



MENESTRELLO

Sei un musicista vagabondo, un cantastorie, conosci mille leggende e sei un esperto cantante, attore e suonatore. Non sei un maestro dello scontro, ma conosci tanti trucchi di persuasione e dei Canti magici, che potranno essere utili a te e ai tuoi compagni dentro e fuori i Combattimenti. Sei inoltre molto abile a persuadere e raggirare la gente, grazie al tuo carisma e alle tue abilità di intrattenitore.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	6	7	7	5	1D-2	Virtuosismo/Canto Magico 1
2	250	7	8	8	10	1D-1	Cultura Eccelsa
3	500	7	8	8	15	1D	Canto Magico 2
4	750	7	8	8	20	1D+1	Performance/Destrezza 1
5	1000	7	8	8	25	1D+2	Canto Magico 3
6	1250	7	8	8	30	1D+3	Velocità di Pensiero 1
7	1500	7	8	8	35	2D+1	Canto Magico 4
8	1750	7	8	9	40	2D+2	Tecnica dell'Arco
9	2000	8	8	9	45	2D+3	
10	2250	8	9	9	50	3D	Destrezza 2
11	2500	8	9	9	55	3D+1	
12	2750	8	9	9	60	3D+2	Velocità di Pensiero 2
13	3000	8	9	9	65	3D+3	
14	3250	8	9	10	70	4D	
15	3500	8	9	10	75	4D+1	
16	3750	9	10	10	80	4D+2	Destrezza 3
17	4000	9	10	10	85	4D+3	
18	4250	9	10	10	90	5D	
19	4500	9	10	10	95	5D+1	
20	5000	9	10	10	100	5D+2	Velocità di Pensiero 3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada; dall'ottavo Livello 1 Spada, 1 Arco e 1 Faretra con 6 Frecce.
- 1 Corpetto di cuoio rinforzato (Protezione 2).
- 1 Strumento musicale
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Virtuosismo: hai affinato con il tempo speciali qualità di musicista e ventriloquo. Sei in grado di utilizzare virtuosamente molti strumenti musicali per intrattenere, distrarre o affascinare le folle e perfino gli ascoltatori più esigenti. Sei inoltre capace ormai di utilizzare il ventriloquio per imitare voci e perfino suoni (come l'ardere di un fuoco, il rumore di una porta che si apre, un cigolio, lo scoppiettare di un fuoco, versi di animali). Puoi usare queste abilità comunemente, ma potrebbero essere necessari delle Prove di Prontezza per le situazioni più difficoltose.

Canto Magico: il Menestrello conosce una serie di canzoni e ballate ad effetto straordinario (“magico”) che può usare anche in combattimento come Azioni di *Canto*. Per effettuare un Canto dal proprio Repertorio, il Menestrello deve possedere 1 Strumento musicale qualsiasi e usarlo con entrambe le mani e la voce, risultando per tutto il tempo “disarmato” e incapace di parlare o fare altro. Ogni Canto, per funzionare, deve poter essere udito dal bersaglio, il quale deve anche trovarsi entro una distanza pari in Caselle al valore di Intelligenza del Menestrello e possedere una mente adatta a subirne gli effetti (Umani, Animali, Geni, Fatati, Divini e Demoni). Il Canto non è un Incantesimo ma un effetto straordinario e non va “Richiamato alla mente”.

Il Canto magico inizia ad agire il Turno successivo a quello in cui il Menestrello lo comincia (a meno che non sia scritto diversamente) e ha effetto solo finché il Menestrello lo continua ad eseguire. Un Menestrello che interrompa l'azione di Canto, parli, usi le mani altrimenti, inizi un altro Canto o venga attaccato o disturbato da qualcosa, perde la concentrazione necessaria e il Canto smette di avere effetto. Tutti i Canti effettuati durante uno Scontro o in altre situazioni di concitazione o difficoltà prevedono che il Menestrello superi una Prova di Prontezza per eseguirli correttamente e possono prevedere una Prova di Intelligenza da parte dei bersagli per tentare di resistervi. Mentre Canta, il Menestrello non può muoversi ma può indossare qualsiasi tipo di Armatura. Inoltre il Canto può essere udito anche da eventuali avversari non soggetti al suo effetto e richiamare la loro attenzione.

Il Menestrello impara ad eseguire correttamente i Canti man mano che cresce di Livello.

Cultura Eccelsa: i tuoi lunghi studi su ballate, opere epiche e antiche liriche ti hanno reso un profondo conoscitore di giochi, costumi, usanze, dicerie, storia, retorica, diplomazia, recitazione, araldica e leggende: puoi godere di un bonus di +2 alle Prove di Conoscenze di Leggende, Araldica e Bassifondi, Ascoltare e origliare, Distrarre, Corrompere, Persuadere, Imbrogliare e Camuffarsi, Trattare coi mercanti. Inoltre conosci 4 Lingue a tua scelta.

Performance: Quando ti trovi in locande, taverne o affini non pagherai mai per dormire o mangiare: ti si esibirai in uno spettacolo improvvisato ottenendo la simpatia di tutti. Inoltre, grazie alla tua arte, per ogni 1 ora che “occupi” cercando di far soldi in un centro abitato di grandezza sufficiente, puoi guadagnare automaticamente 1 Pezzo d'Oro. Questo Talento può essere usato in situazioni non ostili.

Destrezza: quando un avversario ti assalta o ti attacca a contatto deve lanciare 2D+1 invece dei soliti 2D, o 3D+1 in caso tu ti stia difendendo. Al Livello 10 questo bonus diventa 2D+2 (o 3D+2 se ti stai difendendo) e al Livello 16 diventa 3D (o 4D se ti stai difendendo).

Velocità di pensiero: 1 volta per Combattimento sei in grado di effettuare una seconda azione alla fine di un Round, dopo che ogni combattente (te compreso) ha già fatto la propria mossa regolare.

Al Livello 6 l'azione può essere solo di *movimento* (senza attacco), *ritirata* o *difesa*.

Al Livello 12 a queste azioni si aggiungono anche quelle di *manovra*, *canto* e *tiro*.

Al Livello 20 a tutte queste azioni si aggiungono anche quelle di *attacco* e *assalto*.

Tecnica dell'Arco: il valore dimostrato nelle prime avventure ti consente di completare l'addestramento come arciere. Puoi usare l'Arco come Arma a distanza. Per usare l'Arco devi possedere l'Arco e almeno 1 Freccia ed effettuare una azione di *tiro* al tuo turno di combattimento, secondo le regole specifiche di queste Armi.

REPERTORIO DEL MENESTRELLO

RIME RIVELATRICI (Canto Magico, si apprende al Livello 1)

Questo motivetto mormorato a mezza voce informa il Menestrello di quando vi sia una qualche magia attiva nei dintorni. Il Menestrello non deve effettuare la Prova di Prontezza, ma deve ripetere le rime per 10 minuti prima di entrare in consonanza con l'ambiente, avvertendo, finché prosegue a rimeggiare, la presenza di tutti gli elementi soprannaturali presenti attorno a lui, in un raggio pari, in Caselle, al proprio valore di Intelligenza. Non sempre è in grado di comprendere i dettagli o se vi siano effetti maligni o benigni. Può riconoscere gli effetti e la natura di Oggetti magici, Pozioni e Pergamene. Il Narratore dovrebbe usare questo effetto per dargli indicazioni, ma non risolvergli tutti i problemi.

SARABANDA DEL TORMENTO (Canto Magico, si apprende al Livello 1)

Quando inizia questa folleggiante esecuzione, il Menestrello sceglie 1 avversario come bersaglio e inizia a suonare. Dal Turno successivo, se il Canto riesce e il bersaglio fallisce una Prova di Intelligenza, questi dovrà *attaccare*, *assaltare* o *tirare* usando 1D in più del normale (ovvero lanciando 3D invece di 2D) finché dura il Canto.

SALTARELLO DELLO SCUDO (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 1)

Se riesce, questa ballata disturbante permette al Menestrello di infliggere un malus di 1D+1 a tutti gli avversari che cercano di colpirlo con *attacchi*, *assalti*, *tiri* e *lanci* di Incantesimi Distruttivi. Gli avversari non possono effettuare Prove di Intelligenza per evitare questi effetti.

CANZONE DELL'EROE (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 3)

Questo brano tratto da epiche gesta infonde coraggio e ardore guerriero. Se l'esecuzione riesce, il brano conferisce un bonus alla Prodezza di +1 al Menestrello e ai suoi alleati.

BALLATA DEL TITANO (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 3)

Questa furibonda canzone di guerra infonde forza nei cuori degli alleati. Se l'esecuzione riesce, il brano conferisce un bonus all'Impatto di +1D al Menestrello e ai suoi alleati.

STORNELLO DELLO SCHERNO (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 5)

Se il Canto riesce, tutti gli Incantatori avversari nelle vicinanze divengono bersaglio di lazzi, sberleffi e frasi canzonatorie che li distruggono, infliggendo loro un malus di 1 al *Lancio* di qualsiasi Incantesimo. Gli avversari non possono effettuare Prove di Intelligenza per evitare questi effetti.

CANZONATURA (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 5)

Se il Canto riesce, tutti gli avversari vicini divengono bersaglio di lazzi, sberleffi e frasi canzonatorie che li distruggono, infliggendo loro un malus di 1 ad *assalti*, *tiri* e *attacchi*. Gli avversari non possono effettuare Prove di Intelligenza per evitare questi effetti.

SERENATA PERTURBANTE (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 7)

Quando inizia questa ipnotica sinfonia, il Menestrello sceglie 1 avversario come bersaglio e inizia a suonare. Dal Turno successivo, se il Canto riesce, il bersaglio rimane fermo, confuso e imbambolato finché non viene colpito, l'effetto del Canto finisce o supera una Prova di Intelligenza (il bersaglio deve effettuare una Prova di intelligenza ad ogni proprio turno per dissipare gli effetti della Serenata). Finché dura l'effetto di questo Canto, il bersaglio è sveglio ma non può agire in alcun modo.

NINNA NANNA DEI FOLLETTI (Repertorio portentoso, si apprende al Livello 7)

Quando inizia questa sonnolenta carola, il Menestrello sceglie 1 avversario come bersaglio e inizia a suonare. Dal Turno successivo, se il Canto riesce e il bersaglio fallisce una Prova di Intelligenza, si addormenta per svegliarsi solo dopo circa 1 Ora (a meno che non venga colpito). Creature diverse da quelle Umane subiscono l'effetto solo per circa 1 Minuto.