

Omnichant



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 24 Mai 2023



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 : Prodigeux. 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 tous les enchantements sur un objet.

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 (Achèvement) 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.



■ Effets de Contrôle Mobilité :

Aussi connu sous le nom « Effet de Contrôle Physique ».

Effets annulés par les dégâts :

1- Immobilisation : Votre corps entier est immobilisé. Vous restez sur place et ne pouvez plus bouger par vous-même du tout. Vu qu'il est impossible de bouger la bouche ou la tête, vous ne pouvez pas parler ni regarder ailleurs. Prendre du dégât brise l'effet.

2- Enchevêtrement : Une partie spécifique de votre corps est retenue en place par la nature. Recevoir **3 de dégâts** de n'importe quel type sur la partie retenue la libère. Vous subissez également les dégâts. Les dégâts de zone affectent tous vos membres à la fois.

Effets qui ne sont pas annulés par les dégâts :

3- Étourdissement : Vous prenez votre tête entre vos deux mains et chancelez. Il est possible de se déplacer lentement.

4- Genou au Sol : Vous posez un genou au sol celui-ci doit rester en contact total avec le sol pour la durée. Le reste du corps peut bouger normalement.

5- Ralentissement : Vous vous déplacez lentement (maximum 1 mètre par seconde). Tous le corps sauf les jambes bouge à sa vitesse habituelle.

Note : « *Se déplacement lentement* » est joué de la même façon qu'un *Ralentissement*, mais n'est pas la même chose (s'immuniser à *Ralentissement* ne permet pas d'ignorer une condition de déplacement lent).

6- Tomber au Sol : Vous tombez complètement au sol. Il faut qu'à un certain point, vos 2 épaules soit en contact avec le sol avant que vous puissiez vous relever. Rien ne vous empêche de rester au sol et vous défend de là.

7- Projection : Vous êtes projeté dans la direction opposée au lanceur. Vous courez la distance demandée dans cette direction. Si vous rencontrez un obstacle qui vous empêcherait de continuer, vous vous arrêtez sur l'obstacle.

8- Pétrification : Votre corps entier ainsi que tout votre équipement se transforme en une statue de pierre. Vous ne pouvez faire aucune action et ne pouvez pas être déplacé. Vous êtes indestructible et ne pouvez pas prendre de dégât.

9- Paralysie : Un de vos bras ou une de vos jambes est paralysé et ne fonctionne plus. Un bras paralysé ne peut rien tenir. Une jambe paralysée vous fait boiter.

Les effets de contrôle de mobilité peuvent être contrés, entre autres, par la compétence « Action Libre ».

Effets de Contrôle Mental :

Effets annulés par les dégâts :

10- Amitié : Vous devenez amical (aucuns actes offensifs ou agressifs) envers une personne indiquée. Vous pouvez rendre un service demandé s'il est raisonnable. Vous avez le droit de ne pas être amical avec les personnes autre que celle indiquée. Prendre du dégât brise l'effet.

11- Antipathie : Vous êtes agressif, intolérant et déplaisant. Vous refusez de collaborer ou d'entendre la raison. Vous n'avez cependant pas nécessairement le goût d'attaquer les gens. Prendre



Effets de Contrôle

12- Hallucination : Vous hallucinez ce qu'on vous décrit comme s'il s'agissait de la réalité. Prendre du dégât brise l'effet.

13- Hypnotisme : Un ordre vous est donné et vous ne pouvez rien faire d'autre que l'accomplir du mieux que vous pouvez. Vous pouvez interpréter l'ordre de la manière que vous voulez, tant que raisonnable. Si l'ordre est accompli, mais que la durée n'est pas terminée, vous attendez avec un regard vide pour le reste de la durée. Prendre du dégât brise l'effet.

14- Sommeil : Vous vous installez confortablement au sol ou sur le support le plus près pour vous endormir immédiatement et très profondément. Prendre du dégât brise l'effet. Se faire secouer ou les bruits des environs ne sont pas suffisants pour se faire réveiller.

15- Vérité: Vous êtes incapable de mentir. Rien n'empêche de dire des vérités inutiles ou des vérités hors-sujet, mais aucun mensonge ne doit être dit.

16- Fascination : Vous ne pouvez faire rien d'autre que rester près d'une personne en particulier et l'écouter.

Effets qui ne sont pas annulés par les dégâts :

17- Mémoire Altérée : Soit vous oubliez complètement une période, ou bien des souvenirs inventés vous sont donnés, ou bien les deux. Si des informations vous font douter de votre oubli ou de votre nouvelle mémoire, vous pouvez vous questionner, mais cela n'annule pas l'effet. Les effets de Mémoire Altérée sont permanents (à moins d'avis contraire). Ils ne peuvent pas être détectés ni dissipés par la magie. Il faudra trouver une méthode de faire le processus inverse pour retrouver sa mémoire originelle.

18- Allégresse : Vous êtes pacifique, amical et joyeux avec tous ceux aux alentours. Vous rangez vos armes et avez le goût de danser et chanter (si ça vous tente). Lorsque vous recevez des dégâts, vous êtes confus et tentez d'éviter les attaques, mais l'effet reprend normalement après 5 secondes sans avoir reçu de coup.

19- Enragement : Vous perdez le contrôle de vous-même et utilisez tous les moyens pour faire tomber la personne la plus proche de vous dans le coma. Lorsque cette personne tombe dans le coma ou s'enfuit, vous vous attaquez à la prochaine personne la plus proche. Vous ne distinguez pas les alliés des ennemis. Vous ne pouvez pas vous sauver ni vous cacher.

20- Débilité : Vous perdez la raison et devenez incapable de poser des gestes censés. Vous ne pouvez plus utiliser vos compétences, sorts ou pouvoirs. Vous pouvez seulement vous déplacer, parler de manière incohérente et vous défendre de manière maladroite. Les compétences *Utilisation d'Armure* et *Utilisation de Bouclier* sont conservées (vous continuez d'avoir vos points d'armure et de tenir votre bouclier, mais vous ne pouvez pas l'utiliser adroitement).

21- Possession : Vous êtes au commandement total d'une personne maîtresse. Vous ne pouvez rien faire d'autre qu'accomplir les ordres de la personne maîtresse.

Note: Lorsqu'un effet mental est terminé, vous vous souvenez de ce qui est arrivé pendant l'effet, sauf dans le cas d'un effet d'Oubli (Mémoire Altérée) ou de Sommeil.

Les effets de contrôle mental peuvent être contrés, entre autres, par la compétence « Volonté de Fer ».

Effets de Contrôle Moral :

22- Peur Moral X : Vous vous enfuyez à toutes jambes hors du champ de vue de la source de la peur



23- Intimidation Moral X : Vous ne pouvez pas approcher à plus de 5 mètres la personne qui vous a intimidée à moins d'avoir autant ou plus de points de moral que la puissance de l'effet.

Ces effets peuvent être contrés en avec des points de « Moral ».

Effets de Contrôle Autres :

24- Aveuglement : Vous devez fermer les yeux complètement. (Si vous vous faite projeter, il vous est permis d'ouvrir les yeux pour ne pas vous faire mal, mais jouez comme si vous étiez aveugle.)

25- Silence : Vous ne pouvez faire aucun son avec votre voix. Ceci empêche de lancer des sorts qui demandent des incantations. Ceci empêche également de répondre à des sorts qui force à répondre.

26- Surdit  : Vous n'entendez rien du tout. Ceci n'immunise **pas** à la magie.

27- Insoignable : Les soins ne peuvent pas monter vos points de vie plus haut que 1. Cet effet peut être considéré comme une malédiction ou un poison niveau 2.

28- Insoignable : Vous ne pouvez pas être soigné (récupérer des points de vie). Cet effet est considéré comme une malédiction niveau 3.

29- Polymorphe : Vous êtes transformé en autre chose. Vous devez agir comme si vous étiez la chose. Vous ne pouvez utiliser aucune compétence ou sort.

30- Pacification : Vous êtes incapable de poser un acte offensif sur qui que ce soit.

On peut partiellement contrer Aveuglement avec la compétence « Combat Aveugle ».

On peut contrer le Silence avec la compétence « Voix Irrépressible ».

On peut contrer Douleur avec la compétence « Résistance à la Douleur ».

Tous les autres effets ne peuvent être contrés qu'en s'immunisant à la source de l'effet.