
BARDE

On dit souvent que la musique est magique, et le barde le prouve tous les jours. Se rendre d'un pays à l'autre pour découvrir de nouvelles légendes, conter ses histoires et jouer de la musique pour vivre de la générosité de son public, telle est la vie du barde. Quand le hasard l'entraîne dans un conflit, il fait souvent office de diplomate, négociateur, messenger, éclaireur ou espion.

Sa magie vient du cœur. Si ses motivations sont bonnes, les morceaux qu'il joue donnent du courage aux malheureux et ses pouvoirs l'aident à réparer l'injustice. Quand les nobles sont corrompus, le barde d'alignement bon est un ennemi d'État, sans cesse poursuivi par les autorités et encourageant les opprimés à résister. Par contre, le barde malfaisant aime utiliser ses talents pour manipuler les autres et prendre ce qu'ils lui donnent "de leur plein gré".

Aventure. Les bardes voient dans la vie d'aventurier une formidable occasion d'apprendre. Ils aiment mettre leurs nombreuses aptitudes à l'épreuve, et plus encore pénétrer dans un tombeau oublié, déchiffrer de vieux ouvrages poussiéreux, découvrir des régions inconnues, rencontrer des créatures étranges, et apprendre de nouvelles chansons et histoires. Ils adorent accompagner les grands héros (et les pires criminels) et se joindre à leur entourage pour assister à leurs exploits ou à leurs méfaits, ils gagnent en effet beaucoup de prestige auprès de leurs pairs lorsqu'ils peuvent dire qu'ils ont composé telle ballade ou telle saga en vivant au côté du personnage principal. Après avoir raconté tant d'exploits, certains bardes en viennent même à se comporter en héros à leur tour.

Profil. La magie des bardes provient directement de leur âme, pas d'un livre de sorts. Ils ne peuvent lancer qu'un nombre limité de sorts, mais ils le font sans avoir à les choisir ou à les préparer à l'avance. Ils ont davantage recours aux enchantements et aux illusions qu'aux évocations destructrices que préfèrent nombre d'ensorceleurs et de magiciens.

Leur musique et leur poésie leur permettent également d'utiliser la magie. Ils peuvent encourager leurs alliés, fasciner leur public, ou contrer les effets magiques sonores.

Ils disposent sensiblement des mêmes compétences que les roublards, même si leur manque d'entraînement ne leur permet généralement pas de prétendre au niveau de maîtrise de ces derniers. Enfin, ils écoutent tout ce qui se dit autour d'eux pour alimenter leur inspiration, ce qui signifie qu'ils sont souvent en possession d'informations intéressantes.

Alignement. Sans la moindre exception, les bardes sont des voyageurs, guidés par leur intuition et l'envie du moment et non par les lois ou les traditions. Leur spontanéité, leur magie et leur mode de vie sont incompatibles avec un alignement loyal.

Religion. Les bardes vénèrent Fharlanghn, dieu des Routes. Ils campent parfois à proximité de ses temples érigés au bord des chemins, espérant glaner quelques

pièces auprès des voyageurs qui s'y arrêteraient pour gagner la faveur du dieu. Beaucoup, et pas seulement les elfes, prient également Corellon Larethian, dieu de la Poésie et de la Musique. Les bardes d'alignement bon sont aussi attirés par Pélor, le dieu du Soleil, qu'ils imaginent veillant sur eux au cours de leurs voyages. Ceux qui tendent vers le Chaos et se livrent à de menus larcins préfèrent Olidammara, dieu des Voleurs. Enfin, les bardes maléfiques sont souvent des fidèles d'Érythnul, dieu des Carnages, même s'ils rechignent à l'admettre. Quoi qu'il en soit, les bardes passent tellement de temps sur les routes que, même quand ils sont fidèles à un dieu, il leur est impossible de l'être à un lieu de culte donné.

Antécédents. Les apprentis bardes apprennent les bases du métier auprès d'un barde expérimenté, qu'ils servent et suivent jusqu'à devenir capables de se débrouiller par eux-mêmes. Beaucoup ont commencé fugueurs ou orphelins, avant de rencontrer un maître qui accepte de les prendre sous son aile. Les bardes se groupent parfois en "assemblées" dénuées de formalité, au cours desquelles il est possible de rencontrer tous ceux qui ont de l'importance dans la région. Cela étant, ils ne se sentent nullement liés à leurs confrères. De fait, certains bardes se livrent une farouche compétition, soit par jalousie, soit pour défendre leur territoire.

Races. Les bardes sont généralement humains, elfes ou demi-elfes. Les humains s'adaptent aisément à une vie d'errance et aux nouvelles coutumes qu'elle amène à découvrir. Les elfes étant naturellement doués pour la musique, cette carrière leur convient tout particulièrement. Être toujours sur les routes est un choix de vie familier aux demi-elfes, qui ne se sentent chez eux nulle part. Les demi-orques ont du mal à se plier aux exigences de la profession, même s'ils ont été élevés chez les humains. Enfin, il n'existe pas de tradition bardique chez les nains, gnomes ou halfelins, même si certains trouvent parfois un maître d'une autre race acceptant de les former.

Les bardes sont extrêmement rares chez les humanoïdes sauvages, centaures exceptés. Les bardes centaures dispensent parfois leur savoir aux enfants des humains ou des autres humanoïdes.

Autres classes. Le barde s'entend bien avec les autres classes. Il fait souvent office de porte-parole en raison de son aisance à évoluer en société. Au sein d'un groupe dépourvu de magicien ou d'ensorceleur, il aura tendance à faire un usage important de sa magie. Si c'est un roublard qui manque, il se servira surtout de ses compétences. La grande rigueur de ses compagnons le fascine et il observe souvent guerriers, ensorceleurs et roublards, désireux qu'il est d'en apprendre davantage à leur contact.

Rôle. Le barde est un excellent touche-à-tout. Il peut offrir un soutien efficace à n'importe quel groupe d'aventuriers. Bien qu'il soit incapable de rivaliser avec la discrétion des roublards et des rôdeurs, la puissance des sorts des magiciens et des prêtres ou le talent martial des guerriers et des barbares, il sait améliorer les capacités des

gens qui l'entourent et peut parfois combler un manque dans la composition d'une équipe. Pour un groupe de quatre aventuriers, un barde est peut être le cinquième idéal, sans compter qu'il peut tenir le rôle de leader.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les bardes ont les particularités suivantes :

Caractéristiques. Le Charisme du barde détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et leur puissance. Pour pouvoir jeter un sort, le personnage doit avoir un minimum de 10 + niveau du sort en Charisme. C'est également son modificateur de Charisme qui détermine les sorts en bonus auxquels il a droit. Le DD d'un sort de barde est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du PJ. Le Charisme, la Dextérité et l'Intelligence jouent un grand rôle dans la plupart des compétences de barde (voir ci-dessous).

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du barde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $6 + \text{modificateur d'Int}$

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barde :

Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des

sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du barde.

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le barde. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Quand la Table : le barde indique que le barde peut lancer "0" sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un barde de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une valeur de Charisme élevée.

Le répertoire de sorts d'un barde est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) au choix du joueur. Lors de la plupart des passages de niveau, un barde apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table : sorts connus par le barde. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un barde n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table : sorts connus par le barde sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5, et tous les 3 niveaux de barde après cela (niveaux 8, 11, etc.), un barde peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le barde "oublie" alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un barde ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Comme indiqué ci-dessus, un barde n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Savoir bardique. Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit $1d20 + \text{son niveau de}$

barde + son modificateur d'Intelligence. (Si le barde possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test.)

Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. On détermine le degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.

DD	Type d'information	Exemples
10	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.	L'ivrognerie du bourgmestre ou des légendes concernant un lieu célèbre et mystérieux.
20	Peu courante ; connue par quelques personnes seulement.	Le passé honteux d'un prêtre local ou les légendes concernant un objet magique.
25	Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.	L'histoire de famille d'un chevalier ou les légendes entourant un lieu mystérieux peu connu ou un objet magique de faible puissance.
30	Extrêmement rare ; ignorée de tous, ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification).	Le surnom qu'un grand magicien avait étant enfant ou l'histoire d'un objet magique insignifiant.

Musique de barde. Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire). Bien que tous ces pouvoirs soient réunis sous l'appellation de " musique de barde " et que leur description mentionne le chant et des instruments de musique, le personnage peut les utiliser en chantant, en sifflant, en jouant d'un instrument, etc. Chaque pouvoir impose un minimum sur le niveau du barde et sur son degré de maîtrise en Représentation. Si un barde ne possède pas le degré de maîtrise requis pour au moins une forme de la compétence Représentation, il ne peut utiliser ce pouvoir de musique de barde tant qu'il n'a pas progressé dans son art.

Activer un effet de musique de barde est une action simple. Certains pouvoirs de musique de barde nécessitent de conserver sa concentration, ce qui signifie que le barde doit effectuer une action simple chaque round pour maintenir l'effet de sa musique. Lorsqu'un barde utilise sa musique, même pour un pouvoir qui ne nécessite aucune concentration, il ne peut plus lancer de sorts, activer des objets à fin d'incantation (comme les parchemins), à potentiel magique (comme les baguettes) ou à mot de commande. Un barde sourd a 20 % de chances d'échouer quand il tente de faire appel à sa musique (ce pourcentage est le même que celui d'un personnage sourd essayant de lancer un sort). Même en cas d'échec, l'utilisation de son pouvoir est décomptée de son quota quotidien.

Contre-chant (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est

une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme *cacophonie* ou *injonction*). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

Fascination (Mag). Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui,. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite). Pour utiliser son pouvoir de *fascination*, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. *Fascination* est un effet mental de type enchantement (charme).

Inspiration vaillante (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Inspiration talentueuse (Sur). Un barde de niveau 3 ayant atteint un degré de maîtrise de 6 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le compagnon du barde doit le voir, l'entendre et se trouver à 9 mètres ou moins de lui. Le barde doit également voir le sujet. En fonction de la tâche que ce dernier souhaite accomplir, le barde peut l'encourager, l'aider à se concentrer, etc. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de compétence (uniquement pour ce qui concerne la compétence choisie) tant qu'il entend la musique du barde. Cette aptitude n'est pas toujours utilisable (il serait par exemple stupide de chanter pour aider un roublard à... se déplacer en silence !). L'effet dure tant que le barde se concentre, jusqu'à un maximum de 2 minutes. Un barde ne peut utiliser cet effet sur lui-même. L'inspiration talentueuse est un pouvoir mental.

Suggestion (Mag). Un barde de niveau 6 ayant atteint un degré de maîtrise de 9 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion* (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). L'utilisation de *suggestion* ne rompt pas la concentration du barde sur sa *fascination* et n'autorise pas la cible à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la *fascination*. La *suggestion* n'est pas décomptée du nombre d'utilisations quotidiennes de ses aptitudes musicales. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + 1/2 du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) annule cet effet. La suggestion affecte une seule créature (mais voir *suggestion de groupe*, plus bas). *Suggestion* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

Inspiration héroïque (Sur). Un barde de niveau 9 ayant atteint un degré de maîtrise de 12 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer l'héroïsme chez un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et améliorer ses talents de combattant. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 9 (deux au niveau 12, trois au niveau 15, quatre au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. La créature inspirée à l'héroïsme bénéficie de 2 dés de vie de bonus (des d10), du nombre de points de vie temporaires correspondant (on applique normalement le modificateur de Constitution), d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets

d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Les dés de vie de bonus comptent comme des dés de vie normaux pour ce qui est de déterminer l'effet de sorts tels que *sommeil*. L'inspiration héroïque est un pouvoir mental.

Chant de liberté (Mag). Un barde de niveau 12 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour créer un effet semblable au sort *annulation d'enchantement*, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du barde. Le barde doit se concentrer et jouer de la musique sans interruption pendant une minute. Il peut affecter une seule cible distante de 9 mètres ou moins. Il ne peut utiliser un *chant de liberté* sur lui-même.

Inspiration intrépide (Sur). Un barde de niveau 15 ayant atteint un degré de maîtrise de 18 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et en faire un combattant intrépide, capable de se battre bravement même lorsque tout espoir semble perdu. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 15 (deux au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde pendant un round entier. La créature inspirée à l'intrépidité bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. L'inspiration intrépide est un pouvoir mental.

Suggestion de groupe (Mag). Ce pouvoir fonctionne comme *suggestion*, ci-dessus, excepté qu'un barde de niveau 18 ayant atteint un degré de maîtrise de 21 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion* simultanée à un nombre quelconque de créatures qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). *Suggestion de groupe* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

Anciens bardes

Un barde devenu loyal ne peut plus gagner de niveaux de barde mais conserve tous les pouvoirs acquis jusque-là.

Niveau	Bonus de base à	Bonus de base de			Spécial	Nombre de sorts par jour						
	l'attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté		0	1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
1	+0	+2	+0	+2	Contre-chant, <i>fascination</i> , inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique	2	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	-	3	0	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	Inspiration talentueuse	3	1	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	-	3	2	0	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	-	3	3	1	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	<i>Suggestion</i>	3	3	2	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	-	3	3	2	0	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6	Inspiration vaillante (+2)	3	3	3	1	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	Inspiration héroïque	3	3	3	2	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7	-	3	3	3	2	0	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7	-	3	3	3	3	1	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	<i>Chant de liberté</i>	3	3	3	3	2	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8	-	3	3	3	3	2	0	-
14	+10/+5	+9	+4	+9	Inspiration vaillante (+3)	4	3	3	3	3	1	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Inspiration intrépide	4	4	3	3	3	2	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	<i>Suggestion de groupe</i>	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Inspiration vaillante (+4)	4	4	4	4	4	4	4

Niveau	Nombre de sorts connus						
	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
1	4	-	-	-	-	-	-
2	5	2*	-	-	-	-	-
3	6	3	-	-	-	-	-
4	6	3	2*	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	3	-	-	-	-
7	6	4	4	2*	-	-	-
8	6	4	4	3	-	-	-
9	6	4	4	3	-	-	-
10	6	4	4	4	2*	-	-
11	6	4	4	4	3	-	-
12	6	4	4	4	3	-	-
13	6	4	4	4	4	2*	-
14	6	4	4	4	4	3	-
15	6	4	4	4	4	3	-
16	6	5	4	4	4	4	2*
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

* A condition que le barde ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.