

# Bard

Made by Angeluss  
for Nehvázdek  
Verze 1.35

Doděkování patří především ALTARu, za vytvoření podhoubí, dále Kurtu Čobainovi za příjemné ozvučení dlouhých nocí a Nehvázdkovi za inspiraci. V neposlední řadě Čorvínovi, DonuŠimonovi a Teranell coby příležitostným kritikům.

Tento text má sloužit jako doplnění pravidlového systému DrD o nové povolání. DrD je registrovaným produktem firmy ALTAR.



## Povolání tvé postavy

Bard je milovníkem her a umění. Bývá mrštný a velice charismatičtý. Jeho kouzlo dokáže zviklat lidi k činům, kterých by jinak nebyli schopní.

V boji barda příliš často neuvídíte v první linii a přestože není o nic slabší nežli většina ostatních postav, jeho místo je v pozadí, odkud zbytek party hlasitě podporuje. Pokud se přeci jenom rozhodne zasáhnout do souboje přímo, vybírá si jediného soupeře, kterému věnuje veškerou svou pozornost. Bardí jsou stvořeni tak trochu z jiného světa. Žijí v pohádkách a příbězích, které většinou sami vymysleli, a realita jim často uniká. Bývají vychloubační, své životy naplňují pitím, hudbou a příslušníky opačného pohlaví, u nichž mívají nevidaný úspěch.

Na rozdíl od zlodějí jsou nápadní a touží po pozornosti. Často nosí odvážné a elegantní oblečení, nedbají na jeho praktické vlastnosti. Raději oblečnou krajkovou košili než oprýskané kožené brnění, třebaže s nesmírnou mocí.

Bard není člověkem, kterému byste mohli svěřit rodinný rozpočet. Je přesvědčen, že včas utracené peníze jen těžko někdo ukradne.

Bardí jsou i přes své neduhy skvělými společníky. Dokáží partu scelit a rozveselit i v těch nejtěžších chvílích.

### Bardovy vlastnosti

**Charisma** 13-18

**Obratnost** 12-17

**Dřívůstek života** - 1k6 + 1

## Zvláštní schopnosti bardů

Bardí ovládají lehké a střední jednoruční, lehké obou-ruční, lehké vrhací zbraně a prak. Na těle nosí nejvýše kožené brnění, železo totiž považují za nevkusné a nepohodlné. Neumějí používat štít.

Zvláštní schopnosti bardů se rozdělují do dvou kategorií.

**Obecné** - v nich se uplatňuje bardova vynalézavost, důvtíp a nápaditost. Obecné schopnosti úzce souvisí s bohémským stylem života, k němuž bard tíhne.

**Společenské** - pramení z talentu pro umění a komunikaci. Všechny společenské dovednosti přímo závisí na věhlasu (viz. níže).

## Obecné schopnosti

### Rovný boj

Kdykolí se bard střetne v boji tváří v tvář s jediným protivníkem, nastávají podmínky rovného boje. V takovém případě si bard přičítá bonus +1 k účinnosti své zbraně.

Tento bonus zaniká v okamžiku, kdy se do boje přidá další nepřítel. Dojde-li k porušení rovnováhy, bard není schopen svůj bonus opětovně uplatnit až do konce boje, i kdyby znovu nastaly rovné podmínky.

*Eníán je bard 2. úrovně. Právě stanul tváří v tvář svému soupeři. Protivník je větší, mrštnější, snad i lepší bojovník, ale je sám, bezelstný a bez důvtípu.*

*Eníán si připočítává bonus +1 k účinnosti své šavle, protože nastaly podmínky rovného boje.*

Bez váhání tne do nejcitlivějších míst. Okolím se rozlehá srdceryvně zaupění. Zásah. To už se ale za bardovými zády objevuje další protivník. Jistota, s níž si bard pohrával s prvním nepřítelem, je ta tam. Ěnían znovu útočí, tentokrát bez bonusů. Jen se štěstím se mu podaří prvního z protivníků zneškodnit. Odpovědí na smrt spolubojovníka je prudký zásah do bardova ramene. Krvácí. Přestože se síly opět vyrovnaly a nyní stojí na bojišti jeden proti jednomu, tváří v tvář, Ěnían už se nedokáže znovu soustředit. Bez svého bonusu nemůže soupeři dostatečně vzdorovat a v průběhu několika dalších kol je donucen z boje utéci.

## Vynalézavost

Pokud se v bardově nejbližším okolí nachází použitelný předmět, např. židle v hospodě, vědro... (rozhodne D), od 3. úrovně má bard šanci narušit pomocí něj protivníkovu soustředěnost. Pokud uspěje v hodů k%, překvapený nepřítel k útoku nezapočítává svůj bonus ze síly po dobu následujících pěti kol. Má-li postava na sílu postih, odečítá dvojnásobek tohoto postihu.

Vynalézavost je použitelná jen pokud v daném kole nastaly podmínky rovného boje. V kole,

kdy byla vynalézavost použita, si postava barda nepřipočítává obranný bonus zbraně a nemůže ani útočit! Šance na úspěch vynalézavostí se rovná (ROZ + 2\*OBR + Bonus) a je podrobněji nastíněna v tabulce vynalézavostí.

Vynalézavost nelze použít proti bestiím velikostí A0, D a E. Stejně tak jí nelze použít opakovaně proti stejnému protivníkovi.

**Tabulka vynalézavostí**

úroveň	1	2	3	4	5
bonus	X	X	15	20	25
závislost	ROZ + 2*OBR				

Dř: Je to jednoduché, řeklí. Porazíš obra a peníze jsou tvoje. To ještě netušil jaký je ten pacholek vazoun...

Ěnían je čerstvě na 3. úrovni, má bonus obratností +1, obr s kterým se dal do křížku je o dvě úrovně zkušenější a k ÚČ sí přidává bonus +4 ze síly. Před vchodem do jeskyně navíc hlídá obrův přísluhovač, skřet 2. úrovně. Ten má na sílu postih -2.

Ěnían se nejprve utká se skřetem v rovném boji před chřtánem jeskyně. Bard se navíc rozhodne využít vynalézavostí (+1ROZ +2OBR +15Bonus) a kopne skřetovi do obličeje spadlou větev. Obrův nohsled je zmatený a po následujících pěti kol odečítá dvojnásobný postih, tedy -4, ze

síly. Proti bardovi už nemá žádnou šanci.

Š obrem už tak jednoduché porážení nebude. Obrovitý kolohnát, který se během pár chvil přivalil, vypadá opravdu hrůzostrašně. Protože obr nestačil nijak zasáhnout a nenarušil tak výhodu rovného boje, bard opět používá vynalézavost (-2ROZ +2OBR +15Bonus). Pokouší se svrhnout obrovi do cesty jeden z krápníků v jeskyni. Na nepřejícných kostkách padlo 65%, proto se Ěnían raději stahuje.

## Ranní ptáče

Bard je zvyklý užívat krásy života od svítání do svítání. Jeho metabolismus se rychleji obnovuje a proto mu stačí spát pouze 6 hodin denně (úprava za odolnost pořád platí). Dovednost je skvěle využitelná např. k nočnímu hlídkování, ovšem jen za předpokladu, že mu k ruce nedáte svítky, pero a pálenku.

## Znalost artefaktů

Artefakty jsou předměty nabité kouzelnou mocí. Artefaktem může být zbraň, nástroj, brnění, nebo i na první pohled zcela obyčejný předmět bez praktického využití. Každý takový artefakt má své jméno a nějakou zvláštní moc, ať už dobrého nebo škodlivého cha-

rakteru. Zmínky o artefaktech je často možno nalézt v legendách, které bardí s oblibou čtou.

U každého artefaktu sí DJ určí číslo jeho věhlas. Význam čísla je následující:

-3 a méně - neznámý artefakt místního významu, zmiňuje se o něm nějaký časem i bohy zapomenutý příběh.

-2 až 0 - v legendách se vyskytuje jen vzácně a bez podrobnějšího popisu.

+1 až +3 - o předmětu se vypráví hned několik hrdínských příběhů, často je zmíněna i jeho podoba a moc.

+4 až +6 - vyhlášený artefakt o němž se v literatuře dočtete celkem běžně.

+7 a více - artefakt opředený legendami a myty mnoha příběhů.

Když se bard s některým z artefaktů setká, hodí si za něj DJ proti pastí: Žvt + Int + věhlas artefaktu ~ 9 ~ pozná/nepozná. V případě, že nepozná, DJ hráčí nic neřekne. Pokud uspěje, poznal daný předmět a ví, co se o něm v

příbězích vypráví. Nemusí ale vědět, jak se síly artefaktu probouzí, ani jak přesně fungují.

Ve zvláštních případech je možno o poznání předmětu rozhodnout rovnou. Např. kdyby někdo artefakt skupině včesejšího večera podrobně popsal.

## Přirozený talent

Jistá dávka bardských schopností je vrozená. Bardem se nestanete ze dne na den, bardem jste od narození. Součástí tohoto daru jsou i některé dovednostní předpoklady. Stejně jako se každé dítě naučí v mládí chodit a mluvit, u bardů se už v útlém věku objevuje talent pro tanec, hudbu a kreativitu.

Bard ovládá všechny tyto dovednosti na základní úrovni automaticky již při tvorbě postavy, nezávisle na jakýchkoliv ostatních dovednostech.

## Společenské schopnosti

Společenské schopnosti velkou měrou závisí na momentální situaci. DJ má proto právo upravovat dané pravděpodobnosti podle své úvahy.

Všechny schopnosti z této kategorie úzce souvisí s bardovou uměleckou činností a z ní plynoucím věhlasem. Pokud je bard v okolí vyhlášeným umělcem, mohou se pravděpodobnosti jeho úspěchu zvýšit až o několik desítek procent.

## Umění

Tvorba uměleckých předmětů naplňuje bardův život. Dobrodružství je pro něj jen jistou formou inspirace. Pokud bard netvoří déle než měsíc, cítí se nevyužitý a nepotřebný a **ztrácí veškeré svoje společenské dovednosti s výjimkou umění!** Aby je získal nazpět, musí vytvořit nejméně jedno úspěšné dílo.

Tvorba umění se řídí pravidly z tabulky uměleckých děl. Jednotlivé předměty se mezi sebou liší svými nároky na čas, uměleckou hodnotou i mírou úspěšnosti.

*Nároky:* udávají dobu výroby daného díla v hodinách. Rozhodne-li se bard stvořit předmět, musí jeho tvorbě věnovat uvedený čas. Předmět nemusí být vyráběn najednou. Pokud

Tabulka uměleckých děl

dílo	nároky	hodnota	hranice úspěchu	hranice neúsp.
příběh	12	1	30	65
báseň	15	1	35	60
píseň *	20	1, 2	32	75
obraz	25	2	28	70
socha	40	3	25	80

\* cena písně je určena hodem k% proti 50 2/1

není, bard ho musí nedokončený po celou dobu nosit s sebou, nebo ho uschovat na bezpečném místě.

**Hodnota:** značí, jak moc dokáže dilo působit na své okolí. Má úzkou vazbu k úspěšnosti a věhlasu viz. dále.

Jakmile je některé z děl dokončeno,  $\mathcal{D}$  provede hod  $k\%$  na jeho kvalitu. Padne-li číslo menší než hranice úspěchu navýšená o level ( $hU + LVL$ ), bude dilo kvalitní. V případě, že  $\mathcal{D}$  hodem překonal hranici neúspěchu navýšenou o level ( $hN + LVL$ ), se dilo stává propadákem.

Bard své dilo vždy považuje za povedené. Jeho opravdovou kvalitu ocení až veřejnost během prvního odhalení. Předvedené populární dilo navýší bardův věhlas o hodnotu dila, zatímco propadák věhlas sníží o polovinu hodnoty dila (zaokrouhleno nahoru). V ostatních případech se dilo sice podařilo, ale nevzbuzuje přílišnou pozornost lidí k němu zůstávají lhostejní.

## Věhlas

Věhlas je ukazatelem bardovy vyhlášenosti v dané oblasti, např. městě, vesnici, pohorí a podobně. Do značné míry ovlivňuje všechny společenské schopnosti (viz. tabulka společenských schopností). Hodnota věhlasu se pohybuje v rozmezí 0-10, kde 0 je věhlas zcela

neznámého umělce, zatímco 10ti dosahují jen ti nejzdatnější.

Body věhlasu se dají získat tvorbou uměleckých předmětů podle pravidel pro umění. Bard také může podplatit několik poslíčků, kteří budou jeho slávu šířit světem. V tomto případě se budování věhlasu velmi podobá tvorbě síccovy sítě. Za určitý poplatek a v daném čase (viz. tabulka ceny věhlasu) stoupne úroveň věhlasu o daný počet bodů.  $\mathcal{D}$  smí udělovat 1-3 body věhlasu za vykonání hrdínského činu.

Věhlas může i klesnout. Nejčastější příčinou je bardova neaktivita na daném území. Pokud bard po dobu jednoho měsíce neprojeví žádnou aktivitu v místě působení nebo nezaplatí částku za udržení (viz. v tabulce věhlasu sloupec udržení), ztrácí jeden bod věhlasu. Další příčinou ztráty věhlasu může být velmi nepovedené dilo nebo hrdínské neúspěchy.

## Rozšířený systém věhlasu

Chápání věhlasu pouze jako územní jednotky vede ke značně zkreslenému obrazu. Proto existuje tzv. rozšířený systém, který se vztahuje toliko k sociálním skupinám daného území.

Hráč si u jednotlivých oblastí vede záznam vrstev obyvatelstva, které se v teritoriu vyskytují. Ovlivnění jednotlivých vrstev je potom samozřejmě rozdílné.

Dilo: Dilo ovlivňuje především skupinu, před níž bard své dilo předvedl. Na královské hostině to bude šlechta, zatímco na trhu nebo náměstí měšťanstvo a chudina. Věhlas tentokrát klesá i stoupá stejnou měrou o celou hodnotu dila. Zprávy o dokonalosti jeho dila se navíc mohou rozšířit mezi několik dalších sociálních skupin příbuzných s tou, které předvedl své dilo. U nich se v průběhu dvou dnů zvýší věhlas o 1. Na jakékoli změny věhlasu vždy upozorňuje  $\mathcal{D}$ .

Tabulka ceny věhlasu

za	zvýšení úrovně na									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>2dny</b>	5	5	10	20	40	80	160	320	640	XXX
<b>1den</b>	10	10	20	40	80	160	320	640	XXX	XXX
<b>12hodin</b>	20	20	40	80	160	320	640	XXX	XXX	XXX
<b>6hodin</b>	40	40	80	160	320	640	XXX	XXX	XXX	XXX
<b>udržení</b>	0,5	1	2	3	5	10	20	30	40	50

**Hrdínské činy:** Hrdínské činy ovlivňují i nadále celou oblast a všechny její společenské vrstvy. Pokud jde o čin vykonaný na zakázku, bude efekt na skupinu, pro niž je čin páchan, dvojnásobný.

**Poplatky:** Za poloviční cenu (zaokrouhleno dolů) je možné rozšířit věhlas jen mezi jednou vrstvou obyvatelstva. Dopad plošných poplatků zůstává stejný.

**Neaktivita:** Lidé na své modly zapominají. Všichni a všude, bohužel. Neaktivita ovlivňuje všechny skupiny, stejně jako tomu bylo u normálního věhlasu.

## Hudba

Hospoda bez barda bývá smutné místo. Lidé to vědí a tak si svých bavičů náležitě cení. Kdykolí bard zapěje píseň v hospodě nebo na jakémkoliv jiném veřejném místě, má šanci si vydělat peníze. Obnos závisí hlavně na prostředí a počtu lidí v okolí. Konečné rozhodnutí o jeho výši záleží na [P].

K provozování hudby je

potřeba mít u sebe hudební nástroj a znát nejméně jednu píseň. Každé provozování hudby trvá minimálně jednu směnu a při opakovaném pokusu má poloviční efekt.

## Svádění

Jednou z předností bardů je umění svádět druhé. Jejich úspěch u opačného pohlaví bývá až zarážející. Pokud se jim podaří zmámit obět svým šarmem, je pro ně dotyčná osoba ochotna udělat téměř cokoli, co je v souladu s jejím přesvědčením.

Na úspěšnost svádění má největší vliv dosažená úroveň, rozdíl charismy obětí a barda a věhlas. Svádět lze až od druhé úrovně. Každý pokus o svedení trvá 5 směn a stojí 3 zlaté. [P] má právo tuto základní dobu i cenu upravovat dle situace.

Svedená postava je bardovi absolutně oddaná a chová se podobně jako pod vlivem kouzla hypnoza, o žádné kouzlo se ale nejedná. Účinky svádění pomínou, pokud bard svedenou postavu opustí na dobu delší

než 1 směna, nebo jí dá jasně najevo svůj nezájem.

Nepodařený pokus o svádění může mít nejrůznější dopady. Záleží především na charakteru sváděné postavy. Případné reakce a důsledky jsou plně v kompetenci [P].

## Manipulace davu

Bard má výjimečnou schopnost komunikace s publikem (skupina čítající alespoň 5 člověku podobných bytostí). Dokáže dav přesvědčovat o nejrůznějších věcech a názorech a jako rozený mluvčí lidem snadno podá svůj názor jako ten pravý.

Úspěšnost manipulace závisí na tom, jestli bard publiku říká pravdu, nebo se ho snaží ošálit lží. Pokud se bard kdykoli během svého projevu uchýlí ke lži, musí uspět v hodů proti pastí Čha ~ 5, aby mu publikum lež uvěřilo.

Zmanipulované postavy není možné na první pohled poznat. Jejich chování odpovídá normálu, jediným rozdílem je, že přijaly bardova tvrzení za vlastní a věří jim. Manipulace není zjištělná ani detekčními kouzly, dozvědět se o ní můžete pouze rozhovorem s postavou, která zpravidla ráda prozradí strůjce svých teorií, jakožto svůj velký vzor.

Rušení účinků manipulace je problematické. V první řadě se o manipulaci musíte dozvědět. Následně můžete provést něko-

Tabulka společenských dovedností

Schopnost	úroveň					Faktor
	1	2	3	4	5	
hudba	15	20	25	30	35	2O + V
svádění	5	8	11	15	18	2ROZ Čh + 2V
manipulace	7	10	13	16	20	Čh + 2V
obchod	10	15	20	25	30	3V

lik protiopatření. Můžete celý dav přemánipulovat (viz. souboj manipulací). Nebo postupně přesvědčovat každého jedince zvlášť a to slovně, kdy je nutno ověřit vaše přesvědčovací metody hodem proti pastí char ~ 7 ~ přesvědčil/nepřesvědčil.

Dokud postava není povoláním bard, může manipulaci zrušit dvěma způsoby. Buď hypnotickým kouzlem a nebo podáním nezvratného důkazu, který dokáže pravdivost jeho slov. Aby publikum důkaz vůbec vzalo v potaz, musí postava uspět v hodu proti pastí char ~ 5.

## Souboj manipulací

Jsou situace, kdy je nutné pracovat s již zmanipulovaným publikem. Ideálním příkladem jsou řečnické soutěže pořádané ve starověkém Řecku, kde spolu svádělo slovní souboj vždy několik řečníků na stejné, předem dané téma.

Dokud se dva bardí pokouší manipuluovat publikum na stejné téma, obtížnost manipulace stoupá s každým dalším pokusem o přesvědčení. První úspěšná manipulace se řídí běžnými pravidly. Dále pravděpodobnost úspěchu klesá o 5% s každou další manipulací.

## Obchod

Většina obchodníků má zvláštní zvyk, a totiž že nejlepší a

nejatraktivnější zboží schovávají pro vzácnou nebo jinak váženou klientelu. Bard ale není hlupák.

S pomocí několika trefných poznámek a trochou štěstí je schopen z obchodníka speciální nabídku vymámít. Mámít z obchodníka speciální zboží je možné pouze jednou. Při úspěchu je pak speciální nabídka stálá a může se s nově přichozími zásobami i měnit.

*Dř.: Ěnían je bard na 4. levelu s bonusem obratností +1 a bonusem charísmy +3, jeho lokální věhlas je 5. Na svých cestách se dostal do úzkých a nyní má být nespravedlivě popraven. Jako poslední přání požádá o možnost promluvit před shromážděním u síbeníce. Použije přitom svou schopnost manipulace davu a uspěje v hodu proti 32 (16+10+6). Zmanipulovaný dav uvěří v jeho nevínu a na poslední chvíli ho zachrání.*

*Ěnían přišel o veškerou výbavu i peníze. Všechno mu zabavili jeho věznitelé. Správný bard sí ale poradí v každé situaci. Ěníanoví první kroky vedou do místní putyky, kde na vypůjčené loutně hraje několik dní své nejslavnější skladby. Vydělá sí tak celých 5 zlatých.*

*V hospodě sedává í dcera jednoho z Ěníanových věznitelů. Bard se jí rozhodne využít a investuje 3 zlaté aby jí svedl. Uspěje v hodu proti 27 (11 + 10 + 6) a přemluví jí, aby*

*navštívila otce ve věznici a zároveň tajně ukradla zabavené věci Dívka je naneštěstí téměř světíce. Krást by bylo v rozporu s jejím přesvědčením a proto pouze slíbí, že se přimluví u otce.*

# Pravidla pro PJ

## Vynalézavost

Doužití vynalézavosti je mnohdy problém. Jako pomůcka se dá využít téměř jakýkoli předmět v hráčově okolí. Záleží pouze na tvé nebo hráčově fantazii, jak se rozhodnete s okolím nakládat.

Dokud se nenacházíte v nítru holé jeskyně, ve vězení nebo na podobném prázdnotou zejícím místě, je zapotřebí důkladně popisovat okolní prostředí, chcete-li hrát plynulou hru nerušenou zbytečným dohadováním. Udržovat si přehled o lokacích, kterými hráči procházejí je jedním ze znaků dobrého PJ a pro správné hraní barda přímo nutností.

## Hudba

V tabulce odměn jsou nastíněny odměny, které bard může za svou hru dostat. Odměny jsou pouze orientační a jako PJ je smíš upravovat dle potřeby. Čeny bys měl přizpůsobit především realitám světa, v němž se děj odehrává. Uvedená tabulka zhruba odpovídá realitám světa, v němž platí ceny z PZ.

## Obchod

Uspěje-li hráč v hodu na obchod, měl by mu obchodník poskytnout speciální nabídku. Může se jednat o nějaký druh nedostatkového zboží nebo výrobek se speciální úpravou kosmetickou či funkční. Obchodník nemusí bardovi nutně nabízet něco silnějšího nebo lepšího. Dost možná, že by to postavu ani nepotěšilo. Bard si potrpí na trefky, hračky, krásu a nápaditost. Také při sobě nenosí mnoho peněz. Obchodníci to samozřejmě dobře vědí a podle toho by měli uzpůsobit podanou nabídku.

## Věhlas a umění

Pro přehlednost si nejprve zopakujeme postup při tvorbě umění shrnutý v několika bodech:

1. **Dokončení díla bardem** (postava)
2. **Určení kvality hodem na k% (PJ)**
3. **Ukázka díla na veřejném místě** (postava)
4. **hod davu na k% (PJ)**
5. **Navýšení/snížení věhlasu** (PJ)

V posledních dvou bodech narazíš jako PJ na několik úskalí, které bude nutno řešit. Nejprve si povíme, co je to vlastně veřejné místo a veřejnost. Dále tu najdeš pár zásad pro zvyšování a snižování hodnot věhlasu, hlavně pro rozšířený systém. Tyto pravidla jsou pouze orientační a nebudou využitelná pro všechny lokace. Pokud vaši hře systém nevyhovuje nebo se nehodí pro danou lokaci, rozhoduj zdravým selským rozumem nebo si zvol systém jiný.

Tabulka odměn pro PJ

místo	prázdn	polopr.	plno
pajzl	1md.	3md.	5md.
hospoda	3md.	2st.	5st.
dobry podnik	1st.	1zl.	3zl.
nobl podnik	5st.	5zl.	10zl.
náměstí	3md.	3st.	7st.
velké náměstí	5md.	5st.	1zl.

Veřejným místem budeme označovat prostranství, kde se lidé běžně sházejí. Může jím být např. hospoda, příjmací sál, popraviště, náměstí atd. Všechna tato místa jsou vhodná pro předvedení uměleckého díla.

Veřejná místa sama o sobě ještě nezaručují úspěch. Další nutnou podmínkou je přítomnost veřejnosti (davu), tedy alespoň pěti lidí. Existuje ovšem velký rozdíl mezi pětičlenným davem v malé vesničce a stejně početným



davem ve velkoměstě. Šance úspěšného odhalení díla bude tedy vztažena k poměru davu a celkového počtu obyvatelstva (v rozšířeném systému věhlasu půjde o poměr členů v davu a celkového počtu členů dané skupiny). Neradí bychom tě zatěžovali složitými propočty, proto se poměr snaž jen hrubě odhadnout. Orientační poměry jsou shrnuty v následujících řádcích:

Poměr	Šance
1/100	5%
1/50	15%
1/20	30%
1/10	55%
1/5	80%
1/3	95%
1/2	99%

Různé skupiny obyvatel mezi sebou samozřejmě komunikují. Zmíní se určitě i o kultuře, která se jich dotýká. V rozšířeném systému se tak může bardův věhlas rozšířit až na tři další skupiny, přičemž pravděpodobnost rozšíření se vždy snižuje o 20% za každou další skupinu. Bod 4 se tedy bude opakovat až 4 krát. Poprvé háziš na ovlivnění davu. Dale odečteš 20% a opět hodíš na ovlivnění jedné z blízkých vrstev obyvatelstva a tak dal, až pravděpodobnost klesne pod nulu nebo ověříš všechny tři další skupiny. Skupiny by si měly být vzájemně blízké! Přenesení věhlasu z chudínských poměrů ke

šlechtě je velice nepravděpodobné. Někdy příbuzné skupiny neexistují. Může se jednat o izolovanou sektu, nebo lapky skrývající se před spravedlností. V takovém případě se rozšíření neuplatňuje.

Mnoho hráčů, především z řad začátečníků, bude mít problémy s tvorbou umění. Neboj se hráče popíchnout a přenést pravidlovou část blíže realitě. Bardova potřeba tvořit je přirozená a do hry se dá i přirozeně včlenit. Nedopust, aby tví hráči přícházeli o schopnosti jenom proto, že se se svou postavou dostatečně nesžívají. Pro inspiraci si uvedeme pár příkladů:

*Dř.: Petr je začátečník a líbí se mu hrát za barda, protože dokáže uchvacovat hezké slečny. Tvorba umění ho ale ani trochu nezajímá. PJ Karel se rozhodne neodvádět ho od hry zbytečným vysvětlováním, namísto toho Petrovi připraví výzvu. Příští dáma, na kterou narazí, si bude přát opěvnou básně, nebo stát modelem jednomu z jeho obrazů.*

*Martín je velice extrovertní hráč, proto mu bard připadal jako nejlepší volba. Problém je v tom, že umění mu nikdy moc neříkalo, raději chodí po hospodách, baví se a pije na dluh. Jeho PJ začíná být*

*bezradný a tak se rozhodne podat mu berličku. Jednoho večera je Martín zatčen coby dlužník. Martínova postava je v těžké pozici, ale zčista jasna se objevuje šlechtic, který nabízí splatit všechny jeho dluhy pod podmínkou že Martínova postava nakreslí několik obrazů do jeho nové galerie.*

## Věhlas za hrdinství

Jak je řečeno v pravidlech pro hráče, za vykonání hrdínského činu smíš jako PJ udělovat věhlas. Není to tvá povinnost ani pravidlo, záleží pouze na tvém vlastním uvážení.

Odměňovat bys měl pouze významné činy - tzn. ty, které provází hlavní linií příběhu. Odměňovat smíš v rozmezí 1-3 bodů v závislosti na významu činu. Zneškodnění skupinky orků v dolech (1 bod) bude mít význam pouze pro horníky a možná majitele, zatímco odklonění nájezdníků plenicích celé město (3 body) bude mít význam pro všechny.