

DER NEUE BARDE

Die Barden gehören zu den ersten echten Berufsmusikern der Menschheitsgeschichte. Sie verfassten ihre eigenen Lieder und gaben sie dann mit ihrem Gesang zum Besten. Zu Beginn zählten sie zu den Höflingen ihres Fürsten oder Königs, später wanderten sie durch die Lande, gründeten einen eigenen Stand und eigene Bardenschulen. Eine Tradition, die sich genau genommen bis in die heutige Zeit bewahrt hat, auch wenn es heute nur noch wenige gibt, die sich selbst als „Barde“ bezeichnen würden. Eigentlich ein Dichter, Poet und Gelehrter, der sich gerne mit Komfort umgibt und den weltlichen Gelüsten fröhnt, bekam der Barde vor allem durch seine Wanderlust bald auch das Bild eines verwegenen Abenteurers verliehen, der an der Seite eines stolzen Ritters reitet, um dessen Heldentaten zu besingen.

Aus diesem Bild entwickelte sich der Fantasy-Barde, dessen Musik einen magischen Hauch besitzt, keineswegs so mächtig wie die Feuerstrahlen eines richtigen Magiers, aber dafür subtiler und unauffälliger. Die Magie des Bardens dient vor allem dazu, die Moral der Gruppe und ihre Kampfkraft zu stärken, und so lassen sich seine Qualitäten nicht an seiner Einzelleistung messen, sondern an einer spürbaren Verbesserung der ganzen Gruppe. Für Ego-manen, die vor allem ihr eigenes Können in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stellen wollen, ist der Barde deshalb eher ungeeignet.

Erscheinungsbild: Barden sind farbenfrohe Gesellen, die sich lieber mit ein bißchen zuviel Pomp und Schmuck umgeben als zuwenig. Ein leicht aufschneiderisches, angeberisches Verhalten gehört mit zu ihrer Rolle und dient zur Verschleierung der Tatsache, dass sie den Motor der Gruppe darstellen. Sie bevorzugen bunte, mittelalterliche Kleidung und eine Feder im Hut gehört zu ihrem häufigsten Erkennungszeichen. Dazu passend führen sie eine elegante, einhändig geführte Klinge und natürlich das von ihnen bevorzugte Musikinstrument, das in jeder Beziehung die Quelle ihrer Macht darstellt. Wenn es dagegen mal auf Heimlichkeit ankommt, können die Barden ihrer Kleidung mit wenigen Handgriffen ein unauffälliges Aussehen verleihen.

Die hier vorgestellte Fantasy-Form ist eine neue Version des Bardens aus dem *Freelancer Hexxagon* Buch. Seine Regeln dürfen anstelle der dort abgebildeten Regeln verwendet werden. Die Regeländerungen sind blau markiert.

Henshin: Der Barde muss sich bei der Auswahl dieser Fantasy-Form für ein Musikinstrument entscheiden. Es muss

BARDE

Automatische Fähigkeiten: Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Machtreservoir, Unterstützung, Musizieren, **Legendenbildung**, **Vielseitigkeit**, Privatsphäre, Verbesserte Privatsphäre



sich um ein Musikinstrument handeln, das für seinen Einsatz beide Hände erfordert und ohne technischen Schnickschnack auskommt.

Um das Henshin durchzuführen, muss der Barde ein magisches Instrument vom gewählten Typ in Händen halten und benutzen. Das Henshin kostet ihn eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Er darf wählen, ob er ein leises oder ein lautes Henshin durchführen möchte. Beim leisen Henshin genügt das Spielen einer einzigen leisen Note, danach vergehen aber noch 5 Minuten (60 Runden), bevor die Verwandlung stattfindet. Beim lauten Henshin muss er laut singen und dabei das Instrument spielen – dafür findet die Verwandlung sofort statt.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Der Barde verfügt nicht über Auswahlmöglichkeiten. Statt dessen erhält er die folgenden automatischen Fähigkeiten.

Lebenspunktebonus: Der Barde erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunkte-maximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

Machtreservoir (aktiv): Das Aktionsmarkenmaximum des Bardens erhöht sich um seine Formstufe. Der Barde bekommt in jeder Runde Aktionsmarken, auch in solchen, in denen er Aktionsmarken verbraucht.

Unterstützung (aktiv): Alle Charaktere der Gruppe, die den Barden hören können, dürfen ihre Spezialaktionen teilweise oder vollständig mit den Aktionsmarken des Bardens bezahlen. Selbst wenn sie ihre Marken vollständig vom Bardens bekommen, werden sie für die laufende Runde so gewertet, als hätten sie Aktionsmarken verbraucht, sie regenerieren also keine eigenen Aktionsmarken (es sei denn, sie sind selbst Bardens, siehe oben).

FREELANCER

Musizieren (aktiv): Der Barde darf bei jeder Aktivierung entscheiden, ob er in der laufenden Runde musizieren möchte oder nicht. Zum Musizieren muss er singen und auf seinem Instrument spielen (Wenn er sich für ein Blasinstrument entschieden hat, zählt er automatisch als singend, solange er das Instrument spielt). Er darf trotzdem noch eine Handlung durchführen, hat dafür aber nur eine Hand frei (z.B. für eine Einhandwaffe). Auch seine Bewegungsmöglichkeiten sind insofern eingeschränkt, dass er keine besonderen Bewegungen wie Klettern, Schwimmen oder Kriechen durchführen darf.

In einer Runde, in der der Barde musiziert, bekommt er zusätzliche Aktionsmarken in Höhe seiner Formstufe geteilt durch 4 (aufrunden). Wenn eine Gruppe mehrere musizierende Barden enthält, bekommt einer von ihnen den vollen Bonus und jeder weitere nur eine zusätzliche Aktionsmarke.

Legendenbildung (aktiv): Der Barde darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, **nachdem** ein Charakter seiner Gruppe (inklusive ihm selbst) eine Probe oder einen Angriff durchgeführt hat, 1 Aktionsmarke einsetzen, um dem Charakter für diese Probe einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf den Probenwert bzw. Präzisionswert zu verleihen.

Vielseitigkeit (aktiv): Mit einer Handlung und mindestens 1 Aktionsmarke darf sich der Barde für eine Anzahl Runden in Höhe seiner Formstufe die Auswahlfähigkeit eines verbündeten Freelancers aneignen. Die Fähigkeit muss zu einer Fantasy-Form gehören, in die der verbündete Freelancer zu diesem Zeitpunkt verwandelt ist. Der maximale Grad, in dem sich der Barde die Fähigkeit aneignen kann, entspricht entweder dem Grad, in dem sie von dem verbündeten Freelancer beherrscht wird, oder den eingesetzten Aktionsmarken, je nachdem welcher Wert niedriger ist. Der verbündete Freelancer verliert die Fähigkeit dadurch nicht, sondern kann sie weiterhin normal einsetzen. Durch seine Vielseitigkeit kann sich der Barde nur maximal eine Fähigkeit gleichzeitig aneignen, er kann die Wirkungsdauer jedoch auch vorzeitig am Ende einer beliebigen Aktivierung beenden.

Privatsphäre (passiv): Mit einer Handlung kann sich der Barde mit einer Privatsphäre umgeben. Die Sphäre umgibt ihn kugelförmig mit einem frei wählbaren Radius seiner Formstufe in Metern (Stufe/3 (aufrunden) Felder). Der Radius kann zu Beginn jeder Aktivierung des Barden neu festgelegt werden. Alle Personen einschließlich im selbst innerhalb der Sphäre bekommen einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Heimlichkeits-Proben.

Solange die Privatsphäre aktiv ist, darf der Barde keine Handlungen unternehmen (er darf sich aber normal bewegen) – sobald er eine Handlung durchführt, endet die Privatsphäre. Sie kann außerdem durch Antimagie beendet werden.

Verbesserte Privatsphäre (aktiv): Ab einer Formstufe von 5 darf der Barde entscheiden, dass Lichtquellen innerhalb der Privatsphäre von außerhalb der Sphäre nicht wahrgenommen werden können – ihr Licht beschränkt sich dann auf den Bereich innerhalb der Sphäre. Diese Zusatzfähigkeit kann zu Beginn jeder Aktivierung des Barden ein- oder ausgeschaltet werden und gilt immer für alle Lichtquellen innerhalb der Sphäre.

Ab einer Formstufe von 10 kann der Barde entscheiden, dass Geräuschquellen innerhalb der Privatsphäre von außerhalb der Sphäre nicht wahrgenommen werden können – ihre Geräusche beschränken sich dann auf den Bereich innerhalb der Sphäre. Diese Zusatzfähigkeit kann zu Beginn jeder Aktivierung des Barden ein- oder ausgeschaltet werden und gilt immer für alle Geräuschquellen innerhalb der Sphäre.

Ab einer Formstufe von 15 kann der Barde entscheiden, dass alle Personen und die von ihnen getragenen Gegenstände innerhalb der Privatsphäre unsichtbar sind (siehe Seite 37). Diese Zusatzfähigkeit kann zu Beginn jeder Aktivierung des Barden ein- oder ausgeschaltet werden und gilt immer für alle Geräuschquellen innerhalb der Sphäre.

Solange der Barde in seine Form verwandelt ist, darf er die Zusatzfähigkeiten der Privatsphäre ohne besondere Kosten einsetzen. Im unverwandten Zustand kostet jedes Einschalten einer Zusatzfähigkeit dagegen 1 Aktionsmarke. Eine eingeschaltete Zusatzfähigkeit hält maximal 15 Minuten lang an oder bis sie ausgeschaltet wird.



H
E
X
X
A
G
O
N

