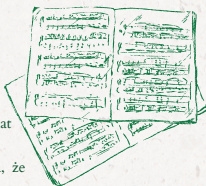


# Atrament i Pergamin

## Samotna Przygoda Pechowego Barda

Jesteś bardem o niekwestionowanym talencie — przynajmniej według ciebie. Świat ma na ten temat inne zdanie, ale jak wszyscy dobrze wiemy, świat często się myli.

**Przydadzą się:** Zestaw kości (od K4 do K20), notatnik, zdolność do przyznania, że czasem Ci nie wychodzi.



### ✦ ✦ Stwórz swojego Barda ✦ ✦

#### Kim jesteś? (K4)

1. Absolwent prestiżowej akademii, z której wyrzucono cię w ostatnim tygodniu nauki.
2. Samouk, który nauczył się grać z książki. Niestety, nie była to dobra książka.
3. Dziecko wędrownych artystów, które odziedziczyło talent — tyle że po dalekim kuzynie.
4. Trubadur, który przez pomyłkę obraził króla piosenką ku jego czci.

#### Na czym grasz? (K8)

1. Lutnia z niestandardową ilością strun. Brzmienie jest... charakterystyczne.
2. Bęben, który podobno należał do legendarnego barda. Wygląda, jak stary garnek.
3. Flet zrobiony z kości nieznanego pochodzenia. Gra ładnie, dlatego nie wnikaś.
4. Harfa wielkości ciebie, którą wszędzie ze sobą nosisz. Wskię drzewi są twoim wrogiem.
5. Instrument, którego nazwy nie znasz i nie do końca wiesz, jak na nim grać.
6. Twój głos. Instrument wyjątkowy, niepowtarzalny i — zdaniem postronnych — odrobinę zachrypnięty.
7. Dudy, które miały brzmieć delikatnie i pięknie. Zwykle brzmia, jak róg bojowy.
8. Kalimba, której nie sposób nastroić. Zawsze przynajmniej jedna blaszka brzmi źle.

#### O czym marzysz? (K6)

1. „O występie na dworze królewskim. Jakimkolwiek. Pojadę wszędzie.”
2. „O sławie. Bogactwie. Zapisaniu się na kartach historii. O darmowym noclegu, bo ktoś mnie rozpoznał.”
3. „O ziemię na bardziej, który ukradł mi melodię. Napisał do niej pieśń o mnie. Niepochlebna.”
4. O prawdziwej miłości. Albo przynajmniej o kimś, kto nie wychodzi, gdy zaczynam drugi wersek.”
5. „O patronie. Kimś, kto uwierzy w moją talent. Najlepiej, gdyby był głuchy.”
6. „O balladzie o mnie. Takiej, którą będą śpiewać po mojej śmierci. Najchętniej stworzonej jeszcze za mojego życia, żebym mógł poprawić błędy.”

Zanotuj imię i opis swojego barda tak szczegółowo, jak tylko chcesz.

### ✦ ✦ Poznaj swój Talent ✦ ✦

#### Twój największy wyczyn (K12)

1. Stworzyłeś pieśń o smoku, którą śpiewasz tak przekonująco, że ludzie ewakuują miasto. 2. Nuciś kołysanki tak skuteczne, że usypiają wszystkich w zasięgu słuchu. Czasem nawet Ciebie. 3. W garnizonie zaśpiewałeś pieśń bojową, która teoretycznie miała dodać rycerzom odwagi. W praktyce doszło do bójki. 4. Znasz komedię, z której nikt się nie śmieje, bo brzmi bardziej jak tragedia. 5. Są wieczory, gdy nadszodzi Cię na improwizację, która zawsze — ale to zawsze — obraża kogoś obecnego na sali. 6. Zaśpiewałeś weselną pieśń na pogrzebie. Gdy składali nieboszczyka w grobie. 7. Zdarzyło ci się przez pomyłkę zaśpiewać hymn miasta. Na rynku wrogiego miasta. 8. Obiecałeś patronowi epicką pieśń. Trwa dwie godziny. Patron wytrzymał dwadzieścia minut. 9. Twoja muzyka przywołała ducha. Duch był równie niezadowolony jak wszyscy obecni.
10. Zaśpiewałeś o tajemnicach gildii magów. Nie wiedziałeś, że to tajemnice. Teraz już wiesz. 11. Twoja interpretacja legendy o lokalnym bohaterze różni się od oficjalnej. Bardzo. Wszyscy nadal pamiętają prawdziwą historię. 12. Pociężyłeś zrozpaczonego więźnia pieśnią o wolności. Wszystkie kraty w więzieniu otworzyły się jednocześnie. Więźnię podziękował. Pozostali również.



### ✦ ✦ Pora na wielki Występ ✦ ✦

#### Gdzie występujesz? (K6)

1. Na festiwalu bardów, na który nie masz zaproszenia, ale masz plan. Niezbyt dobry.
2. Na zamku, gdzie podobno poszukują muzyka. Ogłoszenie było sprzed trzech lat, ale może nadal szukają.
3. Na dworze możnowładcy, który kazał aresztować ostatniego barda. Z niejasnych powodów.
4. W teatrze ze swoim rywalem, który ukradł ci melodię i teraz zbiera za nią pochwały.
5. Na placu przed zamkiem, gdzie publiczność zgromadziła się przez pomyłkę. Myślisz, że będzie egzekucja.
6. W bibliotece, do której wszedłeś przez niewłaściwe drzwi, ale skoro już tu jesteś...

#### Co idzie nie tak? (K10)

1. Wybuchają zamieszki. Nie do końca wiesz, czy przez Ciebie, czy nie.
2. Tekst pieśni okazuje się obrażać kogoś z publiczności. Kogoś ważnego.
3. Publiczność jest zachwycona — ale czymś zupełnie innym, niż Twój występ.
4. Płacą ci, po czym proszą, żebym już nie grał. Przynajmniej masz za co płacić.
5. Połowa publiczności wychodzi. Druga połowa zostaje, ale jest pochłonięta czymś innym.
6. Wśród zgromadzonych znajduje się Twój największy wielbiciel. Ten, którego unikasz od lat.
7. Znany i lubiany bard kpi z Twojego występu. W ślad za nim idą inni obecni.
8. Wszystko idzie doskonale, aż do ostatniego wersu. Wersu, który okazuje się być zaklęciem. Jeszcze nie wiesz, jaki jest jego skutek.
9. Chcąc zaimponować tej jednej osobie w tłumie, porykasz się o własne nogi.
10. Nie wiesz, jak do tego dochodzi, ale zostajesz ranny. To niewielka rana, ale utrudnia Ci występ.

#### Jak porażka na ciebie wpływa? (K4)

1. Kładziesz instrument na ziemi. Siadasz obok niego. Przez chwilę czujesz, że odniósł porażkę. Ale tylko przez chwilę. (Rużć kością jeszcze raz).
2. Winę zrzucaasz na instrument, więc go niszczysz. (Ponów rzut z modułu „Na czym grasz?”)
3. Twój styl się zmienia. Nieznacznie, ale zauważalnie. Inaczej się ubierasz, piszesz inne teksty.
4. Wzruszasz ramionami. Piszesz nową pieśń jeszcze tej nocy. Jutro zapomnisz, że cokolwiek poszło nie tak.

### ✦ ✦ Pozostaw swoje Dziedzictwo ✦ ✦

#### Jak świat cię zapamięta? (K8)

1. Jako „tego barda, co to kiedyś grał w...” — nikt nie pamięta gdzie, ale wszyscy pamiętają że grał.
2. Jako przestroge: miejscowy bazar używa twojej historii jako przykładu. Dzieci słuchają z otwartymi ustami.
3. Jako bohatera ballady napisanej przez kogoś innego. Nic się w niej nie zgadza. Niestety jest popularna. Nienawidzisz jej.
4. Jest jedna osoba, w jednym miejscu, która pamięta cię dokładnie takim, jakim byłeś.
5. Jako legendę. Prawdziwa wersja jest niestety mniej ciekawa niż ta, którą opowiadają.
6. Jako problem do rozwiązania — gdzieś wciąż trwa dochodzenie w sprawie zdarzenia, które wolałbyś przypisać komuś innemu.
7. Jako inspirację — ktoś usłyszał cię kiedyś i zaczął grać. Gra lepiej niż ty. Wspomina o Tobie po każdym występie.
8. Nie pamiętają cię wcale. Za to zapamiętali jedną Twoją pieśń. Śpiewają ją do dziś, choć nikt nie pamięta autora.

#### Jak sobie z tym radzisz? (K20)

10-20: „Nic mnie nie złamie. Póki żyję, będę grał.”

9-1: „Może pora zejść ze sceny. Przynajmniej na jakiś czas.”



*Tvoja samotna przygoda dobiegła końca.*

Atrament i Pergamin to seria solo przygód do rozegrania na kartkach notosu. Jeżeli Samotna Przygoda Pechowego Barda Ci się podobała, to koniecznie sprawdź pozostałe przygody z tej serii.

stworzyła: Paulina Jaskulska

