# Bard

Povolání bard 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 bard.

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.u

### Další bardská kouzla

\*Schopnost barda 1. úrovně\*

Následující seznam kouzel rozšiřuje již existující kouzla uvedená v \*Přiručce Hráče\*. Seznam je seřazen podle úrovně kouzla, ne podle úrovně postavy. Pokud lze kouzlo seslat jako rituál, je tak označeno. Každé kouzlo je uvedeno v \*Přiručce Hráče\*, pokud neni označeno hvězdičkou (kouzlo v 3. kapitole). Xanatharův průvodce vším nabízí další kouzla.

|1. úroveň|2. úroveň|3. úroveň|4. úroveň|5. úroveň|6. úroveň|7. úroveň|8. úroveň|9. úroveň|

|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

|barevná sprška|podpora|hromadné léčivé slovo|fantóm|Raryho telepatické pouto (rituál)|ubrousku, prostři se|spektrální sprška|antipatie nebo sympatie|spektrální zeď

|rozkaz|zrcadlový obraz|pevnost intelektu\*||||sen modrého závoje|

||zvětšení nebo zmenšení|zpomalení|||||

### Magická inspirace

\*Schopnost barda 2. úrovně\*

Pokud má tvor od tebe kostku bardské inspirace a sesílá kouzlo, které uzdravuje životy nebo způsobí zranění, může tvor hodit kostkou a vybrat cíl ovlivněný kouzlem. Přičti hozené číslo hodu jako bonus k uzdraveným životům nebo způsobenému zranění. Poté dojde ke ztrátě kostky bardské inspirace.

### Bardská všestranost

\*Schopnost barda 4. úrovně\*

Kdykoli v tomto povolání dosáhneš úrovně, která poskytuje schopnost Zvýšení hodnot vlastností, můžeš provést jednu z následujích změn. Tato změna představuje posun zaměření jak používaš své dovednosti a magii.

- Vyměň jednu z dovedností, kterou sis vybral v rámci schopnosti Kvalifikace, za jinou zdatnost v dovednosti, která nemá z Kvalifikace prospěch.

- Vyměň jeden trik, který ses naučil ze schopnosti Sesílání kouzel tohoto povolání, za jiný trik ze seznamu bardských kouzel.

# Bardské koleje

Na 3. úrovni získá bard schopnost Bardské koleje, které mu dávají na výběr z oborů. Následující možnosti rozšiřují obory barda: Kolej stvoření a Kolej výmluvnosti.

## Kolej stvoření

<Card>

Jedna bardova písnička o stvoření je pro druhého píseň nočních můr. -Taša

</Card>

Bardové věří, že kosmos je umělecké dílo - výtvor prvních draků a bohů. Tato kreativní práce zahrnovala harmonie, které se dnes ozývají existencí, silou známou jako Píseň o stvoření. Bardi Koleje stvoření čerpají z této prvotní písně prostřednictvím tance, hudby a poezie a jejich učitelé sdílejí tuto lekci: „Před sluncem a měsícem byla Píseň a její hudba probudila první svítání. Její melodie kameny a stromy tak potěšily, že někteří z nich získali svůj vlastní hlas. A teď také zpívají. Naučte se píseň, studenti, a vy také můžete naučit hory zpívat a tančit. “

Trpaslíci a gnómové často povzbuzují své bardy, aby se stali studenty Písně o stvoření. A mezi drakorozenými je Píseň o stvoření uctívána, protože legendy zobrazují Bahamuta a Tiamata - největší z draků - jako dva z prvních zpěváků této písně.

### Zrnko potenciálu

\*Schopnost Koleje stvoření 3. úrovně\*

Kdykoli dáš tvorovi kostku bardské inspirace, můžeš vyslovit notu z Písně o stvoření, abyste vytvořili drobné zrnko potenciálu, který obíhá do vzdálenosti 1 sáhu od tohoto tvora. Zrnko je nehmotné, nezranitelné a vydrží dokud není kostka inspirace ztracena. Zrnko vypadá jako nota, hvězda, kytka, nebo jiný symbol umění nebo života, podle toho jak si vybereš.

Když tvor použije kostku bardské inspirace, tak zrnko provede další efekt podle toho zda je použita na ověření vlastnosti, hod na útok nebo záchranný hod, jak je popsáno níže:

\*\*Ověření vlastností.\*\* Když tvor hodí kostkou bardské inspirace a přidá ji k ověření vlastností, může tvor hodit kostkou bardské inspirace znovu a vybrat si, který hod použije, protože zrnko prskne a na okamžik vydá barevné, neškodné jiskry.

\*\*Hod na útok.\*\* Ihned poté, co tvor vrhne kostku bardské inspirace, aby ji přidal k útočnému hodu proti cíli, se zrnko bouřlivě rozbije. Cíl a každý tvor dle tvého výběru, které vidíš do vzdálenosti 1 sáhu od něho, musí uspět při záchranném hodu na Odolnost proti tvému SO záchraně kouzla nebo utrpí hromové zranění rovné počtu hozených na kostce Bardské Inspirace.

\*\*Záchranný hod.\*\* Ihned poté, co tvor hodí kostku Bardské Inspirace a přidá ji k záchrannému hodu, zrnko zmizí se zvukem jemné hudby, což způsobí, že tvor získá dočasné životy, které se rovnají počtu hozeným na kostce Bardské Inspirace plus tvá oprava Charisma ( minimálně 1 dočasný život).

### Představení stvoření

\*Schopnost Koleje stvoření 3. úrovně\*

Jako akci můžeš usměrnit magii kouzla Písně o stvoření a vytvořit tak jeden nemagický předmět dle tvého výběru na neobsazeném místě do 2 sáhů od tebe. Předmět musí být na povrchu nebo v kapalině, která ji unese. Hodnota zlaťáků předmětu nemůže být více než 20krát vyšší než úroveň tvého barda a předmět musí být střední nebo menší. Předmět se jemně třpytí a tvor při dotyku slabě slyší hudbu. Vytvořený předmět zmizí po několika hodinách, které se rovnají tvému bonusu zdatnosti. Příklady předmětů, které můžete vytvořit, najdeš v kapitole vybavení v \*Příručce hráče\*.

Jakmile vytvoříš předmět pomocí této schopnsoti, tak to nemůžeš udělat znovu, dokud nedokončíš důkladný odpočinek, pokud nevyčerpáš pozici kouzla 2. úrovně nebo vyšší, abys tuto schopnost mohl znovu použít. Tato schopnost může mít současně vytvořen pouze jeden předmět; pokud použiješ tuto akci a již máš předmět z této schopnosti, první okamžitě zmizí.

Kategorie velikosti předmětu, který dokážeš touto schopností vytvořit se zvětší o jednu kategorii pokud dosáhneš 6. úrovně (velká) a 14. úrovně (obrovská).

### Oživující představení

\*Schopnost Koleje stvoření 6. úrovně\*

Jako akci můžeš zacílit velký nebo menší nemagický předmět, který vidíš do 6 sáhů od vás, a oživit jej. Oživený předmět používá blok statu Tančící předmět, který využívá tvůj Zdatnostní bonus (ZB). Předmět je přátelský k tobě i tvým společníkům a poslouchá tvé příkazy. Předmět žije 1 hodinu, dokud není snížen na 0 životů nebo dokud nezemřeš.

V boji tančící předmět sdílí tvou iniciativu, a na řadě je ihned po tobě. Může se pohybovat a používat svou reakci samostatně, ale jedinou akci, kterou ve svém tahu provede, je akce Úhyb, pokud ve svém tahu neprovedeš bonusovou akci, která by přikázala provést další akci. Tato akce může být ta z bloku statistik nebo jiná akce. Pokud jsi neschopný, může předmět provést jakoukoli akci, nejen Úhyb.

Pokud použiješ svou schopnost Bardská inspirace, tak při této bonusové akci můžeš zároveň dát příkaz tančícímu předmětu.

Jakmile oživíš předmět pomocí této schopnosti, nemůžeš to udělat znovu, dokud si důkladně neodpočineš, pokud nevyčerpáš pozici kouzla 3. úrovně nebo vyšší, abys tuto schopnost mohl použít znovu. Touto schopností můžeš mít oživený pouze jeden předmět ve stejný okamžik; pokud použiješ tuto akci a již máš tanečící předmět z této schopnosti, první se okamžitě stane neživou.

<Card>

\*\*Tančící předmět\*\*

Velký nebo menší výtvor

\*\*Obranné číslo\*\* 16 (přirozená zbroj)

\*\*Životy\*\* 10 + pětinásobek úrovně barda

\*\*Rychlost\*\* 6 sáhů, letání 6 sáhů (vznášení)

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

|--|--|--|--|--|--|

|18 (+4)|14 (+2)|16(+3)|4 (-3)|10 (+0)|6 (-2)

\*\*Imunity vůči zraněním\*\* jedová, psychická

\*\*Imunity vůči stavům\*\* otrávený, únava, vystrašený, zmámený

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

\*\*Jazyky\*\* rozumí jazykům, které znáš

\*\*Nebezpečnost\*\* ---- \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* se rovná tvému bonusu

\*\*Nezměnitelná forma.\*\* Předmět je imunní vůči jakémukoli kouzlu nebo účinkům, které by změnily jeho formu.

\*\*Nezastavitelný tanec.\*\* Když některý tvor začne svůj tah do 2 sáhů od předmětu, může předmět zvýšit nebo snížit (dletvého výběru) rychlost chůze tohoto tvora o 2 sáhy do konce kola, pokud předmět není neschopný.

\*\*Akce\*\*

\*\*Silou nabyté bouchnutí.\*\* \*Útok na blízko zbraní:\* tvá útočná oprava kouzla na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl, který vidíš. \*Zásah\*: 1k10 + ZB jako silové zranění.

</Card>

### Tvořivý vrchol

\*Schopnost Koleje stvoření 14. úrovně\*

Když použiješ schopnost představení stvoření, můžeš vytvořit více než jeden předmět najednou. Počet předmětů se rovná tvé opravě Charismy (minimálně dva předměty). Pokud vytvoříš předmět, který by překročil toto číslo, můžeš zvolit, která z dříve vytvořených předmětů zmizí. Pouze jeden z těchto předmětů může mít maximální velikost, kterou můžeš vytvořit; zbytek musí být malý nebo drobný.

## Kolej výmluvnosti

<Card>

Poznámka pro sebe: znovu se podívat na kouzla, která nedovolují mluvit. Úroveň potřeby: krvácení z uší. -Taša

</Card>

Přívrženci koleje výmluvnosti ovládají umění řečnictví. Tito bardi ovládají směsici logických a divadelních slovních hříček, získávají skeptiky a kritiky logickými argumenty a trhají srdce, aby oslovili emoce publika.

### Stříbrný jazyk

\*Schopnost Koleje výmluvosti 3. úrovně\*

Jsi mistr v tom, kdy říct tu spravnou věc ve správný čas. Pokud při hodu k20 na ověření charismy (přesvědčování) nebo charismy (klamání) hodíš 9 a méně, tak jakoby jsi hodil 10.

### Znepokojující slova

\*Schopnost Koleje výmluvosti 3. úrovně\*

Umíš použít slova protkaná magií, která znepokojí tvora a způsobí, že o sobě bude pochybovat. Jako bonusovou akci můžeš vynaložit jedno použití své bardské inspirace a vybrat si jednoho tvora, kterého vidíš do vzdálenosti 12 sáhů od tebe. Hoď si kostkou bardské inspirace. Tvor musí odečíst číslo hozené na kostce od svého následujícího záchranného hodu před začátkem tvého dalšího kola.

### Neselhávající inspirace

\*Schopnost Koleje výmluvosti 6. úrovně\*

Tvoje inspirativní slova jsou tak přesvědčivá, že se ostatní cítí hnáni k úspěchu. Když tvor přidá kostku bardské inspirace k hodu na ověření vlastnosti, hodu na útok, nebo záchrannému hodu a přesto neuspěje, může si tvor kostku bardské inspirace ponechat.

### Univerzílní proslov

\*Schopnost Koleje výmluvosti 6. úrovně\*

Získáš schopnost učinit svou řeč srozumitelnou pro jakéhokoliv tvora. Jako akci vyber jednoho nebo více tvorů do vzdálenosti 12 sáhů od tebe, až do počtu rovnajícího se tvé opravě Charismy (minimálně jeden tvor). Vybraní tvorové ti mohou magicky rozumět bez ohledu na jazyk, kterým mluvíš, po dobu 1 hodiny.

Jakmile tuto schopnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud si důkladně neodpočineš, ale můžeš utratit jednu pozici kouzel jekékoliv úrovně, aby jsi tuto schopnost mohl použít znovu.

### Nakažlivá inspirace

\*Schopnost Koleje výmluvosti 14. úrovně\*

Když někoho úspěšně inspiruješ, síla tvé výmluvnosti se nyní může rozšířit i na někoho jiného. Když tvor do vzdálenosti 12 sáhů od tebe přidá ke svému hodu kostku bardské Inspirace k ověření vlastnotí, útočnému hodu nebo záchrannému hodu a hod bude úspěšný, můžeš pomocí své reakce povzbudit jiného tvora (jiného než sebe), který tě slyší do vzdálenosti 12 sáhů od tebe, což mu dá kostku bardické inspirace, aniž bys vyčerpal jakékoli své použití ze schopnosti bardické inspirace.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu (nejméně jednou). Utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbMTA4MjY2MzkxMSwtMTk0MjI5NTc5OSwtMT

QyNjc5OTQwMCwxODU4Nzg2Njg1XX0=

-->