

Livre du Barde



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Barde

Musicien, conteur, orateur et artiste aux milles talents, le barde a comme rôle d'accompagner le rythme du monde de ses symphonies et de ses poèmes. Certains Bardes dédient leur vie à la pratique de la musique et d'un instrument, animant l'ambiance des tavernes et des auberges contre de l'or ou marchant dans les pas des armées en chantant leurs rythmes de guerre. Tous ces Bardes ont un point commun: ils pratiquent l'Omnichant, la magie secrète des symphonies et des mots énoncés.

Compétences de Base

- Magie de l'Omnichant
- Persuasion I
- Distraction I

Points de vie de base : 4

Le Troubadour

Ce voyageur et pèlerin accumule les histoires comme un grand manuscrit, témoin des sagesses et des péripéties des quatres vents du continent. Lorsqu'un individu cumule les histoires et chansons par centaines, on l'appelle un troubadour: gardien des légendes, des mythes et de la tradition de l'histoire orale. Celui-ci a toujours une histoire pour réchauffer les cœurs, animer les foules ou bien démarrer une mêlée.

Bonus

- Magie de l'Omnichant
- Distraction II

Ouverture

- Magie de l'Omnichant VII

Le Ménestrel

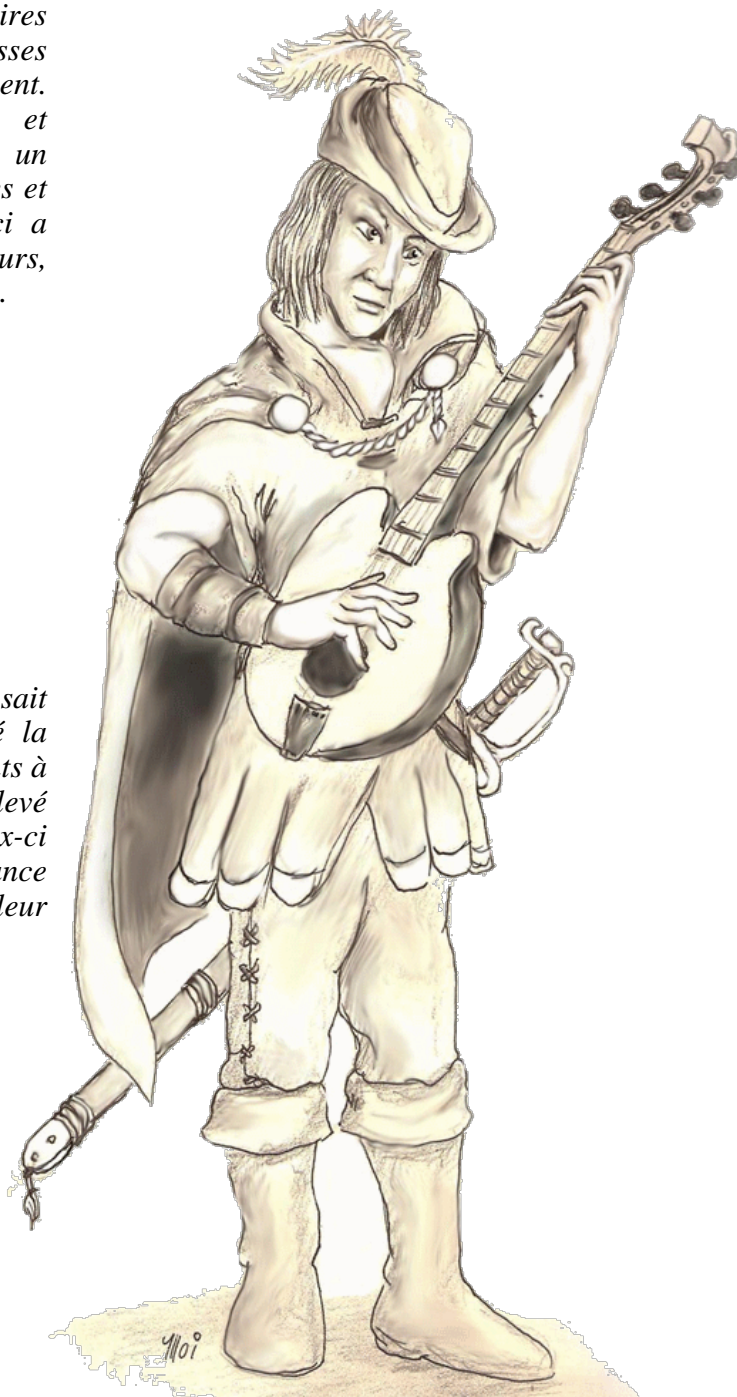
Les mots ont un pouvoir caché. Celui qui sait utiliser leur vraie puissance se voit révélé la faculté d'influencer le monde et ses évènements à un niveau supérieur: les ménestrels ont élevé leur art vers une maîtrise sublime. Ceux-ci relient la magie aux mots avec une aisance surnaturelle, accélérant dangereusement leur efficacité et leur létalité.

Bonus

- Incantation Concentrée
- Collecte d'Informations

Ouverture

- Performance Sous Pression





Incantation Concentrée

Coût : (4)

Profil : Utilisateur, Barde

Description : Les incantations du personnage ne sont plus interrompues par les dégâts. De plus, le personnage peut maintenant se déplacer sans courir pendant les incantations.

Magie de l'Omnichant I, II, III, IV, V, VI, VII

Coût : (3) (3) (3) (3) (3) (3) (2 Troubadour)*

Profil : Barde

Description : Le Barde peut incanter la magie en performant de la musique. Chaque niveau de la compétence offre 3 points d'Omnichant au barde. Apprendre un sort coûte 1 point, améliorer un sort connu coûte 1 point, apprendre la version prodigieuse d'un sort amélioré coûte 2 points.

Consultez le document « *Omnichant* » pour le fonctionnement en détail de l'Omnichant, ainsi que la liste des sorts d'Omnichant.

Performance Sous Pression

Coût : (5 Ménestrel)

Profil : Barde

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de réduire le Temps d'Incantation d'un sort d'Omnichant de 4 minutes (le minimum de temps d'incantation est 5 secondes).



Caché dans l'Ombre I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Furtif

Description : Permet de devenir Invisible dans un endroit ombragé tant que vous restez sur place. Au deuxième niveau, il devient possible de marcher lentement dans l'ombre en restant invisible. Poser quelconque acte brise l'invisibilité. Il ne faut pas avoir subi de dégât dans les dernières 10 secondes pour devenir invisible.

Collecte d'Informations

Coût : (1)

Profil : Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 journée

Description : Le Furtif peut poser une question (hors-jeu) à un Organisateur ou un PNJ pour obtenir des renseignements sur un sujet en particulier.

Connaissances Interdites I, II

Coût : (5) (3 Faussaire)*

Profil : Furtif

Description : Chaque niveau de compétence permet d'étudier un Livre des Secrets pour imiter une autre classe et obtenir des compétences. Les choix de livres sont:

- **Fondement des Arcanes:** Trois niveaux de la compétence *Magie Arcanique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Mage).
- **Interaction des Runes:** Deux niveaux de la compétence *Magie Runique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Shaman).
- **Les Dons des Dieux:** *Dévotion du Prêtre* et *Magie Divine* (vous devez sélectionner une école favorisée de votre dieu). Vous obtenez également la possibilité d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent, comme les Prêtres et Champions.
- **Art de l'Omnichant:** Deux niveaux de la compétence *Magie de l'Omnichant*.
- **Art de l'Offense:** *Brise-Bouclier I* et *Coups en Puissance I*.
- **Art de la Défense:** *Provocation* et *Redoute*.
- **Art de la Colère:** *Rage Meurtrière*, *Potentiel de Rage* et *Cri de Guerre*.
- **Études de la Chimie:** *Distillation I* et *Poche d'Ingrédients*.
- **Études de l'Écriture:** *Documents Officiels*, *Récolte de Rumeurs*, et deux niveaux de *Langue Étrangère*.
- **Études des Métaux:** *Réparations* et *Huile Élémentaire*.

Déguisement

Coût : (2)

Profil : Furtif

Description : Vous vous faites passer pour une nouvelle personne aux yeux de tous. Il faut changer son costume pour utiliser cette compétence. La compétence « *Vigilance* » permet de savoir que vous êtes déguisé en vous touchant.



Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Fuite I, II

Coût : (2) (1 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Une force mystérieuse permet de passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir. Le personnage revient dans la dimension d'Ondeval après 10 secondes.

Imposteur

Coût : (1)*

Profil : Furtif

Description : Permet d'obtenir une compétence d'une autre classe, tant qu'elle ne coûte pas plus que 2 points de compétence. Le prix de la compétence volée doit être payé également.

Poudre aux Yeux I, II

Coût : (1) (2 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le personnage fait comme s'il lançait une poignée de poudre en direction d'une cible à 2 mètres. Ceci cause un effet d'*Aveuglement* pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, la compétence affecte tous ceux dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance.



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.



Ce document contient la liste complète des sorts magiques utilisables par les joueurs pendant le jeu. Ces sorts sont regroupés par écoles de magie. Il existe 22 écoles de magie, chacune contenant 5 sorts de base et 2 sorts de maître.

Il est pertinent de se familiariser avec les sorts (même en tant que non-utilisateur de magie). Cela aura pour effet de vous aider à comprendre les possibilités du jeu ainsi que faciliter le déroulement du jeu lorsque des sorts seront utilisés et devront vous être expliqués.

Caractéristiques des sorts

Niveau : Tous les sorts de base d'une école peuvent être appris, mais seulement un des deux sorts de maître de chaque école peut être appris. Il faut connaître au moins 3 sorts de base d'une école avant de pouvoir apprendre un sort de maître de cette école.

Affecte : Ce que le sort peut affecter. Soit une quantité de cibles, une zone ou un objet. Notez qu'un utilisateur peut choisir de ne pas être affecté par son propre sort de zone.

Portée : La distance maximale à laquelle le sort peut affecter ses cibles. Si la portée d'un sort est « Toucher », il est permis de lancer ce sort 3 secondes avant de toucher sa cible (après les 3 secondes, le sort est perdu).

Durée : Le temps que le sort durera avant de se dissiper par soi-même. Une durée instantanée signifie que le sort agit sur le champ et n'a pas de durée. Un utilisateur peut gratuitement dissiper ses propres sorts prématurément s'il le désire.

Coût : La quantité de points d'esprit à payer pour pouvoir lancer le sort.

Description : Les effets du sort. Ces effets devront être expliqués rapidement et efficacement à vos cibles pour qu'elles soient en mesure de les comprendre et bien les jouer.

Effets de Contrôle

Beaucoup d'effets seront en *italique* dans les descriptions des sorts. Pour connaître en détail tous les effets, consultez la section à la fin de ce document « *Annexe IV – Effets de Contrôle* ». Cette section se retrouve également dans le document « *Règlements* ».



Omnichant

Les sorts d'Omnichant sont généralement exclusifs aux Bardes ou aux priants de Shiva. Ils sont obtenus avec la compétence *Magie de l'Omnichant*. Cette compétence donne 3 points d'Omnichant par niveau de compétence. Il est possible de dépenser 1 point d'Omnichant pour apprendre un sort d'Omnichant.

Améliorer des Sorts

Il est possible de dépenser 1 point d'Omnichant pour obtenir une des trois améliorations régulière d'un sort connu : Astral, Bonté ou Chaos. Il est possible d'acheter plusieurs améliorations pour un même sort, mais seulement une amélioration peut être utilisée à la fois.

Une fois qu'au moins une amélioration régulière a été achetée pour un sort, il devient possible de dépenser 2 points d'Omnichant pour acheter l'amélioration ultime du sort : Prodigieux. Cette amélioration est très puissante, mais ne peut être utilisé qu'une fois par heure.

Les sorts améliorés sont considérés comme un sort unique (ceci permet donc d'utiliser 2 versions améliorées du même sort dans la même minute). Lorsque vous utilisez un sort amélioré, il est suggéré de légèrement adapter sa performance associée en conséquence. Il pourrait s'agir de changer quelques notes, rythmes, paroles, ou autre chose.

Restrictions

Il est permis d'utiliser plusieurs performances différentes pour le même sort, mais une même performance ne peut jamais être utilisée pour plus qu'un sort.

Si vous êtes créatifs, vous êtes libres de composer vos propres performances. Si vous ne voulez pas partir de rien, il est acceptable (et habituel) de s'inspirer d'une chanson existante. Cependant, il faudra apporter au moins quelques modifications à la performance pour qu'elle ne soit pas une copie identique de l'inspiration.

En tout temps, il faut rester décorum : respectez la fantaisie médiévale et ne mentionnez jamais un élément appartenant à un autre univers fictif. Tachez de pas avoir de paroles vulgaires ou non-appropriées pour des enfants. Le chant en anglais est accepté, mais le français est encouragé. Si vos performances ne sont pas appropriées, nous nous réservons le droit de vous forcer à les changer.

Note

Lorsque les Bardes arrêtent leur performance pour expliquer les effets d'un sort, on ne considère pas que la performance se soit arrêtée. Ils peuvent la reprendre après l'explication sans problème.



Soins et Protection

Temps d'Incantation : 15 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : Instantané

Soigne 3 points de vie.

Amélioration :

Astral : Fait récupérer 1 point d'Esprit à la cible.

Bonté : Soigne plutôt tous les points de vie.

Chaos : Procure également 2 points d'armure pour 1 heure.

Performance Prodigieuse : Soigne tous les points de vie et procure 2 points d'armure à toutes les cibles au choix dans un rayon de 5 mètres alentour du lanceur. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Un barde qui ne sait pas soigner est-il vraiment un Barde?

Dissonance

Temps d'Incantation : 15 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : Instantané

Inflige 2 dégâts magiques.

Amélioration :

Astral : Plutôt que prendre des dégâts, la cible subit un effet d'*Étourdissement* pendant 1 minute.

Bonté : Affecte une deuxième cible.

Chaos : Cause 1 dégât magique supplémentaire à la cible, mais inflige également 1 dégât magique au lanceur.

Performance Prodigieuse : Cause 1 dégât magique supplémentaire et affecte toutes les cibles dans un cône de 90 degrés et 3 mètres devant le lanceur. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Le grand Thierem faisait fuir tout le monde avec son chant inspiré du cri de la Banshee...

Fanatisme

Temps d'Incantation : 15 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 15 minutes

Cause un effet d'*Amitié* envers le lanceur.

Amélioration :

Astral : La cible sent le besoin de payer le lanceur immédiatement. Elle veut lui donner un objet de valeur ou une somme de 5 pièces d'or ou plus.

Bonté : Le sort affecte tous ceux à 3 mètres alentour du lanceur.

Chaos : La cible reçoit plutôt l'affliction *Amour Ciblé* pour 1 heure. Le lanceur choisit également la personne à aimer.

Performance Prodigieuse : La cible subit un effet de *Possession*. Il faut attendre une journée pour cibler la même personne à nouveau. Cette incantation doit recharger 1 heure.

La jolie Esméralda réussissait toujours à trouver une manière de charmer tous et chacun, même ceux qui lui en voulait...

Requiem

Temps d'Incantation : 15 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 1 minute

Cause un effet de *Silence*.

Amélioration :

Astral : Cause également un effet d'*Aveuglement*.

Bonté : Affecte une deuxième cible.

Chaos : Cause également un effet d'*Insoignable*.

Performance Prodigieuse : Si le sort cible un personnage dans le coma, le Temps d'Incantation est augmenté à 5 minutes et la cible reçoit la Mort (Achèvement) même sans avoir à être dans un Cercle d'Achèvement. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Parfois, certaines voix ne doivent plus être entendues.



Panique

Temps d'Incantation : 15 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 5 mètres

Durée : 1 minute

Cause un effet de *Peur*.

Amélioration :

Astral : La durée de l'effet est augmentée à 15 minutes.

Bonté : Affecte toutes les cibles voulues dans un rayon de 5 mètres alentour du lanceur.

Chaos : Cause plutôt un effet de *Pétrification*.

Performance Prodigieuse : Cause un effet de *Pétrification* à toutes les cibles voulues dans un rayon de 3 mètres alentour du lanceur. Cette incantation doit recharger 1 heure.

La pire peur des êtres vivants réside dans les profondeurs de leur imagination.

Délivrance

Temps d'Incantation : 30 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : Instantané

Libère la cible de tous les effets de contrôles actifs sur elle.

Amélioration :

Astral : Dissipe le dernier sort actif lancé sur une cible, ou un sort de zone, ou sur une arme.

Bonté : Libère également la cible de toutes Afflictions Mineures.

Chaos : Libère également la cible de tous Poisons de base.

Performance Prodigieuse : Permet de dissiper toute la magie active sur une cible OU de la libérer d'une Affliction Majeure OU de la libérer des effets d'un Poison de Maître. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Chante plus vite, ça fait VRAIMENT mal.

Force du Son

Temps d'Incantation : 30 secondes

Affecte : Soi-même

Portée : Toucher

Durée : Tant que la performance dure et que le lanceur reste sur place

Permet de causer une *Projection 10 mètres* sur toutes les cibles voulues dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance. Cet effet peut être réutilisé à chaque 10 secondes.

Amélioration :

Astral : Pendant sa performance, le lanceur peut résister aux dégâts et effets d'un projectile ou d'un sort à distance qui l'affecterait. Ensuite, le sort est interrompu et l'incantation doit être recommencée.

Bonté : L'effet de *Projection 10 mètres* peut être réutilisé à chaque 2 secondes.

Chaos : Permet de plutôt faire *Tomber au Sol* les cibles, si désiré.

Performance Prodigieuse : Le lanceur peut maintenant se déplacer sans courir pendant la performance. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Ne jamais essayer de toucher un mur de son.

Dysharmonie

Temps d'Incantation : 15 secondes

Affecte : Deux cibles

Portée : 2 mètres

Durée : 1 minute

Cause un effet d'*Antipathie* aux cibles. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

Amélioration :

Astral : La durée de l'effet est augmentée à 15 minutes.

Bonté : Le sort affecte tous ceux à 5 mètres alentour du lanceur.

Chaos : Cause plutôt un effet d'*Enragement* aux cibles.

Performance Prodigieuse : Cause un effet d'*Enragement* à tous ceux à 3 mètres alentour du lanceur. Cette incantation doit recharger 1 heure.

C'est une drôle de coïncidence qu'il y ait toujours au moins un Troubadour à chaque fois qu'il y a un combat dans les tavernes de Mysteria...



Berceuse

Temps d'Incantation : 30 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 1 minute

Cause un effet de *Sommeil*.

Amélioration :

Astral : La cible devient somnambule et se dirige vers une destination choisie par le lanceur.

Bonté : Permet au lanceur de parler à la cible dans son sommeil pour lui raconter une histoire d'une longueur maximale de 1 minute. La cible a la *Mémoire Altérée* et est convaincue que l'histoire s'est produite pour vrai. Cet effet peut être annulé par le sort *Souvenir*.

Chaos : La cible s'endort sur un de ses membres au choix du lanceur. Lors du réveil, cause un effet de *Brise-Membre* sur ce membre.

Performance Prodigieuse : Affecte toutes les cibles au choix alentour du lanceur dans un rayon de 3 mètres. La durée est augmentée à 15 minutes. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Brille, brille petite étoile...

Fascination

Temps d'Incantation : 30 secondes

Affecte : Cone de 90 degrés

Portée : 3 mètres

Durée : 1 minute

Cause un effet de *Fascination* envers le lanceur à toutes les cibles dans la zone. Ce sort ne peut pas être incanté en combat.

Amélioration :

Astral : Permet de plutôt causer un effet d'*Hypnotisme*. Les ordres sont donnés par le lanceur.

Bonté : L'effet dure tant et aussi longtemps que le lanceur performe, mais il doit rester sur place.

Chaos : Permet de plutôt causer un effet d'*Hallucination* pendant 15 minutes. Les hallucinations sont décrites par le lanceur.

Performance Prodigieuse : L'effet du sort peut être réutilisé à chaque 10 secondes, tant que le lanceur performe. Cette incantation peut être faite en combat. Cette incantation doit recharger 1 heure.

La plupart de ceux qui semblent fascinés par les Bardes sont en fait en train d'élaborer le meilleur plan d'attaque pour la lui fermer...

Hymne à la Vie

Temps d'Incantation : 60 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 15 minutes

La cible obtient 1 point de vie de base.

Amélioration :

Astral : La cible pourra résister au premier sort qui l'affecterait dans les 15 prochaines minutes.

Bonté : Affecte une deuxième cible.

Chaos : Tous les dégâts physiques reçus par la cible sont réduits à 1.

Performance Prodigieuse : Le Temps d'Incantation est augmenté à 5 minutes. La prochaine fois que la cible Meurt (Achievement) aujourd'hui, sa pénalité de perte de puissance d'âme sera réduite au minimum. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Plusieurs savent pourquoi Faye Veceran avaient autant d'amis fidèles.

Cercle des Révélations

Temps d'Incantation : 30 secondes

Affecte : Alentour du lanceur

Portée : Rayon de 3 mètres

Durée : Tant que le lanceur reste sur place

Ceux dans la zone peuvent voir ceux qui sont Invisibles et ceux dans *l'Écho*.

Amélioration :

Astral : Tous ceux dans la zone sont immunisés aux effets de *Silence*. De plus, ils peuvent parler et comprendre le langage commun.

Bonté : Le lanceur peut maintenant se déplacer et garder le sort actif, s'il reprend la performance du sort pendant ses déplacements et qu'il ne court pas.

Chaos : N'importe qui dans la zone peut toucher une autre cible dans la zone pour connaître sa dévotion divine ou reconnaître un *Déguisement*, *Hologramme* ou *Coma Simulé* (il faut répondre honnêtement hors-jeu).

Performance Prodigieuse : Cette incantation doit être faite hors-combat. Le sort cause un effet de *Vérité* à chaque seconde à tous ceux dans la zone. Lorsqu'une question est posée à une cible dans la zone, celle-ci subit un effet d'*Hypnotisme* et doit répondre à la question. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Parfois ce que l'on cherche est juste sous nos yeux.



Héroïsme

Temps d'Incantation : 60 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 15 minutes ou Utilisation

La cible pourra causer 1 dégât supplémentaire sur 3 coups de son choix.

Amélioration :

Astral : Les 3 coups augmentés pourront être d'un des types suivants, au choix du lanceur: Physique, Magique, Feu, Acide, Glace, Électrique, Spectral.

Bonté : Affecte une deuxième cible.

Chaos : La cible pourra résister une fois à un effet de *Peur* ou à un effet de contrôle mental choisi par le lanceur.

Performance Prodigieuse : Affecte toutes les cibles au choix dans un rayon de 5 mètres alentour du lanceur. Le bonus de dégât est augmenté à 2 pour les 3 coups. Cette incantation doit recharger 1 heure.

La main de fer de Palhentis n'aurait pas eu la réputation qu'elle a sans les préparations morales des Bardes de Constantina...

Hymne d'Alacrité

Temps d'Incantation : 30 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 15 minutes ou Utilisation

La cible obtient une *Esquive* si elle ne porte pas d'armure moyenne ou lourde (voir la section « *Les Esquives* » du document « *Règlements* » pour être prêt à l'expliquer à la cible).

Amélioration :

Astral : La cible obtient également une utilisation de la compétence *Fuite*.

Bonté : Affecte une deuxième cible.

Chaos : Permet de résister une fois à un effet de contrôle physique au choix du lanceur.

Performance Prodigieuse : Au moment que la cible ou son équipement se ferait toucher par une personne ou une arme, elle devient gazeuse et évite le contact, sauf si l'arme cause des dégâts magiques ou spectraux. La cible ne peut plus faire d'attaques d'armes, ni toucher les autres. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Demandez dans quel état Doomki L'hermite se retrouve. Il vous le dira fièrement.

Dégradation

Temps d'Incantation : 60 secondes

Affecte : Une cible

Portée : 2 mètres

Durée : 1 heure

La cible perd 1 point de vie de base.

Amélioration :

Astral : La cible subit un effet *Ralentissement*.

Bonté : La cible peut causer un maximum de 1 dégât à la fois.

Chaos : La cible est frappée d'une Affliction Mineure au choix du lanceur pour la durée.

Performance Prodigieuse : La cible est frappée d'une l'Affliction Mineure au choix du lanceur jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Cette incantation doit recharger 1 heure.

Les plus grandes figures de puissances font toutes la même erreur : croire que leurs défenses sont sans failles.