

## Chanson du flocon

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10



Vous ne pouvez interpréter la **Chanson du flocon** que lorsqu'il neige.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Blues du brouillard

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

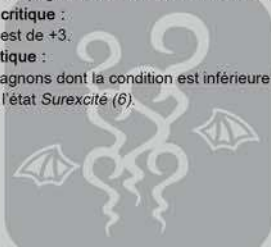

Vous ne pouvez interpréter le **Blues du brouillard** que lorsqu'il y a du brouillard.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Marche du tonnerre

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

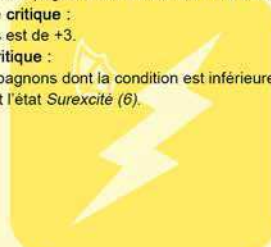

Vous ne pouvez interpréter la **Marche du tonnerre** que lorsqu'il y a de l'orage.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Jazz pour la lune

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

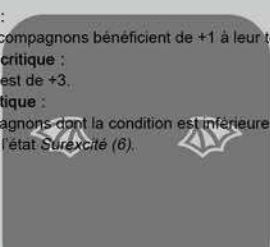

Vous ne pouvez interpréter le **Jazz pour la lune** que lorsqu'il fait nuit ou que vous êtes dans l'obscurité.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Berceuse de la brume

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8

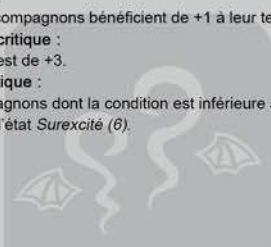

Vous ne pouvez interpréter la **Berceuse de la brume** que lorsqu'il y a de la brume.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Salsa ardente

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8

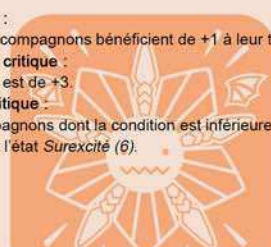

Vous ne pouvez interpréter la **Salsa ardente** que lorsque la température est particulièrement élevée.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Sonate du déluge

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

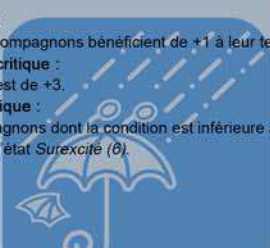

Vous ne pouvez interpréter la **Sonate du déluge** que lorsque la pluie est particulièrement forte.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Litanie du froid

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8

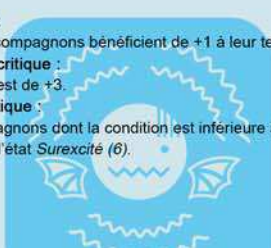

Vous ne pouvez interpréter la **Litanie du froid** que lorsque la température est particulièrement basse.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Symphonie du blizzard

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	12



Vous ne pouvez interpréter la **Symphonie du blizzard** que lorsque vous subissez le blizzard.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Opéra de l'ouragan

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	12

Vous ne pouvez interpréter l'**Opéra de l'ouragan** que lorsque vous subissez une tempête.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).




## Ballade des champs

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	6



Vous ne pouvez interpréter la **Ballade des champs** que lorsque vous traversez une plaine.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Comptine du nuage

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	6

Vous ne pouvez interpréter la **Comptine du nuage** que lorsque le temps est couvert.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).




## Tango des vents

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8

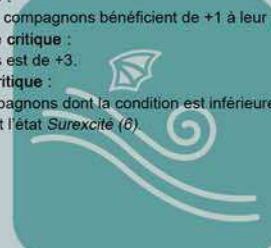

Vous ne pouvez interpréter le **Tango des vents** que lorsque le vent est particulièrement fort.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Mélodie du soleil

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	6



Vous ne pouvez interpréter la **Mélodie du soleil** que lorsqu'il fait beau temps.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Polka sous la pluie

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8



Vous ne pouvez interpréter la **Polka sous la pluie** que lorsqu'il pleut modérément.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Chant de la désolation

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	6



Vous ne pouvez interpréter le **Chant de la désolation** que lorsque vous traversez une lande.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Menuet du bosquet

Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8



Vous ne pouvez interpréter le **Menuet du bosquet** que lorsque vous traversez un bois.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

**Réussite :**  
Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**  
Le bonus est de +3.

**Echec critique :**  
Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

## Danse des dunes



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	12

Vous ne pouvez interpréter la **Danse des dunes** que lorsque vous traversez un désert.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Yodel du sommet



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	14

Vous ne pouvez interpréter le **Yodel du sommet** que lorsque vous traversez une montagne particulièrement haute.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Hymne de la jungle



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	12

Vous ne pouvez interpréter l'**Hymne de la jungle** que lorsque vous traversez une jungle.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Valse dans la prairie



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8

Vous ne pouvez interpréter **Valse dans la prairie** que lorsque vous traversez des collines.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Fanfare des rocailles



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	8

Vous ne pouvez interpréter la **Fanfare des rocailles** que lorsque vous traversez une zone de rocailles.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Sérénade sylvestre



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

Vous ne pouvez interpréter la **Sérénade sylvestre** que lorsque vous traversez une forêt.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Rythme du montagnard



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

Vous ne pouvez interpréter le **Rythme du montagnard** que lorsque vous traversez une montagne de moyenne altitude.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).



## Requiem des grenouilles



Mélodie

Test	AGI + ESP
Difficulté	10

Vous ne pouvez interpréter le **Requiem des grenouilles** que lorsque vous traversez un marais ou un lac.

Vous y mettez tant d'énergie que vous perdez automatiquement 1 PV.

### Réussite :

Tous vos compagnons bénéficient de +1 à leur test actuel.

**Réussite critique :**

Le bonus est de +3.

**Echec critique :**

Les compagnons dont la condition est inférieure à 6 subissent l'état *Surexcité* (6).

