



# 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, ztratíš kousek svého úsměvu. Škrtni si jeden Zub úsměvu. Pokud ti vypadnou všechny Zuby, jsi vyřazen ze scény.

## Otázky

Jsem nejlepší v: \_\_\_\_\_

Kouzlím: \_\_\_\_\_

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

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

Pěst na oko v moji 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 [**Legen...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 **Úžasně 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 Úžasně 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. **Pěkně 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 ztratíš 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.