

Barde

Voraussetzungen:	Geschick 9, Intelligenz 9
Trefferwürfel:	W6
Max Stufe:	14
Rüstung:	Leder, Kette, keine Schilde
Waffen:	einh. Nahk., alle Fernk.

Barden sind Mitglieder einer Sekte von fahrenden Sängern und Krieger-Poeten, die den Druiden nahestehen. Wie die Druiden verehren die Barden die Kräfte der Natur und die unzähligen Gottheiten, die sie personifizieren. Ihre Stärken liegen im grundlegenden Wissen von Mythen und Legenden. Die Magie, über die sie gebieten, sowie die magischen Effekte ihrer Musik spiegeln die Macht dieser Gottheiten wider.

Bezauberungsschutz

Während ein Barde spielt und singt, werden alle Verbündeten im Umkreis von 10m immun gegen Lied-basierte magische Effekte, sowie die Verführungs-Fähigkeiten von Wald- und Elfen- kreaturen wie z.B. Feen oder Nymphen.

Verborgenes Wissen

Ab der zweiten Stufe hat ein Barde eine 2 in 6 Chance, Wissen über Monster, magische Gegenstände, Helden aus alter Zeit oder Legenden zu kennen. Diese Fähigkeit kann auch dazu verwendet werden, magische Gegenstände zu identifizieren.

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws				
				D	W	P	B	S
1	0	1d6	19 [0]	13	14	13	16	15
2	2,000	2d6	19 [0]	13	14	13	16	15
3	4,000	3d6	19 [0]	13	14	13	16	15
4	8,000	4d6	19 [0]	13	14	13	16	15
5	16,000	5d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	32,000	6d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	64,000	7d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	120,000	8d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	240,000	9d6	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	360,000	9d6+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	480,000	9d6+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	600,000	9d6+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	720,000	9d6+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	840,000	9d6+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

Göttliche Magie

Sobald er seinen Glauben unter Beweis gestellt hat (zweite Stufe) kann ein Barde um göttliche Zauber beten. Die Liturgien sind druidischen Ursprungs. Der Barde muss sich an die Glaubensregeln seiner Religion halten, sonst verliert er diese Fähigkeit. Barden können die gleichen Gegenstände verwenden wie Druiden.

Sprachenkunde

Ein Barde lernt neue Sprachen auf jeder geraden Stufe nach der dritten. Barden können auf diese Weise die Geheimsprache der Druiden lernen.

Bei Erreichen der Namensstufe (11te)

Der Barde kann ein Herrenhaus etablieren. 2W6 Barden der ersten Stufe werden kommen, um bei dem Barden zu lernen.

Faszination

Durch Musizieren und Singen kann der Barde Kreaturen in einem Radius von 10m faszinieren. Diese Fähigkeit funktioniert nicht im Kampf. Bis zu 2TW pro Stufe des Barden sind betroffen. Ab der ersten Stufe kann der Barde Menschen faszinieren. Ab der vierten Stufe sind auch Tiere betroffen. Und ab der siebten Stufe ausserdem Monster.

Den Betroffenen muss ein RW gegen Zauber bestehen, sonst ist es fasziniert:

- Begeisterung: 100% Aufmerksamkeit auf die Darbietung
 - Folgen: Faszinierte folgen dem Barden
- Wird die Darbietung durch Lärm oder Gewalt unterbrochen endet die Faszination augenblicklich.