

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

BARDO SELVAGGIO

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del bardo selvaggio (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: Bardo selvaggio

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

Tabella: Incantesimi da bardo selvaggio conosciuti

Livello	Incantesimi conosciuti						
	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	4	—	—	—	—	—	—
2°	5	2 ¹	—	—	—	—	—
3°	6	3	—	—	—	—	—
4°	6	3	2 ¹	—	—	—	—
5°	6	4	3	—	—	—	—
6°	6	4	3	—	—	—	—
7°	6	4	4	2 ¹	—	—	—
8°	6	4	4	3	—	—	—
9°	6	4	4	3	—	—	—
10°	6	4	4	4	2 ¹	—	—
11°	6	4	4	4	3	—	—
12°	6	4	4	4	3	—	—
13°	6	4	4	4	4	2 ¹	—
14°	6	4	4	4	4	3	—
15°	6	4	4	4	4	3	—
16°	6	5	4	4	4	4	2 ¹
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

¹ A patto che il bardo selvaggio abbia Carisma sufficiente per avere un incantesimo bonus di questo livello.

Privilegi di classe

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

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

Analfabetismo: I bardi selvaggi non sanno né leggere né scrivere. Un bardo selvaggio può spendere 2 punti abilità per ottenere la capacità di leggere e scrivere qualsiasi linguaggio che sia in grado di parlare. Un bardo selvaggio che acquisisce un livello in qualsiasi altra classe (che non abbia anch'essa analfabetismo come privilegio di classe) impara automaticamente a leggere e scrivere. Qualsiasi altro personaggio che acquisisce un livello nella classe del bardo selvaggio non perde la sua capacità di leggere e scrivere. Un bardo selvaggio analfabeta non può usare o scrivere pergamene.

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

Per imparare o lanciare un incantesimo, un bardo selvaggio 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 selvaggio è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del bardo selvaggio.

Come gli altri incantatori, un bardo selvaggio 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 selvaggio". In aggiunta, il bardo selvaggio ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma. Quando la Tabella: "Bardo selvaggio" indica che il bardo selvaggio 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 selvaggio è estremamente limitata. Un bardo selvaggio comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 (chiamati anche trucchetti) scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, il bardo selvaggio guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella: "Incantesimi conosciuti dal bardo selvaggio". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dal bardo selvaggio non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella: "Incantesimi conosciuti dal bardo selvaggio" sono fissi.)

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da bardo selvaggio ulteriori (8°, 11°, e così via), un bardo selvaggio può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, il bardo selvaggio "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 selvaggio che il bardo selvaggio è in grado di lanciare. Un bardo selvaggio 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 selvaggio 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 bardo selvaggio può effettuare una prova speciale di conoscenze bardiche con un bonus pari al suo livello da bardo selvaggio + il suo modificatore di Intelligenza per vedere se conosce qualche informazione rilevante sui nobili locali, su oggetti leggendari o su località degne di interesse. (Se il bardo selvaggio 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 bardo selvaggio 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 bardo selvaggio, un bardo selvaggio 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 selvaggio che un numero minimo di gradi nell'abilità Intrattenere per avere efficacia; se un bardo selvaggio 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 selvaggio deve utilizzare un'azione standard ad ogni round per mantenere la capacità. Anche quando utilizzare musica bardica non richiede concentrazione, un bardo selvaggio 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 selvaggio 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 selvaggio 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 selvaggio effettua una prova di Intrattenere. Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal bardo selvaggio (incluso lo stesso bardo selvaggio), condizionata da un attacco magico dipendente da linguaggio o sonoro può usare la prova di Intrattenere del bardo selvaggio 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 selvaggio come tiro salvezza. Il controcanto non ha efficacia contro effetti che non permettono tiri salvezza. Il bardo selvaggio può mantenere il controcanto per 10 round.

Affascinare (Mag): Un bardo selvaggio 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 selvaggio e deve prestargli attenzione. Anche il bardo selvaggio 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 selvaggio 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 selvaggio 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 selvaggio 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 selvaggio continua a suonare concentrandosi (fino ad un massimo di 1 round per livello del bardo selvaggio). 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 selvaggio che si avvicina alla creatura affascinata, costringe il bardo selvaggio 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.

Ispirare coraggio (Sop): Un bardo selvaggio 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 bardo selvaggio. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del bardo selvaggio e per 5 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 bardo selvaggio ulteriori, questo bonus aumenta di 1 (+2 all'8°, +3 al 14°, e +4 al 20°). *Ispirare coraggio* è una capacità di influenza mentale.

Ispirare competenza (Sop): Un bardo selvaggio 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 bardo selvaggio. Anche il bardo selvaggio 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 bardo selvaggio. Alcuni usi di questa capacità non sono fattibili. L'effetto dura finché il bardo selvaggio si concentra, fino ad un massimo di 2 minuti. Un bardo selvaggio non può ispirare competenza su se stesso. *Ispirare competenza* è una capacità di influenza mentale.

Suggestione (Mag): Un bardo selvaggio 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 selvaggio 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 selvaggio di esecuzioni di musica bardica. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello da bardo selvaggio + modificatore di Car del bardo selvaggio) 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.

Ispirare grandezza (Sop): Un bardo selvaggio 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 bardo selvaggio 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 bardo selvaggio 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 bardo selvaggio e per 5 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. *Ispirare grandezza* è una capacità di influenza mentale.

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

Ispirare eroismo: Un bardo selvaggio 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 bardo selvaggio raggiunge dal 15° in poi, può ispirare eroismo su un alleato addizionale. Per ispirare eroismo il bardo selvaggio 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 bardo selvaggio e per 5 round successivi. *Ispirare eroismo* è una capacità di influenza mentale.

Suggestione di massa (Mag): Questa capacità funziona come *suggestione*, descritta sopra, tranne che un bardo selvaggio 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-Bardi selvaggi

Un bardo selvaggio che perde l'allineamento caotico non può continuare a salire di livello come bardo selvaggio, anche se mantiene tutte le sue capacità.