

COLLEGIO BARDICO: COLLEGIO DEL METAL

V.2

Il Collegio del Metal è la casa dei bardi che rifiutano l'idea di tradizione. Invece di abbellire i loro canti con grazia e finezza, questi bardi tendono ad essere più ossessionati sul fatto che la loro musica sia il più rumorosa e violenta possibile. La loro magia penetra nel suono di qualsiasi strumento suonino, distortendo i suoni in modi unici.

Molti altri bardi non amano il Collegio del Metal, considerandolo privo di classe e una rovina per la reputazione di simpatia e fascino che i bardi coltivano da quando sono nati. Tuttavia, ci sono molti che idolatrano questi bardi sopra ogni altro collegio. Queste persone spesso considerano i bardi del Collegio del Metal come più onesti grazie al loro disprezzo per ciò che è considerato socialmente accettabile o popolare.

COMPETENZE BONUS

Quando il Bardo si unisce al Collegio del Metal al 3° livello, acquisisce competenza nell'abilità Intimidazione, nonché nelle armature medie, pesanti e nelle armi da guerra.

ASSALTO SONORO

Al 3° livello, il Bardo può amplificare se stesso con un potente assolo e intrecciare il rumore intorno a se in una cacofonia fisicamente stridente. Come azione bonus, può spendere un uso della sua Ispirazione Bardica per cambiare il tipo di danno dei suoi attacchi in danni da tuono per 1 minuto.

Inoltre, dopo aver colpito una creatura con un attacco con arma da mischia, può infliggere danni da tuono a ogni creatura a sua scelta entro 3 metri da se. Il danno da tuono è pari a un tiro del suo dado di Ispirazione Bardica. Può usare questa abilità una volta per turno per la durata di 1 minuto.

Questo raggio aumenta quando si raggiungono determinati livelli in questa classe: 4,5 metri al 5° livello, 6 metri al 10° livello e 9 metri al 15° livello.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 6° livello, il Bardo può attaccare due volte, invece di una volta, ogni volta che effettua l'azione Attacco nel suo turno.

MANTENETE LA POSIZIONE

Al 6° livello, il Bardo impara come ispirare gli altri con il suo suono in modo che possano respingere gli attacchi portati contro di loro. Una creatura che riceve un dado di Ispirazione Bardica dal Bardo può tirare quel dado come reazione e sottrarre il numero ottenuto dai danni di un attacco fatto contro di essa o da quello di un incantesimo che fa danni per cui ha fallito un tiro salvezza. Inoltre, i danni sottratti vengono restituiti all'attaccante o alla creatura che ha lanciato l'incantesimo come danni da forza.



SINFONIE VIOLENTE

Al 14° livello, il Bardo ha la capacità di suscitare negli altri emozioni violente con il suo suono, inducendoli ad agire in modo aggressivo. Come azione bonus, il Bardo può, per 1 minuto, pompare il sangue di creature a sua scelta entro 9 metri da se che possono sentirlo. Deve concentrarsi su questo privilegio, come se si stesse concentrando su un incantesimo.

Ogni volta che il Bardo esegue l'azione Attacco nel suo turno, le creature scelte possono usare la loro reazione per muoversi fino alla metà del loro movimento e quindi effettuare un singolo attacco con arma. Questo attacco infligge danni da tuono aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del Bardo.

Una volta utilizzato questo privilegio, il Bardo non potrà utilizzarlo di nuovo finché non avrà terminato un riposo breve o lungo.

CREATO DA HICKSHOMEBREW

Editato con l'aiuto del server Discord of Many Things.

Tradotto da [Dragon's Lair](#)

Illustrazione di [@greyopals](#).