

Tarinankertominen

Tarinoiden kertominen on monissa Mystaran maissa suosittua viihdettä, joissakin jopa taidetta. Taitavia tarinankertojia ylistetään ja heitä palkitaan lahjoilla. Hallitsijoiden suosioon päässeitä parhaita tarinankertojia tiedetään nimitetyn korkeisiin virkoihin ja yllennetyn aatellisiksikin.

Tarina voidaan kertoa vain kerran samalle yleisölle.

Tarinankertomis-arvo: älykkyys + viisaus + karisma + taso

Pelaaja heittää 3n6 ja lisää lukuun tarinankertomis-arvonsa. Jos hahmolla on tarinankertomistaito hän tekee taitotarkistuksen ja saa onnistuessaan lisätä taitotasonsa tarinankertomisarvoon. Eli 3n6 + tarinankertomisarvo + mahdollinen tarinankertomistaidon taitotaso.

Arvo	Tarinan laatu	Yleisön suhtautuminen
100 ja ylis	100 ja ylis	100 ja ylis
90-99	90-99	90-99
80-89	80-89	80-89
70-79	70-79	70-79
60-69	60-69	60-69
50 tai alle	50 tai alle	50 tai alle

100 ja ylis: kokemus; kertoja ylistetään pyhästä kirkasta (+4 reaktioihin); kertojaa pidetään perheenjäsenenä ja on syvästi liikuttunut; kertoja ylistetään maineensa viisaimmaksi henkilöksi (+3 reaktioihin); hänelle tarjotaan innostunut; kertoja ansaitsee suuria elämästään (+2 reaktioihin); hänelle tarjotaan anteliasta viikkoa yleisö 70 keskittynyt ja siinäkin kertoja saa osakseen arvostusta (+1 reaktioihin) ja pitkään yleisö pitkästynyt mutta kohtelee vieraan kanssakäyminen jatkuu normaalisti ja vieraanvaivasta 60 yleisö häpeäillyt; ei vieraanvaraisuutta; menettää kokemusta 50 tai alle

Tarkistukset

- +5 perustuu omakohtaiseen kokemukseen
- +4 sisältyä tilanteeseen sopivan moraalisen opetuksen
- +3 tarinaa elävöitetään laululla, soitolla tai magialla
- 1 .. -10 yleisö on valmiiksi vihamielinen
- +10 tarinankertaja on bardi

Tarinan jatkaminen

Jos tarina oli vähintään mielenkiintoinen, tarinan kerrontaa voidaan jatkaa. Heitetään 3n6 ja tulosta verrataan yleisön keskimääräiseen älykkyYTEEN. Jos tulos on suurempi muuttuu tarina automaattisesti pitkävetiseksi ja kaikki aiemman tarinankerronnan mahdolliset hyödyt menetetään. Jos tulos on pienempi tai sama kuin keskimääräinen älykkyys voidaan tehdä uusi

tarinankertomis-heitto.

Elannon tienaaminen

Hahmo voi tienata taskurahoja tai jopa elantonsa kertomalla viihteellisiä tarinoita. Viihteelliset tarinat eivät vaikuta merkittävästi yleisön suhtautumiseen (ei reaktiomuutoksia, erityistä arvostusta tai lahjoja). Mestarillisesta tarinasta hahmo saa 5 kuparipalaa per henkilö, erinomaisesta neljä, nautinnollisesta kolme, mielenkiintoisesta kaksi ja pitkäveteisestä yhden kuparin. Häpeällisestä tarinasta hahmo ei saa lanttiakaan, mutta muuta merkitystä sillä ei ole.