

Solunne, l'Île des légendes



LE
LIVRE
DU
BARDE

2024

RÈGLES GÉNÉRALES

TABLE DES MATIÈRES

COMMENT CHOISIR CES CHANSONS	3
COMMENT LANCER UNE CHANSON	3
COMMENT LIRE UN SORT	4
DOUCEUR DU BARDE	5
CHANT JOYEUX	5
CHANT DU SAMEDI SOIR	5
CHANT DE SOMMEIL	6
CHANT ANTI-CHARME	6
CHANT DU RÉVEIL	6
CHANT DE SILENCE	7
CHANT DÉMONIAQUE	7
CHANT DU VENT	7
CHANT DES AMOUREUX	8
CHANT DE LA HAINE	8
MÉLODIE DE LA PAIX	8
CACOPHONIE	9
CHANT DE GUERRE	9
CHANT D'AUTRES PLANS	9
CHANT DES HÉROS	10
CHANT ANTIMAGIE	10
CHANT PROFANE	10
REQUIEM	11
CHANT D'ÉVITEMENT	11
CHANT DE BATAILLE	11
CHANT DE GUÉRISON	12
CHANT DE ZOTER	12

RÈGLES GÉNÉRALES

COMMENT CHOISIR CES CHANSONS

À chaque fois que le joueur achète l'habileté « Don de l'artiste », il acquiert **3 points de chants (PC)** qu'il peut dépenser dans la liste décrivant les différents chants et pouvoirs de l'artiste (ci-dessous dans le document).

Si le barde n'achète pas cette habileté, il ne peut pas avoir de chansons.

COMMENT LANCER UNE CHANSON

Pour lancer un sort, il faut :

- Avoir au moins une main libre (ou tenir son instrument de musique).
- Le barde est sous l'effet PASSIF et il ne peut courir lorsqu'il incante (mais il peut marcher).
- Si un point de dégât est reçu pendant qu'un barde chante/joue d'un instrument/danse, le chant échoue et il faut recommencer.
- Lorsque le sort est lancé, le barde doit annoncer : MAGIQUE, MENTAL, EFFET, TEMPS.
 - Il est important de noter que **tous les effets décrits dans les chants ci-dessous sont des effets MAGIQUE et MENTAUX**. Il est donc important de le mentionner en lançant vos chants.
- **Après** avoir atteint le temps spécifié dans chaque chanson (temps de la prestation), le barde peut appliquer l'effet décrit.

Certains pouvoirs peuvent se faire en chantant, en dansant ou en jouant d'un instrument de musique ou plusieurs à la fois.

RÈGLES GÉNÉRALES

COMMENT LIRE UN SORT

La description du chant se trouve au début.

Coût en points de chant : correspond au nombre de points que le barde doit dépenser pour prendre cette chanson.

Instrument : indique quelle méthode peut être choisie pour lancer le chant (instrument - chant - danse).

Temps de la prestation : représente le temps nécessaire avant que le chant fasse effet. Il existe 4 temps :

- Court : 10 secondes
- Intermédiaire : 30 secondes
- Long : 2 minutes
- Cérémonie : 30 minutes

Durée : indique combien de temps dure l'effet du chant.

Portée : indique la distance d'effet du sort (toucher, vue/voix. X mètres, etc.).

Coût en point de mana : indique le nombre de points de mana à dépenser pour lancer le sort.

LISTE DES CHANTS

DOUCEUR DU BARDE

Dissipe l'effet RAGE

Coût en points de chant : 1

Instrument : Danse, musique, chant

Temps de la prestation : Courte

Durée: instantanée

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 1

CHANT JOYEUX

Dissipe l'effet SILENCE

Coût en points de chant : 1

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Courte

Durée: instantanée

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 1

CHANT DU SAMEDI SOIR

Toutes les personnes qui entendent la musique du barde lorsqu'il termine sa prestation sont sous l'effet CHARME pendant 5 minutes. Ne peut pas être utilisé en combat.

Coût en points de chant : 1

Instrument : Danse, musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: Instantanée

Porté : 5 mètres autour du barde

Coût en point de mana : 1

LISTE DES CHANTS

CHANT DE SOMMEIL

Toutes les personnes autour du barde (l'excluant) tombent sous l'effet *SOMMEIL* 15 minutes. Si le sommeil n'est pas interrompu, les personnes se réveillent guéries de 1 point d'endurance. Lors du sommeil, les personnes sont stabilisées. Ne peut pas être utilisé en combat.

Coût en points de chant : 1

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: 15 minutes

Porté : 1 mètre autour du barde

Coût en point de mana : 1

CHANT ANTI-CHARME

Lorsqu'il finit sa prestation, le barde peut cibler jusqu'à trois personnes autour de lui qui seront immunisés aux effets *MENTAUX* (positifs comme négatifs).

Coût en points de chant : 3

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: 1h

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 3

CHANT DU RÉVEIL

DISSIPE un des effets suivant sur une cible : *SOMMEIL* ou *CHARME* ou *PARALYSIE*

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Court

Durée: Instantanée

Porté : Toucher

Coût en point de mana : 2

LISTE DES CHANTS

CHANT DE SILENCE

Applique l'effet SILENCE sur une cible

Coût en points de chant : 1

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: 2 minutes

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 1

CHANT DÉMONIAQUE

Applique l'effet PEUR sur la cible.

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: 30 secondes

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 2

CHANT DU VENT

Applique l'effet POUSSÉE 3m à toutes les personnes autour du barde.

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Court

Durée: Instantanée

Porté : 2 mètres autour du barde

Coût en point de mana : 2

LISTE DES CHANTS

CHANT DES AMOUREUX

Applique l'effet CHARME à une cible.

Coût en points de chant : 1

Instrument : Danse, musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: 15 minutes

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 1

CHANT DE LA HAINE

Applique l'effet RAGE à une cible.

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: 30 secondes

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 2

MÉLODIE DE LA PAIX

Applique l'effet PASSIF à une cible.

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: 1 minute

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 2

LISTE DES CHANTS

CACOPHONIE

Applique l'effet DOULEUR 30 secondes à une cible et lui inflige 1 point de dégât.

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: 30 secondes

Porté : 5 mètres

Coût en point de mana : 2

CHANT DE GUERRE

Permet au barde de donner une charge de l'habileté ENTAILLE à 3 personnes ou moins.

Coût en points de chant : 3

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: 1 heure ou utilisation

Porté : Toucher

Coût en point de mana : 3

CHANT D'AUTRES PLANS

Permet au barde d'entrer en communication avec l'esprit d'une entité qu'il a déjà vu. L'entité peut être dans un autre plan. Plus l'entité qu'il cherche à contacter est puissante, plus il faut de participant au rituel, mais un minimum de 2 personnes est requis. S'il n'y a pas assez de participant, le chant peut échouer. La communication est rompue si la musique cesse.

Coût en points de chant : 3

Instrument : Musique, chant, danse

Temps de la prestation : Cérémonie

Durée: tant que le barde joue de la musique ou maximum 15 minutes

Porté : -

Coût en point de mana : 3

LISTE DES CHANTS

CHANT DES HÉROS

Cible jusqu'à 3 personnes. Celles-ci gagnent un point d'endurance temporaire (ne peut pas être guéri).

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant, danse

Temps de la prestation : Long

Durée: 1 heure ou perte des points d'endurances.

Porté : Toucher

Coût en point de mana : 2

CHANT ANTIMAGIE

Applique l'effet DISSIPATION MAGIQUE à la cible.

Coût en points de chant : 5

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: Instantanée

Porté : 1 mètre

Coût en point de mana : 3

CHANT PROFANE

Applique l'effet DISSIPATION DIVINE à la cible.

Coût en points de chant : 5

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: Instantanée

Porté : 1 mètre

Coût en point de mana : 3

LISTE DES CHANTS

REQUIEM

Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 3 (spectres et vampires). Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du barde tant qu'il joue. Si le barde arrête de jouer, l'effet prend fin (ou après 10 minutes d'utilisation).

Permet aussi de détruire les morts-vivants de niveau 1 (zombies et squelettes) en les touchant avec sa main (on ne peut pas faire les deux effets simultanément).

Coût en points de chant : 3

Instrument : Musique

Temps de la prestation : Court

Durée: Tant que le barde joue ou maximum 10 minutes

Porté : 10 mètres autour du barde

Coût en point de mana : 3

CHANT D'ÉVITEMENT

Donne une charge de l'habileté ESQUIVE à une personne

Coût en points de chant : 2

Instrument : Musique, chant, danse

Temps de la prestation : Long

Durée: 1 heure ou utilisation

Porté : Toucher

Coût en point de mana : 2

CHANT DE BATAILLE

Donne une charge de l'effet COUP BRISE-ARMURE à une cible.

Coût en points de chant : 4

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: 1 heure ou utilisation

Porté : Toucher

Coût en point de mana : 3

LISTE DES CHANTS

CHANT DE GUÉRISON

Guéri la cible d'un point d'endurance instantanément

Coût en points de chant : 1

Instrument : Musique, chant

Temps de la prestation : Intermédiaire

Durée: Instantanée

Porté : Toucher

Coût en point de mana : 2

CHANT DE ZOTER

Impose une émotion d'amour ou de colère aux deux cibles que le barde touche à la fin de sa prestation. Celles-ci ne se doute pas qu'elles sont victimes d'un sort et doivent agir en conséquence. Ne fonctionne pas en combat. À la fin de la durée, les victimes réalisent qu'elles ont été affectées par un sort.

Coût en points de chant : 1

Instrument : Danse, musique, chant

Temps de la prestation : Long

Durée: 30 minutes

Porté : Toucher - Sur deux cibles

Coût en point de mana : 2