**Barbar**

Povolání Barbar získá nové schopnosti a nové obory v této sekci.

**Volitelné schopnosti povolání**

Toto povolání získá určité schopnosti při dosažení určitých úrovní, jak je psáno v Příručce Hráče. Tato sekce nabízí další schopnosti, které lze získat jako barbar.

Na rozdíl od schopností z Příručky Hráče, tyto schopnosti nezískáš automaticky. Po domluvě s tvým PJ je na vás jestli použijete schopnosti z této sekce, poté co splníš úrovňové požadavky. Tyto schopnosti můžou být zvoleny samostatně; můžeš použít nějaké, všechny, nebo žádnou z nich.

**Prvotní znalost**

\*Schopnost barbara 3. úrovně\*

Když dosáhneš 3. a 10. úrovně, tak si na těchto úrovních můžeš vybrat jednu zdatnost v dovednosti dle tvé volby, ze seznamu dovedností, které jsou ti přístupné jako barbar 1. úrovně.

**Instinktivní skok**

\*Schopnost barbara 7. úrovně\*

Jako součást bonusové akce, kterou použiješ k zuření, tak se můžeš pohnout o polovinu své rychlosti pohybu.

**Prvotní cesty**

Na 3. úrovni barbar získá Prapůvodní Cesty, schopnost, která ti umožní vybrat si obor. Na výběr máš z těchto možností: Cesta Šelmy a Cesta Divoké Magie.

**Cesta šelmy**

Musíš respektovat kohokoliv, kdo vypustí svou vnitřní Šelmu pro rychlý klus a zdravé párání krků. -Tasha

Barbaři, kteří si zvolí Cestu Šelmy, čerpají svou zuřivost ze šelmího plamínku, který hoří v jejich duších. Šelma se dere na povrch v záplavách zuřivosti, až barbara fyzicky přeměňuje.

Takovýto barbar může být potomkem měňavce nebo může být posednut prvotním duchem. Zázemí tvé divoké síly si můžeš vybrat nebo si hodit kostkou dle tabulky Původ Šelmy.

\*\*Původ šelmy\*\*

|D4|Původ|

|--|--|

1|Jeden z tvých rodičů je vlkodlak, a ty jsi zdědil část jeho prokletí.

2|Jsi potomkem Arcidruida, a zdědil si schopnost se částečně proměnit.

3|Vílí duch ti dal schopnost brát na sebe různé šelmí podoby.

4| Prastarý duch šelmy v tobě přebývá, a díky němu jdeš touto cestou.

**Podoba šelmy**

\*Schopnost cesty zvřete 3. úrovně\*

Když začneš zuřit, jsi schopný se přeměnit, a tím odhalit svou zvířecí sílu, která dřímá uvnitř tebe. Dokud zuříš, tak se projeví přirozená zbraň. Počítá se pro tebe jako jednoduchá zbraň na blízko a pokud s ní normálně zaútočíš, tak si přičítáš svou opravu Sily k hodu na útok a hodu na zranění.

Při každém zuření si zvolíš formu zbraně:

\*\*Kousnutí.\*\* Tvoje ústa se změní do tvaru zvířecí tlamy nebo velkých kusadel (tvá volba). Při zásahu cíl utrpí 1k8 bodné zranění. Jednou za kolo při zranění tvora kousnutím, si doplníš počet životů rovný tvému zdatnostnímu bonusu, pokud při zásahu máš méně jak polovinu životů.

\*\*Drápy.\*\* Obě tvoje ruce se promění na drápy, které můžeš použít jako zbraň pokud v nich nic nedržíš. Při zásahu cíl utrpí 1k6 sečné zranění. Jednou za kolo pokud zaútočíš s drápy použitím akce Útok, tak můžeš zaútočit drápy ještě jednou jako součást stejné akce.

\*\*Ocas.\*\* Naroste ti šlehající, ostnatý ocas, který při zásahu zraňuje za 1k8 bodného zranění a má vlastnost dlouhé zbraně. Pokud tě tvor zasáhne svým hodem na útok, tak si můžeš hodit k8 a hodnotu si přičíst ke svému OČ, a tím se vyhnout útoku.

**Šelmí duše**

\*Schopnost cesty šelmy 6. úrovně\*

Divoká síla v tobě se zvyšuje, což zapříčiňuje, že tvé přirozené zbraně z podoby se považují za magické pro účely překonání odolání a imunity na nemagické útoky a zranění.

Také jsi schopný pozměnit své tělo, aby jsi lépe splynul s prostředím. Když dokončíš krátký nebo důkladný odpočinek získáš jednu z následujících výhod, která trvá do dalšího krátkého nebo důkladného odpočinku.:

- Tvá rychlost plavání se rovná tvé rychlosti chůze, a umíš dýchat pod vodou.

- Tvá rychlost šplhání se rovná tvé rychlosti chůze, a umíš šplhat po těžkém terénu, i po stropě, aniž by jsi si musel házet na ověření vlastností.

- Když skáčeš můžeš si hodit na Sílu (Atletika), výsledek hodu představuje o kolik stop jsi doskočil dále. Tento speciální hod můžeš provést pouze jednou za tah.

**Nakažlivá zuřivost**

\*Schopnost cesty šelmy 10. úrovně\*

Když zuříš a zasáhneš tvora přirozenou zbraní, tak tvůj duch šelmy může proklít zasažený cíl vzteklinou zuřivosti. Cíl musí uspět na záchranný hod na Moudrost (SO se rovná 8 + tvá oprava Odolnosti + zdatnostní bonus), jinak utrpí jeden z následujících efektů (tvá volba):

- Cíl musí použít svou reakci k útoku na blízko na tvora dle tvé volby, kterého vidíš.

- Cíl utrpí 2k12 psychické zranění.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená užití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

**Svolejte lov**

\*Schopnost cesty šelmy 14. úrovně\*

Šelma uvnitř tebe je už tak silná, že dokáže šířit zuřivost na ostatní a tobě dodávat nezlomnost, pokud se přídají k tvému lovu. Když začneš zuřit, tak do 6 sáhů, můžeš vybrat počet souhlasících tvorů rovný tvé opravě odolnosti (minimální 1 tvor), tyto tvory musíš vidět. Za každého tvora, který příjme tuto schopnost získáš 5 dočasných životů. Dokud zuříš, tak vybraní tvorové mohou jednou za tah použít nasledující výhodu: při zásahu útokem a zranění cíle, si mohou hodit k6 a přičíst hodnotu na kostce jako bonusové zranění.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená užítí si doplníš na koncí důkladného odpočinku.

**Cesta divoké magie**

Nedoporučuji, aby magie převzala kontrolu, ale nejsem tvoje máma. Užívejte života. -Tasha

</Card>

Mnoho míst v multivesmíru je plná krásy, intenzivních emocí, a bujné magie; Vílí divočina, Vyšší sféry, a další říše nadpřirozené síly vyzařují takovými silami, že mohou hluboce ovlivňovat lidi. Jako lidé s hlubokým citem jsou barbaři obzvláště náchylní k těmto divokým vlivům, přičemž někteří barbaři jsou magií transformováni. Tito barbaři zalití magii se vydávají Cestou Divoké Magie. Elfští, tieflingští, asimarští a genasští barbaři, často vyhledávají tuto cestu a jsou dychtiví předvést magii svých předků.

### Vnímání magie

\*Schopnost cesty divoké magie 3. úrovně\*

Jako akci můžeš otevřít své vědomí přítomnosti koncentrované magie. Do konce svého následujícího tahu znáš umístění jakéhokoliv kouzla nebo magického předmětu do 12 sáhů od tebe, pokud to není za úplným krytem. Pokud se jedná o kouzlo, víš ke které škole patří.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená užití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

**Divoká Vlna**

\*Schopnost cesty divoké magie 3. úrovně\*

Magická energie, která v tobě burácí se někdy vyvalí ven. Když začneš zuřit hoď si k8 a zjisti dle tabulky Divoká Magie výsledek hodu.

Pokud efekt potřebuje záchranný hod, použij následující výpočet pro SO: 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava odolnosti.

\*\*Divoká magie\*\*

|k8|Magický efekt|

|--|--|

|1|Stínová chapadla se mrskají kolem tebe. Každý tvor dle tvé volby, kterého vidíš do vzdálenosti 6 sáhů musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí 1k12 nekrotické zranění. Také ziskáš 1k12 dočasných životů |

|2|Teleportuješ se až do 6 sáhů daleko na neobsazené místo, které vidíš. Dokud zuříš, tak můžeš tuto schopnost použít jednou za tah jako bonusovou akci.

|3|Nehmotný duch, který vypadá jako flamp nebo diblík (tvá volba), se objeví do 5 stop od jednoho tvora dle tvé volby, kterého vidíš do 30 stop od tebe.

|4| Magie naplní jednu ze zbraní, kterou držíš, tvá volba. Dokud zuříš typ zranění zbraně se změní na silové zranění a zbraň získá vlastnosti lehká a vrhací s normální dostřelem 4 sáhy a dlouhým dostřelem 12 sáhů. Pokud tuto zbraň nedržíš v ruce, tak se ti na konci tvého tahu zhmotní v ruce.

|5|Pokud tě tvor zasáhne svým hodem na útok a stále zuříš, tak tvor utrpí 1k6 silového zranění jak po něm vyšlehne magie jako odplata.

|6|Dokud zuříš tak jsi obklopen mnohabarvnými, ochrannými světli; získáš bonus +1 k OČ, a spojenci v dosahu 3 sáhů obdrží stejný bonus.

|7|Dokud zuříš tak v tvém okolí dočasně rostou kytky a liány do vzdálenosti 3 sáhů, pro tvé nepřátelé je takováto zem těžký terén.

|8| Záblesk světla vylétne z tvé hrudi. Tvor dle tvé volby, kterého vidíš do 6 sáhů od tebe musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí 1k6 záříve zranění a bude oslepen do začátku tvého dalšího tahu. Dokud zuříš můžeš tento efekt použit v každém tahu jako bonusovou akci.

**Posilující magie**

\*Schopnost cesty divoké magie 6. úrovně\*

Můžeš spoutat svou divokou magii a posílit sebe nebo společníka. Za akci se dotkneš jednoho tvora (můžeš být ty sám) a udělíš jeden z následujících výhod:

- Na 10 minut si tvor může přihodit k3 ke své k20, při každém hodu na útok nebo hodu na ověření vlastnosti.

- Hoď si k3. Tvor si doplní utracenou pozici kouzla odpovídající hozené hodnotě na kostce nebo nižší (tvorova volba). Tuto výhodu může tvor znovu využít až po důkladném odpočinku.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená užití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

**Nestabilní odveta**

\*Schopnost cesty divoké magie 10. úrovně\*

Když jsi během zuření ohrožen, divoká magie uvnitř tebe může vyšlehnout: okamžitě potom co jsi utrpěl zranění nebo selhal v záchranném hodu a zuříš, tak si můžeš za svou reakci hodit na tabulku Divoké Magie a okamžitě obdržet efekt dle hodu. Tento efekt nahrazuje dosavadní efekt Divoké Magie.

**Kontrolovaná vlna**

\*Schopnostcesty divoké magie 14. úrovně\*

Při každém hodu na tabulku Divoké Magie můžeš hodit dvě kostky a zvolit si, který ze dvou efektů chceš. V případě, že hodíš dvě stejná čísla tak ignoruj hod a vyber si jakýkoliv efekt v tabulce.