

**Calomnie 250**

Ce chant doit durer un minimum de 30 secondes pendant lesquels vous devez rabaisser, insulter et calomnier une cible ou un groupe présent sur le terrain. Tous ceux qui vous écoutent et qui n'ont pas une Volonté de Fer égal à la moitié de votre niveau, devront jusqu'au prochain solstice être de votre avis et détestez la cible ou le groupe calomnié. Donne un chant bardique additionnel.

**Chant Bardique 25 / 50 / 75 / 100 / 125 / 150 / 175 / 200 / 225 / 250**

Permet d'effectuer 1 chant supplémentaire / achat de la compétence

**Chant de fureur 300**

Ce chant, tant qu'il est maintenu, permet de faire entrer en rage, tout allié à 6 mètres de rayon autour du barde. Voir la compétence Rage. Donne un chant bardique additionnel.

**Chant de soutien 300**

Ce chant permet d'éviter à un mort d'aller voir la mort. Le chant préserve le corps tant et aussi longtemps qu'il chante. Donne un chant bardique additionnel.

**Chant discordant 400**

Ce chant doit être désagréable à entendre. Permet d'empêcher les incantations d'être fait par les incantateurs qui entendent ce chant. Seuls les incantateurs ayant la compétence Concentration 5 ne sont pas affectés par ce chant. Donne un chant bardique additionnel.

**Chant persistant 100 / 200**

Augmente la durée du chant et les effets pendant 2 minutes après la fin du chant.

À deux, l'augmentation devient de 2 minutes +1 minute / rang.

Donne un chant bardique additionnel par niveau de la compétence.

**Contre-chants 250**

Permet d'annuler un sort qui est sur le point d'être jeté. La personne ne doit pas avoir fini d'incanter son sort pour pouvoir l'annuler. Le Contre-chant ne peut pas être fait silencieusement. Donne un chant bardique additionnel.

**Grande Calomnie 350**

Ce chant est pareil à Calomnie avec les exceptions suivantes : la cible ou groupe ciblé n'ont pas besoin d'être sur le terrain, l'effet dure 1 journée / chant bardique utilisé lors de ce chant.

Donne un chant bardique additionnel.

**Inspire Courage 25 / 50 / 100 / 200 / 400**

Permet de donner un bonus de +1 / achat de la compétence, de dommages à tous les alliés qui entendent le chant.

**Mélodie magique** **400**

Le chant doit durer un minimum de 30 secondes avant que la mélodie fasse effet. Ce chant, tant qu'il est maintenu, permet à tous incantateurs alliés, qui entendent le chant, d'être considéré comme un rang supérieur pour les effets de leurs sorts. Donne un chant bardique additionnel.

**Note aigüe** **400**

Ce chant permet d'affecter deux armes / rang du barde et leur confère un bonus d'affûtage +1 aux dommages pendant 10 minutes. Donne un chant bardique additionnel.

**Requiem** **100**

Le chant affecte les mort-vivants. Donne un chant bardique additionnel.