

## BARDO - CANTORE

### [Finale Canto]

Se si è utilizzato un **Canto** per almeno 30 secondi ed esso viene interrotto volontariamente (cioè non a causa di Effetti subiti o Sanguinamento), è possibile attivare un'abilità di **Fine Canto** senza formula.

-0-

### Conoscenze Bardiche [Conoscenza] - 2 PAB

Il Personaggio ha delle conoscenze sull'Arte e sull'Araldica. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa l'arte o casati presenti sul luogo del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Può servire in situazioni di gioco o di cartellini specifici.

### Canto di Massa [Passiva] - 4 PAB

**Requisiti:** Conoscenze Bardiche

**Costo aggiuntivo:** 1 PE

Al costo di 1 PE aggiuntivo è possibile aggiungere un bersaglio aggiuntivo quando si attiva un **Canto**.

### Doppio Canto [Passiva] - 6 PAB

**Requisiti:** Canto di Massa

Quando si attiva un **Canto** è possibile attivarne un secondo (pagando il costo in PE/PS necessario) a patto che i bersagli influenzati siano gli stessi.

### Canto del Pacifista [Canto] - 10 PAB

**Requisiti:** Canto degli Elementi Superiore, Canto dell'Onda Avanzato

**Costo:** 1PS e 2 PE

Il canto fornisce **RD 3** ed **Immunità agli Effetti di 1 Primo Cerchio** sul lanciatore.

Questo canto non è potenziabile con Canto di Massa.

### Canto degli Elementi [Canto] - 4 PAB

**Requisiti:** Conoscenze Bardiche

**Costo:** 1 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ❖ **RD 1 BURN**
- ❖ **RD 1 SILVER**
- ❖ **RD 1 ACID**

### Canto degli Elementi Avanzato [Canto] - 6 PAB

**Requisiti:** Canto degli Elementi

**Costo:** 2 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ❖ **RD 2 BURN**
- ❖ **RD 2 SILVER**
- ❖ **RD 2 ACID**

### Canto degli Elementi Superiore [Canto] - 8 PAB

**Requisiti:** Canto degli Elementi Avanzato

**Costo:** 3 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ❖ **RD 3 BURN**
- ❖ **RD 3 SILVER**
- ❖ **RD 3 ACID**

### **Canto del Leone {I} [Canto] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Conoscenze Bardiche*

**Costo:** 1 PE

Il canto fornisce **Immunità al FEAR 1** ad un bersaglio.

### **Canto del Leone Avanzato [Canto] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Canto del Leone*

**Costo:** 2 PE

Il canto fornisce **Immunità al FEAR 2** ad un bersaglio.

### **Canto del Riposo [Canto] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Canto della Mente Libera Superiore*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

Un bersaglio può decidere di riposare vicino al Cantore per 3 minuti senza agire in alcun modo. Il cantore non può essere uno dei bersagli di questo Canto.

Devono essere rispettate le seguenti condizioni sia per il Cantore che per i bersagli:

- Non bisogna essere bersagli di **Abilità** (escluso questo Canto), **Attacchi**, **Danni** o **Effetti**.
- Non bisogna Attaccare o usare Abilità.
- Il bersaglio deve fermarsi a riposare entro 3 metri dal Cantore e non può urlare (solo parlare a bassa voce).  
Il Cantore deve rimanere sul posto dove ha iniziato il canto (può avere un margine di qualche passo in modo che il bersaglio non esca dalla sua area).

Se il bersaglio non rispetta una delle condizioni descritte sopra non subisce gli effetti benefici del Canto.

Se le condizioni non sono rispettate dal Cantore il canto si interrompe senza alcun effetto.

Se si rispettano le condizioni dopo 3 minuti i Bersagli riacquistano le capacità (ed eventuali PE) come fosse finito un **Intervallo**. Il Canto a questo punto si interrompe.

Questa abilità può essere usata 1 volta ad intervallo del ~~Bardo~~ **Cantore** (quando eseguita con successo).

### **Canto dell'Armatura [Canto] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Canto dell'Orso Avanzato*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il canto fornisce **2 PA aggiuntivi** (se non possiede armatura fornisce 2 PA) ad un bersaglio.

### **Canto dell'Onda [Canto] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Conoscenze Bardiche*

**Costo:** 1 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ❖ **RD 1 HOLY**
- ❖ **RD 1 MAGIC**

### **Canto dell'Onda Avanzato [Canto] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Canto dell'Onda*

**Costo:** 2 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ❖ **RD 2 HOLY**
- ❖ **RD 2 MAGIC**

### **Canto dell'Orso [Canto] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Conoscenze Bardiche*

**Costo:** 1 PE

Il canto fornisce **Immunità al PAIN 1** ad un bersaglio.

### **Canto dell'Orso Avanzato [Canto] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Canto dell'Orso*

**Costo:** 2 PE

Il canto fornisce **Immunità al PAIN 2** ad un bersaglio.

### **Canto della Guerra [Canto] - 8 PAB**

*Requisiti: Canto del Leone Avanzato*

**Costo: 1 PS e 2 PE**

Il canto permette di **dichiarare DOUBLE con un'Arma in corpo a corpo** ad un bersaglio.

### **Canto della Mente Libera [Canto] - 4 PAB**

*Requisiti: Conoscenze Bardiche*

**Costo: 1 PE**

Il canto fornisce **Immunità a BERSERK 1** ad un bersaglio.

### **Canto della Mente Libera Avanzato [Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto della Mente Libera*

**Costo: 2 PE**

Il canto fornisce **Immunità a BERSERK 2** ad un bersaglio.

### **Canto della Mente Libera Superiore [Canto] - 8 PAB**

*Requisiti: Canto della Mente Libera Avanzato*

**Costo: 3 PE**

Il canto fornisce **Immunità a DOMINATION** ad un bersaglio.

### **Canto della Vita [Canto] - 8 PAB**

*Requisiti: Canto dell'Orso Avanzato, Canto del Leone Avanzato*

**Costo: 1 PS e 2 PE**

Il canto fornisce **2 PF extra** ad un bersaglio.

### **Canto della Sirena [Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto della Mente Libera*

**Costo: 3 PE + Vedi testo**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOMINATION "Seguimi finché Canto/Suono"**.

**Costa 1 PE ogni minuto aggiuntivo dopo il primo.**

### **Canto delle Arti [Canto] - 4 PAB**

*Requisiti: Conoscenze Bardiche*

**Costo: 2 PE**

Il canto riduce il tempo di utilizzo delle abilità Cerusico, Antitossina, Cerusico Esperto, le abilità da Fabbro, e la creazione di Unguenti/Pozioni/Bombe con Alchimia di 30 secondi ad un bersaglio.

### **Canto Immobilizzante [Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto della Mente Libera*

**Costo: 3 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP STUN "Finché Canto/Suono"**.

### **Canto Immobilizzante Avanzato [Canto] - 8 PAB**

*Requisiti: Canto Immobilizzante*

**Costo: 1 PS e 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP STUN 2 "Finché Canto/Suono"**.

### **Finale Acuto [Finale Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Acuto*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH**.

### **Finale Acuto Avanzato [Finale Canto] - 8 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Acuto Avanzato, Finale Acuto*

**Costo: 3 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOUBLE THROUGH**.

**Finale Confortante [Finale Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto dell'Orso, Canto del Leone*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio, che era affetto dal Canto, entro 10 metri la chiamata **HEALING 2**.

**Finale Purificante [Finale Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto della Mente Libera Avanzato*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **HEALING AURA**.

**Finale Riparante [Finale Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto dell'Orso Avanzato*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio, che era affetto dal Canto, entro 10 metri la chiamata **HEALING 2 PA**.

**Finale Ruggente [Finale Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto del Leone Avanzato*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **FEAR 1**.

**Finale Stordente [Finale Canto] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto Immobilizzante*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **STUN**.

**Sortilegio: Acuto [Attivo] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto degli Elementi*

**Costo: 2 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH**.

**Sortilegio: Acuto Avanzato [Attivo] - 8 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Acuto*

**Costo: 3 PE**

Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOUBLE THROUGH**.

**Sortilegio: Mimesi Mistica [Attivo] - 6 PAB**

*Requisiti: Canto degli Elementi Avanzato*

**Costo: leggi testo**

Il bardo può emulare l'effetto di un **Sortilegio {I}** (di primo cerchio) della lista Maghi, Guaritori, Bardi o Sacerdoti che abbia il Tag **[Duraturo]**, **[Intervallo]**, **[Giornaliero]** al **Costo originale del Sortilegio + 1PE**.

**Sortilegio: Mimesi Mistica Avanzato [Attivo] - 8 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Mimesi Mistica, Canto degli Elementi Superiore*

**Costo: leggi testo**

Il bardo può emulare l'effetto di un **Sortilegio {II}** (di secondo cerchio) della lista Maghi, Guaritori, Bardi o Sacerdoti che abbia il Tag **[Duraturo]**, **[Intervallo]**, **[Giornaliero]** al **Costo originale del Sortilegio + 1PE**.