

Les Bardes du Monde Perdu :

Règles :

- Chaque Joueuse(eur) possède la Compétence Physique, Mental et Social. Le Joueur répartit selon ses envies une compétence à 2 Dé, une autre à 3, et une autre à 4.
- Pour une action, les Joueuse(eur)s jetteront autant de dés 6 qu'elles en ont dans leur compétence.
- Une action s'évalue par autant de dés 6 que de points dans la compétence concernée. Le résultat doit dépasser 6 pour réussir.
- Une réussite avec au moins un 6 est critique, un échec avec au moins un 1 est critique.

Contexte :

Dans le Monde Perdu, monde médiéval fantastique mais désormais emplit de pessimisme, les Joueuse(eur)s incarnent les jeunes pousses de la Guilde des Bardes. Les Bardes sont la risée du Monde Perdu, les aventuriers, les guerriers et les voleurs ne voient pas l'intérêt d'utiliser une guitare ou le chant contre un troll des montagnes. Mais la Guilde a une mission vitale : répandre la joie et la bonne humeur dans le Monde Perdu, pour qu'il respandisse à nouveau !

Le début d'une Partie implique alors leur arriver dans un lieu désolé du Monde Perdu, dans lequel leur principal objectif sera de régler le problème de ses habitants, mais sans user des violences barbares du reste du monde.

Parmi ces lieux ne demandant qu'un peu d'amour pour respandir à nouveau, on notera :

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------|--------------------------------------|
| 1-Le marcher aux esclaves | 6-L'orphelinat | 11-Le château de la Comtesse |
| 2-Les labo de médecins de peste | 7-La prison | 12-La cité elfique |
| 3-Les champs de batailles | 8-La forêt noire | 13-Les églises de paladins noirs |
| 4-Les bardes chacipants | 9-La forteresse de ronces | 14-Les camps de bandits |
| 5-Le ventre de la bête | 10-L'Académie Sombre | 15-La route de briques ensanglantées |

La Magie Bardique :

En tant que Bardes, les Joueuse(eur)s vont se distinguer des aventuriers aux combats acrobatiques répandant le sang de leurs ennemis autour d'eux dans des combats épiques. Les Bardes sont connus pour être en parfait décalage avec le pessimisme de leur monde, usant d'une ancienne magie pour chanter, danser, et entraîner les choses et les autres avec eux, même si ça ne fait aucun sens. "Les Bardes du Monde Perdu" a donc pour principale mécanique la Magie Bardique, qui consiste à mettre en route une musique sur une certaine ambiance, à la demande des Joueuse(eur)s, et leur laisser improviser une chanson de quelques rimes pour en manifester les paroles.

Les chansons ont pour vocation de se démarquer du reste du monde : il s'agit de chansons comme on en trouve dans les comédies musicales, qui convaincront une foule de se joindre à son combat, qui fera chanter et danser les soldats, rentrer bien sagement les loups dans leur tanière, ou permettront simplement de passer le temps, selon les idées de vos Joueuse(eur)s.

La Magie opérera alors plus ou moins bien selon la qualité des rimes et des paroles, mais ne reposera pas sur un jet de dé. Vous pourrez trouver toutes sortes de musiques en cherchant "freestyle", avec n'importe quelle ambiance nécessaire à la partie.

Par exemple, la Magie Bardique peut servir à :

- | | |
|--------------------|----------------------|
| -Un clash | -Passer un voyage |
| -Se présenter | -Accomplir une tâche |
| -Se faire des amis | -Séduire |
| -Convaincre | -Insinuer la peur |

Inspirations :

- Centaurworld, par Megan Nicole Dong (*histoire d'un cheval de guerre découvrant un monde magique rempli de chants et d'une magie absurde*)
- My Little Pony : Friendship is Magic, par Lauren Faust (*histoire de poneys répandant la magie de l'amitié et des chansons dans un monde merveilleux*)
- Cats, par Andrew Lloyd Webber (*comédie musicale sur des chats en chaleur*)
- Wicked, par Stephen Schwartz (*comédie musicale sur l'amitié de la méchante sorcière de l'Ouest et la bonne sorcière du Sud*)
- Hazbin Hotel, par Vivziepop (*histoire de la princesse de l'Enfer cherchant à répandre la joie et la rédemption auprès des démons*)
- Lucifer, saison 5 (*histoire suivant le diable sur des enquêtes policières, par moment interrompu par l'arrivée de Dieu qui change son environnement en comédie musicale*)