



FanHeld * Der Barde GERWIN *

Hintergrund:

Barden durchstreiften schon seit Ur-Gedenken die Landen von Andor. Sie übermittelten viele der bekannten und auch unbekannten Legenden.

Doch auch in der Schlacht waren Barden zugegen. Mit ihren magischen Bardenliedern waren sie in der Lage die Moral und/oder Stärke der Krieger zu erhöhen.

Zur Figur:

Barden sind eher ein Unterstützungscharakter. Die wenigen Angriffswürfel und vergleichsweise geringe maximale Anzahl von Stärkepunkten wird durch die Möglichkeit Bardenlieder zu spielen - und so die Gruppe im Kampf zu stärken - etwas ausgeglichen. Alleine eine Kreatur anzugreifen die stärker als ein Gor ist, ist allerdings nicht zu empfehlen.

Er hat keinen großen Slot für Gegenstände, da dieser für das Kriegshorn reserviert ist.

Bardenlieder allgemeines:

Der Barde darf zu Spielbeginn 3 verschiedene Bardenlieder lernen.

Zwei davon können pro Tag gespielt werden.

Pro Kampf darf jeweils EIN Bardenlied gespielt werden. In welcher Kampfrunde ist egal (Ausnahme "Lied der schwachen Moral"). Wichtig ist nur, dass das Spielen eines Bardenliedes die Kampfkarte in dieser Kampfrunde ersetzt. Die Stärkepunkte des Bardens fließen aber trotzdem in das Gesamtergebnis des Angriffes ein.

Defensive Bardenlieder - z.B. Lied des Windes - gelten als freie Aktion.

Das Spielen eines Bardenliedes muss aber VOR dem jeweiligen Zug angesagt werden.

Sonderregel Brunnen: Wenn die Willenspunkte des Bardens zwischen 11 und 15 liegen, kann er bei einem Brunnen statt Willenspunkte zu erhalten ein neues Bardenlied lernen und dafür ein bereits vorhandenes Bardenlied "vergessen". Sollte der Barde durch das Spielen des Liedes "Gute alte Zeit" nur noch zwei Bardenlieder kennen, darf er sich ein drittes Bardenlied aneignen (außer das Lied "Gute alte Zeit").

Defensive Bardenlieder:

- **Lied des Windes:** Für eine Stunde auf der Zeitleiste kann der Barde bis zu sechs Felder in EINE beliebige Richtung laufen.
- **Gute alte Zeit:** Durch dieses Lied wird der Erzähler ein Feld zurück gestellt. Da dieses Bardenlied sehr mächtig ist und das Raum-Zeitgefüge verändern kann, muss der Barde mit einem schwarzen Würfel würfeln und den Wurf mit seinen Willenspunkten vergleichen. Sind die Willenspunkte höher als der Würfelwert kann das Lied gespielt werden.
Dieses Lied darf nur einmal pro Spiel angewendet werden. Nachdem das Lied gespielt und der Erzähler ein Feld zurück versetzt wurde kommt das Bardenliedblättchen aus dem Spiel. Der Barde hat nunmehr nur noch 2 Bardenlieder übrig (siehe aber Sonderregel Brunnen). Wurde auf dem Feld auf das der Erzähler gestellt wird bereits eine Aktion (Legendenkarte / Kreaturenplättchen etc.) ausgeführt, wird diese nicht noch einmal aktiviert.
ACHTUNG: Ist der Würfelwurf höher als die Willenspunkte des Bardens kommt das Bardenlied ebenfalls aus dem Spiel. Der Barde hat in diesem Fall zwar versucht das Lied zu spielen, war aber nicht mächtig genug die Magie des Liedes zu entfesseln.
- **Gesang der Nymphen:** Mit diesem Lied kann eine Kreatur von ihrem Weg abgebracht werden. Der Barde muss an einem angrenzenden Feld zu einer Kreatur stehen. Wird das Bardenlied erfolgreich angewendet, bewegt sich die Kreatur auf das Feld auf dem der Barde steht.
Anwendung: Der Barde würfelt mit allen drei Kreaturenwürfeln und addiert die Augen aller drei Würfel. Ist die Augenzahl gleich oder größer der Willenspunkte der Kreatur ist das Lied erfolgreich.

Offensive Bardenlieder:

- **Lied der Stärke:** Befindet sich der Barde alleine oder mit anderen Helden auf einem Feld mit einer Kreatur kann in einer Kampfrunde das "Lied der Stärke" gespielt werden. Der Würfelwert geteilt durch 2 steht für die zusätzlichen Stärkepunkte in dieser Kampfrunde.
Zur Erinnerung: Das Spielen des Bardenliedes ersetzt für den Barde die Aktion Kämpfen in dieser Runde.
Tip: Dieses Bardenlied hilft vorallem dann, wenn des Bardens Willenspunkte 1-5 betragen.
- **Lied des Feuers:** "Die Waffen der Helden erglühten im gleißenden Lichte magischen Feuers, als sie sich den Kreaturen zum Kampfe stellten."
Alle Helden mit 2 oder mehr Kampfwürfeln, dürfen in dieser Kampfrunde die zwei höchsten Augenwerte addieren.
Beispiel 1: Ein Held wirft mit 3 Würfeln eine 3, 4 und 6. Er darf die 4 und 6 addieren und hat somit einen Angriffswert von 10 + Stärkepunkte
Beispiel 2: Ein Held wirft eine 1, 3 und eine 6. Der Zauberer wendet seine Fähigkeit an und dreht die 1 zu einer 6 um. Somit hat der Held insgesamt einen Angriffswert von 12 + Stärkepunkte
Beispiel 3: Ein Held wirft eine 2, 6 und 3. Er hat einen Trank der Hexe und kann einen Würfelwert verdoppeln - hier die 6 - somit hat er einen Angriffswert von 15 + Stärkepunkte
Beispiel 4: Ein Held wirft eine 4, 4 und eine 5. Er trägt einen Helm. Da die größten Würfelwerte addiert

werden, kommt der Helm nicht zum Einsatz. Der Angriffswert beträgt somit 9 + Stärkekpunkte
Beispiel 5: Der Krieger wirft mit 4 Würfeln drei Vieren und eine 6 und trägt einen Helm. Da er bei Addition der beiden höchsten Werte nur eine 10 + Stärkekpunkte erhalten würde, darf er den Helm verwenden und hat deshalb einen Angriffswert von 12 + Stärkekpunkte.

Hinweis: Das Heilkraut darf natürlich auch verwendet werden.

- **Lied der schwachen Moral:** Dieses Bardenlied reduziert die Willenspunkte einer Kreatur. BEVOR der Kampf beginnt muss dieses Lied gesungen werden. Für alle am Kampf beteiligten Helden wird der Zeitstein um eine Stunde bewegt. Somit "verschiebt" sich der eigentliche Kampf um eine Stunde.
Beispiel: Bei Stunde 3 trifft der Barde auf ein Feld mit einer Kreatur. Ein weiterer Held steht bereits auf diesem Feld und lädt bei seinem Zug den Barden zum Kampfein; der Zeitstein wird für den Barden und den anderen Helden um eine Stunde versetzt. Der Barde spielt nun das "Lied der schwachen Moral" (Auswirkung siehe unten). Der Zeitstein wird - für beide - um eine weitere Stunde verschoben und die erste Kampfrunde startet.
Auswirkung des Liedes: Wie oben bereits erwähnt würfelt der Barde VOR dem Kampf mit einem Heldenwürfel. Um den Würfelwert werden die Willenspunkte der Kreatur für diesen Kampf reduziert. Sollten die Willenspunkte allein durch den Würfelwurf auf 0 reduziert werden, flieht die Kreatur ohne das es einen Kampf gibt. Auf der Flucht lässt die Kreatur die Hälfte der Goldbelohnung fallen. Willenspunkte werden NICHT "fallen gelassen".
Der Erzähler wird NICHT um ein Feld verschoben und die Kreatur kommt NICHT auf Feld 80 sondern zurück neben das Spielbrett.
Hinweis: Dieses Bardenlied kann NICHT bei Endgegnern (z.B. verhexter Gor, Magier Vakur usw.) angewandt werden.