



Optionale Verwendung:

Der Barde kann auch als Hilfsfigur (siehe Prinz Thorald oder die Schildzwerge) verwendet werden.

In diesem Fall wird per Würfelwurf festgelegt wann der Barde ins Spiel kommt.

(Die Bardenfigur wird neben dem Würfelwert auf der Erzählerleiste gestellt).

Erreicht der Erzähler das entsprechende Feld wird erneut gewürfelt.

Bei einer 1, 2 oder 3 auf Feld 72 (Taverne)

Bei einer 4, 5 oder 6 auf Feld 57 (Baum der Lieder)

Der Barde kann für eine Stunde 4 Felder weit bewegt werden.

Im Kampf verleitet er max. 3 Stärkepunkte durch das "Lied der Stärke"

Bitte lies weiter auf Karte NPC2 -->



Befindet sich der Barde zusammen mit einem oder mehreren Helden auf einem Feld mit einer Kreatur würfelt der Held, welcher den Kampf beginnt, mit einem Heldenwürfel. Der Würfelwert geteilt durch 2 steht für die zusätzlichen Stärkepunkte für den GESAMTEN Kampf.

Hinweis: Bei Würfelwert 1 wird EIN Stärkepunkt vergeben; ansonsten wird abgerundet.

Beispiel: Bei einer 5 = 2 Stärkepunkte

Der Barde bleibt solange im Spiel bis der Erzähler den Buchstaben "K" erreicht.

Dann zieht der Barde weiter, auf der Suche nach neuen Legenden.