

BARDEN

Barden sind nicht nur Künstler, Lehrer und Diplomaten, sondern oft auch Magiewirker von großem Können. In Gebieten wie Beherrschung und Verführung gibt es kaum jemand, der ihnen das Wasser reichen kann.

Für die Schaffung eines Barden gilt:

- Ein Barde ist ein sogenannter **indirekter** Magiewirker. Seine Zauberkraft **benötigt eine Darbietung** (ein Lied oder Musikstück, im Falle des Derwischs oder Schamanen oft eine Tanz / Percussion-Einlage).
- Die Kunstform, über welche gezaubert wird, muss klar definiert sein (Manche Zauber haben Sonderregeln)
- Die Wirkung eines Zaubers tritt frühestens *nach 30 Sekunden* ununterbrochener Darbietung ein.
- Jeder normal verwendete Zauber kostet in der Grund-Variante 1 MP, egal welche Stufe der Zauber hat.
- **Bardenkunst (KL:ES, x8)** als Hintergrundwissen, Inspirationsquelle und Magie/Musik-Theorie
- Barden lernen ihre Fähigkeiten über die Kombination von Wissen, Erfahrung, Empathie und Magie.
Für jede Stufe der Zauberkunst müssen sie ein Wissen 1-4* auf der entsprechenden Stufe erlernt haben, sowie eine Fertigkeit [Kultur oder Regional] Also für 3.Stufe Zauber: 3 Wissensfertigkeiten-3, 3 Regionale.
- *Maximale MP:* = (Summe aller erlernten Wissen/Kultur/Regional Stufen) x2
- Meisterschaften sind wie bei Magiern zu bewerten/ wählen.

Zauberhafte Klänge

Barden sind grundsätzlich *Universalisten*, wobei viele Zauber bei ihrer Zauberart eher sinnlos sind - wie z.B. sich einen *Feuerbolzen* herbei zu singen.

Wollen sie sich *spezialisieren*, dürfen sie eine einzelne Schule als „andere Schule“ definieren, aber **alle Übrigen** werden zu **Gegenschulen!**

Ausweitung

Ein Barde hat die Möglichkeit, die Wirkung seiner Zauber auf andere *auszuweiten*: wenn er zum Beispiel eine „*Ode an die Kampfstärke*“ (Kampfstärke 1) singt, kann er andere Helden in seine Darbietung einbinden

z.B.: „klatscht mit!“ oder „...und beim Refrain alle: Ahu! Ahu!“).



Die Darbietung muss bei einer Ausweitung *zumindest 3 Minuten* dauern. Der gemeinsam besungene Zauber wirkt auf bis zu 5 Mitwirkende pro Fähigkeitsstufe des Barden (Lehrling, Barde, Meisterbarde) – **für Stufe an MP.**

Für +2 MP gilt die Ausweitung für Alle, die ordentlich mitgemacht haben – Drückeberger bekommen nix.

Beispiel: Dracir, der berühmte Söldnerbarde, führt eine Truppe Helden in einem Kampf-Shanty an – er singt jeweils die Strophe vor, alle anderen singen nach, und das ganze bei einem erfrischendem gemeinsamen Morgenlauf. 5 Minuten später kommt der Trupp singend zurück ins Fort, gestärkt mit einer Kampfstärke 2 – der Feind kann kommen.

Dracir investiert 3 (für die Kampfstärke 2) +2 (für „Alle“) = 5 MP, dafür ist die ganze Truppe nun „Kampfgestärkt“

Kunst & Kultur

Heraldik, Geschichte, Legenden und Wissensfertigkeiten gehören wie auch soziale Interaktion zum täglichen Brot des Barden. Daher kann er in vielen Fällen sein „breit gefächertes Wissen“ bei Fragen zu eher abstruseren Riten, soziologischen Problemen oder einfach auch für Verhaltens-Vorhersagen heranziehen – die SL *kann* ihn bei derartigen Themen und Fragen großzügig mit Infos füttern.

Vortragskunst

Barden sind nicht nur Unterhalter und Sozialkundler, sie sind auch Lehrer – daher haben sie die Möglichkeit, auch in Ausnahmesituationen hilfreiche Tipps und Informationen zu summieren um Unterstützung zu bieten.

Ab einer *Fertigkeitsstufe 3* kann ein Barde einen Vortrag (15 Minuten+) zu Stärken & Schwächen halten (z.B: von Untoten). Darin sollten alle relevanten Infos für die Teilnehmer enthalten sein / *die SL kann ihre lokalen Besonderheiten (so bekannt!) einstreuen.*

Falls der Vortrag zur Kampf-Vorbereitung herangezogen wird erhalten alle (aktiven) Teilnehmer einen Bonus für ihren nächsten Kampf (in dieser Periode) gegen diese Gegnerart - Gegen den *ersten passenden Gegner* verursacht man „inspiriert“ +1 Schaden pro Treffer (maximal 2 bzw. 3 bzw. 3 direkt, siehe Waffenwirkungen).

Bardenlieder

Barden sind Meister der Motivation – oder, im Falle von Gegnern, der De-Motivation. Musikalische Unterstützung wird auf den Schlachtfeldern der Geschichte seit Jahrhunderten genutzt.

Bardenlieder sind spezielle, nur für Barden erlernbare Zaubersprüche.

Die Bardin kann während eines Gesangs keine anderen Lieder oder Zauber wirken, ist jedoch ansonsten nicht beeinträchtigt. Solange der Gesang aufrecht erhalten wird, ist auch Kampf und Bewegung normal möglich.

Für jedes der Lieder ist eine eigenständige Darbietung (Musiknummer) vorgesehen, bevorzugt mit hohem Wiedererkennungswert oder erklärenden Textpassagen.

Nach Beendigung eines Liedes ist eine Erholungspause von ca. 5 Minuten vor dem nächsten Lied nötig.

Beispiele für Bardenlieder:

Anfeuerung (Zauber 1. Stufe) - Am Ende des Liedes verliert die Bardin durch die Anstrengung 3 Magiepunkte.

Der Gesang von Barden kann inspirierend, stärkend, aufmunternd wirken und hat in vielen Kulturen profunde Auswirkungen auf die Kampfkraft der Gefährten. Alle Personen auf der Seite der Bardin, die in der Lage sind, den Gesang zu hören, erhalten nach einer gewissen Zeit (1-2 Minuten im Lied, die Info z.B. nach Refrain rauschschreien) einen *temporären* Lebenspunkt, der bei Verletzungen zuerst verbraucht wird und ansonsten eine Minute nach Ende des Gesangs verklingt.

Schlaflied (Zauber 1. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Sanfte Melodien und leise Klänge können ungemein beruhigen. Wer den Gesang hört, wird nach ca. 1-2 Minuten im Lied (die Info bevorzugt über SL verbreiten) Anfälle von Müdigkeit verspüren und nach 3+ Minuten der Berieselung in einen tiefen Schlummer fallen. *Dies entspricht einer Beherrschung 1. Stufe.* Lautes Geschrei oder Lärm (rennende Truppe in Vollrüstung) weckt wieder auf, ansonsten hält der Effekt zumindest 10 Minuten.

Kontergesang (Zauber 2. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Mit ausreichender Erfahrung kann eine Bardin oder ein Barde ein noch machtvolleres Lied anstimmen, das ihre Verbündeten vor den Auswirkungen schädlicher Musik / Gesangskräfte schützt. Solange „gegengesungen“ wird, hebt dieses Lied Sirenen gesang, beeinflussende Melodien und Angsteffekte wie z.B. Untotenangst auf.

Lockmelodie (Zauber 2. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Ein Klassiker, selbst unter den bekannteren Bardenliedern. Die eingängige Melodie verleitet rasch zum mitklopfen und –summen, alsbald springt Einer nach dem Anderen auf und sucht/folgt dem Ursprung der Musik in trance-ähnlicher Freude. *Dies entspricht einer Beherrschung 1. Stufe*, welche durch Kontergesang geblockt wird.

Bannlied (Zauber 3. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Durch diese machtvolle Fertigkeit ist es dem Barden möglich, *Beeinflussungszauber* zu verhindern bzw. zu bannen (bis 2. Stufe) oder Machtvollere (bis 3. Grad) zu unterbrechen. Das Lied beginnt sofort zu wirken und hält bis eine Minute nach Ende des Liedes vor. Das Lied betrifft alle aktiven Zauber/Effekte in Hörweite

Verhetzung (Zauber 3. Stufe) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.

Diese aufrüttelnde Darbietung wird oft in Anschluss an Ansprachen und dergleichen gestartet (1-2 Minuten im Lied, die Info bevorzugt über SL verbreiten) Alle, die auf ein Thema gerade „eingeschworen“ wurden zählen für die nächste Stunde als FANATIKER mit STARKEM GLAUBEN. *Dies entspricht einer Beherrschung 2. Stufe.* Wesen mit Klugheit 4 sind für die ganze Periode betroffen. Man kann versuchen mit klärenden Gesprächen die Leute aus dem Effekt rauszuholen, dies gelingt aber nur wenn zumindest 3 stichhaltige Argumente gebracht werden können.

ZAUBERLIED (4. Stufe, nur für Meister-Spezialisten) - Am Ende des Liedes 3 Magiepunkte.*

Diese gewaltige Darbietung ist quasi ein „Magnum Opus“ der Bardenlieder – Es ermöglicht dem Barden, jeden beliebigen Zauber seiner *Spezialisierung* zu „ritualisieren“, also auch ohne Kenntnis des Zaubers zu wirken.

Nach Absprache mit der SL sind auch zum Spezialgebiet passende Ritualeffekte erzielbar, hierfür muss aber als Vorbereitung (Zeitaufwand: siehe Rituale) ein passendes Lied geschrieben werden.

Die Darbietung selbst sollte zumindest 5-6 Minuten dauern.

Der Magiepunkte-Aufwand kann mit Kleriker-Ritualen verglichen werden (MP in Höhe der Kamapunkte-Angaben)

Zusätzliche Variation des ZAUBERLIEDES:

Bekannte Zauber der 1. Stufe können mit „1-Minute Wiederholungseffekt“ gesungen werden (zB: Kampfstärke 1 – jede Minute 1 temporärer Lebenspunkt), welche der 2. Stufe mit 3-Minuten Reset.

(Diese Variation kann von Universal-Barden als 3.Stufe-Meister-Gesang: „KREISGESANG“ erlernt werden).