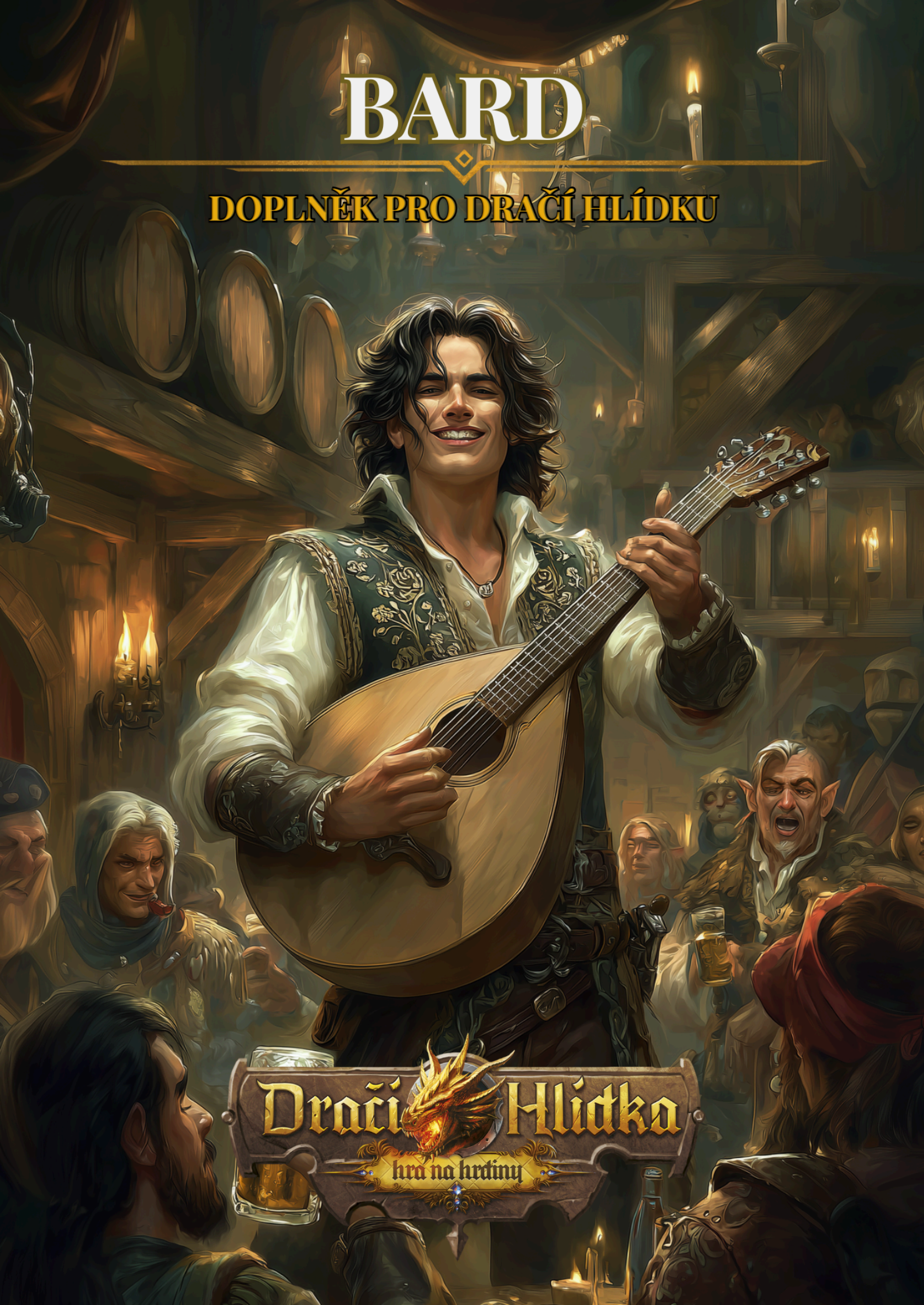


BARD

DOPLNĚK PRO DRAČÍ HLÍDKU



Dračí Hlídká

hra na hrdiny

Bard

Bard je povolání, které se zaměřuje na kombinaci uměleckých dovedností, magie a podpůrných schopností. S písní na rtech a múzickou magií v srdci dokáže bard měnit průběh bitev, inspirovat spojence k hrdinství, klamat nepřátele a získávat si přízeň světa kolem sebe.

Bard se však při hledání inspirace pro svá díla nesmí bát vkročit do temnoty katakomb, jeskyní či na bitevní pole. Skutečný bard je srdcem dobrodruha a duší umělce. Ať už bard povzbuzuje svou družinu bojovou baladou, oslabuje nepřátele zvučným třeskem, nebo oslní protivníky svým charismatem, jeho síla vždy pramení z jedinečné kombinace kreativity a odvahy. Hrát barda znamená vtisknout do hry jedinečný mix kreativity a osobnosti. Bard je tím, kdo propojuje ostatní členy družiny, a jeho role není jen o soubojích nebo kumštech, ale i o jeho společenském vlivu.



Bardovy dominantní atributy:

- Charisma +3
- Síla +3

Blízké dovednosti:

Vůle (3)
Akrobacie (3)
Umění (3)

Svobodná umění:

Kumštýřství (3)

Diplomacie (3)
Pletky (3)
Věhlas (3)

Doporučené vybavení:

Kord, vycpávaná zbroj, pergamen, psací potřeby, hudební nástroj, lucerna, lahev oleje, 3 zl



PODSTATA BARDSKÉ PROFESÉ

Bard není jen potulný zpěvák – je to mistr emocí, příběhů a vlivu. Pokud to je možné, dokáže přetvořit situaci pomocí hudby, slova nebo tance ve svůj prospěch. Jeho síla spočívá v Múze – v energii, která mu umožňuje ovlivňovat svět neviditelnými vlákny umění. V družině zastává roli diplomata, podporovatele, ale i zručného manipulátora a buřiče. Ať už ladí harfu u táborového ohně, nebo troubí zpoza bitevní linie, jeho přítomnost proměňuje každé dobrodružství v legendu.

Svobodná umění:

(D) Diplomacie (CHAR)

Diplomacie je umění vyjednávání umožňující přesvědčit někoho jiného aby udělal něco co původně neměl v úmyslu. Vyznáš se v základech vyjednávání, etikety, heraldiky i práva. Jako vyjednaváč dokážeš přesvědčit protistranu o správnosti tvého návrhu daleko lépe. Využít se to dá při střetu jak s ozbrojenými lupiči, tak při rozhovoru mezi znesvářenými cechy, vládci či vojevůdci.

(D) Věhlas (CHAR)

Bard může zahrát nebo v rychlosti složit baladu, popěvek či báseň o družině a jejích skutcích z nedávné historie, což přináší krátkodobé jednorázové bonusy k přesvědčování, smlouvání či zastrahování.

PRÍKLAD: V hostinci „U Tančícího medvěda“ skald Arald přistoupil k rozvášněnému davu. Jeho družinice Jutta byla obviněna z krádeže relikvií z místního chrámu, a lidé si pomalu chystali lynčovní pochodně a vidle. Arald věděl že situaci musí zachránit. Začal zprvu básní, pak se jal hrát na svou loutnu a hlasitě zpíval o hrdinském boji Jutty, která vedl k záchraně vesnice před hordou nemrtvých. Jeho slova byla tak přesvědčivá, že dav uvěřil, že Jutta by

nebyla schopna krádeže a dokonce jim na usmířenou nabídli nocleh v hostinci.

(D) Pletky CHAR

Bardi dovedou snadno získat srdce svého protějšku, vmísit se do přízně bohatého patrona umění či dostat si cestu do tajných okruhů a zločineckých sítí.

PRÍKLAD: V přístavním městě Rinidal bardka Seraphina nutně potřebovala informace o černém trhu, aby mohla najít ukradenou faunovu flétnu. Večer strávila v kasinu, kde během několika hodin získala přízeň bohatého obchodníka, který se při jejích písních a příbězích natolik rozjařil, že jí ochotně vyhradil místo, kde se schází místní pašeráci od kterých vykupuje kontraband.

(D) Kumštýřství (CHAR)

Bard využívá Múzu k sesílání svých mocných popěvků, skladeb, tanců a dalších múzických výkonů, které se efektem podobají kouzelnickým a hraničářským kouzlům či prosbám kleriků.

PRÍKLAD: Družina byla obklíčena v hrobce starého krále a stála tváří v tvář tlupě ghúlů. Trpasličí štítovník, barbarka s mečem i půlčik s dýkami vytvořili vnitřní kruh a snažili se vytvářet nápor na nemrtvé aby si drželi odstup. Nebylo úniku. Dosud nezúčastněný efl utahoval kolíčky svého nástroje. Náhle Maestro Kael vynesl svou lyru k rameni a zahrál tak ostrý a ryčný tón, že zástup pohublých záhrobníků se rázem povalil na zem.

SPECIFIKACE KUMŠTŮ

Abys mohl nějaké kumšt seslat, potřebuješ znát několik základních informací o něm.

MÚZA:

Múza je bardův zdroj energie, který je určen jeho Charismou. Její název je odvozen od ženských polobohyň zasvěceným jednotlivým uměním. Múzy jsou dcery bohyně Máves, někdy

též označované jako nymfy. Jejich počet není přesně znám, ale některé z nich byly pojmenovány a rovněž jim bylo patronáž konkrétních umění.

Múzy jsou rády uctívány v podobě bardických děl, též zvaných kumšty. K jejich provedení bardi čerpají múzu **Inspirací** - pravidelným krátkým aktivním odpočinkem po dlouhém odpočinku či spánku, kdy čerpají inspiraci. Běžné hledání inspirace trvá **15 minut (1 směnu) po Dlouhém odpočinku**.

Múzu si bard doplňuje aktivním odpočinkem - pobytem v přírodě, v hospodě, na dvoře, v ulicích měst.

PŘÍKLAD: Po namáhavé výpravě si bard Elion sedl do stínu rozkvetlého stromu na kraji vesnice Půlnoční. Vytáhl deník, do kterého zapsal motiv na novou píseň inspirovanou předešlým bojem se zlobem. Při skládání cítil příval energie, jeho ruce se při psaní zrychlovaly, úsměv rozšiřoval. Cítil příval emocí i nadšení, jako by jej políbila samotná bohyně Máves. Neuběhla ani čtvrt hodina a náhle koukal do zcela popsané stránky. S pocitem spokojenosti svázal desky deníku a vyrazil na cestu.

UČENÍM SE KUMŠTŮM

Na první úrovni ovládá bard základy múzických kumštů – jednoduché popěvky, rytmy a melodie, které mají reálný účinek na své okolí. Avšak od druhé úrovně si bard může zvolit některou z **Múzických Kolejí**, jež určí směr jeho dalšího vývoje.

Každá Kolej představuje jiný přístup k umění, např. zpěv, drama, rytmus či poezie. Tato specializace ovlivňuje, jaké kumšty se může bard naučit a jaká forma múzy a vystupování se pro něj stane přirozený.

Dosah

Vzdálenost mezi bardem a místem, na které se kumšt sesílá. Pokud je v popisu „–“, znamená to, že kumšt lze seslat pouze na sebe. Pokud je zde zmíněn dotek, pak se bard musí cíle kumšty dotknout. Po dohodě s Vypravěčem tak může učinit i skrze dřevěné (či jiné organické předměty), které drží. V ostatních případech je zde uvedena běžná vzdálenost k cíli.

Rozsah

Říká, zda kumšt účinkuje na vybraného tvora, místo, předmět či samotného barda.

Trvání

Popisuje, jak dlouho daný kumšt působí. Ta kumšty, které mají Trvání „ihned“, se projeví okamžitým, jednorázovým efektem (Ryčný akord a podobně). Trvání kumštů měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich úspěšném seslání. U kumštů s delším trváním může bard rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tedy nechat působit až do konce.

Vyvolání

Jde o dobu potřebnou k seslání kumšty. Ověření úspěchu seslání kumšty se provádí na konci posledního vyvolávacího kola (poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce). V případě půlkolového kumštu k němu dojde ihned po skončení jeho seslání a jeho efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu. Bard se navíc může v tomto kole aktivně bránit. Po celou dobu seslání kumštů je nutné se soustředit. Není tak možné během vyvolávání kumštů na nikoho útočit,



bránit se nebo se věnovat dalším činnostem. Dobu soustředění potřebnou k seslání kumštů nelze nijak uspíšit. Jiné kumšty ani lektvary tedy nemají na rychlost seslání kumštů žádný vliv. Během jednoho kola lze seslat vždy nejvýše jeden kumšt. Žádný kumšt pak nemůže mít kratší dobu vyvolání než půl kola (a to ani vlivem zvláštní schopnosti). Je-li bard během vyvolávání vyrušen, sesílá kumšt s **Nevýhodou (postih -5)**. V případě půlkolových kumštů dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před sesláním kumštu (než na něj dojde v iniciativě řada).

Obtížnost

Různé bardské kumšty se liší svou obtížností. Abys v seslání uspěl, musí být tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost daného kumštu.

Vyžaduje

Daný kumšt se můžeš naučit pouze v případě, že ovládáš druh múzických umění, ke kterému náleží.

OBECNÉ MÚZICKÉ KUMŠTY:

Bard zvládá od první úrovně kumšty které mu pomohou posílit svou zbraň, vydat na hudební nástroj či vlastní hrdlo seismickou vlnu, uspat svou baladou či rozhodit rytmem soupeřovu iniciativu

Zpěvákův kord

Múza: 3
Dosah: dotek
Rozsah: zbraň
Trvání: 5 kol
Vyvolání: půl kola
Obtížnost: 6 (+2 za další posílení)
Vyžaduje: -

Bard může na 5 kol múzou očarovat vlastní zbraň posilujícím efektem a to buď **k účinnosti, zranění či obraně. Bonus s efektem +1 má obtížnost 6. Každý další bonus +1 k účinnosti, zranění či obraně zvýší obtížnost**

o 4. Délku efektu určí bard při jeho seslání. Zbraň se po dobu trvání efektu počítá jako magická.

PŘÍKLAD: Lyanna viděla, jak se sekerník Dragar sotva drží na nohou při souboji s tlupou skřetů. Věděla, že sám to nezvládne. Popadla svou tamburínu a začala máchat svým rapírem. V rytmu šlehů čepele a úderů napnuté kůže s činelky s ní skřeti nezvládali držet tempo. Čistý zásah, prudký bod a jeden ze skřetů rázem svírá své hrdlo na zemi. Dragarovi získaný čas stačil k nabrání sil a znovu se vrhl po nepříteli.

Skočný rytmus:

Múza: 1 za každého s efektem
Dosah: 30 sáhů
Rozsah: dle múzy
Trvání: boj
Vyvolání: 1 kolo
Ověření: Vůle vs. X (obtížnost)
Obtížnost: 6 (s každým kolem se +1)
Vyžaduje: -

Bard se drží se bokem šarvátky. Místo boje vytáhne svůj nástroj a začne hrát rytmickou píseň, která nabudí jeho spolubojovníky bonusovým efektem **+2 k iniciativě**. Musí se po celou dobu soustředit.

PŘÍKLAD: Na sklonku bitvy minstrel Tarin vytáhl svou píšťalu a spustil vojenský valčík. Jeho vesnická milice i jeho přátelé družiníci pocítili náhlý příval energie, zrychlil se jim krevní oběh a s přívalem energie vyrazili na zteč. Gnollí tlupa plenitelů ani nevěděla co na ně udeřilo.

Ryčný akord

Múza: 4
Dosah: 3 sáhy
Rozsah: kužel od zdroje
Trvání: ihned
Vyvolání: půlkola
Obtížnost: 6 (+1 za každý cíl navíc)
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Atletika (SIL)

Vyžaduje: -

Bardův nástroj vydá vibraci o takové síle že vytvoří tlakovou vlnu okolo jeho hudebního nástroje. 1k6 Zraní všechny bytosti v dosahu kuželu délce 3 sáhy jsou strženi na zem a po celé kolo ztrácí akce. Pokud cíle uspějí v Ověřovacím hodu zranění je poloviční, nepadají k zemi a neztrácí kolo.

PŘÍKLAD: Hjalmar a jeho družina byli zahánáni do kamenné průrvy. Lapkové s píkami a kušemi



jím odřizli cestu. Barbar vytáhl svůj roh a zatroubil na něj ohlušující zvuk. Zvuková vlna vyrazila nepříteli zbraně z rukou a některé dokonce srazila zemi. Získal tak drahocenný čas, družina se přeskupila a zaútočila na zmatené nepřátele.

Seppova balada

Múza: 2 (+1 za každého vynechaného)
Dosah: 30 sáhů
Rozsah: místnost či doslech
Trvání: ihned
Vyvolání: 1/3 směny (5 minut)
Obtížnost: 6 (+1 za každého vynechaného)
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)
Vyžaduje: -

Tato píseň uspí do půl směny 1/3 směny (5 minut) všechny posluchače kteří neuspěli proti pasti zda uspí. Spánek je obyčejný a trvá asi hodinu. Po probuzení mají oběti pocit dezorientace, tedy **Nevýhodu** (-5 postih) na Postřeh po dobu 1 hodiny a velkou žízeň.

PŘÍKLAD: Hlídky venkovského sídla změnily interval obchůzek. To mohlo jeho plán zhatit. Elf přiložil k ústům flétnu a začal hrát tichou ukolébavku. Strážé nedokázali odolat výmluvnosti melodie a postupně usnuli na svých místech. Trubadúr Celebor a jeho společníci prošli branou bez povšimnutí a vstoupili do panství zlotřilého šlechtice.

TABULKA BARDOVÝ MÚZY																						
Úroveň barda	Stupeň Charismy																					
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14
2	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16
3	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17
4	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19
5	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20
6	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22

BARDOVY SCHOPNOSTI PRO VYŠŠÍ ÚROVNĚ

Při dosažení každé další úrovně získá bard následující:

- Novou zvláštní schopnost nebo kumštýřskou Kolej.
- Dovednostní body odpovídající čtyřnásobku nově dosažené úrovně (4x úroveň).
- Zvýšení maximálního počtu životů životů o 1k6 + ODO
- Zvýšení maximálního množství múzy (viz Tabulka bardovy múzy).

TABULKA ZVLÁŠTNÍ	
Zařikávácství (S)	Svou podmanivou hudbou přimět tvory k plnění jednoduchých příkazů.
Poutníková mantra (S)	Schopnost umožňuje bardovi během dlouhého odpočinku. Snižuje o jeden bod únavy navíc při krátkém odpočinku. Zrychluje dlouhý odpočinek (obvykle 8 hodin) na polovinu času.
Spontánnost (S)	Tato schopnost umožňuje bardovi reagovat na nečekané situace rychleji a efektivněji.
Inspirace (S)	Bard sdílí svou vlastní múzu s přáteli či many.
Nástroj (S)	Každý bard si vybírá svůj nástroj a různé bonusy podle toho.
Škola hlasu a zpěvu	Tato škola se soustředí na provádění těchto kumštů: Sířénina ele
Škola verše a strofy	Škola zaměřená na magii. Těchto kumštů je potřeba: Flyte, Haiku a Metame
Škola tónu a akordu	Tato škola se zaměřuje na provádění těchto kumštů: Soubojové Vibi
Škola dramatu a činu	Škola zaměřená na drak. Těchto kumštů je potřeba: Falešná smrt, Šířený b
Škola šarmu a ega	Škola zaměřená na char. je potřeba mít v pořádku: flirt, Žebrota a Posledr
Škola tradice a moderny	Škola inspirovaná tance je potřeba mít kontrolu r: macabre a Capoeira.

TIP: Od šesté úrovně se můžeš dále specializovat. Zvládnutí vhodné kombinace zvláštních schopností ti umožní stát se krysařem, pěvcem nebo bohémem. Více informací o těchto specializacích barda najdeš uvedeno na konci této kapitoly.

(A snad jednou v Bardovi pro pokročilé :-))

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI BARDA

Zařikávácství (S)

Svou podmanivou hudbou dokáže bard ovládat zvířata, dokud hraje. Tato schopnost vyžaduje soustředění a past na Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR) ovládaného tvora. **Dosah efektu písne je 30 sáhů.** Zvířata jako krysy, hadi, koně, ptáci či jiná běžná fauna neplatí na magické tvory či hmyz.

Dokáže přimět tvory k plnění jednoduchých příkazů, jako je následování, útok, obrana nebo útěk.

Poutníková mantra (S)

Schopnost umožňuje bardovi a jeho družinu regenerovat rychleji během dlouhého odpočinku. Snižuje o jeden bod únavy navíc při krátkém odpočinku. Zrychluje dlouhý odpočinek (obvykle 8 hodin) na polovinu času.

Bard musí během začátku odpočinku hrát nebo zpívat uklidňující melodii při které se ostatní.

Spontánnost (S)

*Podobné jako Zlodějova Improvizace. Tato schopnost umožňuje bardovi reagovat na nečekané situace rychleji a efektivněji. Poskytuje **Opravný hod** k dovednostem jako diplomacie, pletky a věhlas*

Bard má k dispozici 1 herní tah navíc a je jen na něm, jakou akci či akce v něm provede. **Nelze využít v souboji, ale těsně před ním ano (před hodem na iniciativu).**

Inspirace (S)

Bard může 1x denně sdílet svou vlastní múzu, aby pomohl spojencům obnovit jejich duševní síly, přízně či many.

Efekt: Předá 1k6 své múzy a přidá ji do spoluhráčovy many, duševní síly nebo přízně

Nástroj (S)

Každý bard si vybírá svůj oblíbený hudební nástroj. Typ nástroje poskytuje různé bonusy:

Strunné nástroje

Snižuje počet múzy ke každému kumštu o 1 bod, vždy ale stojí minimálně 1.

Dechové nástroje

Snižuje obtížnost každého kumštu o 1.

Bicí nástroj

Přidává +1 k iniciativě.

Každý bard může mít vícero nástrojů, ale aktivně využívat pouze jeden během akce.

Kolej hlasu a zpěvu

Tato Kolej staví na přirozeném daru bardova hlasu – jeho rozsahu, síle, intonaci a výrazu. Hlas barda zde není jen nástrojem zábavy, ale zbraní, mostem i štítem. Učedníci této Koleje se učí technikám siréního vábení, hymnických přednesů i mocným válečným chorálům.

Kumšty této Koleje často působí na emoce – vyvolávají radost, smutek, úzkost nebo odvahu, a mají přímý účinek na mysl posluchačů. Hlas musí být čistý a svobodný – bard, který je umlčen, zraněn na hrdle nebo stížen kletbou, není schopen sesílat tyto kouzla. V bitvě se tito bardí často postaví bokem vřavy a z vyvýšeného místa zpívají své zhudebněné zaklínadlo nad krajinou krve a mečů.

Pro provádění těchto kumštů je potřeba mít v pořádku hlas a nebýt umlčen.

Sirénina elegie:

Múza:	3
Dosah:	30 sáhů
Rozsah:	Až 5 slyšících cílů
Trvání:	lhned; efekt trvá 1 směnu
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	10
Ověření:	<u>Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)</u>
Vyžaduje:	Kolej hlasu a zpěvu

Bard svým hlasem omámí vybrané cíle, které neprojdou pastí. Ti, co selžou, zůstanou v transu, nejsou schopni boje nebo jiných činností dokud se bard na ni soustředí.

Echo propasti:

Múza:	4
Dosah:	Kužel o délce 10 sáhů
Trvání:	lhned
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	10
Ověření:	<u>Kumštýřství (CHAR) vs. Pouto s přírodou / Sesílání kouzel (INT) / Prosby (CHAR)</u>
Vyžaduje:	Kolej hlasu a zpěvu



Ozvěna bardova hlasu způsobuje nepříteli pokud neuspěje v ověřovacím hodu psychické zranění **1k6** a zároveň ruší kumšty nebo jiná kouzla a prosby které jej ovlivňují.

Ohlušující chorus:

Múza: 5
Dosah: 3 sáhů
Rozsah: Kruh o poloměru 5 sáhů
Trvání: Ihned
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 12
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Výdrž (ODO)
Vyžaduje: Kolej hlasu a zpěvu

Bardův hlas nese ohlušující vibraci, která nepřátele v oblasti omráčí a ztratí možnost akcí po dobu **1k6 kol**, cíle jsou dezorientované.

Kolej verše a strofy

Kolej verše a strofy je bardovským uměním slov, poezie a jazykových kouzel. Bardi této tradice jsou mistři metafor, rytmiky a aliterací – skrze básně vyvolávají magické efekty, jež přetvářejí realitu. Každý verš může být kouzlem, každá strofa nástrojem moci. Kumšty této Koleje často spoléhají na rychlost myšlení, improvizaci a schopnost vést řeč i pod tlakem. Hlas je opět nezbytný, avšak v centru magie stojí jazyk samotný.

Bardi této Koleje dokážou protivníka znejistit haiku, nebo oživit dávné legendy přednesem epické balady. Improvizace je zde ctností – není důležité, co přesně bard řekne, ale jak to podá. I prosté rýmování může být v jeho ústech smrtící zbraní.

Pro provádění těchto kumštů je potřeba mít v pořádku hlas a nebýt umlčen.

Flyte:

Múza: 2
Dosah: 15 sáhů
Rozsah: Jeden cíl
Trvání: Ihned; trvá 1 směnu
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 8
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)
Vyžaduje: Kolej verše a strofy

Rýmovanou urážkou bard naruší iniciativu nepřítele, který ztratí příští akci a získá **Nevýhodu (-5 postih)** na iniciativu během následujícího boje.

Haiku:

Múza: 3
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: Jeden cíl
Trvání: Ihned; zmatení trvá 1 směnu
Vyvolání: půl kola
Obtížnost: 10
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. INT
Vyžaduje: Kolej verše a strofy

Krátkým abstraktním poetickým dílem bard pokud uspěje v hodu naprosto zmate nepřítele, který tím ztrácí jednu další akci, naruší mu soustředění a získá **Nevýhodu (-5 postih)** na následující akci.

Metameton:

Múza: 4
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: Jeden cíl
Trvání: Ihned
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 10
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Pouto s přírodou / Sesílání kouzel (INT) / Prosby (CHAR)
Vyžaduje: Kolej verše a strofy

Bard změní význam jednoho kouzla nebo prosby, či efekt kouzla nebo prosby, čímž ovlivňuje výsledek situace podle svého záměru po dohodě s Vypravěčem.

Kolej tónu a akordu

Zde je magie pevně spojena s hudebním nástrojem. Kolej tónu a akordu učí bardy, jak využít rezonance, akordické postupy a rytmické fráze k ovlivnění okolní reality. Hudba se zde nepoužívá jen jako doprovod, ale jako hlavní prostředek přenosu Múzy. Bardí této Koleje jsou brilantní instrumentalisté, kteří dovedou zahrát tón, jenž rozpláče kameny, nebo disharmonii, která roztrhá soustředění nepřítele.

Kumšty vyžadují, aby bard mohl bez přerušení hrát – pokud je jeho nástroj zničen, jeho ruce spoutány či pohyb omezen, stává se bezmocným. Tato Kolej je ideální pro bardy, kteří chtějí být bardy "hudebními kouzelníky" v tom nejdoslovnějším smyslu slova.

Pro provádění těchto kumštů je potřeba neomezeně hrát na nástroj.

Soubojové Vibrato:

Múza: 2
Dosah: 15 sáhů
Rozsah: 1 cíl
Trvání: 1 směna
Vyvolání: půl kola
Obtížnost: 8
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Výdrž (ODO)
Vyžaduje: Kolej tónu a akordu

Rytmická vibrace oslabuje nepřítelovy útoky, jejich ruce se roztresou, čímž získávají **nevýhodu (-5 postih) k ÚČ** a ztrácí jakýkoliv útok navíc pokud neuspějí v ověřovacím hodu. Pokud uspějí pouze ztrácí útok navíc.

Antimagické Tremolo:

Múza: 3 (+1 za každé další kolo)
Dosah: Kruh v poloměru 20 sáhů
Trvání: 1 kolo + X
Vyvolání: Ihned
Obtížnost: 12
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Pouto s přírodou / Sesílání kouzel (INT) / Prosby (CHAR)
Vyžaduje: Kolej tónu a akordu

Jemné vibrace v prostoru způsobují rušení kouzelnických a hraničářských kouzel a klerických proseb. Pokud neuspějí v ověřovacím hodu nejsou vyvolány, pakliže uspějí kouzlí s **Nevýhodou (-5 postih)**.

Dozvuk:

Múza: 4 za kolo
Dosah: kruh o poloměru 5 sáhů
Trvání: ihned
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 10 (+2 za další kolo)
Vyžaduje: Kolej tónu a akordu

Bard zachytí poslední slova tvora nebo významný zvuk a přenesse jejich ozvěnu, která může odhalit cenné informace. Pakliže potřebuje delší dozvuk (sdělení či informaci delší než 1 kolo) násobí množství múzy počtem kol.

Kolej dramatu a činu

Kolej dramatu a činu spojuje umění s hereckým výkonem, pohybem a tělesným vyjádřením. Bardí této Koleje studují divadelní techniky, pantomimu, gestiku a kontrolu dechu i mimiky. Jejich kouzla nejsou přednesena nebo zahrána – jsou zahrána naživo, s každým pohybem těla.

Mnoho kumštů této Koleje se zaměřuje na klam, přetvářku, překvapení nebo na dynamické, rychlé zásahy do situace – mohou předstírat smrt, vyměnit si roli s někým jiným nebo zapůsobit na publikum dramatickým výstupem. Vyžadují absolutní kontrolu nad tělem, takže bard v kleštích, v bolestech nebo po zranění těžko tyto kouzla provede. Tato Kolej je pro ty, kteří chtějí, aby každý jejich čin byl výkonem.

Pro provádění těchto kumštů je potřeba mít kontrolu nad svým tělem.

Falešná smrt:

Múza: 3
Dosah: každý kdo vidí
Rozsah: bard
Trvání: 1 směna
Vyvolání: půl kola
Obtížnost: 12
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Postřeh (INT)
Vyžaduje: Kolej dramatu a činu

Bard nebo jeho spojenec simuluje smrt, což oklame nepřátele a umožní únik nebo překvapivý útok.

Šířený běs:

Múza: 5
Dosah: 15 sáhů
Rozsah: Až 5 cílů
Trvání: 1 směnu
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 9
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)
+2 za každý další cíl
Vyžaduje: Kolej dramatu a činu

Bard vyvolá v cíli nekontrolovatelný šílený vztek, který přenáší na své spojence v dosahu. Může dojít k vzájemné potyčce, vandalismu či vyvolání výtržnictví. Záleží na dohodě s Vypravěčem.

Záskok:

Múza: 4
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: Bard
Trvání: 1 směnu
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 9
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)
Vyžaduje: Kolej dramatu a činu,

Bard se na chvíli stane někým jiným – využívá své herecké a mimické dovednosti k dokonalému napodobení vzhledu, hlasu a základních pohybů jiné postavy, kterou pozoroval alespoň 1 minutu.

Kolej šarmu a ega

Tato Kolej je zasvěcena bardům, kteří chápou svou osobnost jako nejsilnější zbraň. Jejich kumšty vycházejí ze schopnosti ovládat společenské situace, očarovat davy i jednotlivce, využívat lichotek, ironie a nadsázky. Každé slovo, úsměv i gesto má svůj účel. Kolej šarmu a ega je výcvikem v osobní prezentaci – její studenti se učí, jak působit bezchybně v každé situaci.

Aby kumšt fungoval, musí bard vypadat přitažlivě, charismaticky, upraveně – špinavý, zraněný nebo ponížený bard je jen stínem své síly. Bardi této Koleje vládou salónům i soudním síním, jsou mistry pletich, svádění i diplomacie. Jsou to dvořané a šelmy zároveň.

Pro provádění těchto kumštů je potřeba mít v pořádku vzhled a patřičně se upravit.

Ostrý flirt:

Múza: 2
Dosah: 15 sáhů
Rozsah: Jeden cíl
Trvání: 1 směnu
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 8
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)
Vyžaduje: Kolej šarmu a ega

Bard využívá svůj šarm a lichotivé poznámky, aby omámil cíl, který se stává vůči bardovi přátelským nebo zdráhá útočit.

Žebrota:

Múza: 3
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: Jeden cíl
Trvání: 1 směnu
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 9
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Odhad lidí (CHAR)
Vyžaduje: Kolej šarmu a ega

Bard dokáže přesvědčit cíl k drobné laskavosti, daru či zapůjčení majetku, přičemž využívá své dovednosti vyprávění nebo přesvědčování.

Poslední nabídka:

Múza: 5
Dosah: 15 sáhů
Rozsah: Jeden cíl
Trvání: Ihned
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 10 (CHAR vs. INT)
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Odhad Ceny (INT)
Vyžaduje: Kolej šarmu a ega

Bard vytvoří situaci, kdy cíl cítí silný tlak k okamžitému rozhodnutí, jako je kapitulace, podepsání smlouvy nebo odchod z boje.

Kolej tradice a moderny

Kolej tradice a moderny je fúzí starých rituálních tanců a novodobých pouličních rytů. Jejím srdcem je pohyb – ať už jde o klasický čardáš, capoeiru, nebo temný tanec smrti. Bardi této Koleje používají své tělo jako kanál pro Múzu, přičemž každý krok, otočka či podřep může vyvolat magický efekt.

Kouzla této Koleje často zasahují širší okolí – narušují rytmus nepřátelských útoků, zvyšují tempo spojenců nebo přetvářejí prostor k obrazu bardovy choreografie. Jakékoli omezení pohybu – spoutání, únava, zranění nohou – znemožňuje sesílání těchto kumštů. Tato Kolej je ideální pro bardy, kteří vnímají svět skrze rytmus a kteří chtějí ovládat pole tance stejně jako bojiště.

Pro provádění těchto kumštů je potřeba mít kontrolu nad svým tělem.

Čardáš:

Múza: 3
Dosah: 30 sáhů
Rozsah: Spojenci v oblasti
Trvání: Boj
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 8
Vyžaduje: Kolej tradice a moderny

Popis: Energická taneční píseň dodává spojencům bonus +2 k OBR a iniciativě díky posílení reflexů.

Danse macabre:

Múza: 6
Dosah: 20 sáhů
Rozsah: Kruh o poloměru 10 sáhů
Trvání: 1 směna
Vyvolání: 2 kola
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Kolej tradice a moderny
Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)

Bardova temná melodie oživí duchy padlých jako slabé nemrtvé, v nekontrolovaném tanci křepčí okolo Barda. Děsivý vzhled inteligentní bardy dokáže zastrašit, pakliže neuspějí v zvěrovačím hodu na Vůli.



Capoeira:

Múza:	4
Dosah:	2 sáhy
Rozsah:	Bard
Trvání:	1 směnu
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	8
Ověření:	<u>Kumštýřství (CHAR) vs.</u>
Vyžaduje:	Kolej tradice a moderny

Bardův bojový tanec umožní jemu efektivněji uniknout nepřítelům nebo efektivně využít manévry k vyhnutí se útokům s Výhodou (+5 bonus) k obraně za cenu toho že útočí 1x za 2 kola.

SPECIALIZACE

Krysař

Krysař je mistr manipulace, jeho tóny pronikají do myslí nejen zvířat, ale i lidí. Dokáže ovládat své cíle, rozsévat chaos a měnit průběh konfliktů pouhou silou své hudby či řeči.

Podmínky zvládnutí:

- Kolej tónu a akordu
- Kolej šarmu a ega
- Zaříkávačství



Pěvec

ěvec je bardem, jehož umění povzbuzuje a inspiruje jeho spojence. Jeho kumšty a melodie podporují ostatní členy družiny, zrychlují regeneraci a poskytují ochranu během boje.

Podmínky zvládnutí:

- Kolej verše a strofy
- Kolej hlasu a zpěvu
- Poutníková mantra



Bohém

Bohém je bardem, který se vrhá do víru boje s ohromující energií a ladností. Je mistrem tance, zpěvu a dramatických činů, které se vyrovnají v mnohém bojovým trikům válečníka.

Podmínky zvládnutí:

- Kolej tradice a moderny
- Kolej dramatu a činu
- Spontánnost

