

POKROČILÝ BARD

DOPLNĚK PRO DRAČÍ HLÍDKU

SPECIALIZACE
KRYSAŘ, PĚVEC & BOHÉM



BARD

Pokročilá pravidla od 6. úrovně

Bardi se díky svým písním a věhlasu stávají známými napříč všemi vrstvami společnosti. Jejich jméno má váhu v krčmách i na dvorech, kam se donesly zkažky o jejich vystoupeních a o hrdinstvích družin, které doprovázejí.

Panovníci si je vydržují jako baviče i rádce, a takového barda pak není radno si znelíbit.

Umlčet ho sice lze, jeho písně už ale stěží. V minulosti se našli hlupáci, kteří se tak stali dalším generacím jen pro smích.

Skutečný bard je srdcem dobrodruh a duší umělec. Múza, která jím proudí, s léty sílí, a s ní i jeho vliv na svět kolem. Zatímco začínající umělec baví hospodu, pokročilý bard dokáže pohnout davem, dvorem i bitevním polem.

POKROČILÉ SCHOPNOSTI BARDA

Jakmile Bard dosáhne šesté úrovně, stává se z něj pokročilý dobrodruh. Za přestup na šestou úroveň automaticky (bez nutnosti volby) získává následující pasivní schopnosti:

Životní zkušenost barda

Bardi potřebují proniknout do nitra starých příběhů a legend, aby z nich vytěžili ponaučení a dokázali poskytnout správnou radu, kterou je mnohdy ještě třeba prosadit v debatě.

Bard získává trvalý bonus +3 k dovednostem Umění a Věhlas.

Mistr kumštýř

Léta praxe se projeví na jistotě každého vystoupení. **Bard získává trvalý bonus +1 ke všem ověřovacím hodům na Kumštýřství.**

Pevná múza

Maximální zásoba múzy se Bardovi trvale **vyšuje o 1 bod múzy** za každou úroveň, včetně pravidla zpětné opravy.

Dále získává přístup ke dvěma novým rozšířením své profese. Prostřednictvím prvního se stane součástí širšího uměleckého světa a druhé mu umožní pořizovat a používat mistrovské nástroje.

Pokročilá rozšíření Barda:

- **Bardský cech**
- **Mistrovské nástroje**

BARDSKÝ cech

Bardský cech je tajemný a uzavřený spolek, do kterého zdaleka není přijat kdejaký hudebník. Prve je třeba složit bardské zkoušky a ukázat svůj um. Zkoušky se pořádají většinou na sklonku roku či před slavnostmi léta a jde o velkou událost, na kterou se sjíždějí umělci z velké dálky. Jestliže se bardovi povede zaujmout mistra některého cechu, dostane nabídku přidat se do spolku, a tehdy obdrží nástroj, který bývá znakem celé organizace.

Bard díky svému věhlasu získává od 6. úrovně přístup do bardského cechu, který operuje na území jednoho království. Členství s sebou nese mnohé výhody: v každém městě či větší osadě se nachází alespoň jeden člen či příznivec cechu na kterého je možné se obrátit a žádat o informace. Bardi toho totiž vědí mnoho o věcech minulých a dokonale se vyznají v tom, jaké hry a intriky se aktuálně hrají na dvorech šlechty. Cech svým členům rovněž zprostředkovává angažmá, vystoupení, u kterých si bard doplní múzu, věhlas i měšec. Celá bardská organizace velice často spolupracuje a snaží se pomocí dobrých rad směřovat zemi určitým směrem. Čím zkušenější bard je, tím ve větší hře je zapleten. Vyzrazení vnitřních záležitostí cechu nepovolaným se trestá vyloučením, a posměšnou písní, která se o dotyčném bude zpívat ještě dlouhé roky.

Z hlediska hry bývá dobrým zvykem dohodnout si s Vypravěčem vstup do specifického bardského cechu. Domluvíte se na cílech organizace i na hudebním nástroji, který ji reprezentuje.

Notová pošta

Opravdu důležité zprávy si členové cechu nepředávají ústně ani obyčejným dopisem, ale ukryté v notových zápisech. Do partitury lze vpravit skrytý vzkaz, který přečte jen ten, kdo zná cechovní klíč. Nezasvěcený v ní vidí jen obyčejnou (a mnohdy krásnou) skladbu.

Bard dokáže takový vzkaz vytvořit i přečíst automaticky. Jestliže se o přečtení pokouší někdo bez klíče, musí uspět v ověřovacím hodu na **Čtení a psaní (INT) vs. Stupeň znalosti Kumštýřství** Barda. Vytvoření vzkazu trvá 1 směnu. Cech navíc provozuje síť poslů, dvorních vyzvědačů a domluvených úkrytů, kudy notová pošta putuje mezi městy.

MISTROVSKÉ NÁSTROJE

Nástroj běžného hudebníka je řemeslný výrobek. Nástroj pokročilého barda je dílo, dřevo vybrané za úplňku, struny spřádáné za zpěvu, ladění, které zná jen jeho majitel. S takovým nástrojem bard naváže pouto, kterému rozumí jen umělec.

Mistrovské nástroje může Bard nechat vyrobit u mistrů řemesla, obvykle na doporučení svého cechu. Každý mistrovský nástroj je svázán s jednou Múzickou Kolejí a poskytuje bonus +2 k ověřovacím hodům na Kumštýřství při sesílání kumštů této Koleje, k tomu pak ještě jednu zvláštní výhodu (viz níže).

Bard může vlastnit více mistrovských nástrojů, ale naladěný („aktivní“) má vždy jen jeden. Přeladění na jiný mistrovský nástroj trvá 1 směnu klidu. Bonusy mistrovského nástroje se

sčítají s bonusy za typ nástroje ze zvláštní schopnosti Nástroj (strunný, dechový, bicí) dle základních pravidel.

Mistrovská loutna

Kolej: hlasu a zpěvu

Hmotnost: 2 lb

Výroba:Řemesla (OBR) vs. 12

Cena: 120 zl

Kumšty Koleje hlasu a zpěvu s trváním delším než „ihned“ stojí o 1 bod múzy méně (nejméně však 1).

Stříbrná flétna

Kolej: tónu a akordu

Hmotnost: 0,5 lb

Výroba:Řemesla (OBR) vs. 10

Cena: 90 zl

Dosah kumštů Koleje tónu a akordu se zvyšuje o 10 sáhů.

Válečný buben

Kolej: tradice a moderny

Hmotnost: 4 lb

Výroba:Řemesla (OBR) vs. 10

Cena: 80 zl

Bard i jeho spojenci do 10 sáhů získávají bonus +1 k iniciativě, dokud bard bubnuje.

Kniha veršů

Kolej: verše a strofy

Hmotnost: 1 lb

Výroba:Řemesla (OBR) vs. 12

Cena: 100 zl

Jednou denně si Bard může opakovat neúspěšný ověřovací hod na kumšt Koleje verše a strofy.

Šaškovská čapka

Kolej: dramatu a činu

Hmotnost: 0,3 lb

Výroba:Řemesla (OBR) vs. 10

Cena: 60 zl

Výhoda (bonus +5) k hodům na pouliční vystupování a bavení davu (mimo boj).

Zrcadlový medailon

Kolej: šarmu a ega

Hmotnost: 0,1 lb

Výroba:Řemesla (OBR) vs. 10

Cena: 110 zl

Bonus +2 k dovednostem Pletky a Diplomacie.

TABULKA BARDOVY 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	3	3	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		
7	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23		
8	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25		
9	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26		
10	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28		
11	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29		
12	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31		
13	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32		
14	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33		
15	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35		
16	26	27	27	28	28	29	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36		
17	28	28	29	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38		
18	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39		
19	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41		
20	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42		
21	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44		
22	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45		
23	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47		
24	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48		

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI POKROČILÉHO BARDA

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné všem Bardům (a to i těm, kteří se rozhodli věnovat určité specializaci).

Bard si je vybírá při přestupu na vyšší úroveň místo nové zvláštní schopnosti či Koleje.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ BARDA	
Akademie masky a šminků (S)	Mistr převleků. Výhoda +5 ke všem hodům spojeným s vydáváním se za jinou osobu či roli.
Balady múz (S)	Naučí se tři starobylé balady, jimiž lze prosit múzy o vidění přítomnosti, minulosti a budoucnosti.
Bardská imunita (S)	Bez zbraně v ruce si přičítá opravu za CHAR do ZO místo OBR a získá Výhodu +5 na Vůli proti Ovládnutí mysli.
Bájesloví (D)	Nová dovednost: znalost legend, tabu a místních zvyků. Dokáže poskytnout Výhodu k sociálním hodům v dané komunitě.
Bravado (S)	Kritický úspěch na Umění (CHAR) mimo boj mu jednorázově doplní 1k6 bodů múzy.
Jiskra ve tmě (S)	Padne-li mu na kostce při hodu na iniciativu přirozená 6, okamžitě si obnoví 1k6 bodů múzy.
Mimeze (S)	Jednou denně napodobí cizí kouzlo či prosbu, kterou v minulosti viděl sesílat.
Obdivovatel (S)	Získá věrného společníka a ochránce, který jej doprovází na cestách.
Patron (S)	Získá patrona z řad šlechty: +5 k hodům na CHAR na jeho území, obživu a plat v mezikapitolí.
Repertoár (S)	Naučí se kumšty Proti-zmámení a Soubojová partitura bez ohledu na zvládnuté Koleje.
Skladatelství (S)	Dokáže skládat vlastní skladby a spojovat jimi více kumštů do jediného vystoupení.
Virtuóz (S)	Bonusy za typ nástroje (strunný, dechový, bicí) se mu zdvojnásobí.

AKADEMIE MASKY A ŠMINKŮ (S)

Tvá tvář je jen jednou z mnoha, které ovládáš. Bard ovládá přestrojení, hlasový mimetismus a tělesnou gestiku na mistrovské úrovni. Získává Výhodu (bonus +5) ke všem hodům spojeným s vydáváním se za jinou osobu nebo roli. Po první úspěšné interakci s libovolnou bytostí v přestrojení má navíc tato bytost nadále Nevýhodu (postih -5) ke všem hodům na odhalení přestrojení (Postřeh, Odhad lidí a podobně), první dojem je zkrátka rozhodující.

BALADY MÚZ (S)

Balady jsou prastaré písně, které byly složeny jako oslava múz, dcer bohyně Máves, jež přinášejí inspiraci a vědění a jsou spojené s hvězdami. Bard se k nim obrací v pradávných baladách, a pokud si jich múza všimne, přivodí jim vidění. To je také jeden z hlavních důvodů, proč jsou bardy udržováni šlechtici jako rádci.

Baladu je velice těžké zapět, a proto je často potřeba, aby bardovi pomohli další hudebníci. Pomoci může kdokoli, kdo přehodí past Umění (CHAR) vs. 12. Každý, kdo uspěje, dá bardovi bonus +5 k ověřovacímu hodu na Kumštýřství pro danou baladu.

Balada je tak náročná, že bardův hlas na čas vyčerpá a on ji po uvedení do doby nemůže znovu zapět (viz Četnost). Seslání balady spotřebuje veškerou bardovu aktuální múzu, k pokusu jí musí mít alespoň 10 bodů.

Thaleina balada

Múza: veškerá aktuální (nejméně 10)

Dosah: dotek

Rozsah: bard

Trvání: 1/3 směny

Vyvolání: 10 kol

Ověření: není

Četnost: 1x za čtvrt roku

Obtížnost: 16

Vyžaduje: Balady múz, novoluní, věc hledaného

Thaleia je múzou přítomnosti, hudby a pastýřských písní. Zná všechny klevety a je velice zvědavá. Pokud se bardovi povede tuto múzu zaujmout, může jí na konci balady položit jednu otázku spojenou s nějakou věcí či osobou a zeptat se, kde se nachází. K tomu musí mít předmět, který je s hledaným spojený (pochva ztraceného meče, hřeben ztracené hraběnky).

Thaleia mu poté přivodí krátké vidění (1 směna), v němž se bard ocitne přímo u hledaného. Je však neviditelný a nehmotný, nemůže nic ovlivnit, může ale poslouchat a sbírat informace. Od cíle svého hledání se nesmí vzdálit na více než 10 sáhů, jinak vize předčasně skončí.

Kleina balada

Múza: veškerá aktuální (nejméně 10)

Dosah: dotek

Rozsah: bard

Trvání: 1/3 směny

Vyvolání: 10 kol

Ověření: není

Četnost: 1x za půl roku

Obtížnost: 18

Vyžaduje: Balady múz, novoluní, věc hledaného

Kleió je múzou dějepisectví, příběhů a moudrosti ukryté v písních o minulosti. Pokud si ji bard nakloní, dokáže mu vyjevit věci, které se již staly. Bard opět musí mít věc, jež souvisí s hledanou věcí či osobou. Jestliže ji nemá, nebo jde o věc nesprávnou, balada se automaticky nezdaří.

Jestliže věc má, obdaruje ho Kleiό vizí, ve které je neviditelný, nehmotný a nic neovlivní. Může však sledovat minulost, jako by tam byl, a

získat tak informace. Objeví se přesně vedle hledané věci či osoby a nesmí se od ní vzdálit na více než 10 sáhů, jinak vize předčasně skončí.

Úranina balada

Múza: veškerá aktuální (nejméně 10)

Dosah: dotek

Rozsah: bard

Trvání: 1/3 směny

Vyvolání: 1 směna

Ověření: není

Četnost: 1x za rok

Obtížnost: 20

Vyžaduje: Balady múz, novoluní, věc hledaného

Úrania je múzou hvězd a písní, které teprve spatří světlo světa. A nebo také ne, budoucnost není neměnná a snadno se stane, že sudičky změní její vzor. Pokud se bardovi povede zavděčit se této múze, vyjeví mu zření o věcech, které se ještě nestaly a stát by se mohly, a to o hledané věci či osobě. Bard musí mít předmět s hledaným spojený a musí múze dopředu specifikovat, o jakou událost týkající se předmětu či osoby se zajímá.

Ve svém vidění se ocitne vedle zřené osoby či předmětu, je neviditelný, nemůže s ničím manipulovat a nesmí se od zřeného vzdálit dál než 10 sáhů. Musí však počítat s tím, že budoucnost je vrtkavá dáma a vlivem různých okolností se může změnit.

BARDESKÁ IMUNITA (S)

V civilizaci má bard mnoho privilegií a výsad, kterých může využívat. Jednou z nich je téměř podvědomý strach pozvednout proti němu zbraň. Znamená to totiž nevoli lidu, hněv jejich patrona a posměch v písních.

Pokud bard nedrží v ruce žádnou zbraň, může si započítat opravu za **Charisma místo Obratnosti** do své **Základní obrany (ZO)**, ovšem pouze **dokud má nějakou múzu. Během takového souboje mu nejprve místo životů klesá múza.** Kromě toho se bard stává odolným proti všem pokusům ovládnutí mysli, získává proti nim Výhodu (bonus +5) n Vůli (CHAR).

BÁJESLOVÍ (D)

Profesní dovednost stupně znalosti 5

Ověření: Bájesloví (INT) vs. X

Znalost balad, legend, lokálních rituálů, tabu a místních zvyků. Jde o dovednost blízko Historii, výrazněji však kombinuje ústní tradici, folklórní vědomosti a praktické znalosti toho, „co se v dané komunitě slaví, koho ctí a čeho se bojí“. Bard s touto dovedností dokáže odhadnout vhodná témata pro vystoupení, identifikovat lokální hrdiny i skrytá tabu a porozumět náznakům v písních, které ostatní přejdou.

Při úspěchu poskytne Vypravěč bardovi bonusové informace (tabu, triky na davy, vhodná témata). Úspěch může dát bardovi Výhodu (bonus +5) k Diplomacii, Pletkám nebo Věhlasu v dané lokalitě či komunitě po dobu 1 směny.

BRAVADO (S)

Potlesk je tvé palivo. Bard si umí doslova nabít baterky z potlesku a obdivu publika. Pokud hodí **Kritický úspěch na Umění (CHAR)** mimo boj, jednorázově si doplní 1k6 bodů múzy.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: Potvrzený úspěch

Pokud mu padne přirozená 10 dvakrát po sobě na dvou různých hodech na Umění (CHAR), doplní si automaticky 6 bodů múzy, bez ohledu na bonusy.

JISKRA VE TMĚ (S)

Kdykoli si bard hází na iniciativu a na kostce mu padne 6, získá zvláštní formu inspirace a okamžitě si obnoví 1k6 bodů múzy. Tato obnova proběhne dříve, než se vyhodnotí samotná iniciativa. V tu chvíli nepřemýšlíš, prostě to víš.

MIMEZE (S)

Nejlepší učitel je nepřítel sám. Po každém dlouhém odpočinku bard může povolat jedno cizí kouzelnické kouzlo nebo prosbu, kterou v minulosti prokazatelně viděl sesílat. Jednou během dne ji může provést jako bardskou nápodobu, ovšem pouze v základní podobě (nelze seslat vícenásobnou verzi, rozšířené efekty a podobně).

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Obtížnost kouzla či prosby

Múza: 4 + (mana, přízeň)

OBDIVOVATEL (S)

Léta cviku a praxe nakonec přinesou své ovoce a bard se stane známým. Jeho hudba si najde mnohé posluchače a fanoušky. Mezi umělcem a fanouškem však vždy panuje propast. Jednou se ale objeví někdo, kdo tuhle propast překoná a kdo barda z jeho osamění vytrhne. Člověk, který neobdivuje barda jen pro jeho dílo, ale spíše proto, jaký opravdu je. Pravý přítel lidu, citlivá duše či možná dávný milenec.

Obdivovatel je blízký přítel, který cestuje s bardem, ochraňuje ho, pomáhá mu a stará se o něj. Dělá to proto, že je do barda i jeho díla zamilovaný. Často si však tyto pocity nechává pro sebe a působí jen jako dobrý přítel, který rád poradí a pomůže.

Získání Obdivovatele by mělo proběhnout v rámci herní situace. Jakmile se bard pro tuto schopnost rozhodne, dá to vědět svému Vypravěči a pak už jen čeká, kdy potká někoho

zajímavého, někoho, kdo má zájem o jeho dílo. Pak už zbývá ho jen okouzlit.

Obdivovatel na sebe bere roli ochránce barda, protože velice dobře ví, že svět je nebezpečný a zasněný umělec by se v něm mohl snadno utopit. Bývá tedy tím praktičtějším z dvojice a dovede se ohánět i zbraní. Od barda nebude brát žádný žold, ale jeho pozornost, koneckonců, je do něj zamilovaný.

V boji i mimo něj hraje za Obdivovatele zpravidla Vypravěč. V každém svém kole Obdivovatel získává bonus +1 ÚČ a OČ, a jako válečník i 1 bod adrenalinu hned na začátku prvního bojového kola, který může využívat pro válečné triky.

PATRON (S)

Bard nemusí čekat dlouho a velice brzy získá z řad bohatého měšťanstva, nižší či starší šlechty svého prvního patrona. Zčásti za to může jeho pověst, zčásti bardský cech, který zatahá za správné nitky.

Bard získá svého prvního patrona, což mu přinese mnohá privilegia. Na jeho území získává bonus +5 k ověřovacím hodům na Charisma co se týče Přesvědčování, Věhlasu, Pletek i Diplomacie a navíc jej patron po dobu pobytu na jeho dvoře živí a platí za jeho služby, v rámci rozumných mezí.

O jak vysoce postaveného patrona se jedná a jaké přesné výhody přináší, určí Vypravěč dle situace a bardova věhlasu. S rostoucí slávou barda mohou přicházet nabídky od stále mocnějších patronů, přechod k novému patronovi je však vždy delikátní záležitost, kterou je vhodné odehrát.

REPERTOÁR (S)

Bard rozšíří svůj repertoár o dva kumšty, které stojí mimo jednotlivé Koleje, naučí se je tedy bez ohledu na to, které Koleje ovládá.

Proti-zmámení

Múza: 4

Dosah: poloměr 6 sáhů

Rozsah: spojenci v doslechu

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: ihned

Obtížnost: 9

Ověření: není

Vyžaduje: Repertoár

Bard i spojenci v dosahu mají **Výhodu (bonus +5)** k hodům na Vůli proti ovlivnění mysli. Vyžaduje funkční hlas, stejně jako ostatní hlasové kumšty.

Soubojová partitura

Múza: 6 (+2 za změnu motivu)

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: spojenci v oblasti

Trvání: celý boj

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 12

Ověření: není

Vyžaduje: Repertoár

Bard zvolí „motiv“ zda chce posílit Útok, Obranu, Vůli nebo Iniciativu. Spojenci v oblasti získají odpovídající bonus: +2 k ÚČ, +2 k OČ, +5 k Vůli, nebo +5 k iniciativě. Jednou za boj lze motiv přepnout v rámci bardovy akce (za cenu +2 múzy). Bard musí po celou dobu hrát.

SKLADATELSTVÍ (S)

Konflikt je selháním diplomacie, a přítomné události je nutné přetvořit v písně, aby v nich budoucí generace našly ponaučení. Bard však

dokáže sprádat jednotlivé kumšty do velkých děl.

Skladatelství umožňuje bardovi skládat vlastní symfonie a spojovat jimi více kumštů dohromady. Psaní skladby nějakou dobu trvá, zpravidla 7 dní, po které bard intenzivně zkouší a zapisuje noty.

Jakmile skončí, vybere si kumšty, které skladba spojuje. Doba jejich vyvolávání se nezkracuje, ale probíhá současně, bard sesílá celou skladbu jako jediné vystoupení. Potřebná múza i Obtížnosti spojených kumštů se sčítají a ověření se provádí jediným hodem na Kumštýřství. Bard přitom stále musí splňovat podmínky jednotlivých kumštů (volný hlas, nástroj, volné tělo apod.).

Za každé 3 stupně znalosti dovednosti Kumštýřství si bard může vytvořit a pamatovat 1 hudební skladbu.

VIRTUÓZ (S)

Kde jiní vidí nástroj, vidí virtuóz prodlouženou část vlastního těla.

Bonusy za typ nástroje ze zvláštní schopnosti Nástroj se bardovi zdvojnásobí.

POKROČILÉ KUMŠTY KOLEJÍ

Pokročilý bard se při přestupu na vyšší úroveň může místo nové zvláštní schopnosti naučit jeden z následujících kumštů, pokud ovládá příslušnou Kolej. Pro tyto kumšty platí stejné podmínky provedení jako pro ostatní kumšty dané Koleje (volný hlas, možnost hrát na nástroj, kontrola nad tělem, upravený vzhled.

Kolej hlasu a zpěvu

Chorál soustředění

Múza: 4

Dosah: 15 sáhů

Rozsah: až 3 spojenci

Trvání: 3 kola

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 10

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej hlasu a zpěvu

Cíle získají +2 k hodům na udržení soustředění a +2 k Vůli proti vyrušení (hluk, bolest, strach). Pokud soustředění přesto ztratí, neztrácejí akci v následujícím kole.

Balada o chrabrém srdci

Múza: 6

Dosah: 25 sáhů

Rozsah: družina v doslechu

Trvání: 1 boj

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 12

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej hlasu a zpěvu

Spojenci mají +2 k Vůli proti strachu a zoufalství. Při prvním neúspěšném hodu na Vůli si jej každý zasažený spojenec může jednou během trvání zopakovat.

Kánon odolnosti

Múza: 7

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: až 3 spojenci

Trvání: 3 kola

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 13

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej hlasu a zpěvu

Cíle získají dočasné životy (1k6+2). Pokud na nich během trvání proběhne léčení, přičítá se +2 k obnovenému množství životů.

Kolej verše a strofy

Verš pravdy

Múza: 6

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 tvor

Trvání: 1 směna

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 12

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)

Vyžaduje: Kolej verše a strofy

Cíl nemůže úmyslně lhát a v sociálních střetech má postih -2 k hodům na klamání a zatajování. Nepůsobí na zcela němé nebo bezmyslné bytosti.

Utišení scény

Múza: 8

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: kruh o poloměru 8 sáhů

Trvání: 3 kola

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 14

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Výdrž (ODO) pro hlasové projevy

Vyžaduje: Kolej verše a strofy

V oblasti je tlumen zvuk. Nepřátelé nemohou používat křičené příkazy, poplašné signály ani hlasové kumšty (jejich Obtížnost se zvyšuje o 2). Spojenci jsou „naladěni“, jejich kumšty postih nedostávají.

Kýžená pointa

Múza: 5

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 spojenec

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: reakce

Obtížnost: 11

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej verše a strofy

Reakcí po neúspěšném hodu spojence mu bard dovolí hod zopakovat (útok nebo ověření) a přičíst si +1 k výsledku. Lze použít, i když už padlo, že neuspěl, ale před vyhodnocením následků.

Balada poutníka

Múza: 4

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: družina

Trvání: 8 hodin

Vyvolání: 1 směna

Obtížnost: 10

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej verše a strofy

Družina ignoruje první stupeň únavy z pochodu nebo podnebí a zvyšuje cestovní rychlost o pětinu (zaokrouhluje Vypravěč). V nehostinném terénu navíc +2 k Orientaci.

Kolej tónu a akordu

Rondo větru

Múza: 5

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: kužel o délce 12 sáhů

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 11

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Výdrž (ODO) u lehkých cílů

Vyžaduje: Kolej tónu a akordu

Průvan sfoukne plameny, rozptýlí kouř i mlhu. Lehké tvory a volné předměty odstrčí o 1,2 sáhy od barda, pokud neuspějí v ověřovacím hodu (viz Odhození v pravidlech Rozšířeného boje).

Interval bez ozvěny

Múza: 4

Dosah: 15 sáhů

Rozsah: kruh o poloměru 6 sáhů

Trvání: 1 směna

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 10

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej tónu a akordu

Oblast ztlumí kroky, klapání výzbroje i šepot. Spojenci v ní mají Výhodu (bonus +5) na plížení a skrývání a -2 k obtížnosti pastí založených na zvuku.

Zpětný refrén

Múza: 8

Dosah: 25 sáhů

Rozsah: 1 sesílatel v dosahu

Trvání: ihned

Vyvolání: reakce

Obtížnost: 14

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Sesílání kouzel / Pouto s přírodou / Prosby cíle

Vyžaduje: Kolej tónu a akordu

Reakcí na právě sesílaný efekt vytvoří bard rušivé echo. Při bardově úspěchu má cíl Nevýhodu (postih -5) k ověřovacímu hodu na své kouzlo. Pokud i přesto selže, utrpí 1k6 psychického zranění (zpětná vazba).

Kolej dramatu a činu

Maškaráda gest

Múza: 6

Dosah:,

Rozsah: bard

Trvání: 1 směna

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 12

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Postřeh (INT) při přímém zkoumání

Vyžaduje: Kolej dramatu a činu

Bardův postoj a gestika vytvářejí věrohodnou roli (sluha, stráž, dvorní host...). Pozorovatelé mají -2 k Odhadu lidí proti němu. Běžné strážce jej nepovažují za cíl, dokud nezačne boj nebo není usvědčen.

Únos pozornosti

Múza: 6

Dosah: 15 sáhů

Rozsah: kruh o poloměru 8 sáhů

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 12

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR) nepřátel v oblasti

Vyžaduje: Kolej dramatu a činu

Nepřátelé, kteří neuspějí, musí (pokud mohou) zacílit svůj další útok nebo akci na barda, nebo

ztrácejí reakci a stávají se „publikem“. Jde o zjevně agresivní provokaci.

Kolej šarmu a ega

Ozvěny tržiště

Múza: 3

Dosah: 60 sáhů

Rozsah: dav v doslechu

Trvání: 10 minut

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 9

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR) davu, souhrnný hod Vypravěče

Vyžaduje: Kolej šarmu a ega

Bard přesměruje pozornost davu a nasaje šeptý. Po skončení trvání získá klíčovou informaci „co se tu řeší“ a +2 k následujícím hodům na Diplomacii nebo Věhlas v této lokalitě do konce dne.

Hašteřivý duet

Múza: 7

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: až 2 nepřátelé, kteří se vidí

Trvání: 2 kola

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 13

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR) každého cíle

Vyžaduje: Kolej šarmu a ega

Cíle se soustředí jeden na druhého (slovní či soubojové popichování): mají -2 k hodům na útok proti komukoli jinému a nemohou spolu koordinovat akce (Pomoc, Velení, Ochrana).

Pocta mecenáši

Múza: 4

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: 1 autorita + přítomná družina

Trvání: scéna

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 10

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)
cílové autority

Vyžaduje: Kolej šarmu a ega

Cílová autorita je přístupnější. Družina má +2 k prvním dvěma sociálním hodům ve scéně a nároky autority jsou sníženy (menší dar, jednodušší audience a podobně), pokud ověření projde.

Kolej tradice a moderny

Kadence střetu

Múza: 5

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: družina v doslechu

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 11

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej tradice a moderny

Všichni spojenci si přihodí +2 k iniciativě a mohou se ještě před prvním kolem přeskupit o 2 sáhy, bez vyprovokování Útoků z příležitosti.

Píseň mostů

Múza: 5

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: až 4 spojenci

Trvání: 1 směna

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 11

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej tradice a moderny

Cíle získají +2 k Akrobacii a Atletice při překonávání překážek. Jednou během trvání může každý z nich provést „dlouhý krok“ o 3 sáhy jako volný pohyb (skok, můstek, překážka).

Danse rendezvous

Múza: 6

Dosah: 25 sáhů

Rozsah: 2 dobrovolní spojenci

Trvání: ihned

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 12

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej tradice a moderny

Vybraní spojenci si okamžitě vymění pozice bez vyprovokování Útoků z příležitosti. Drží-li jeden z nich obranu, zachovává ji i po výměně.

Kresba světlem

Múza: 6

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: až 4 cíle nebo plocha 4×4 sáhy

Trvání: 10 minut

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 12

Ověření: není

Vyžaduje: Kolej tradice a moderny

Bard vytvoří jemné světelné kontury. Zvolí jeden z efektů: (a) zviditelní hrany, pasti a výstupky, cíle mají +2 k Postřehu a Akrobacii při práci s prostředím; nebo (b) zhorší kryt nepřátel v označené ploše, ti mají -1 k OČ proti střelbě po dobu trvání.

SPECIALIZACE BARDA

Po dosažení šesté úrovně se může Bard dále specializovat ve své profesi a stát se Krysařem, Pěvcem nebo Bohémem. Podmínkou specializace je dosažení minimálně šesté úrovně a předchozí zvládnutí kombinace zvláštních schopností, které k danému zaměření náleží (viz níže u jednotlivých specializací). Jakmile se pro to rozhodne, oznámí to Vypravěči při přestupu na další úroveň.

Specializace povolání není povinná. Pokud hráč chce, může dál pokračovat v původní cestě Barda, která i tak nabízí spoustu nových užitečných schopností. Stejně tak je možné rozhodnout se pro specializaci až později (na vyšších úrovních).

Definitivní výběr specializace je třeba si důkladně promyslet. Volbu totiž nelze vzít zpět a jednou vybraná specializace zůstává natrvalo. Nelze ji proto později vyměnit za jinou.

Jakmile je nějaká specializace zvolena, lze si při přestupu úrovně vybírat ze schopností, jež k ní náleží. Stejně tak je však možné rozhodnout se i pro libovolné schopnosti, které nabízí obecné povolání Barda.

Jestliže Bard nemá vybranou žádnou specializaci, může si na každé šesté úrovni vybrat jednu schopnost náležící některé z nich.

KRYSAŘ

Krysař je mistr manipulace, jeho tóny pronikají do mysli nejen zvířat, ale i lidí. Dokáže ovládat své cíle, rozsévat chaos a měnit průběh konfliktů pouhou silou své hudby či řeči. Zatímco jiní bardi touží po potlesku, krysař touží po nitkách, a málokdo si všimne, že už za ně dávno tahá.

Podmínky zvládnutí: Kolej tónu a akordu, Kolej šarmu a ega, Zařikávačství.

Jakmile se Bard rozhodne specializovat na Krysaře, získává přístup ke dvěma novým rozšířením své profese. Prostřednictvím prvního zdokonalí svůj podmanivý nástroj a druhé mu vybuduje síť uší a hlasů v ulicích.

Pokročilá rozšíření Krysaře:

- **Krysařova píšťala**
- **Naslouchači**

KRYSAŘOVA PÍŠŤALA

Každý krysař si dříve či později nechá zhotovit svůj podmanivý nástroj, píšťalu, housle či zvonkohru, jejíž tóny se vkrádají pod kůži. Tvar se liší, účel je vždy stejný.

Krysařův podmanivý nástroj se počítá jako mistrovský nástroj Koleje tónu a akordu (viz Mistrovské nástroje). Nad rámec toho poskytuje Krysaři bonus **+3 k ověřovacím hodům na Kumštýrství u kumštů, které matou, mámí či ovládají mysl.**

Schopnost Zařikávačství se s tímto nástrojem rozšiřuje: působí nově i na hejna a smečky (krysy, netopýři, krkavci) a její dosah se zvyšuje na 60 sáhů.

NASLOUCHAČI

Informace jsou mocnější než meč. A levnější. Krysař si za cenu investice času (nejméně 1 týde v lokalitě) vybuduje síť naslouchačů: pouličních křiklounů, sloužících, vetešníků a hlasatelů. Ti mu přinášejí zprávy a roznášejí jím řečená prohlášení, ať jde o pomluvy, pravdu, nebo řízenou paniku.

Síť funguje jako pasivní zpravodajství. Vypravěč informuje Krysaře o klíčových dějích v lokalitě.

Aktivním rozkazem lze spustit šíření konkrétní zprávy (rychlost a dosah určuje Vypravěč). Sít lze přerušit pouze přímým odhalením, nebo odměnou vyšší, než jakou nabízí Krysař.

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI KRYSAŘE

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné pouze těm Bardům, kteří dosáhli potřebných schopností a vědomostí ke specializaci na Krysaře.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ KRYSAŘE	
Akademie marionet a stínohry (S)	Naučí se tři kumšty: Nitě marionet, Krysí pochod, Stínohra.
Davová psychologie (D)	Rozumí chování davu, dokáže odhadnout jeho náladu a vědomě ji přesunout k panice, nadšení či apatii.
Hlas v hlavě (S)	Dokáže šeptat jedinému cíli na dálku, jako by mu stál za zády, a snáz jej svými kumšty ovlivnit.
Krysí smečka (S)	Vycvičí si smečku havěti, která ho poslouchá, špehuje a rozsévá chaos.
Podmanivá dohra (S)	Efekty jeho ovládacích kumštů doznívají 1 kolo poté, co přestane hrát.
Šedá eminence (S)	Výhoda +5 k Pletkám a Diplomacii vůči osobám, o nichž má kompromitující informace.
Monotón (S)	Své kumšty dokáže vést tak, aby je slyšeli jen vybraní, spojence z jejich účinku vyjímá.
Vůdce průvodu (S)	Zaříkávačstvím dokáže vést najednou tolik tvorů, kolik je jeho úroveň.

AKADEMIE MARIONET A STÍNOHRY (S)

Každý člověk je loutka. Jen málokdo vidí nitě. Zaměřuje se na ovládání a manipulaci inteligentních tvorů: hromadnou sugesci, nepřímé ovládání a taktický chaos. Zároveň díky ní Krysař získá přístup ke 3 novým kumštům, jež pro ověření využívají stupeň zvládnutí této dovednosti.

Kumšty Akademie marionet a stínohry jsou:

- Nitě marionet
- Krysí pochod
- Stínohra

Nitě marionet

Múza: 6

Dosah: 15 sáhů

Rozsah: 1 tvor

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 12

Ověření: Kumštýřství vs. Vůle (CHAR)

Vyžaduje: Akademie marionet a stínohry

Krysař na okamžik ovládne pohyby cíle jako loutkář. Pokud uspěje v ověřovacím hodu, přinutí cíl v jeho příštím tahu provést akci Pohyb dle Krysařovy volby (Postup, Ústup), nebo upustit držený předmět. Cíl nelze přinutit, aby zaútočil sám na sebe, ani aby vstoupil do zjevně smrtící situace (oheň, propast), v takovém případě se efekt zruší.

Kryší pochod

Múza: 5 (+1 za každý cíl nad tři)

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: vybraní tvorové v dosahu

Trvání: dokud Krysař hraje (max. 1 směna)

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 13

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR), souhrnný hod

Vyžaduje: Akademie marionet a stínohry

Podmanivá melodie táhne zasažené za Krysařem. Kdo neuspěje v ověřovacím hodu, malátně následuje barda krátkým pohybem, kamkoliv jde. Zasažení stále jednají pudem sebezáchovy a pokud jsou napadeni či zraněni, efekt na nich okamžitě končí. Při velkém rozruchu v okolí si mohou každé kolo hod zopakovat.

Stínohra

Múza: 4

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: plocha 5×5 sáhů

Trvání: 3 kola

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 10

Ověření: Kumštýřství(CHAR) vs. Postřeh (INT)

Vyžaduje: Akademie marionet a stínohry

Krysař hrou a gesty rozehraje na zvolené ploše hru stínů a siluet, zdánlivé postavy, míhající se tvary. Kdo neuspěje v ověřovacím hodu, považuje stínohru za skutečné bytosti: stráže

odláká nebo vystraší. Cíl získá tak Nevýhodu (postih -5) k hodu na Postřeh a Reflex, dokud stínohra trvá.

DAVOVÁ PSYCHOLOGIE (D)

Profesní dovednost

Ověření: Davová psychologie (CHAR) vs. Vůle (CHAR) skupiny, souhrnný hod Vypravěče

Krysař rozumí davovému chování, skupinové dynamice a mechanismům sociální nákazy. Dokáže odhadnout náladu davu, předpovědět bod zlomu a vědomě jej přesunout, k panice, nadšení nebo apatii. Tato dovednost se skvěle kombinuje se schopností Naslouchači a s kumšty Akademie marionet.

Při úspěchu ovlivní Krysař emocionální stav skupiny požadovaným směrem (konkrétní efekt určí Vypravěč). Neúspěch může vyvolat nepředvídatelnou reakci davu.

Obtížnost se většinou stanovuje skrze nejvyšší Vůli ve skupině s bonusem (+5),

HLAS V HLAVĚ (S)

Nejtíšší šepot je ten, který slyšíš jen ty. Krysař dokáže vést svůj hlas tak, že jej jediný cíl do 30 sáhů slyší, jako by mu bard stál těsně za zády, ostatní neslyší nic. Vůči tomuto cíli může Krysař používat akci Mluvení jako Volnou akci a získává **výhodu** (+2 bonus) k ověřovacím hodům na kumšty, které na něj cílí.

KRYŠÍ SMEČKA (S)

Krysař si vycvičí smečku havěti, nejčastěji krys, která ho poslouchá na slovo (či spíše na tón). Smečka se dokáže nenápadně dostat prakticky kamkoliv: špehovat, přinést drobný předmět, který jí Krysař předtím ukázal, přehryzat lanko, nebo vyvolat v hostinci či na večírku šlechty pořádný chaos.

Smečka jedná pudově a v ohrožení se rozprchne. Pokud o ni Krysař přijde, může si novou vycvičit až na další úrovni. V boji za

smečku hraje Krysař, mimo boj obvykle Vypravěč.

KRYSÍ SMEČKA	
	Hodnota
Životy	10 (roj)
Velikost	A0 (roj zabírá 1 pole)
Pohyblivost	20 (na zemi)
Základní obrana	5 (rozptýlený roj)
Obranné číslo	6
Útočné číslo	1/+1 (hryzáni, zasáhne všechny tvory na svém poli)
Dovednosti	Postřeh (5), Plavání (4), Reflex (6)
Kousky	Lezení (8), Odvedení pozornosti (3), Tichý pohyb (4), Ohebnost (6), Pád z výšky (5)

* Při každém přestupu Krysaře na vyšší úroveň, dosaženou spolu se smečkou, se zvyšuje maximální počet životů smečky o 2. Na každé třetí takto dosažené úrovni pak získá 1 bod, kterým lze zvýšit její Útočné číslo či Základní obranu (a tím i Obranné číslo) o 1, a zároveň lze zvýšit jeden její dovednost o 1 bod. Na tato zlepšení se nevztahuje pravidlo Zpětné opravy.

PODMANIVÁ DOHRA (S)

Tóny Krysařovy hudby doznívají v hlavách posluchačů déle, než zní samotný nástroj. Efekty jeho kumštů, které vyžadují, aby na ně hrál či se na ně soustředil, trvají ještě **1 celé kolo poté, co hrát přestane** (například proto, že byl vyrušen, přezbrojil, nebo se věnoval jiné akci).

ŠEDÁ EMINENCE (S)

Není třeba tahat za všechny nitky. Stačí vědět, které jsou napjaté.

Díky síti **Naslouchačů** a vlastní paměti na cizí poklesky získává Krysař **Výhodu (bonus +5) k Pletkám a Diplomacii** vůči osobám, o nichž má kompromitující informace. Zda takové informace o konkrétní osobě má, určí Vypravěč, zpravidla to vyžaduje, aby v lokalitě

působila Krysařova síť, nebo aby informace vyšla najevo během hry.

MONOTÓN (S)

Krysař dokáže své kumšty vést tak, aby je vnímali jen vybraní posluchači. Při sesílání kumštu s plošným rozsahem si může zvolit, kteří tvorové v oblasti budou z účinku vyjmuti (typicky spojenci). Vyjmutí tvorové kumšt slyší, ale nepůsobí na ně.

VŮDCE PRŮVODU (S)

Nejdřív krysy. Pak děti. A jednou celé město. Krysařovo Zařikávačství se rozšiřuje: dokáže najednou vést a ovládat několik inteligentních tvorů, kolik je jeho úroveň / úroveň cíle. Vede-li smíšenou skupinu (zvířata i havěť), hází se ověření souhrnně proti nejvyšší Vůli ve skupině.

PĚVEC

Pěvec je bardem, jehož umění povzbuzuje a inspiruje jeho spojence. Jeho kumšty a melodie podporují ostatní členy družiny, zrychlují regeneraci a poskytují ochranu během boje. Tam, kde jiní vidí beznaděj, slyší pěvec jen dosud nezazpívanou hymnu vítězství.

Podmínky zvládnutí: Kolej hlasu a zpěvu, Kolej verše a strofy, Poutníkova mantra.

Jakmile se Bard rozhodne specializovat na Pěvce, získává přístup ke dvěma novým rozšířením své profese. První posílí moc jeho hlasu nad spojenci, druhé mu otevře dveře na dvory mocných.

Pokročilá rozšíření Pěvce:

- Hlas múz
- Dvorní angažmá

HLAS MÚZ

Když zpívá pěvec, zpívají s ním múzy. A jejich píseň nese dál, než by kdokoliv čekal.

Pěvec získává **bonus +3 k ověřovacím hodům na Kumštýřství** u kumštů, které spojencům poskytují bonusy, léčí je nebo je chrání. **Dosah těchto kumštů se navíc zvyšuje o 10 sáhů.**

DVORNÍ ANGAŽMÁ

Dvorní pěvec není sluha. Je to ozdoba dvora, a ozdoby se hýčkají.

Pěvcův věhlas mu zajišťuje postavení v nejvyšší společnosti. V každém větším městě snadno najde vystoupení a angažmá; múzu si aktivním odpočinkem (vystupováním) doplňuje dvojnásobně rychle. U dvora a mezi šlechtou získává **Výhodu (bonus +5) k Věhlasu.**

Honoráře a případné dary za vystoupení určuje Vypravěč dle prestiže publika, od stříbrných v zámožném domě po zlato a šperky na královském dvoře.

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI PĚVCE

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné pouze těm Bardům, kteří dosáhli potřebných schopností a vědomostí ke specializaci na Pěvce.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ PĚVCE	
Akademie harmonie a nesouladu (S)	Naučí se tři kumšty: Hymna sjednocení, Disonanční akord, Rekviem.
Dech pěvce (S)	Trénované hlasivky: Výhoda +5 proti umlčení a ohlušení, hlasové kumšty sesílá i se zraněním.
Léčivá píseň (S)	Dokáže hraním léčit svou múzou životy spojenců.
Ochranný refrén (S)	Dokud udržuje jakýkoliv kumšt, spojenci v doslechu získávají +2 k hodům na Vůli.
Povzbuzení (S)	Volnou akcí Výkřik dodá spojenci +3 k jeho nejbližšímu hodu.

Sborové vedení (S)	Zapojí spolubojovníky do zpěvu a sníží si tím obtížnost kumštu.
Vícehlas (S)	Dokáže udržovat soustředění na dva kumšty najednou.
Zlatý slavík (S)	Věhlas: Výhoda +5 k Věhlasu , dvojnásobné honoráře, pozvání i tam, kam se běžný umělec nedostane.

AKADEMIE HARMONIE A NESOULADU (S)

Harmonie nespočívá v absenci disonance, spočívá v jejím zvládnutí. Naučí se jak posilovat vnitřní soudržnost skupiny, tak rozleptávat koordinaci nepřátel řízenou disonancí. Zároveň díky ní získá přístup ke 3 novým kumštům, jež pro ověření využívají stupeň zvládnutí této dovednosti.

Kumšty Akademie harmonie a nesouladu jsou:

- Hymna sjednocení
- Nelibozvuk
- Rekviem

Hymna sjednocení

Múza: 7

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: spojenci v dosahu

Trvání: 3 kola

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 13

Ověření: není

Mocná hymna sjednotí srdce družiny. Spojenci získají 1k6 dočasných životů a +2 k hodům na Vůli. Léčivé efekty na ně po dobu trvání obnovují o 2 životy více.

Nelibozvuk

Múza: 6

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: až 4 nepřátelé

Trvání: 2 kola

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 12

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)

Skřípavý nesoulad rozbije souhru nepřátel. Zasažení nemohou využívat akce Pomoc či Velení a mají -2 k ÚČ, pokud útočí na stejný cíl jako jiný zasažený.

Rekviem

Múza: 8

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: kruh o poloměru 10 sáhů

Trvání: 3 kola

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 14

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)

Truchlivá píseň za mrtvé, které nedá spát ani nemrtvým. Nemrtví, kteří neuspějí v ověřovacím hodu, jsou na 1 kolo Otřeseni. Spojenci v oblasti okamžitě ukončí případný efekt Vystrašení a po dobu trvání jsou vůči strachu imunní.

DECH PĚVCE (S)

Hlas, který se cvičil dvacet let, neumlčí rouška ani rána do žeber.

Pěvce nelze umlčet běžnými prostředky, roubíku se zbaví, chrapot ho nezastaví. Získává Výhodu (bonus +5) proti efektům umlčení a ohlušení a své hlasové kumšty (Koleje hlasu a zpěvu, verše a strofy) může sesílat i tehdy, je-li

zraněn či vyčerpán, kdy by jiný bard podmínku „mít v pořádku hlas“ nesplnil.

LÉČIVÁ PÍSEŇ (S)

Jsou rány, které zacelí jehla a niť. A pak jsou rány, na které je třeba píseň.

Pěvec dokáže hraním proměnit svou múzu v životy. Vyžaduje to 1 směnu klidného hraní; za každý vydaný bod múzy vyléčí cíli 1 život, nejvýše však tolik životů, kolik je Pěvcova úroveň. Na jednu osobu lze tuto schopnost použít jen jednou denně.

OCHRANNÝ REFRÉN (S)

Dokud Pěvec udržuje jakýkoliv kumšt (hraje, zpívá či recituje), spojenci v doslechu jeho hlasu získávají +2 k ověřovacím hodům na Vůli. Melodie jim prostě nedovolí propadnout panice.

POVZBUZENÍ (S)

„Teď, Gilly! Tak, jak jsme to zkoušeli!“
Jednou za kolo může Pěvec využít Volnou akci Výkřik k tomu, aby povzbudil spojence, který ho slyší. Stojí ho to 1 bod múzy a spojenec získá bonus +3 ke svému nejbližšímu hodu. Učinit tak musí dříve, než jsou vrženy kostky.

SBOROVÉ VEDENÍ (S)

Sbor nemusí být dokonalý. Stačí, když zpívá s tebou.

Pěvec dokáže do svého vystoupení zapojit spolubojovníky. Každý spojenec, který se přidá (věnuje tomu svou akci a uspěje v hodu na Umění (CHAR) vs. 8), sníží Obtížnost Pěvcova kumštu o 1, nejvýše však o 3. Pomoc je nutné ohlásit před Pěvcovým ověřovacím hodem.

VÍCEHLAS (S)

Pěvec dokáže udržovat soustředění na dva kumšty najednou, například zpívat jednu píseň a druhou vytukávat rytmem. Platí múzu i podmínky obou kumštů a je-li vyrušen, dostává Nevýhodu (postih -5) k případným ověřením u obou. Sesílat (vyvolávat) může stále jen jeden kumšt za kolo.

ZLATÝ SLAVÍK (S)

Jsou jména, která otevírají dveře. A pak jsou hlasy, kterým se dveře otevírají samy. Pěvcova pověst jej předchází. Získává Výhodu (bonus +5) k Věhlasu, honoráře za jeho vystoupení jsou dvojnásobné a dostává pozvání i tam, kam se běžný umělec nedostane, na korunovace, tajné slavnosti i diplomatická jednání. S věhlasem však roste i pozornost: záznam o jeho pobytu se rychle šíří a inkognito cestování je pro něj čím dál těžší.

BOHÉM

Bohém je bardem, který se vrhá do víru boje s ohromující energií a ladností. Je mistrem tance, zpěvu a dramatických činů, které se v mnohém vyrovnají bojovým trikům válečníka. Jeviště a bojiště jsou pro něj jedno a totéž, jen potlesk zní pokaždé trochu jinak.

Podmínky zvládnutí: Kolej tradice a moderny, Kolej dramatu a činu, Spontánnost.

Jakmile se Bard rozhodne specializovat na Bohéma, získává přístup ke dvěma novým rozšířením své profese. První z něj udělá nebezpečného tanečníka s čepelí, druhé mu otevře dveře umělecké spodiny všech měst.

Pokročilá rozšíření Bohéma:

- Jevištní šerm
- Bohémská čtvrť

JEVIŠTNÍ ŠERM

Divadelní souboj musí vypadat lépe než ten skutečný. A kdo se naučí, aby vypadal dobře, časem zjistí, že funguje i doopravdy. Bohém získává **bonus +3 k Útoku (ÚČ) i Obraně (OČ)** s lehkými a středními

jednoručními zbraněmi a improvizovanými zbraněmi (láhev, židle, stojan na noty, korbel). Sebrání improvizované zbraně se bere jako akce Přezbrojení.

BOHÉMSKÁ ČTVRŤ

V každém městě je čtvrť, kde se maluje, pije, hraje a dluží. A v každé takové čtvrti mají Bohéma rádi.

Bohém zná v každém větším městě uměleckou komunitu a rozpozná skryté značky, které k ní vedou. Mezi umělci najde nocleh a jídlo zdarma, kontakty na mecenáše i na podsvětí, a v případě potřeby i úkryt před zákonem. Umělecká spodina drží při sobě: kdo Bohéma zradí gardě, už si v té čtvrti nezahraje.

Z hlediska hry funguje Bohémská čtvrť podobně jako cechovní zázemí jiných povolání, co přesně v dané čtvrti Bohém sežene, určuje Vypravěč.

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI BOHÉMA

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné pouze těm Bardům, kteří dosáhli potřebných schopností a vědomostí ke specializaci na Bohéma.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ BOHÉMA	
Akademie piruet a výpadů (S)	Naučí se tři kumšty: Piruetový výpad, Salto mortale, Finální opona.
Divoká improvizace (S)	Spontánnost i v boji: jednou za boj získá ve svém tahu 1 akci navíc.
Finále (S)	Dramatická hláška po sražení nepřítele mu obnoví múzu a povzbudí spojence.
Kaskadér (S)	Poloviční zranění z pádů, Výhoda +5 na Akrobacii, pád do 4 sáhů bez zranění.

Nezlomné ego (S)	Výhoda +5 proti zastrašení a zesměšnění; neúspěšný posměváček si sám uškodí.
Opilecký tanec (S)	Postihy za opilost se u něj mění ve výhodu nepředvídatelných pohybů.
Publikum všude (S)	Boj je taky vystoupení: po boji, v němž seslal alespoň 2 kumšty, si obnoví 1k6 múzy.
Tanec s ostrím (S)	Kumšty tance a dramatu udrží i při akci Boj, pohyb je součástí představení.

AKADEMIE PIRUET A VÝPADŮ (S)

Rozdíl mezi tancem a šermem? V šermu se klaníš až na konci. Spojuje taneční průpravu s bojovou akrobacií. Zároveň díky ní Bohém získá přístup ke 3 novým kumštům, jež pro ověření využívají stupeň zvládnutí této dovednosti.

Kumšty Akademie piruet a výpadů jsou:

- Piruetový výpad
- Salto mortale
- Finální opona

Piruetový výpad

Múza: 4

Dosah:,

Rozsah: bohém

Trvání: ihned

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 10

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Reflex (OBR)

Vyžaduje: Akademie piruet a výpadů

Bohém se v rámci své akce Boj roztočí piruetou: přesune se o 2 sáhy bez vyprovokování Útok z příležitosti a jeho následující útok, pokud uspěje v ověřovacím hodu, je veden proti **Základní obraně (ZO)** protivníka, čepel přilétá z úhlu, který nikdo nečekal.

Salto mortale

Múza: 5

Dosah:,

Rozsah: bohém

Trvání: ihned

Vyvolání: půl kola

Obtížnost: 11

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Atletika (SIL)

Vyžaduje: Akademie piruet a výpadů

Bohém přeskočí saltem protivníka či překážku do výše 2 sáhů a dopadne na zvolené pole do vzdálenosti 4 sáhů. Během toho protivníka uchopí ve vzduchu za límec a přenesením váhy s ním mrští o zem na 5 sáhů. Útoky vedené proti Bardovi během skoku mají **Nevýhodu (postih -5)**. Protivník ztrácí při neúspěchu tah vlivem Povalení a dostane poškození pádem za 2k6.

Finální opona

Múza: 8

Dosah: 10 sáhů

Rozsah: kruh o poloměru 5 sáhů

Trvání: 1 kolo

Vyvolání: 1 kolo

Obtížnost: 14

Ověření: Kumštýřství (CHAR) vs. Vůle (CHAR)

Vyžaduje: Akademie piruet a výpadů

Bohém strhne veškerou pozornost dramatickým výstupem, vrcholnou scénou, po níž se nedá dívat jinak. Nepřátelé, kteří neuspějí v ověřovacím hodu, ztrácejí Reakce a mají **Nevýhodu (postih -5) k útokům na kohokoliv jiného než na Bohéma**, a to do konce následujícího kola.

DIVOKÁ IMPROVIZACE (S)

Plán je jen návrh. Představení se hraje teď. Bohémova Spontánnost se rozšiřuje i do boje. Jednou za boj může ve svém tahu získat 1 Akční bod navíc (v Rozšířeném soubojovém systému), respektive 1 akci navíc (v Základním soubojovém systému). Je jen na něm, jak ji využije.

FINÁLE (S)

„...a přesně tohle se stane každému, kdo si začne s mou družinou!“

Když Bohém nebo spojenec v dosahu 10 sáhů srazí či vyřadí nepřítele, může Bohém Volnou akci pronést dramatickou hlášku. **Obnoví si tím 1k6 múzy** a všichni spojenci, kteří ho slyší, získají **+2 k iniciativě** v následujícím kole. **Tuto schopnost lze použít jednou za boj.**

KASKADÉR (S)

Pád není nehoda. Pád je číslo. Bohém utrpí z pádů jen poloviční zranění a pád z výšky do 4 sáhů ustojí zcela bez zranění, pokud není Zneschopněn. Kromě toho získává **Výhodu (bonus +5) k hodům na Akrobacii.**

NEZLOMNÉ EGO (S)

Urazit Bohéma zkoušeli mnozí. Skončilo to vždycky stejně, smál se celý lokál. Jim.

Bohém získává **Výhodu (bonus +5)** proti zastrašení, zesměšnění a provokacím. Kdo se ho pokusí slovně ponížit a neuspěje, sám utrhá **Nevýhodu (postih -5) ke svému následujícímu**

hodu, Bohémova pohotová odpověď ho totiž ztrapní před všemi přítomnými.

OPILECKÝ TANEC (S)

Nikdo neví, jaký Bohém udělá další krok. Občas to neví ani Bohém. A přesně v tom je ta krása.

Postihy za opilost na Obratnost Bohém zcela ignoruje, jeho tělo si pamatuje kroky i tehdy, když hlava dávno nestihá. Je-li opilý, jeho vrávoravé, nepředvídatelné pohyby mu navíc dávají **Výhodu (bonus +5) k Obraně** proti prvnímu útoku v prvním bojovém kole.

PUBLIKUM VŠUDE (S)

Skřeti sice netleskají, ale koukat se, panečku, umí.

Pro Bohéma je i boj vystoupením. Po každém boji, ve kterém seslal úspěšně alespoň 2 kumšty, si obnoví **1k6 bodů múzy**, zdrcené publikum je koneckonců to nejvděčnější.

TANEC S OSTŘÍM (S)

Bohém dokáže udržovat kumšty Kolejí tradice a moderny a dramatu a činu i tehdy, když ve stejném kole provádí akci Boj či Omezený boj, jeho výpady, úskoky a kryty jsou zkrátka součástí choreografie. Ostatní podmínky kumštů (kontrola nad tělem) musí být nadále splněny.