

LES BARDES :

RÈGLES DE BASES :

Les chants s'apparentent à des recettes (voir règle de craft) en ce qui concerne leur apprentissage et leur utilisation. Les ressources sont cependant limitées à un instrument (réutilisable) et à de la mana.

Pour activer leurs chants, les bardes doivent jouer de cet instrument et ils peuvent également chanter. Pour des raisons évidentes, les bardes ne sont pas obligés de jouer réellement de la musique (tout le monde ne peut pas nécessairement amener un banjo en live et savoir réellement en jouer) mais il doit toujours avoir en sa possession la carte de l'instrument utilisé. Si le barde ne joue pas réellement de l'instrument, il doit par contre obligatoirement chanter (même mal, ça tout le monde peut le faire ;-)).

Dans le cas d'effets continus, les bardes doivent jouer durant toute la durée de leur sort pour que celui-ci fonctionne. Ils doivent jouer pendant une durée minimale de 5 minutes pour les effets qui se déclenchent à la fin du numéro.

Ils doivent dépenser au début de leur chant le nombre de mana nécessaire pour lancer le pouvoir associé à ce chant.

Si le chant est interrompu ou inaudible par un bénéficiaire, les effets s'arrêtent immédiatement ou ne s'applique pas à la personne qui n'entend pas clairement le chant.

On ne peut bénéficier que d'un seul chant à la fois, quel que soit le nombre de chanteurs.

LES CHANTS :

NIVEAU 1

CHANT D'AMITIÉ :

Requis : Instrument + 2 mana

Durée : tant que dure le chant

Effet : Les monstres (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) dotés d'intelligence évitent de frapper le chanteur.

CHANT À BOIRE !

Requis : Instrument + 3 mana

Durée : instantané à la fin des 5 minutes de chant

Le chanteur fait gagner 1 point de mana à 5 personnes qui chante avec lui.

Ils doivent être dans un endroit paisible, sans menace proche.

Ah rien de telle qu'un bon chant dans une bonne taverne avec une bonne bière pour chasser les ennuis et les cœurs lourds !

CHANT CACOPHONIQUE :

Requis : Instrument + 3 mana

Durée : tant que dure le chant

Les monstres (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) dotés d'intelligence évitent les 5 mètres qui entourent le barde.

Les aigus fonds mal aux oreilles !

NIVEAU 2 :

CHANT DE BATAILLE :

Requis : Instrument + 2 mana

Durée : tant que dure le chant

Deux combattants font un dégât supplémentaire sur une attaque (dégâts maximum 3) 1 fois sur le combat (même s'ils n'ont pas l'arme requise).

CHANT MÉLANCOLIQUE :

Requis : Instrument + 2 mana

Durée : tant que dure le chant

Un monstre (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) dotés d'intelligence ne tiens plus à se battre. Mais s'il est attaqué, il réagira immédiatement contre le ou les attaquants.

CHANT D'ESPOIR :

Requis : Instrument + 2 mana

Durée : tant que dure le chant

Durant la chanson, le barde maintient une personne consciente même si elle ne devrait plus l'être (0 pv). Les autres effets que la mort restent applicables durant le chant.

À la fin du chant, si la victime à 0pv n'a toujours pas été soignée, elle décède immédiatement.

NIVEAU 3 :

CHANT FRATERNEL :

Requis : Instrument + 2 mana

Durée : tant que dure le chant

Durant le chant, les monstres (ce qui n'est pas considéré comme humanoïde) dotés d'intelligence évitent de frapper le chanteur.

De plus, il considère le barde comme un ami durant le chant et 5 minutes après la fin de celui-ci. Il tentera de le protéger si nécessaire.

CHANT HÉROÏQUE :

Requis : Instrument + 2 mana

Durée : tant que dure le chant

1 combattant désigné fait un dégât supplémentaire sur les monstres durant tout le chant (dégâts maximum 3). Le combattant doit cependant avoir l'arme du niveau nécessaire pour que l'effet s'applique.

CHANT REVIVIFIANT :

Requis : Instrument + 4 mana

Durée : tant que dure le chant

Durant la chanson, le barde maintient jusqu'à 5 personnes conscientes même si elles ne devraient plus l'être (0 pv). Les autres effets que la mort restent applicables durant le chant.

À la fin du chant, si les victimes à 0pv n'ont toujours pas été soignées, elles décèdent immédiatement.