

# Der aufstrebende Barde

Unweit des Dorfes hat sich vor Jahren ein Druide niedergelassen, um sein Wissen weiterzugeben. Wie die meisten seiner Berufung war er ein begabter Barde. Der Zufall - oder das Schicksal - wollte, dass ihm deine außergewöhnliche Musikalität auffiel und er bot sich an, dir die Grundlagen der Bardenkunst beizubringen. Deine Intelligenz und Charisma starten bei 10, alle anderen Attribute bei 8.

## Wie war deine Kindheit?

1W12	Wer waren deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO, Fertigkeit: <i>Überleben</i>
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe des Flusses aufgewachsen.	+2 GE, +1 ST, +1 Wis, Fertigkeit: <i>Fischen</i>
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH Fertigkeit: <i>Ackerbau</i>
5	Du gingst deinem Vater bei der Jagd zur Hand.	+2 ST, +1 GE, +1 CH, Fertigkeit: <i>Jagen</i>
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+2 KO, +1 IN, +1 GE, +1 WE
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und Fäden gesponnen.	+2 GE, +1 IN, +1 CH Fertigkeit: <i>Weben</i>
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+2 IN, +1 CH, +1 WE, Fertigkeit: <i>Volkswisheiten</i>
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO, Fertigkeit: <i>Athletik</i>
11	Du warst ein Wolfskind. Der Müller fand dich im Wald als du noch sehr jung warst.	+2 WE, +1 KO, +1 GE, Fertigkeit: <i>Tierkunde</i>
12	Dein Vater war ein Händler am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Kunden umgarnt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, Fertigkeit: <i>Feilschen</i>

## Platziere einen ORT auf der Karte

1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH
4	Kein Geheimnis entging dir und du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie machte dich zum beliebten Kameraden, dem man sich anvertrauen konnte.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst, deine eigenen jedoch bei dir behalten.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder konnte dich etwas lehren und so hast du ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE

<b>1W8</b>	<b>Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?</b>	<b>Du erhältst</b>
1	Dem Schmied bei der Arbeit zu helfen hat deine Sorgen vertrieben.	+2 ST, +1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern und du hast mit Ihnen Geschichten ausgetauscht	+2 GE, +1 WE.
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+2 IN, +1 GE
5	Du sollst bald in die Müllersfamilie einheiraten.	+2 WE, +1 ST
6	Du hast ein Herz gebrochen – oder deines wurde gebrochen.	+2 CH, +1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+1 ST, +1 IN, +1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, +1 WE

**Platziere einen NSC auf der Karte**

<b>1W6</b>	<b>Wodurch bist du dem Druiden aufgefallen?</b>	<b>Du erhältst</b>
1	Als er bei den Dorfältesten vorstellig wurde, rezitierte er einen alten Gesang über die Geschichte des Landes. Du warst draußen vor dem Fenster beschäftigt und sangst leise mit. Plötzlich hielt der Druide inne, entschuldigte sich und eilte nach draußen, um nach deinem Namen zu fragen.	+3 CH, Fertigkeit: <i>Geschichtswissen</i>
2	Bei einem Gesangswettbewerb fiel ihm deine Stimme auf, mit der du alle in den Bann schlugst.	+3 CH, Fertigkeit: <i>Überzeugen</i>
3	Du hast beim Bau seiner Hütte am alten Hain geholfen und dabei oft dein Gesangstalent bewiesen, sowie dein Geschick, Dinge zu reparieren.	+3 IN, Fertigkeit: <i>Gabe des Kesselflickers</i>
4	Wenn er seinen Schülern alte Legenden vortrug, konntest du ihm die eine oder andere Geschichte erzählen, die er noch nicht kannte.	+3 WE, Fertigkeit: <i>Sagenkunde</i>
5	Durch den Klang seiner Harfe angelockt, schlichst du dich eines Abends an in heran, als er ein Feenwesen mit seiner Musik bannen wollte. Das Wesen entdeckte dich und verschwand schließlich, doch statt wütend zu werden war der Druide über dein Talent erstaunt, ihm so lange verborgen zu bleiben.	+3 GE, Fertigkeit: <i>Heimlichkeit</i>
6	Du verstecktest dich 2 Wochen lang im Wald, nachdem ein fahrender Händler dich irrtümlich des Diebstahls bezichtigt hatte. Mit Hilfe deiner Freunde konnte der Druide den Diebstahl aufklären.	+3 KO, Fertigkeit: <i>Überleben</i>

Der Druidenbot dir an, dir die Grundlagen der Bardenkunst beizubringen, wies dich aber darauf hin, dass zu deiner Vervollkommnung eigene Studien und Lehrmeister für weitere Instrumente notwendig sein würden. Trotzdem sagtest du zu.

Du bist jetzt ein Magier der 1. Stufe. Du erhältst die Klassenfähigkeiten *Magie spüren* und *Zaubern*, die Fertigkeiten *Singen*, *Musizieren* und *Geselligkeit* sowie eine einfache *Bardenharfe*, für die du die Fertigkeit *Musizieren* meisterhaft beherrschst, das heißt es ist keine Probe nötig um fehlerfrei zu spielen (siehe auch den Abschnitt "Bardeninstrumente" im Anhang).

### Was geschah während deiner Ausbildung?

1W6	Welchen Initiationsritus musstest du bestehen?	Du erhältst
1	Du musstest drei Monate in einer Höhle im Wald verbringen, den Stimmen der Natur lauschen und dazu dein erstes Heldenlied dichten. Dabei lerntest du den Zauberspruch <i>Heldenmut</i> , das Ritual <i>Vertrauten binden</i> und den Zaubertrick <i>Tiere verstehen</i> .	+2 KO und die Zauber
2	Du musstest drei Monate lang den Druidenhain bewachen und dabei den Versuchen eines Feenwesens widerstehen, dich vom Hain wegzulocken und deine Aufgabe zu vernachlässigen. Du lerntest den Zauberspruch <i>Flüsternder Wind</i> , das Ritual <i>Schutzkreis</i> und den Zaubertrick <i>Zweites Gesicht</i> .	+2 ST und die Zauber
3	Unter Aufsicht nahmst du einen geheimen Trank zu dir, der dich in ein Reich entführte, das nur aus Musik und Harmonien zu bestehen schien. Als du nach Tagen geheilt und wie neugeboren erwachtest, waren dir der Zauberspruch <i>Handauflegen</i> , das Ritual <i>Heilende Beeren</i> und der Zaubertrick <i>Segnen</i> gegeben.	+2 WE und die Zauber
4	Deine Prüfung bestand darin, eine Region zu durchqueren (Schlucht, Moor, Wald etc.), die als Tor zur Anderswelt gilt und von einem Feenwesen bewacht wird. Dabei lerntest du den Zauberspruch <i>Spurloser Schritt</i> , das Ritual <i>Nebel herbeirufen</i> und den Zaubertrick <i>Licht</i> .	+2 IN und die Zauber
5	Du durftest ein Jahr lang deine Stimme nur zum Singen benutzen und musstest ansonsten schweigen. Es war schwieriger als du gedacht hattest, aber durch körperliches Training und magische Studien schafftest du es. Du hast den Zauberspruch <i>Stille</i> , das Ritual <i>Hexenwache</i> und den Zaubertrick <i>Geräusch erzeugen</i> erlernt.	+2 WE und die Zauber
6	Der Druidenbot sandte dich aus, einem alten Freund als Gehilfe zu dienen. Dieser entpuppte sich als ein aus den Feenreichen ausgestoßenes Wesen. Oft wart ihr an den Grenzen zur Anderswelt unterwegs und als du nach drei Monaten entlassen wurdest, war im Dorf ein halbes Jahr vergangen. Du hast den Zauberspruch <i>Falscher Freund</i> , das Ritual <i>Unsichtbarer Diener</i> , und den Zaubertrick <i>Verwünschen</i> gelernt.	+2 ST, die angegebenen Zauber sowie ein Feenwesen als Bekannte/r (Einzelgänger, nicht allzu mächtig, mit Spielleiter absprechen)

### Platziere einen ORT auf der Karte

Die Zauber erfordern meistens den Einsatz der Stimme und des Musikinstruments des Bardens, auch wenn die Beschreibungen im *Buch der Zauber* nichts dazu sagen. Einige Vorschläge dafür sind im Abschnitt B) "Bardenzauber" im Anhang zu finden.

<b>1W6</b>	<b>Wie endeten deine Studien bei dem Druiden? <i>Der Spieler zu deiner Rechten war dabei.</i></b>	<b>Du erhältst</b>
1	Zum Abschluss deiner Studien hielt der Druide ein Ritual ab, bei dem das halbe Dorf anwesend war. Danach gabst du deine erste Vorstellung als Barde und eine Feier mit Tanzwettbewerb begann. Du musstest die ganze Nacht aufspielen und singen. <i>Dein Freund, der am Tanzwettbewerb teilnahm, erhält + 1 KO.</i>	+2 KO, Zauberspruch: <i>Ausdauer</i>
2	Während des Rituals zu Ehren deiner Verabschiedung trat ein großer Wolf aus dem nahen Wald, der dich bedrohlich fixierte. Du hieltest deinen Freund zurück, der schon die Waffe gezogen hatte und vertriebst das seltsam intelligente Tier mit einem Bardenzauber. <i>Dein Freund erhält + 1 IN.</i>	+1 IN, Zauberspruch: <i>Ehrfurcht</i>
3	Nicht ganz unpeinlich. In der Nacht nach deiner Abschlusszeremonie hattest du dir Mut angetrunken und versucht, mit deiner Musik deinen Schwarm zu bezirzen, Leider war der Vater kein Freund solch mitternächtlicher Musik hinter seinem Hause und hetzte seine Hunde auf dich, sodass du auf einen Baum fliehen musstest*. <i>Dein Freund, der die Hunde weglockte, erhält + 1 GE (und glücklicherweise keine zerfetzten Hosenbeine).</i>	+2 GE, Zauberspruch: <i>Spinnenklettern</i>
4	Mit einem Mißklang. Bei der Feier nach deiner Abschiedszeremonie legte ein Dorfbursche sich mit dir an, dem es nicht gefiel, dass seine Angebetete deiner Musik begeistert lauschte. Er begann dich mit Schmähreden zu beleidigen, was - mit mehr und mehr Alkohol - zu einer allgemeinen Rauferei ausuferte, bei der ihr beide Verlierer wart: er verlor seinen Schwarm und du etwas Ansehen beim Druiden, weil du dich hattest provozieren lassen*. <i>Dein Freund, der dir bei der Keilerei den Rücken freihielt, erhält + 1 ST</i>	+2 ST, Zauberspruch: <i>Flinke Füße</i>
5	Zum Abschluss deiner Studien wurde ein Sängerwettbewerb ausgetragen, in dem du gegen zwei Mitschüler antreten musstest. Du gewannst mit einer Eigenkomposition, die die Geschichte einer örtlichen Heldenlegende erzählte. <i>Dein Freund, der mitgeholfen hatte, deine Vorstellung effektvoller zu machen, erhält +1 IN.</i>	+1 IN, Zauberspruch: <i>Flammen beherrschen</i>
6	Die Tradition wollte es, dass du eine Woche lang im Dorf von Haus zu Haus und an die Gehöfte in der Umgebung zogst, um dein erstes Geld als Barde zu verdienen. Auf dem Weg gerietet ihr in einen Hinterhalt von Trunkenbolden, die euch eine Lektion erteilen wollten. Du konntest entkommen, indem du ihre umnebelten Hirne in tiefen Schlaf versetzttest. <i>Dein Freund, der die Wanderungen ohne Murren mitmachte, erhält + 1 KO.</i>	+2 KO Zauberspruch: <i>Schleier des Schlafs</i>

Die Zauber erfordern meistens den Einsatz der Stimme und des Musikinstruments des Barden, auch wenn die Beschreibungen im *Buch der Zauber* nichts dazu sagen. Einige Vorschläge dafür sind im Abschnitt B) "Bardenzauber" im Anhang zu finden.

\* bei weiblichen Spielcharakteren ggf. sinngemäß abändern (wenn gewünscht)

1W6	Welches ist dein zweites Instrument und wie erlernst du es?	Du erhältst
1	Der Druide sandte dich für ein Jahr zu einem alten Freund, der einst als Barde durch die Lande gezogen war und jetzt in der Stadt Lauten herstellt. Bei ihm lernst du die Grundlagen für das Spielen dieses mitunter hochkomplexen Instruments. Zum Abschied schenkte er dir eine seiner alten Lauten.	+2 IN, einfache Kurzhalslaute* erste Erfahrungen in der Stadt + NSC-Kontakt (Lautenmacher) in der Stadt
2	Neben seiner Harfe beherrschte der Druide auch das Flötenspiel, das er dir ebenfalls beibrachte. Als Abschiedsgeschenk gab er dir eine Flöte aus reich ziselierter Bronze.	+2 WE, Schnabelflöte aus Bronze* (wertvoll)
3	Während du im Auftrag des Druiden unterwegs warst, lernst du ein Feenwesen kennen, das von deinem Harfenspiel begeistert war. Im Gegenzug zu deinen Erläuterungen machte es dich mit dem Spielen der Gefäßflöte vertraut. Zum Abschied schenkte es dir (sicher <i>ganz</i> ohne Hintergedanken) eine Okarina aus Holz, deren reiner Klang das einfache Äußere vergessen lässt.	+2 CH einfache Okarina aus Holz* (mögliche Verzauberung, SL-Entscheidung) Bekanntschaft eines musikalischen Feenwesens ( mit Spielleiter absprechen)
4	Bei einem Spielmann, der jedes Jahr ins Dorf kam und mit dem du seit Kindheitstagen befreundet warst, lernst du das Spiel der Drehleier. Nachdem er im letzten Winter gestorben war, überließen seine Freunde dir bei ihrem diesjährigen Besuch sein altes Exemplar, das sie für wertlos hielten, weil keiner von ihnen ihm auch nur einen Ton entlocken konnte. Seltsamerweise erklang es bei dir sofort, ohne große Reparaturen.	+2 GE, Drehleier (möglicherweise verzaubert, SL-Entscheidung) Bekanntschaft mit einer Truppe von Spielleuten (mit Spielleiter absprechen)
5	Der Druide sandte dich für ein Jahr zu einem alten Freund, der als Schamane in der Wildnis lebt (wenn kein passendes Naturvolk vorhanden, ist er ein einsiedlerischer, besonders naturverbundener Druide). Bei ihm lernst du die komplexen Rhythmen der Handtrommel, mit der er Trancen hervorrief, Beschwörungen untermalte und alte Sagenerzählungen begleitete. Zum Abschied bekamst du eine einfache Trommel geschenkt.	+2 KO, Handtrommel* Bekanntschaft: Schamane (Absprache mit Spielleiter), ggf. auch seines Clans oder Stammes
6	Ein Freund des Druiden, der als Minnesänger von Hof zu Hofe zieht, erklärte sich bereit, einige Monate im Dorf zu bleiben und dir die Grundlagen der Minnekunst beizubringen, was nicht nur das Lautenspiel beinhaltet, sondern auch Kenntnisse über die Etikette bei Hofe. Er verkaufte dir seine alte Langhalslaute zum Spottpreis.	+2 CH einfache Langhalslaute Fertigkeit <i>höfische Etikette</i> einige Minnelieder Bekanntschaft eines NSCs (Minnesänger an Hofe)

### Platziere einen NSC auf der Karte

\* die Instrumente können auf Wunsch des Spielers und in Absprache mit dem Spielleiter verzaubert oder aus besonderen Materialien hergestellt sein, außerdem kann der Spieler ein eigenes Instrument stattdessen vorschlagen (sollte zum Hintergrund passen und nicht allzu mächtig sein, mit Spielleiter absprechen). Siehe Anhang A) "Bardeninstrumente".

## Fülle deinen Charakterbogen aus!

1. Schreibe deinen Namen, die Klasse und die Stufe auf.

2. Notiere deine Attributswerte. Im Feld daneben schreibe deinen Attributsmodifikator auf, lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.

3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles, was du noch kaufen möchtest. Der aufstrebende Barde beginnt mit folgender Ausrüstung: Ein Dolch, bunte Kleidung, seine Bardenharfe sowie ein weiteres Instrument, ein Geheimnis über den Druidenhain und 4W6 Silbermünzen.

4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Menschen sind neutral.

5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Stufe 1 Magier hast du einen Grundangriffsbonus von +0

6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 0 für die Klasse Magier.

7. Deine Rüstungsklasse ist  $10 + \text{dein Geschicklichkeits-Modifikator} + \text{den Bonus für eine Rüstung}$ .

8. Du hast 3 Schicksalspunkte.

9. Du hast 6 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.

10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.

11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffe die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.

## Regelübersicht

### Proben machen

**Attributprobe:** Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher ist es ein Misserfolg.

**Rettungswurf:** Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

**Angriffswurf:** Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die Rk des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls war der Angriff ein Misserfolg.

## Klassenfähigkeiten

Trefferwürfel: W6

Initiative Bonus: +0

Rüstung: Magier können keine Rüstung tragen.

Zaubern: Magier beherrschen die Macht der Magie auf drei verschiedene Wege: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Dein Charakterbuch gibt dir deine Startzauber.

Magie spüren: Da Magier empfänglich für die Welt der Magie sind, können sie spüren, ob eine Person, ein Ort oder ein Gegenstand magisch ist. Dies erfordert einige Minuten Konzentration. Daher können Magier nicht durch bloße Anwesenheit Magie erkennen. Zudem bemerken andere Leute zumeist, wenn der Magier sie unentwegt anstarrt, während sein Mahl kalt wird. Der Spielleiter kann entscheiden, wann eine Präsenz so stark ist, dass der Magier sie auf der Stelle bemerkt.

## Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter nur seinem Freund bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

## Rettungswürfe

Stufe	Erfahrung	Grundangriffsbonus	Gift	Odem	Verwandlung	Zauber	Magischer Gegenstand
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2,500	+1	14	15	13	12	11
3	5,000	+1	14	15	13	12	11
4	10,000	+2	14	15	13	12	11
5	20,000	+2	14	15	13	12	11
6	40,000	+3	13	13	11	10	9
7	80,000	+3	13	13	11	10	9
8	150,000	+4	13	13	11	10	9
9	300,000	+4	13	13	11	10	9
10	450,000	+5	13	13	11	10	9



## Anhang

### A) Bardeninstrumente

Die Instrumente, die der Spielercharakter während der Erschaffung erhält, sind - wenn es der Spielleiter vorzieht - zunächst einmal nichtmagisch, das heißt, sie können an sich keine Zauber wirken oder ähnliches. In Verbindung mit der Stimme bzw. dem magischen Talent des SCs bringen sie dessen Zauber allerdings erst zur Wirkung. Ein Barde, der ohne sein Musikinstrument zaubern will (weil es beschädigt oder gestohlen wurde z.B.) hat dadurch Abzüge (Spielleiterentscheid: der Zaubern-Wurf wird um ein oder zwei Punkte erschwert, je nachdem, wie wichtig Musik für den Zauber wäre. Der Verlust der Stimme wäre viel schlimmer (4 bis 6 Punkte erschwert), allerdings wird das Zaubern erst beim Verlust von beidem unmöglich.

Einige der Ereignisse in der letzten Tabelle der Charaktererstellung (**Welches ist dein zweites Instrument ...**) können, wenn der Spielleiter es möchte, allerdings auch zu Quasi-Verzauberungen der Musikinstrumente führen. So bietet sich z.B. bei der Okarina an, die der Spielercharakter unter Nr. 4 als Geschenk eines Feenwesens erhält, dass sie mit einem Feenzauber belegt sein könnte, der sich z.B. in kleinen glücklichen wie auch unglücklichen "Zufällen" beim Spielen äußert. Typisches Feen-Geschenk eben. Desgleichen könnte die Drehleier des verstorbenen Spielmanns, die der SC "erben" kann, von dessen ruhelosen Geist heimgesucht werden, was beim Spielen zu scheinbar magischen Effekten führt, die Harfe oder die Flöte des Druiden könnte dem SC einen Bonus auf Zaubern oder auf Rettungswürfe verleihen usw. Vor allem wenn die SCs nicht geschont werden und gleich zu Anfang in potentiell tödliche Abenteuer geführt werden sollen, sollte der Spielleiter letztere Möglichkeit in Betracht ziehen.

Im Verlauf seiner Abenteuer kann der Barden-SC später dann Instrumente finden oder als Belohnung erhalten, denen im Vergleich dazu stärkere Magie innewohnt (die z.B. Zauber bewirken indem sie einfach nur gespielt werden) oder deren besondere Bauart ihnen größere magische Wirkung verleiht (zum Beispiel eine Harfe mit Saiten aus Silber, die Werwölfe beruhigen oder vertreiben kann).

Für alle in der Charaktererschaffung vorgestellten Instrumente gilt, dass es sich nur um Vorschläge handelt. In Absprache mit dem Spielleiter kann der Spieler seinem Charakter stattdessen auch ganz andere Instrumente geben, die zum Hintergrund passen.

So handelt es sich bei der *Bardenharfe*, die der Spielercharakter unter Anleitung des Druiden selbst gebaut hat, um ein relativ leicht zu transportierendes, robustes, ca. 70 cm hohes Instrument aus Holz, charakteristisch geschwungen und mit dem Winkel, wie wir ihn von der keltischen **Harfe** kennen. Der Unterschied zur *Druidenharfe* (siehe Spielbuch "*Der Druidenanwärter*") ist, dass sie nicht für druidische Zeremonien benutzt wird und weniger reich mit mystischen Motiven und geheimen Symbolen beschnitzt ist, ansonsten ist die Form die gleiche. Solange der SC diese Harfe spielt, ist seine Fertigkeit *Musizieren* damit meisterhaft, das heißt, es muss keine Musizieren-Probe abgelegt werden wie bei anderen Instrumenten. Ggf. kann der Spielleiter einen Bonus auf Zaubern oder Rettungswürfe gewähren, wenn die Harfe zum Zaubern benutzt wird.

Größere (bis zu mannsgroße) Harfen kann der SC durchaus auch beherrschen, diese sind aber zu schwer und unhandlich und für sie ist eine Probe auf Musizieren nötig.

Daneben gibt es eine ganze Reihe anders geformter Harfen (bogenförmig, dreieckig, kastenförmig, mit Doppel- oder sogar Dreifachreihen von Saiten) sowie harfenähnlicher Instrumente, wie die **Leier (Lyra)** oder die **Kithara**, die aus Abbildungen der griechischen Antike bekannt ist. Diese gibt es alle auch in kleinerer, gut transportabler Form und könnten - vor allem, wenn es besser zum Hintergrund passt - die "druidische" Harfe ersetzen.

**Lauten** gibt es ebenfalls in vielen verschiedenen Varianten (Länge des Halses, Anzahl der Saiten, Form des Klangkörpers, mit und ohne Knickhals, auch Varianten mit zwei Hälsen sind möglich) Alternativen für nicht ganz so mittelalterlich-westeuropäische Settings wären die Balalaika, die Mandora oder durchaus auch die Gitarre, um nur einige zu nennen.

Statt der in der Charaktererstellung vorgestellten Gefäßflöte namens *Okarina* bzw. der *Flöte* des Druiden kann der Spieler seinem Charakter auch jede andere Form von **Flöte** geben. Von einfachen Knochen-, Holz oder Metallflöten über Gefäßflöten aus Muscheln, Stein, Ton, Pflanzenteilen oder Tierhörnern bis hin zu Panflöten kann jede Art von zum Fantasy-Hintergrund passendem Blasinstrument gewählt werden ("Hexenschalmei", "Drachenbeinflöte" ...).

Die bei uns bekanntesten Flöten sind Schnabelflöten (Blockflöte, Tin Whistle usw.). Einfache Querflöten sind ebenfalls denkbar. Von vielen Flöten gibt es Doppel- oder sogar Dreifachvarianten, wobei oft nur eine wirklich gespielt wird, während die andere Grundtöne darunter liefert (ähnlich des "typisch schottischen" Dudelsack-Zweiklangs). Dudelsäcke bzw. "Sackpfeifen" allgemein wären natürlich ebenfalls eine Alternative, falls der Spieler es wünscht.

Der Unterschied der **Drehleier** zu den weiter oben genannten Leiern liegt darin, dass die Saiten nicht gezupft sondern mit einer Hand über eine Kurbel gestrichen werden, während die andere Hand auf einer Art Tastenbrett die Tonhöhe reguliert.

Als weitere Streichinstrumente wären natürlich auch die Fiedel oder Geige denkbar.

Die in der Tabelle unter 5 aufgeführte **Handtrommel** ist nach dem Vorbild der irischen Rahmentrommel (Bodhran) gestaltet. Außer mit der Hand kann sie auch mit einem zweiköpfigen Schlägel "bearbeitet" werden und indem man die andere Hand von hinten ans Fell legt, kann man die Höhe des Tones etwas variieren. Die Trommel eignet sich zum Begleiten anderer Instrumente sowie zur Untermalung von Sprechgesängen, Heldenliedern usw. Je nach Wunsch des Spielers kann sie auch einen Schellenring haben oder fantasyhaft verändert werden (z.B. könnte die Haut eines bestimmten Monsters als Trommelfell gespannt den Klang fernen Donners erzeugen usw.)

## **B) Bardenzauber**

Der Spieler sollte sich zu allen Zaubersprüchen, -tricks oder Ritualen, die er erhält - und bei denen es nicht zu abwegig oder erzwungen erscheint - eine Variante ausdenken, in der das Zauberritual, die Bewegungen sowie das gesprochene Wort durch das Musizieren und den Gesang des Barden ersetzt werden bzw. bei der die Wirkung des Zaubers etwas mit Tönen, Melodien und Gesang zu tun hat.

Unterstützende Zauber wie "Heldenmut" oder "Beistand" könnten z.B. mit einem entsprechenden anfeuernden Heldenlied bewirkt werden, Verzauberungen mit die Sinne verwirrenden Gesängen, Verfluchungen mit Schmähliedern. Dazu kann der Spieler sich gerne passende Liedtitel oder einzelne Textzeilen ausdenken.

Hier einige Vorschläge für die "bardischen Varianten" der während der Charaktererschaffung genannten Zauber:

### **Zaubertricks**

*Tiere verstehen* - mit einigen Akkorden oder z.B. einer Flötenmelodie lockt der Barde das Tier zu sich und kann während seines Spiels empathisch mit ihm kommunizieren. Tiere die zu komplizierteren Lautäußerungen imstande sind (v.a. Vögel) , werden dabei ggf. so scheinen, als ob sie mit dem Barden um die Wette musizieren.

*Zweites Gesicht* - der Barde "webt" ein Gewebe aus leicht dissonanten Klängen, das er vor seinem geistigen Auge auch sehen kann und in dem die Umrisse der Geister zu "schwingen" scheinen

*Segnen* - mit einer lustigen Weise oder einem heldenhaften Schlachtenlied inspiriert der Barde das Ziel

*Geräusch erzeugen* - der Barde berührt sein Musikinstrument und flüstert lautlos die Bezeichnung des Geräuschs, welches dann in der beabsichtigten Richtung und Entfernung erklingt.

*Licht* - der Barde spielt einen hohen, vibrierenden Ton, an dessen Höhepunkt das Licht erstrahlt

*Verwünschen* - das Aussprechen des Fluchs wird von einem heftigen Mißklang auf dem Instrument begleitet

### **Zaubersprüche**

Anmerkung: da Barden ihre Hände meistens zum Spielen ihres Instruments brauchen, sollte die Reichweite "Berührung" sinnvoll abgewandelt werden (z.B. zu "in Hörreichweite des Barden")

*Flüsternder Wind* - die Nachricht klingt wie ein Singen im Wind (obwohl sie nicht gesungen werden muss)

*Ausdauer* - der Barde singt ein Lied vom Durchhaltewillen angesichts großer Mühen und Gefahr

*Handauflegen* - der Barde singt ein beruhigendes, inspirierendes Lied der Heilung

*Spurloser Schritt* - der Barde ruft im Lied die Geister der Natur zu Hilfe, um die Spur des Ziels zu "verwischen"

*Stille* - setzt ein, als das Musizieren des Bardens unvermittelt mit einer Dissonanz abbricht

*Falscher Freund* - wird mit einem übertrieben süßlichen Minnegesang gewirkt. Als Nebeneffekt scheint der Verzauberte oft die Melodie des Zaubers vor sich hinzusummen, solange er anhält

*Heldenmut* - der Barde singt ein Lied von Mut angesichts tiefster Gefahr

*Ehrfurcht* - der Barde singt die Ballade eines Hochfürsten aus uralter Zeit, der den Mächten der Finsternis Einhalt gebieten konnte

*Spinnenklettern* - der Barde singt "das Lied des trickreichen Spinnenhelden" und kann dann klettern wie dieser

*Flinke Füße* - der Barde spielt ein kurzes sich wiederholendes Musikstück, das immer schneller wird

*Flammen beherrschen* - starker Akkord beim Hochlodern, leises Spiel beim Eindämmen der Flammen

*Schleier des Schlafs* - der Barde singt ein Schlaflied (was sonst)

## **Rituale**

*Vertrauten binden* - der Barde singt ein Lied über die Gemeinschaft aller empfindenden Wesen und den Wert der Freundschaft

*Hexenwache* - statt des "Alarmschreies" beginnt das Musikinstrument des Bardens laut von selbst zu spielen

*Heilende Beeren* - siehe *Handauflegen*, allerdings auf die Beeren bezogen und langwieriger

*Nebel herbeirufen* - die im Ritualtext beschriebene Anrufung wird als Lied ausgeführt, das mit einem Instrument begleitet wird - mit dem auffallenden Nebel verhält es

*Schutzkreis* - beim Zeichnen der Symbole müssen Beschwörungen im "Singsang" gesprochen werden

*Unsichtbarer Diener* - wird mit einem Lied herbeigerufen und ist erst entlassen, wenn dessen letzte Strophe gesungen wird (oder die Zauberdauer abläuft) . Während seiner Anwesenheit liegen ständig die Harmonien des Liedes in der Luft.