



# Bardi a balady

Postava: \_\_\_\_\_

Přitažlivost: \_\_\_\_\_

Úchvatnost: \_\_\_\_\_

Stylová osnova: \_\_\_\_\_

## Karta

Rozděl si 5 kostek mezi **Přitažlivost** a **Úchvatnost**. Ty si určíš, co to pro tvou postavu znamená, ale ujisti se, že to je něco, co stojí za to. Ke každé vlastnosti přidej aspoň 1 kostku.

Dej své postavě nezapomenutelné jméno. Bardské jméno. Ty víš, co tím myslím.

Odolováš nesnázím tak dlouho, jak dlouho se směješ. Pokaždý, když jsi zraněn nebo se cokoliv pokazí, ztratil kousek svého úsměvu. Škrtni si jeden Zub úsměvu. Pokud ti vypadnou všechny Zuby, jsi vyřazen ze scény.

## Olázky

Jsem nejlepší v: \_\_\_\_\_

Kouzlím: \_\_\_\_\_

Jsem dobrodruh bojující za: \_\_\_\_\_

Pěst na oko v mém vzhledu je: \_\_\_\_\_

Pěst na oko v mojí povaze je: \_\_\_\_\_

Můj speciální předmět je: \_\_\_\_\_

Bytost, která mě vše naučila, je: \_\_\_\_\_

Přišel jsem z: \_\_\_\_\_

Hledám: \_\_\_\_\_

Moje Achillova pata je: \_\_\_\_\_

Můj rival je: \_\_\_\_\_

A může mě zvalcovat tím, že: \_\_\_\_\_

Neustále mám problémy s: \_\_\_\_\_

Dlužím laskavost: \_\_\_\_\_

Gstěnná kostka,  
určitě jich máš  
doma plno.

"Udělej to stylově nebo vůbec!"  
Mistr Soda.



## Hody

Obtížnost závisí na hrozbě. Režisér hodí kostkami a spočítá úspěchy:

1k [Hračka], 2k [Normální], 3k [Obtížné],  
4k [Epické], 5k [Legenda...dární!!!].

Výsledek hodu 4 a více je úspěch. Dej si pozor! **Šestka vybuchuje!!**

Ať se snažíš o cokoliv, potřebuješ tolik úspěchů, kolik jich má Režisér, aby se ti akce povedla.

Hod' tolika kostkami, kolik je vlastnost, kterou chceš využít. Přidej 1 až 3 speciální **Úžasné kostky** podle toho, jak akci popíšeš:

1k [Pěkně], 2k [Obdivuhodně]

a 3k [Všichni si z toho sednou na zadek].

Každá šestka, která padne na tvé Úžasné kostce, přidá jednu notu do tvé **Stylové osnovy**. Když Osnova sestává z pěti not a získáš šestou, povedlo se ti uspět takovým způsobem, o kterém se bude ještě roky vyprávět široko daleko. Popiš to!

Pokud máš více úspěchů než Režisér, můžeš přidat příběhu detaily. **Pěkné detaily**, samozřejmě. 1 detail za 1 úspěch.

Pokud máš méně úspěchů než Režisér, počet chybějících úspěchů určí, jak strašlivě si **selhal**. Režisér odvypráví výsledek akce a ty navíc ztratilš Zub úsměvu za každý zbývajících úspěch.

Každá 1 na kostce vlastnosti je **trapas**. Neztrat' příležitost popsat, jak jsi to pokazil, protože za pěkný trapas ti múzy vrací Zuby úsměvu. 1 Zub za 1 pěkně popsaný trapas.