

A detailed illustration of a bard with long, dark, curly hair, wearing a dark blue robe with ornate gold and red embroidery on the shoulders. He is seated on a rocky ledge, playing a lute. A bright, golden light emanates from the instrument. The background features a vast, hazy mountain range under a blue sky with soft white clouds. The overall style is painterly and evocative.

THE GRAND ADVENTURES OF GELDEN

BARD SUBCLASS: URSTEMMENS UNIVERSITET

I tidernes morgen lød der en sang, en klang, en rungen dybere end havene, stærkere end stormene og ældre end bjerge. Denne lyd, denne urstemme, hvis ekko stadig summer i verdens dybeste sprækker, er kilden til College of the Primordial Voice.

BARD SUBCLASS: URSTEMMENS UNIVERSITET

Hvor andre bards væver historier og harmonier, så trækker disse sjældne bards kraft fra elementernes primale energi. De tror fast på, at hver en tone er et fragment, der stammer helt tilbage til skabelsens første brag – og at man gennem den elementære klang ikke blot kan bevæge sind og hjerter, men faktisk vække ild, vand, vind og jord til live.

En bard fra Urstemmens Universitet er både en kunstner og en katalysator. En mægtig stemme, der styrker allierede og knuser fjender med lyden af den elementære kraft. På slagmarken kalder de på slående storme og brændende regn.

Disse bards har lært at tolke, forstå og udnytte urtidens toner og lyde på en måde, som føles fremmed for de fleste, men instinktivt for dem selv.

Dette er i høj grad en subclass for dem, der ønsker at forene bardens evner med elementernes urkraft.

Når du som bard vælger denne subclass, så får du følgende features:

LEVEL 3 - PRIMORDIAL AMPLIFICATION

Primordial Bardic Inspiration

Når du giver en Bardic Inspiration-terning til en allieret inden for 60 fod, kan du én gang per long rest vælge at tilføje din Charisma modifier til terningens værdi. Denne forstærkede Inspiration kan bruges som normalt på attack rolls, ability checks eller saving throws.

Elemental Echo

Når en allieret, som du kan se inden for 60 fod, ruller et damage roll, kan du bruge din reaktion til at tilføje elementarisk skade svarende til din Bardic Inspiration-terning.

Vælg et element:

- **Fire.** (Fire damage)
- **Water.** (Cold damage)
- **Wind.** (Lightning damage)
- **Earth.** (Force damage)

Denne effekt skalerer som du stiger i level. Level 6 (d8), level 11 (d10) og level 15 (d12). Du kan bruge denne evne X antal gange pr. long rest lig med din proficiency bonus.

LEVEL 6: PRIMORDIAL INFUSION

Du kan kanalisere urstemmens kraft ind i et våben. Som en action kan du røre ved et ikke-magisk våben, som du eller en allieret holder, og gennemstrømme det med primordial energi. Effekten varer i op til 10 minutter, eller indtil du bruger denne feature igen.

- Så længe effekten varer, regnes våbenet som magisk og det får en elemental damage type. Vælg mellem: fire, cold, lightning eller force. Denne damage type kan ændres ved at bruge featuren påny.
- Våbnet får en +1 bonus til attack- og damage rolls.
- Når våbnet rammer, giver det yderligere 1d6 elemental damage af den valgte type.

Du kan bruge denne feature et antal gange pr. long rest lig med din proficiency bonus.

LEVEL 11: GREATER PRIMORDIAL INFUSION

Ved level 11 bliver din Primal Infusion stærkere:

- Du kan nu bruge Primordial Infusion på et magisk våben.
- Hvis våbnet allerede har en attack- og damage-bonus, kan du lægge infusionens +1 oveni, men den samlede bonus kan aldrig overstige +3.

Våbnet får stadig +1d6 elemental damage, også selv om det allerede er et +3 våben.



LEVEL 14: VOICE OF CATACLYSM

Som en action kan du udløse urstemmens fulde kraft i et altødelæggende udbrud af primordial energi.

Når du gør dette, vælger du et element: Fire, Water, Wind eller Earth. Alle fjender i en 20 fod radius sphere centreret på dig selv skal lave et Charisma saving throw mod din spell save DC. På et failed save rammes de af det valgte element; på et successful save tager de halvt damage og ignorerer den sekundære effekt.

- **Fire: Inferno Cry.** Fjender tager 4d6 fire damage. På et failed save tager de desuden 2d6 fire damage ved starten af sin næste tur.
- **Water: Abyssal Vortex.** Fjender tager 4d6 cold damage. På et failed save bliver de grappled af vandtentakler (Ved starten af deres tur må de lave et strength saving throw mod din spell save DC).
- **Wind: Storm Howl.** Fjender tager 4d6 lightning damage. På et failed save bliver der knocked prone.
- **Earth: Shattering Roar.** Fjender tager 5d6 force damage. På et failed save bliver deres speed halved indtil starten af din næste tur.

Når du har brugt denne feature, kan du ikke bruge den igen, før du har gennemført en long rest.

KONKLUSION

College of the Primordial Voice er en åben invitation til at lege med både kraft og symbolik. Til at spille en bard, hvor musik og underholdning ikke nødvendigvis er subclassens hovedfokus – men hvor forståelsen for elementerne og verdens urgamle fundament kan komme til udtryk på mange forskellige måder.

Hvordan du vælger at fortolke subclassen, er helt op til dig selv. Nogle spillere vil måske fremstille deres bard som en prædikant for elementerne. En formidler, der gennem sin forståelse af urkraften kan tøjle ild, vand, luft og ild.

Andre vil måske lægge vægt på det mystiske og det basale studie – og spille en omrejsende underviser, der søger at bruge urtidens tone til at bygge bro mellem tid, natur og civilisation.

Der er også plads til mere excentriske fortolkninger: den unikke performer, der former elementerne som en del af sit show, eller den dystre skæbneprofet, der gennem klang og resonans kalder på både jordskælv og tidevand.

Hver en ærketype åbner for nye muligheder i både kamp og rollespil – og subclassen indbyder til en anderledes type bard. Men uanset hvilken retning du vælger, så vil Urstemmens Universitet give din bard en unik stemme eller tone, der runger som ekkoet af skabelsens første lyd.