



Nouveau dons du domaine du Son

Une aide de jeu de Samuel Guillet

Lancinante mélodie (Son •••••)

Réserve de dés : Manipulation + Art (Chant) ou Art (Musique)

Coût : 3 Légende

À l'aide de sa voix ou d'un instrument de musique à cordes ou à vent, le scion entame une douce et émouvante mélodie emplie de mélancolie, envoûtant toute personne se trouvant dans une aire d'effet égale à (Légende du scion x 5) mètres autour de lui.

Pour activer ce don, le scion doit utiliser 3 points de Légende et réussir un jet de [Manipulation + Art (Chant) ou Art (Musique)] en fonction du média utilisé. Tout individu se trouvant dans l'aire d'effet de Lancinante mélodie doit effectuer un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) contre une difficulté égale au nombre de succès obtenus sur le jet d'activation. Si ce jet est réussi, rien ne se produit. Si c'est un échec, la victime est comme envoûtée par la mélodie, ses sens étant brouillés par elle. La victime a alors du mal à localiser le scion, source de la mélodie, semblant le voir à plusieurs endroits à la fois, comme si son image se multipliait successivement avant de s'évanouir une fois effleurée. Elle a ainsi un malus sur tous ses jets de Perception et d'attaque contre le scion ou visant à le localiser égal à la différence entre le nombre de succès obtenus sur le jet de résistance et sur le jet d'activation. Si la victime envoûtée sort de la zone d'influence de Lancinante mélodie, elle devra attendre une action pour que les effets se dissipent.

Les effets de ce don durent jusqu'à ce que le scion mette fin à son chant ou à sa musique. Pendant ce temps, il peut agir, mais il lui faut alors entreprendre une seconde action, continuer de chanter ou de jouer d'un instrument étant une action sans dés (du coup, il subit un malus de -2 à toute autre action qu'il entreprend). Le scion ne subit néanmoins pas cette pénalité s'il possède le talent Multitâche.

Le don Silence, annule les effets de la Lancinante mélodie si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à l'utilisateur de ce don.

Macabre symphonie (Son ••••• •••)

Réserve de dés : Apparence + Art (Chant) ou Art (Musique)

Coût : 5 Légende + 1 Volonté

Pour pouvoir utiliser ce don, il faut au préalable que le scion ait activé Chant de la sirène ou Lancinante mélodie. À partir de là, il peut utiliser 5 points de Légende et 1 point de Volonté puis effectuer un jet de [Apparence + Art (Chant) ou Art (Musique)]. S'il le réussit, toute cible étant sous l'emprise de l'un des deux dons sus-cités doit effectuer un nouveau jet de (Volonté + Intégrité + Légende) contre une difficulté égale au nombre de succès obtenus sur le jet d'activation sous peine de perdre 1 point de Volonté à chaque action passée au sein de la sphère d'influence de Macabre symphonie. Le scion peut ainsi cibler un nombre maximum d'individus égal à (Rang dans le domaine du Son + Légende).

Comme pour ses prérequis, ce don dure jusqu'à ce que le scion mette fin à son chant ou à sa musique. Cumuler Macabre symphonie avec Chant de la sirène ou Lancinante mélodie est une action multiple à moins de posséder le talent Multitâche.

Le don Silence, annule les effets de la Macabre symphonie si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à l'utilisateur de ce don.

Requiem de la dernière note (Son ••••• ••••)

Réserve de dés : Apparence + Art (Chant) ou Art (Musique)

Coût : 10 Légende + 1 Volonté

Pour pouvoir utiliser ce don, il faut au préalable que le scion ait activé Macabre symphonie. Lorsque la totalité de ses cibles ne possède plus aucun point de Volonté, il peut faire appel au pouvoir terrifiant du Requiem de la dernière note afin d'émettre la dernière note de son requiem et de faire littéralement voler leurs corps en éclat, rendant chaque particule les composant à la vaste symphonie du monde. Pour ce faire, il doit utiliser 10 points de Légende et 1 point de Volonté puis effectuer un jet de Apparence + Art (Chant) ou de Art (Musique). S'il le réussit, les pauvres victimes subissent toutes (30 dés + 1 dé par tranche de deux succès obtenus) de dégâts critiques contre lesquels les armures ne peuvent rien, ce qui met automatiquement fin aux dons prérequis (Chant de la sirène ou Lancinante mélodie et Macabre symphonie).

Le don Silence, annule les effets destructeurs du Requiem de la dernière note si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à l'utilisateur de ce don.