



Barden (Idee): Die Barden beherrschen neben der Kunst des Kampfes auch die Kunst der Musik. Sie sind gelehrt und stark geistig orientiert. Ihre Musik kann andere in ihren Bann ziehen und komplett für sich einnehmen, egal was um sie herum geschieht. Sie beherrschen die Welt der Töne und Laute ebenso wie die Welt des Geistes und der Idee. So können sie auch in den Verstand anderer eindringen, Gedanken lesen und sogar Gedanken beeinflussen. Sie sind die ideellen, geistigen und künstlerischen Alben, die deren Kampf mit der Laute und der Feder und nicht mit dem Schwert gefochten wird.

Nichts desto trotz sind sie exellente Kämpfer und erfolgreiche Liebhaber, haben sie doch ihre Magie, die Musik auf ihrer Seite und sind in der Lage mit ein paar Klängen ihres Instrumentes Herzen zu erobern und Blut in Wallung zu bringen.

Daher haben Barden auch immer ein Musikinstrument auf dem sie spielen können (also mindestens einen Punkt auf Kunst).

Ihr Talent heißt Telepathie.

Ihre Totem sind zumeist katzenartige Tiere oder Singvögel.

Musische Begabung

Der Barde beherrscht sein Instrument außergewöhnlich gut. Sein Spiel ist so mitreißend, dass es die Aufmerksamkeit seiner Umgebung fesselt und die Gefühle derer die es hören stark beeinflusst. Um seine Zuhörer zu fesseln, würfelt der Barde auf Idee + Kunst. Die Anzahl der Erfolge gibt an, wie fesselnd das Spiel ist. Um sich aus dem Bann der Musik zu lösen, muss das Opfer so viele Willenspunkte setzen, wie der Barde Erfolge hatte. Hat der Barde keinen Erfolg, so ist sein Spiel von fesselnder Schönheit, aber es ist möglich sich ohne Einsatz von Willenspunkte daraus zu lösen. Ablenkend ist es allemal. Der aktive Wunsch sich aus dem Spiel zu lösen muss da sein, sonst ignorieren die Opfer was um sie her vorgeht.

Es gibt verschiedene Lieder, die verschiedene Wirkungen zeigen. Lieder die Mut machen, Lieder die Zuneigung erzeugen und auch Lieder die den Zorn der Menschen wecken. Der Barde muss nur das Lied lernen und kann es dann anwenden. Es kann auch eine Melodie sein, die diese Wirkung hervorbringt. Es gibt die verschiedensten Lieder, die Barden lernen können.

Talente der Barden

Telepathie

- Stufe 1, Spüren: Der Albe spürt die Empfindungen anderer. So kann er einschätzen wie sein Gegenüber zu ihm steht und eventuell einschätzen, ob es ehrlich ist. Hierfür setzt der Barde einen Willenspunkt und macht einen Wurf auf Idee + Empathie. Je mehr Erfolge, desto genauer und detailliert spürt er den Gefühlszustand seines Gegenübers.
- Stufe 2, Erkennen: Die Einschätzung der Gefühle anderer sind so genau, dass der Barde Vorteile im Kampf und bei der Verführung erhält. Er würfelt auf Körper + Empathie und bekommt für jeden Erfolg eine zusätzlichen Würfel auf Kampfhandlungen und in erotischen Verführungssituationen.
- Stufe 3, Astrale Kämpfe: Der Barde ist in der Lage in der Welt der Geister und astralen Wesen zu kämpfen. Der Barde löst sich von seinem realen Körper und geht, mit seiner bevorzugten Waffe, in die rein geistliche Welt. So kann er dort agieren und mit der Waffe kämpfen. Seine Werte entsprechen seinen Kampfwerten die er real hat. Er kann auch sonst in der Geistwelt agieren, aber keine weitere Gegenstände mitnehmen, als die Waffe. Hierfür muss nur ein Willenspunkt oder ein Traumpunkt gesetzt werden.
- Stufe 4, Gedanken lesen: Der Barde kann die Gedanken anderer lesen, wenn er einen Willenspunkt setzt und auf Idee + Psychologie würfelt. Mindestens ein Erfolg ist erforderlich und die Anzahl der Erfolge entscheidet wie tief der Barde in die Gedankenwelt seines Opfers eindringt. Das Opfer kann sich mit dem Einsatz von Willenspunkte und/oder Vernunftspunkte wehren: Jeder gesetzte Punkt streicht einen Erfolg oder einen Willenspunkt des Alben.
- Stufe 5, Telepathie: Der Barde kann anderen telepathisch etwas mitteilen und die Antwort hören. Hierfür muss er die andere Person kennen und etwas aus ihrem persönliche Besitz bei sich haben oder ihn sehen. Er setzt einen Willenspunkt und konzentriert sich auf den anderen. Mit dem Einsatz von Willenspunkten kann das Opfer die Telepathie abwehren. Besteht der Barde auf den Kontakt, entscheidet ein Willensduell.
- Stufe 6, Einflüsterung: Der Barde kann seine Gedanken dem Opfer eingeben, so dass dieses sie für die eigenen Gedanken hält. Hierfür setzt der Barde einen Willenspunkt und würfelt auf Idee + Rhetorik. Das Opfer wehrt sich mit Vernunftspunkten. Es muss so viele Punkte ausgeben wie der Albe Erfolge hat plus den Willenspunkt. Wie stark sich das Opfer wehrt hängt davon ab, wie fern ihm die eingegebenen Gedanken sind.