

Menestrello

Il narratore e intrattenitore vagabondo è una figura comune nell'universo dei Mondi Conosciuti. Spesso sono proprio costoro a portare novità in posti sperduti, dove la tecnologia non arriva, e a tenere in contatto le comunità divise su mondi ostili. La sua musica e spettacoli ispirano i suoi amici a grandi imprese eroiche, e la sua capacità di attirare l'attenzione della folla, lo rende un utile diversivo in numerose occasioni.

Avventure: I menestrelli sono girovaghi per definizione. Essi vagano di luogo in luogo alla ricerca di nuove informazioni, su cui basare le proprie storie e creare nuove opere: è lo spirito di ricerca che li muove e li spinge ad andare oltre i confini imposti dalla società, in lande pericolose e addirittura ad affrontare le Strade Notturne, le vie su cui la luce del Pancreatore non risplende. Spesso sono al fianco di Cavalieri Erranti diretti nei mondi dello Spazio Barbarico, e li accompagnano alla ricerca di nuovi Mondi Perduti.

Peculiarità: I menestrelli sono discreti combattenti, ma la loro maggiore capacità sta nel sapersela cavare in quasi tutte le situazioni sociali. I menestrelli cercano il pubblico, ma sono anche affidabili quando c'è da agire di sotterfugio e astuzia.

Background: I menestrelli sono generalmente uomini liberi: alcuni di loro sono addirittura confederati, appartenenti a gilde come i Carnascialeschi o la Mascherata, o altre gilde che si occupano dell'intrattenimento come loro primaria attività.

Razze: Gli umani sono i menestrelli più apprezzati, ma in quasi tutte le culture esistono forme di cantori e narratori che hanno il proprio ruolo nella società: gli Obun e gli Ukar hanno le proprie forme di musica e canto, e sono ricercati come portatori di esotismo alle corti dei nobili. Un menestrello Vorox è sicuramente una vista impressionante.

Allineamento: I menestrelli rifuggono da qualsiasi limitazione: amano vivere liberi e cercano il più possibile di essere indipendenti, anche quando non sono soggetti. I menestrelli sono di qualsiasi allineamento, tranne legale.

Altre classi: I menestrelli sono preziosi collaboratori del seguito di qualsiasi nobile, sacerdote o confederato, e in generale chiunque abbia interesse a vedere promossa la propria persona. Sul campo di battaglia si rivelano un prezioso aiuto, poiché i loro canti di battaglia da vigore ai soldati e Frati Combattenti di cui sono al seguito.

Informazioni sulle regole di gioco

I menestrelli hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Carisma, Destrezza e Intelligenza sono importanti per molte delle abilità di classe del menestrello.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d8.

Denaro Iniziale: 1.000 fenici per livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un menestrello (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, tranne quelle scientifiche o occulte, prese individualmente) (Int), Decifrare Scritti (Int, abilità esclusiva), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Parlare Linguaggi, Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Svuotare Tasche (Des), Valutare (Int).

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe di un menestrello.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un menestrello è competente nell'uso di tutte le armi semplici. Inoltre il menestrello è competente con una delle seguenti armi: arco corto, arco corto composito, arco lungo, arco lungo composito, frusta, manganello, spada corta, spada lunga, stocco. I menestrelli sono competenti con tutte le armature leggere e medie e con gli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per le armature più pesanti della sintoseta si applicano alle abilità Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche. Anche le prove di Nuotare subiscono una penalità di -1 per ogni 2,25 kg di armatura o equipaggiamento trasportati.

Musica bardica: Una volta al giorno per livello, un menestrello può usare le sue canzoni e poesie per produrre effetti apparentemente magici su coloro che lo circondano. In base al grado che nell'abilità Intrattenere, può creare uno qualsiasi degli effetti sotto indicati. Come se lanciasse un incantesimo con componenti verbali, un menestrello sordo subisce una penalità del 20% di fallire nell'uso di queste capacità. Se fallisce, il tentativo conta lo stesso nel suo limite giornaliero.

Infondere coraggio: Un menestrello con 3 o più gradi nell'abilità Intrattenere può usare canzoni o poesie per infondere coraggio nei suoi alleati. Perché abbia effetto, un alleato deve sentire cantare il menestrello per un round completo. L'effetto dura per tutto il tempo in cui il menestrello canta e per 5 round dopo che il menestrello ha smesso di cantare (o per 5 round dopo che l'alleato non ha più potuto sentirlo). Mentre canta, il menestrello può combattere ma non può attivare poteri occulti, oggetti a compimento di incantesimo, o attivare oggetti con parole di comando. Gli alleati su cui ha effetto ricevono un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus al morale di +1 sul tiro per colpire e ai danni. Infondere coraggio è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Controcanto: Un menestrello con 3 o più gradi nell'abilità 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). Come per la capacità infondere coraggio, un menestrello può cantare, suonare o recitare un controcanto mentre compie altre azioni comuni, ma non azioni magiche. Ogni round del controcanto il menestrello effettua una prova di Intrattenere. Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal menestrello (incluso lo stesso menestrello) può usare la prova di Intrattenere del menestrello al posto del tiro salvezza, se, dopo aver effettuato il tiro salvezza, la prova di Intrattenere è risultata migliore. Il menestrello può mantenere il controcanto per 10 round. Il controcanto è una capacità soprannaturale.

Affascinare: Un menestrello con 3 o più gradi nell'abilità Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per affascinare una singola creatura. Per essere affascinata la creatura deve essere in grado di vedere e sentire il menestrello e trovarsi entro un raggio di 27 metri. Anche il menestrello deve vedere la creatura. La creatura deve essere in grado di prestare attenzione al menestrello. La distrazione di un combattimento vicino o di altri pericoli impedisce che la capacità funzioni. Il menestrello effettua una prova di Intrattenere e il bersaglio può negare l'effetto con un tiro salvezza sulla Volontà pari o superiore al risultato della prova. Se il tiro salvezza riesce, il menestrello non può tentare di affascinare di nuovo la creatura per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura si siede tranquillamente e ascolta la canzone per 1 round per livello del menestrello. Mentre è affascinata le prove di Ascoltare e Osservare della vittima subiscono una penalità di -4. Qualsiasi minaccia potenziale (come un alleato del menestrello che si muove alle spalle della creatura affascinata) consente alla creatura un secondo tiro salvezza contro una nuova prova di Intrattenere. Qualsiasi minaccia evidente, come lanciare un incantesimo, sguainare una spada o puntare una freccia, spezza automaticamente l'effetto.

Mentre affascina (o tenta di affascinare) una creatura, il menestrello deve concentrarsi come se lanciasse o mantenesse un incantesimo. Affascinare è una capacità magica di charme che influenza la mente.

Ispirare competenza: Un menestrello con 6 o più gradi nell'abilità Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per aiutare un alleato a eseguire un compito. L'alleato deve essere in grado di vedere e sentire il menestrello e trovarsi entro un raggio di 9 metri. Anche il menestrello deve vederlo. A seconda del tipo di compito intrapreso dall'alleato, il menestrello può usare la sua musica bardica per sollevare il morale dell'alleato, per aiutarlo a concentrarsi mentalmente o in qualsiasi altro modo. 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 menestrello. Il gamemaster può stabilire che alcuni usi di questa capacità non sono fattibili. Il menestrello può mantenere l'effetto per 2 minuti (tempo sufficiente perché l'alleato "prenda 20"). Ispirare competenza è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Suggestione: Un menestrello con 9 o più gradi nell'abilità Intrattenere può fare una *suggestione* (come l'incantesimo) ad una creatura che abbia già affascinato (vedi sopra). La *suggestione* non conta per il limite giornaliero del menestrello di esecuzioni di musica bardica (una volta al giorno per livello), ma conta la fascinazione. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13 + modificatore di Carisma del menestrello) nega l'effetto. La *suggestione* è una capacità magica di charme che influenza la mente.

Ispirare grandezza: Un menestrello con 12 o più gradi nell'abilità Intrattenere può usare le sue canzoni o poesie per ispirare grandezza in una creatura garantendole capacità extra in combattimento. Per ogni tre livelli che il menestrello raggiunge dal 9° in poi, può ispirare grandezza in una creatura addizionale. Per ispirare grandezza il menestrello deve cantare e la creatura deve ascoltare per un round intero, come per la capacità infondere coraggio. La creatura deve anche trovarsi entro un raggio di 9 metri. Una creatura in cui è ispirata grandezza guadagna Dadi Vita temporanei, bonus di attacco e bonus ai tiri salvezza per tutto il tempo in cui sente cantare il menestrello e per 5 round successivi (tutti questi bonus sono di competenza). Il beneficiario guadagna i seguenti incrementi:

- +2 Dadi Vita (d10, che attribuiscono punti ferita temporanei).
- Bonus di competenza +2 agli attacchi.
- Bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Occorre applicare il modificatore di Costituzione, se c'è, ad ogni Dado Vita bonus. Questi Dadi Vita extra contano come Dadi Vita regolari. Ispirare grandezza è una capacità soprannaturale di ammalimento che influenza la mente.

Navigato: Il menestrello acquisisce il talento Navigato al 1° livello.

Talento sociale bonus: Un menestrello riceve un talento sociale bonus al 4°, 8°, 16° e 20° livello. Questi talenti possono essere scelti solo tra quelli del gruppo sociale. (Nota: Questi talenti bonus sono in aggiunta ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe ottiene ogni tre livelli; un menestrello non è limitato ai talenti sociali quando sceglie quei talenti).

TABELLA: Menestrello

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Musica bardica, navigato
2°	+1	+0	+3	+3	
3°	+2	+1	+3	+3	
4°	+3	+1	+4	+4	Talento sociale bonus
5°	+3	+1	+4	+4	
6°	+4	+2	+5	+5	
7°	+5	+2	+5	+5	
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Talento sociale bonus
9°	+6/+1	+3	+6	+6	
10°	+7/+2	+3	+7	+7	
11°	+8/+3	+3	+7	+7	
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Talento sociale bonus
13°	+9/+4	+4	+8	+8	
14°	+10/+5	+4	+9	+9	
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Talento sociale bonus
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Talento sociale bonus

Ex-Menestrelli

Un menestrello che diventa di allineamento legale non può più avanzare in questa classe.