

*Solunne, l'Île des légendes*



LE  
LIVRE  
DU  
BARDE

2022

## RÈGLES GÉNÉRALES

---

# CETTE VERSION EST TEMPORAIRE ET SUJÈTE À CHANGEMENT DANS LES PROCHAINES SEMAINES.

### COMMENT CHOISIR SES 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 :** après que le barde est fait sa prestation pendant le temps indiqué, l'effet est appliqué.

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

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

**Temps de recharge :** indique le délai nécessaire pour utiliser ce chant une autre fois.

## NOMBRE DE CHANTS PAR JOUR

La plupart des pouvoirs des bardes sont plus long à lancer que les sortilèges des autres classes. Cependant, le barde n'a pas de limite de sort par jour. Il est seulement limité par le temps de recharge des chants.

# LISTE DES CHANTS

---

## DOUCEUR DU BARDE

Immunise la cible aux effets RAGE.

**Coût en points de chant** : 1

**Instrument** : Danse, musique, chant

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: 15 minutes

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 15 minutes

## CHANT JOYEUX

Immunise la cible à l'effet SILENCE.

**Coût en points de chant** : 1

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: 15 minutes

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 15 minutes

## CHANT DU SAMEDI SOIR

Toutes les personnes qui entendent la musique du barde lorsqu'il termine sa prestation doivent lui donner des écus (s'ils en ont sur eux). Ils donnent le montant qu'ils désirent.

**Coût en points de chant** : 1

**Instrument** : Danse, musique, chant

**Temps de la prestation** : 20 minutes

**Durée**: Instantanée

**Porté** : Voix

**Temps de recharge** : 8 heures

# 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.

**Coût en points de chant** : 1

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 5 minutes

**Durée**: 15 minutes

**Porté** : 1 mètre autour du barde

**Temps de recharge** : 15 minutes

## 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** : 5 minutes

**Durée**: 15 minutes

**Porté** : 5 mètres

**Temps de recharge** : 15 minutes

## 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** : 30 secondes

**Durée**: Instantanée

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : -

# 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** : 1 minute

**Durée**: 2 minutes

**Porté** : 5 mètres

**Temps de recharge** : 15 minutes

## CHANT DÉMONIAQUE

Applique l'effet PEUR sur la cible.

**Coût en points de chant** : 2

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 30 secondes

**Durée**: 30 secondes

**Porté** : 5 mètres

**Temps de recharge** : 30 minutes

## DRILL DU JOYEUX LURON

Applique l'effet DANSE à toutes les personnes autour du barde.

**Coût en points de chant** : 2

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 1 minute

**Durée**: 30 secondes

**Porté** : 5 mètres autour du barde

**Temps de recharge** : 1h

# 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** : 2 minutes

**Durée**: 15 minutes

**Porté** : 5 mètres

**Temps de recharge** : 1h

## CHANT DE LA HAINE

Applique l'effet RAGE à une cible.

**Coût en points de chant** : 2

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 1 minute

**Durée**: 15 secondes

**Porté** : 5 mètres

**Temps de recharge** : 30 minutes

## MÉLODIE DE LA PAIX

Applique l'effet PASSIF à une cible.

**Coût en points de chant** : 2

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: 1 minute

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 5 minutes

# LISTE DES CHANTS

---

## CACOPHONIE

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

**Coût en points de chant** : 2

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: 1 minute

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 5 minutes

## 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** : 2 minutes

**Durée**: 1 heure ou 1 combat

**Porté** : 1 mètre

**Temps de recharge** : 1 heure

## 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. Le barde doit avoir minimalement 2 autres personnes avec lui pour utiliser ce chant. S'il n'y a pas assez de participant, le chant peut échouer.

**Coût en points de chant** : 4

**Instrument** : Musique, chant, danse

**Temps de la prestation** : 30 minutes

**Durée**: 5 minutes

**Porté** : -

**Temps de recharge** : 5 minutes

# 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** : 30 minutes

**Durée**: 1 heure ou 1 combat

**Porté** : 1 mètre

**Temps de recharge** : 1 heure

## CHANT ANTIMAGIE

Applique l'effet DISSIPATION MAGIQUE à la cible.

**Coût en points de chant** : 5

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: Instantanée

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 8 heures

## CHANT PROFANE

Applique l'effet DISSIPATION DIVINE à la cible.

**Coût en points de chant** : 5

**Instrument** : Musique, chant

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: Instantanée

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 8 heures

# 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 son instrument à la place de les repousser (on ne peut pas faire les deux effets simultanément).

**Coût en points de chant** : 3

**Instrument** : Musique

**Temps de la prestation** : 1 minute

**Durée**: Tant que le barde joue ou maximum 10 minutes

**Porté** : 10 mètres autour du prêtre

**Temps de recharge** : 1 heure

## CHANT D'ÉVITEMENT

Donne une charge de l'habileté ESQUIVE à une personne

**Coût en points de chant** : 3

**Instrument** : Musique, chant, danse

**Temps de la prestation** : 2 minutes

**Durée**: 1 heure ou 1 combat

**Porté** : 1 mètre

**Temps de recharge** : 1 heure

## 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** : 2 minutes

**Durée**: 1 heure ou 1 combat

**Porté** : Toucher

**Temps de recharge** : 2 heures