

MYSTICKÝ BARD

Podmínky: inteligence aspoň 9

Hlavní vlastnost: charisma, obratnost

Kostka životů: 1k6

Nejvyšší úroveň: 14

Zbroje: kožená, kroužková, žádný štít

Zbraně: všechny

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Zdroj: Carcass Crawler 0

Přeložil Jan Hartman

Bardi jsou hudebníci a básníci, které láká život dobrodruha. Na svých cestách se leccemu přiučí, takže ovládají mnoho různých dovedností.

Hlavní vlastnosti: Bard s charismatem a obratností aspoň 13 získá 5% zkušební bonus. Pokud je jedna z hlavních vlastností aspoň 16 a druhá 13, bard získá 10% zkušební bonus.

Ochrana před okouzlením

Když bard hraje a zpívá, jeho spojenci v okruhu 30 stop jsou imunní proti účinkům kouzelných písní a proti okouzlení ze strany lesních tvorů a víl. Spojenci, kteří už pod vlivem takového kouzla jsou, získávají další záchranný hod s bonusem +4.

Mystická magie

Viz část *Magie* v *Old-School Essentials*.

Kouzlení: Od 2. úrovně mohou bardi sesílat mystická kouzla a vlastní knihu, do které si zapisují formule kouzel, která znají. Tabulka postupu po úrovních na další straně ukazuje, kolik kouzel kniha obsahuje a kolik si jich bard může zapamatovat – obojí se odvíjí od úrovně postavy. Bardova kouzla vybírá sudí (ten ale může hráči dovolit, aby si vybral sám). Seznam kouzel dostupných bardům je uvedený v pravidlech *Old-school Essentials* (bardi mají stejná kouzla jako kouzelníci).

Používání kouzelných předmětů: Bardi umějí používat svitky s kouzly uvedenými v seznamu kouzelnických kouzel. Můžou taky používat předměty, které umějí ovládat jen uživatelé mystické magie (např. kouzelné hůlky).

Bardské dovednosti

Bardi můžou využívat následující dovednosti. Šanci na úspěch uvádí tabulka na další straně.

► **Čtení jazyků (ČJ):** Bard se může pokusit přečíst nemagický text v libovolném jazyce (včetně mrtvých jazyků a jednoduchých šifer). Když v hodů neuspěje, nemůže se ten samý text pokusit přečíst znova, dokud nepostoupí na další úroveň.

► **Lezení po strmých stěnách (LS):** Hází se na překonání každých 100 stop stěny. Když hod neuspěje, spadne bard z půlky vzdálenosti a utrhá zranění pádem. Bard nemůže tuto dovednost použít, když na sobě má kroužkovou zbroj.

► **Naslouchání (N):** V tichém prostředí (tj. ne v boji) se bard může pokusit poslouchat za dveřmi nebo naslouchat zvukům okolí. Může tak třeba odhalit blížící se nestvůry.

► **Vybírání kapes (VK):** Pokud je oběť na vyšší než 5. úrovni, má bardův hod kumulativní postih 5 % za každou úroveň oběti nad pátou. Vybírání kapes má vždy aspoň 1% šanci neuspět. Když bard přehodí potřebnou hodnotu víc než dvojnásobně, okrádaný si ho všimne. Sudí určí, jak oběť zareaguje (například pomocí tabulky reakcí z kapitoly Setkání).

Boj

Bardi můžou používat koženou nebo kroužkovou zbroj, ale nemají výcvik pro používání plátové zbroje a štítů. Můžou používat všechny zbraně.

Bardův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody					Kouzla			
				S	H	P	D	K	1	2	3	4
1.	0	1k6	19 [0]	13	14	13	16	15	–	–	–	–
2.	2 000	2k6	19 [0]	13	14	13	16	15	1	–	–	–
3.	4 000	3k6	19 [0]	13	14	13	16	15	2	–	–	–
4.	8 000	4k6	19 [0]	13	14	13	16	15	3	–	–	–
5.	16 000	5k6	17 [+2]	13	14	13	16	15	3	1	–	–
6.	32 000	6k6	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	–	–
7.	64 000	7k6	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	–	–
8.	120 000	8k6	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	1	–
9.	240 000	9k6	14 [+5]	11	12	11	14	12	3	3	2	–
10.	360 000	9k6+2*	14 [+5]	11	12	11	14	12	3	3	3	–
11.	480 000	9k6+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	3	3	3	1
12.	600 000	9k6+6*	14 [+5]	8	9	8	11	8	3	3	3	2
13.	720 000	9k6+8*	12 [+7]	8	9	8	11	8	3	3	3	3
14.	840 000	9k6+10*	12 [+7]	8	9	8	11	8	4	4	3	3

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Znalosti

Od 2. úrovně má bard šanci 2 z 6, že disponuje znalostmi o nestvůrách, kouzelných předmětech nebo hrdinech z bájí a legend. Pomocí této schopnosti může zjistit schopnosti kouzelných předmětů.

Po dosažení 11. úrovně

Bard si může postavit zámeček, kam dorazí 2k6 bardů na 1. úrovní, aby pod jeho vedením studovali.

Házení na dovednosti

Na všechny dovednosti kromě naslouchání se hází k%. Výsledek menší nebo stejný jako uvedená procentuální hodnota znamená úspěch. Na naslouchání se hází 1k6. Když padne číslo v napsaném rozsahu, je naslouchání úspěšné.

Šance bardových dovedností

Úr.	Č	LS	N	VK
1.	40	77	1–2	20
2.	50	78	1–2	25
3.	60	79	1–3	30
4.	70	80	1–3	35
5.	80	81	1–3	40
6.	82	82	1–3	45
7.	84	83	1–4	55
8.	86	84	1–4	65
9.	88	85	1–4	75
10.	90	86	1–4	85
11.	90	87	1–5	95
12.	90	88	1–5	105
13.	90	90	1–5	115
14.	90	91	1–5	125