

Wege der Instrumente

Zusätzliche Berufsliste des Barden

1 Instrument spielen (K) / D: V; R: B • Der Zaubernde kann ein Instrument sofort bedienen, sobald er es in den Händen hält und grundlegende Melodien darauf spielen.

3 Melodien der Macht (K) / D: V; R: V • Während der Zaubernde (meist ein Barde) bei seinen Liedern der Macht immer seine Stimme einsetzen muss, kann er, wenn er zunächst diesen Zauber verwendet jeden anderen, ihm bekannten Lied-Zauber in einen Melodie-Zauber umwandeln und lediglich mit der Macht seines Instruments dieselbe Wirkung erzielen. Dies gilt auch für die neue Liste „Lieder der Kraft“. Dauer und Reichweite richten sich nach dem entsprechenden Zauber.

5 Schriller Ton I (K) / D: - ; R: 30m • Der Zaubernde erzeugt einen sehr extremen Ton in einer bestimmten Tonlage. Dieser Ton lässt entweder poröse Dinge zerspringen, verscheucht Tiere oder quält andere Menschen so sehr, das sie für eine Runde orientierungslos sind.

6 Pfeifflöte (K) / D: 1Rd/St; R: B • Der Zaubernde verwandelt ein kleines, handliches Instrument in ein präzises und scharfkantiges Wurfgeschoss. Der Angriff wird auf der Angriffstabelle für Dolche ermittelt.

7 Bogenharfe (K) D: 1 Rd/St; R: B • Ein Saiteninstrument wird vom Zaubernden in eine Art Bogen verwandelt und erlaubt es ihm damit Pfeile abzuschießen, als hätte er einen Kurzbogen in der Hand.

8 Melodien der Hypnose I (K) / D: V; R: 30m • Der Zaubernde macht sich durch eine leichte und eintönige Melodie alle Zuhörer gefügig, die er direkt ansieht und deren WW fehl schlägt. So kann er sie zwingen ihm bedingungslos zu folgen.

9 Schriller Ton II (K) / D: - ; R: 60m • Wie *Schriller Ton I*, aber beträgt die Reichweite hier schon 60 Meter.

10 Hartes Instrument (K) D: 1 Rd/St; R: B • Zauber vermag einem, von der Größe her passenden, Instrument integrale Festigkeit zu geben. So kann es zwar noch benutzt werden, ist aber so hart, daß Angriffe pariert werden können und sogar Angriffe ausgeführt werden können. Das Instrument gilt dann als Streitkolben und alle entsprechenden Angriffe werden dann auf der Tabelle ermittelt.

13 Schriller Ton III (K) / D: - ; R: 120m • Wie *Schriller Ton I*, aber beträgt die Reichweite hier schon 120 Meter.

15 Melodien der Hypnose II (K) / D: V; R: 30m • Wie *Melodien der Hypnose I*, aber der Zaubernde vermag dem Opfer alle Gefühle, Ansichten und Einstellungen, inbrünstig singend, zu entlocken.

20 Schriller Ton IV (K) / D: -; R: v • Wie *Schriller Ton I*, aber die Reichweite beträgt stets das zehnfache der Stufe des Zaubernden.

25 Melodien der Hypnose III (K) / D: V; R: 30m • Wie *Melodien der Hypnose I*, allerdings gehorcht das Opfer bedingungslos allen Befehlen des Zaubernden, während des Musizierens.

30 Magisches Instrument (K) / D: V; R: V • Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, pro Runde, jeden anderen Zauberspruch, den er kennt, ohne Vorbereitung und ohne weiteren MP-Verlust zu sprechen, ausgenommen sind gezielte Sprüche.

50 Vollendetes magisches Instrument (K) / D: V; R: B • Wie *Magisches Instrument*, es können aber auch gezielte Sprüche gewirkt werden.