

# Leitfaden für Spieler

# Notizen

# Barde

## Agenda

- Stelle einen fesselnden Charakter dar.
- Lass dich auf die fiktive Welt ein.
- Spiele, um herauszufinden, was passiert.

## Prinzipien

- Beginne und ende in der Fiktion.
- Zeig uns, was dir wichtig ist.
- Stelle Verbindungen zu anderen Charakteren her.
- Sei mutig und geh Risiken ein.
- Lass dich auf Schwierigkeiten, Rückschläge und Misserfolge ein.
- Leiste einen Beitrag zu deinem Teil der Welt.
- Baue auf dem auf, was andere gesagt haben.
- Gib anderen eine Chance zu glänzen.
- Trage zur Diskussion bei: Höre zu, stelle Fragen, mache Vorschläge.

## Im Zweifelsfall

- Stelle eine Szene bildlich dar.
- Frage den SL um Klarheit zu gewinnen.
- Überlege dir was du willst und was dein Ziel ist.
- Denk an deine Stärken und Schwächen.
- Schau auf die anderen, um auf Ideen zu kommen.
- Entscheide dich für das Offensichtliche, das Interessante, das Sinnvolle ... aber nicht immer für das "Richtige" (denk daran, du erhältst einen EP für einen Misserfolg!).

## Auslösen von Spielzügen

Wenn du beabsichtigst etwas zu tun, dann tue es innerhalb der Spielwelt. Beschreibe uns, was du tust und wie es aussieht. Sei dabei möglichst genau.

Aber denk dran: Wenn du beschreibst, wie du etwas tust, dann kann das einen Spielzug auslösen. "Ich stürme an dem Goblin vorbei und schnappe mir das leuchtende Schwert" und der SL antwortet, dass das ein ***Gefahr trotzen*** mit GE ist. Es ist okay daraufhin zu sagen: "Oh, wirklich? Ich glaube, das mache ich wohl besser nicht." Aber wenn du an dem Goblin vorbeirennen willst, dann tue es, indem du würfelst.

Wenn es in einem Spielzug heißt "würfle +[Attribut]", bedeutet das, dass du 2W6 würfelst und den entsprechenden Modifikator addierst. Eine 10+ ist ein voller Erfolg; 7-9 sind ein Teilerfolg; eine 6- ist ein Misserfolg (du erhältst einen EP, aber bereite dich auf das Schlimmste vor).

## Punkte erhalten und ausgeben

Wenn es in einem Spielzug heißt: "du erhältst X Punkte \_\_\_\_ (bis/während/solange \_\_\_\_)", dann notiere dir diese Punkte und gib sie, wie im Spielzug beschrieben aus. Punkte auszugeben, bedeutet normalerweise, dass man einfach etwas tut, ohne würfeln zu müssen.

Manchmal kann man auch diese Punkt dafür ausgeben, um einen Spielzug durchzuführen, den man sonst nicht hätte machen können.

## Name *Wähle oder erfinde einen:*

Mensch: Baldur, Leena, Darian, Willem, Edwyn, Florin, Seraphina, Quorra, Sarolta, Lilija, Ramonde, Cassandra, Thiello  
Elf: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir, Taliessei

## Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

- ☐ Mensch   ☐ Zwerg   ☐ Elf   ☐ Halbelf   ☐ Halbling   ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ jung und gutaussehend   ☐ auf dem Höhepunkt seines Schaffens   ☐ in einem gewissen Alter   ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ tanzende Augen   ☐ begierige Augen   ☐ glühende Augen   ☐ glitzernde Augen   ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ himmlisch   ☐ auffällig   ☐ erhaben   ☐ sinnlich   ☐ stilvoll   ☐ bescheiden   ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ eine honigsüße Stimme   ☐ eine trällernde Stimme   ☐ eine Reibeisenstimme   ☐ eine klangvolle Stimme   ☐ \_\_\_\_\_

## Hintergrund *Wähle einen:*

### ☐ Gelehrtenkollegium

Wenn du ***Wissen kundtust*** und eine 7+ würfelst, kannst du dem SL anschließend eine beliebige Frage zu dem Thema stellen, er wird dir wahrheitsgemäß antworten.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du teure, außergewöhnliche und seltene Gegenstände hervorholen, die für einen Gelehrten nützlich sind (Papier, Messbecher, Astrolabium, Spiegel, Linsen, etc.).

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch steht im Dienst des Kollegs?
- Wer von euch hält mich für eine Belastung?
- Wer von euch ist ein alter Trinkgefährte?
- Wer von euch ist Gegenstand meiner Studien?

### ☐ Kurtisane

Wenn der SL einen adligen, berühmten oder einflussreichen NSC einführt, kannst du ihm eine der folgenden Fragen stellen und du erhältst darauf eine ehrliche Antwort:

- Was ist seine größte Tugend oder sein größtes Laster?
- Für welche große Tat ist er bekannt?
- Welche große Schande versucht er zu verbergen?

Wenn du zum ersten Mal einen adligen, berühmten oder einflussreichen NSC im Spiel triffst, kannst du Vorräte verbrauchen, um ihm ein passendes Geschenk zu machen (beschreibe es). Wenn du das tust, hast du ihm gegenüber bei deinem nächsten Spielzug einen Vorteil.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch dient auch meinem Herren oder Haus?
- Wer von euch ist einem rivalisierenden Haus verpflichtet?
- Mit wem von euch teile ich eine bewegte Vergangenheit?
- Wer von euch ist meinem Herren etwas schuldig?

### ☐ Wunderkind

Wenn du das Zauberland Faszination spielst, kannst du bei einer 7+ auch jemanden aus deinem Publikum nennen und eines auswählen:

- Sie möchten dich privat treffen.
- Sie begehren in hohem Maße deine Dienste.
- Du erahnst ein Geheimnis über sie.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du einen teuren, schönen oder ungewöhnlichen Gegenstand hervorholen, aber du musst uns sagen, wer ihn dir geschenkt hat und warum.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Über wen von euch habe ich gesungen, bevor wir uns getroffen haben?
- Über wen von euch komponiere ich ein Lied?
- Wer von euch kümmert sich um mich, nicht um mein Talent?
- Wer von euch versucht meine Gaben auszunutzen?

### ☐ Das wandernde Volk Erbe: ☐

Dein Volk ist bekannt für seine... (wähle jeweils eins)

☐ aufwändige Kleidung   ☐ exotische Schönheit   ☐ überirdischen Züge

☐ verführerischen Tänze   ☐ ergreifende Musik   ☐ erhabenen Spiele

☐ Flüche und Verwünschungen   ☐ Feenblut   ☐ diebische Art

Markiere zu Beginn des Spiels Erbe. Wenn du einen Spielzug durchführst, der sich eine Eigenschaft deines Volkes zu Nutze macht, dann entferne die Markierung und du erhältst einen Vorteil für deinen Wurf. Wenn die Eigenschaften deines Volkes dir oder einem Verbündeten Schwierigkeiten bereiten, markiere das Erbe.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch ist ein Freund meines Volkes?
- Wer von euch glaubt die Geschichten, die sie über uns erzählen?
- Wer von euch ist schon lange mit mir unterwegs?
- Wer von euch ist ebenfalls ein Ausgestoßener?

ST:

(Stärke)

GE:

(Geschicklichkeit)

KO:

(Konstitution)

IN:

(Intelligenz)

WE:

(Weisheit)

CH:

(Charisma)

TP: 16

- ☐ **Geschwächt** (Nachteil für ST & GE)
- ☐ **Benommen** (Nachteil für IN & WE)
- ☐ **Miserabel** (Nachteil für KO & CH)

Schaden:



Rüstung:

EP: ○○○○○○

Gib 1 EP aus, um ein Würfelerggebnis um +1 zu erhöhen.  
Gib 5 EP aus, um jederzeit eine Steigerung auszuwählen.

## Ausrüstung

Markiere zu Spielbeginn bis zu 4x♦ an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

Undefiniert: ♦♦♦♦ Wenn **du hast was du brauchst**, verschiebe ♦ zu spezifischen Gegenständen.

♦ Langschwert (+1 Schaden) ♦ Rapier (Hauen & Stechen mit GE)  
♦ Kurzsword ♦ Speer ♦ Stab  
♦ Bogen & Pfeile (○ wenig Munition, ○ keine Munition)

♦ Elegante Brigantine oder Lederkürass (1 Rüstung)

♦ Laute ♦ Fidel ♦ Mandoline ♦ Harfe ♦ Horn ♦ Sitar  
♦ Schmuck (Seide, Hermelin, Bänder, schicke Schuhe usw.)

♦ Vorräte (○○○ Anwendungen) ♦ Mehr Vorräte (○○○ Anwendungen)

Vorräte werden in den Spielzügen **Erholen** und **Lager aufschlagen** gebraucht oder um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

**Andere Gegenstände** (Fackel, Seil, Brecheisen, Beute, etc.)

♦ \_\_\_\_\_  
♦ \_\_\_\_\_  
♦ \_\_\_\_\_  
♦♦ \_\_\_\_\_  
♦♦ \_\_\_\_\_

Deine maximale Traglast beträgt ♦x4. Wenn du mehr trägst, bist du überlastet (laut, langsam, schnell ermüdet).

Ordne jedem Attribut einen dieser Werte zu: +2, +1, +1, +0, +0, -1

Tipp: Ordne den Wert +2 dem Attribut CH oder IN zu, und den Wert +1 dem anderen Attribut.

Halte deine aktuellen TP und Beeinträchtigungen hier fest. Nutze die Spielzüge „Erholen“ und „Lager aufschlagen“, um deine Wunden zu heilen.

Reduziere den Schaden, den du erleidest, um den Wert deiner Rüstung. "x Rüstung" lässt sich nicht aufsummieren, "x Rüstung" schon.

Markiere EP wenn du eine 6-würfelst. Siehe hierzu auch den Spielzug „Lager aufschlagen“.

### Kleinere Gegenstände

Wähle eines:

☐ Pfeife ☐ Flöte ☐ Liederbuch

Wähle eine kleine Waffe:

☐ Messer  
☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch:

☐ Beutel mit Münzen  
☐ Zugestellter Brief  
☐ Symbol der Gunst eines Adligen

**Du hast was du brauchst:** verbrauche Vorräte, um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Spielzüge zu Beginn

### Bardenwissen

Wenn du ein Lied, ein Gedicht oder eine Sage nennst, welche oder welches von dem vorliegenden Thema erzählt, hast du einen Vorteil auf **Wissen kundtun**.

### Vorauselender Ruf

Wenn du jemanden triffst, der von dir gehört hat (deine Entscheidung), würfle +CH. Bei einer 10+ erzählst du dem SL zwei Dinge, die er über dich gehört hat. Bei 7-9 erzählst du dem SL eine Sache, die er über dich gehört hat und der SL verrät noch etwas anderes.

### Einfallsreich

Wenn du bei einem Spielzug eine 6- würfelst und EP markierst, dann darfst du dem SL eine Frage aus der Liste von **Gewissheit erlangen** stellen. Du hast einmalig einen Vorteil, wenn du auf Grundlage der Antwort handelst.

### Zauberlieder

Du beginnst mit Faszination und wählst drei weitere:

- ☒ **Faszination:** Gib eine grandiose Vorstellung, die dein Publikum in den Bann zieht.
- ☐ **Missklang:** Singe oder spiele einen lauten und schrecklichen Ton. Alle, die ihn hören, müssen entweder (sie wählen):
  - alles fallen lassen, was sie bei sich tragen, und sich die Ohren zuhalten
  - taumeln, zusammenzucken und sich ducken
- ☐ **Bannlied:** Stimme einen widerhallenden Ton an. Bei allen die ihn hören wird eine Verzauberung gebrochen.
- ☐ **Süße Worte:** Trage einen schmeichelhaften Vers vor. Dein Publikum denkt gut von dir, bis es einen Grund hat, es nicht zu tun.
- ☐ **Herzessaiten:** Nenne ein starkes Gefühl (Liebe, Angst, Hass, Hoffnung, Verzweiflung usw.) und sing ein Lied, das dieses Gefühl hervorruft. Es schwillt in den Herzen deiner Zuhörer an.
- ☐ **Wiegenlied:** Singe oder flüstere beruhigende Worte. Diejenigen, die dich hören, werden schläfrig und schlafen ein.
- ☐ **Zuversicht:** Singe von einer Sage oder ein Lied, um zu inspirieren. Verbündete, die es hören, haben 1 Punkt Vertrauen, den sie ausgeben können, um bei einem Wurf einen Vorteil zu erhalten.
- ☐ **Kriegslied:** Singe eine trotzig Hymne. Solange du es fortsetzt, ignorieren Verbündete, die es hören, Furcht und Zweifel.

Wenn du ein magisches Lied spielst, nenne diejenigen, die du von der Wirkung ausnehmen möchtest und würfle +CH. Bei einer 10+ funktioniert es wie erwartet. Bei 7-9 funktioniert es, aber der SL wählt eine der nachfolgenden Optionen aus:

- Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich.
- Du wirkst mehr oder weniger, als du beabsichtigt hast.
- Die Wirkung ist schwächer oder stärker als erwartet.

## Steigerungen

### ☐ ☐ Verbessertes Attribut

Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +2).

### ☐ Herausragendes Attribut

Erfordert: **Verbessertes Attribut** und eine weitere Steigerung. Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +3).

### ☐ Duellantenparade

Beim **Hauen & Stechen** erhältst du +2 Rüstung.

### ☐ Erweitertes Repertoire

Du erlernst zwei weitere Zauberlieder.

### ☐ Unwiderstehlich

Du kannst den SL immer fragen, ob dich ein NSC attraktiv findet (die Antwort ist normalerweise ja). Wenn du mit jemandem **verhandelst**, der dich attraktiv findet, hast du einen Vorteil.

### ☐ Stimmungskanone

Wenn du jemandem hilfst, sich zu **erholen**, indem du seine Stimmung verbesserst, muss er keine Vorräte verbrauchen. Wenn du ein **Lager aufschlägst** und dabei hilfst, die Stimmung aller zu verbessern, zieht jeder (einschließlich dir) einen zusätzlichen kostenlosen Nutzen aus dem aufschlagen des Lagers.

### ☐ Silberne Zunge

Nerven: ○○○

Wenn du Worte nutzt, um Verdacht oder Ärger zu vermeiden, würfle +CH. Bei einer 10+ erhältst du 3 Punkte Nerven. Bei 7-9 erhältst du 1 Punkt Nerven. Du kannst jeweils einen Punkt Nerven ausgeben, um:

- Dich unbehelligt zu bewegen oder zu manövrieren.
- Einer genauen Prüfung oder Befragung standzuhalten.
- Verdacht oder Aufmerksamkeit auf etwas anderes zu lenken.

## Antrieb

Wähle einen:

### ☐ Ruhm

Bringe andere dazu, deinen Namen zu verbreiten.

### ☐ Drama

Provoziere zwischen anderen Konflikte.

### ☐ Romantik

Teile mit jemand anderen einen leidenschaftlichen Moment.

### ☐ Weisheit

Bringe einen NSC dazu auf deinen ehrlichen Rat hin zu handeln.

Wenn du das getan hast und dann ein **Lager aufschlägst**, erhältst du einen EP.