio.

**Inspirare grandezza (Sop):** Un saggio bardico di 9° livello o superiore con 12 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per ispirare grandezza su se stesso o su un singolo alleato consenziente entro 9 metri, fornendo capacità extra in combattimento. Per ogni tre livelli che il saggio bardico raggiunge dal 9° in poi, può ispirare grandezza su un alleato addizionale con un singolo utilizzo di questa capacità (due al 12° livello, tre al 15°, quattro al 18°). Per ispirare grandezza il saggio bardico deve cantare e l'alleato deve essere in grado di ascoltarlo. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del saggio bardico e per 3 round successivi. Una creatura ispirata con grandezza guadagna 2 Dadi Vita bonus (d10), il corrispondente numero di punti ferita temporanei (applicare il modificatore di Costituzione del bersaglio, se presente, a questi Dadi Vita bonus), un bonus di competenza +2 al tiro per colpire, un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra. I Dadi Vita bonus contano come Dadi Vita regolari per determinare effetti di incantesimi come sonno. *Inspirare grandezza* è una capacità di influenza mentale.

**Canto di libertà (Mag):** Un saggio bardico 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 saggio bardico). Utilizzare questa capacità richiede 1 minuto di musica e concentrazione ininterrotta, e funziona su un singolo bersaglio presente entro 9 metri. Un saggio bardico non può utilizzare *canto di libertà* su se stesso.

**Inspirare eroismo:** Un saggio bardico di 15° livello o superiore con 18 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per ispirare eroismo su se stesso o su un singolo alleato consenziente presente entro 9 metri, consentendo a quella creatura di combattere strenuamente contro qualsiasi avversità. Per ogni tre livelli che il saggio bardico raggiunge dal 15° in poi, può ispirare eroismo su un alleato addizionale. Per ispirare eroismo il saggio bardico deve cantare e l'alleato deve essere in grado di ascoltarlo per un round completo. Una creatura così ispirata guadagna un bonus morale di +4 ai tiri salvezza e un bonus di schivare +4 alla CA. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del saggio bardico e per 3 round successivi. *Inspirare eroismo* è una capacità di influenza mentale.

**Suggestione di massa (Mag):** Questa capacità funziona come *suggestione*, descritta sopra, tranne che un saggio bardico 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 ammalimento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio.

## Ex-Saggi bardici

Un saggio bardico che diventa legale o caotico non può continuare a salire di livello come saggio bardico, anche se mantiene tutte le sue capacità.