



BARDE

Barden sind anscheinend Spieleute, Unterhalter und Musikanten, die bei Hofe und vor geneigtem Publikum auftreten. Sie durchwandern die Lande und reisen selbst in die gefährlichsten Regionen. Dabei sind sie in aller Regel gern gesehene Gesellen. Stets zaubern sie ein paar Stunden Vergnüglichkeit selbst in dunklen Zeiten und bringen Kunde aus fernen Landen.

Aber es ist weit mehr an diesen Barden, als die meisten auf den ersten Blick vermuten würden. Einige von ihnen sind über Grenzen hinweg organisiert, in geheimen Bündnissen verschworen und auch als Spione im Auftrag eines höheren Wohls unterwegs. Sie verfügen über ein ausgeklügeltes Codesystem und verstehen sich auf mystische Symbolik. Viele Barden sind herausragende Kenner von Legenden und Volksweisen und – natürlich – große Künstler.

Die Bruderschaft der Wohlwissenden ist einer der legendären Bünde der Barden im Suderland. Entgegen dem Namen gehören diesem auch einige Frauen an. Mit Wegzeichen markieren die Mitglieder besondere Orte und Pfade. Wenn sie einander begegnen, erkennen sie sich gegenseitig an einem geheimen Handzeichen.

Weniger bekannt, aber dafür umso erfolgreicher, soll eine Gruppe von Bardinnen sein, die unter dem Schutz des Großkönigs Trions höchstselbst stehen. Ihnen könnte er seine teils hervorragenden Informationen über die Nachbarhäuser verdanken...

INFORMATIONEN

Barden sind Naturtalente, wenn es darum geht, Anderen Informationen zu entlocken. Sie erhalten auf Manöver, die der Informationsbeschaffung dienen (z.B. Einflussnahme, List oder Wahrnehmung), einen Bonus von +1.

MAGIE

Barden verstehen sich auf eine sonderbare Laut- und Zeichenmagie. Sie haben Zugriff auf die Listen „Bardenmagie“ und „Schwarze Magie“. Sie brauchen zum Formen der Magie aber stets einen Fokus, sei es ein Instrument, ihre Stimme oder eine ausdrucksstarke Gestik.

Der Wirkzusammenhang ist bisher vollkommen unbekannt. Einige Gelehrte vermuten aber, dass die Götter Barden besonders lieben, da ihre Kunst ihnen schmeichelt.

ZEICHEN

Es gibt eine Geheimschrift (Sprache) und einen großen Fundus an Zeichen, die nur Barden benutzen können. Allerdings soll es mittels Magie und Verrat schon zu Mitwissern gekommen sein...

Bardische Nachrichten zu lesen gilt als absurdes Manöver (MS 18). Durch entsprechende Zauber oder Hilfsmittel kann das Manöver erleichtert werden.

TREFFERPUNKTE

Barden durchqueren die Reiche bei jedem Wetter. Sie sind wesentlich widerstandsfähiger als viele meinen.

Ein Barde erhält 6 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

MAGIEPUNKTE

Ein Barde erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in der Fertigkeit Magie entwickelt hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Charisma-Bonus: (CH-Bonus +3) x Rang.

FERTIGKEITSKOSTEN

Fertigkeit	Barde
Athletik	2
Einflussnahme	1
Gezielte Sprüche	3
Kunst	1
List	2
Magie entwickeln	3/4
Natur	2
Reiten	2
Schwimmen	2
Spruchlisten	3/4
Waffen	3/5
Wahrnehmung	1
Wissen	1

Bardenmagie (Leitmagie)				
Ränge	Spruch	Effekt	Reichweite	Gezielt
1	Freundliche Weise	Für 10min./1MP erhält der Barde nach seinem Spiel einen Bonus von +2 auf seine Einflussnahme auf 3 Hörer/1MP.	Hörweite	
2	Ablenkung	Für die Dauer des Auftritts ist jeder in Hör- oder Sichtweite (je nach Art des Auftritts) wie gebannt. Alle anderen Geschehnisse werden um einen Tarnpunkt/MP getarnt.	Hörweite	
3	Lied des Beistands	3 Hörer/1MP erhalten jeweils einen TP zurück oder einen Bonus von +1 (max. +5) auf deren nächstes Manöver (nach Wahl des Barden).	Hörweite	
4	Zeichen des Banns	Kein beschworenes Wesen kann die markierte Schwelle für eine Stunde/1MP übertreten.	Sichtweite	
5	Laut des Vergessens	Ein Hörer/1MP vergisst die letzten 5 Minuten/1MP. Die Erinnerungen sind nicht unwiderruflich verloren, vielmehr gelten sie als blockiert.	Hörweite	x
6	Legende	Der Barde kann für eine Stunde/1MP die Identität eines Fremden annehmen (keine Person, die existiert oder existiert hat).	Wahrnehmung	
7	Elemente	Kann ein Element in einem Angriff als Waffe einsetzen (Schaden +2, Schaden wirkt 1 Runde/1MP fort). Wirkung nur möglich, sofern das Element vorhanden ist. Fortwirkung nur möglich, wenn keine Gegenmaßnahmen erfolgreich waren (wenn zum Beispiel das Feuer gelöscht wurde).	Sichtweite	x
8	-			
9	-			
10	-			

Die Spruchliste kann nur von Barden erlernt werden.

WIE LANGE DAUERT EIN LIED?

Bardische Magie wirkt ebenso schnell (oder langsam) wie die anderer Magieformer. Manche Lieder bestehen nur aus ein paar Worten. (Im Zweifel einigen sich die Spieler von Barden zu Beginn des Spieles über die konkreten Zeitanforderungen für ein Lied mit dem Spielleiter.) Auch die Initiative ist wie bei allen anderen Manövern.

GEMEINSAMES SPIEL

Die Wirkung bardischer Magie kann durch das gemeinsame Formen mehrerer Barden verstärkt werden. Einer Legende nach gelang es einst einer Gruppe von Barden, gemeinsam eine Stadtmauer zum Einsturz zu bringen.

Barden können dazu einen Magiepunkte-Pool bilden: Vor der Formung legen die Beteiligten die Höhe der Magiepunkte fest. Jeder muss für sich die Magie formen, aber hinsichtlich der Wirkungen werden diese addiert. Dies gilt nicht, wenn ein Maximalwert angegeben ist.

ABOREA

IMPRESSUM

Autor: Sebastian Witzmann
 Illustrationen: Holger Kirste
 Lektorat: Bernd Blecha, Tobias Freund
 Layout und Satz: Sebastian Witzmann

© 2011, 13Mann Verlag Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.
 Aborea ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.