

SORTS DE BARDE

Sorts du niveau 0 (tours de magie)

- Berceuse (mj).** Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, -2 aux jets de Volonté contre *sommeil*.
- Convocation d'instrument (mj).** Convoque un instrument de musique au choix.
- Détection de la magie (mj).** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- Hébétément (mj).** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- Illumination (mj).** Éblouit 1 créature (-1 aux jets d'attaque).
- Lecture de la magie (mj).** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Lumière (mj).** Fait briller un objet comme une torche.
- Lumières dansantes (mj).** Crée torches ou autres lueurs.
- Manipulation à distance (mj).** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).
- Message (mj).** Conversation chuchotée à distance.
- Ouverture/fermeture (mj).** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
- Prestidigitation (mj).** Tours de passe-passe.
- Réparation (mj).** Répare sommairement un objet.
- Repérage (mj).** Le PJ sait où se trouve le nord.
- Résistance (mj).** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Son imaginaire (mj).** Sons illusoire.

Sorts du 1^{er} niveau

- Alarme (mj).** Protège une zone pendant 2 heures/niv.
- Alignement indétectable (mj).** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- Altération de la parole (ca).** L'élocution du sujet est à 50% inintelligible et il peut échouer à lancer des sorts.
- Aura magique de Nystul (mj).** Altère l'aura magique d'un objet.
- Bouche magique (M) (mj).** Délivre un message quand on la déclenche.
- Chant serein (ca).** Confère +1 aux jets d'attaques, aux tests de compétence et de caractéristique tant que le personnage ne parle ni ne lance d'autres sorts.
- Charme-personne (mj).** La cible devient l'ami du PJ.
- Compréhension des langages (mj).** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- Confusion mineure (mj).** Une créature est *confuse* pendant 1 round.
- Convocation de monstres I (mj).** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- Corde animée (mj).** Une corde bouge sur ordre du PJ.
- Cri du héraut (ca).** Les créatures ayant jusqu'à 5 DV situées dans les 6 m sont frappées de lenteur pendant 1 round.
- Déguisement (mj).** Modifie l'apparence du PJ.
- Détection des passages secrets (mj).** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.

- Dissimulation d'objet (mj).** Dissimule un objet à la scrutation.
- Effacement (mj).** Efface un texte, même magique.
- Enthousiasme (ca).** Les bonus conférés par l'aptitude d'inspiration vaillante du sujet augmentent de 1.
- Feuille morte (mj).** Ralentit la chute.
- Fou rire de Tasha (mj).** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
- Frayeur (mj).** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- Graisse (mj).** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- Hypnose (mj).** Fascine 2d4 DV de créatures.
- Identification (M) (mj).** Révèle les propriétés d'un objet magique.
- Image silencieuse (mj).** Crée une illusion visuelle mineure.
- Joyeux vacarme (ca).** Le personnage annule le *silence* dans une émanation de 3 m de rayon tant qu'il se concentre.
- Main de maître (ca).** Le personnage sait manier une arme ou utiliser un bouclier qu'il touche pendant 1 minute/niveau.
- Menace imaginaire (cm).** Le sujet pense qu'il est pris au dépourvu.
- Mouvement accéléré (ca).** Le sujet utilise les compétences Déplacement silencieux, Équilibre ou Escalade à sa vitesse normale sans malus au test de compétence.
- Rayon d'espoir (cs).** Le sujet gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- Regain d'assurance (mj).** Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).
- Repli expéditif rapide (ca).** La vitesse du sujet augmente de 9 m pendant 1 round.
- Repli expéditif (mj).** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- Repos bienfaisant (ca).** Le sujet guérit deux fois plus vite que la normale.
- Serviteur invisible (mj).** Force invisible obéissant au PJ.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- Sommeil (mj).** Endort 4 DV de créatures.
- Ventriloquie (mj).** Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Sorts du 2^e niveau

- Acier silencieux (ca).** L'armure touchée n'inflige plus de malus d'armure aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion pendant 1 heure/niveau.
- Apaisement des émotions (mj).** Calme les créatures agitées.
- Arme sonique (ca).** L'arme touchée inflige +1d6 dégâts de son à chaque coup.

Cacophonie (mj). Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.

Cécité/surdité (mj). Rend la cible aveugle ou sourde.

Convocation de monstres II (mj). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Détection de pensées (mj). Permet "d'écouter" les pensées superficielles.

Détection faussée (mj). Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.

Discours captivant (mj). Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.

Don des langues (mj). Permet de parler toutes les langues.

Effroi (mj). Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.

Exaltation (cs). Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.

Flou (mj). Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Fouet d'énergie (cp). Un fouet d'énergie magique tient les animaux à distance et peut les effrayer au prix d'une attaque de contact à distance.

Fracassement (mj). Endommage objets ou créatures cristallines.

Grâce féline (mj). Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Hébètement de monstre (mj). Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.

Héroïsme (mj). Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.

Hymne de Faerinaal (cs). Jusqu'à 1 créature/niveau ne peuvent porter d'attaque d'opportunité.

Hypnolame (ca). Les attaques de corps à corps du personnage hébètent son adversaire.

Hypnose des animaux (mj). Fascine 2d6 DV d'animaux.

Image imparfaite (mj). Comme *image silencieuse*, plus sons limités.

Image miroir (mj). Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).

Immobilisation de personne (mj). Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.

Invisibilité rapide (ca). Le personnage est invisible pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Invisibilité (mj). Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lame tourbillonnante (F) (cp). Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.

Localisation d'objet (mj). Indique la direction de l'objet cherché.

Lueurs hypnotiques (mj). Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Messenger animal (mj). Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

Modification d'apparence (mj). Permet d'adopter la forme d'une créature.

Nuée grouillante (mj). Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Poussière scintillante (mj). Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Précision tactique (ca). Les alliés gagnent un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque et de +1d6 aux jets de dégâts contre les adversaires pris en tenaille.

Pyrotechnie (mj). Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.

Rage aveugle (ca). La cible est forcée d'attaquer physiquement le lanceur de sorts pendant 1 round/niveau.

Rage (mj). Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.

Ralentissement du poison (mj). Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Refrain entêtant (ca). Le sujet subit un malus de-4 aux tests de compétences associées à l'Intelligence et aux tests de Concentration, et doit jouer un test de Concentration pour lancer des sorts.

Ruse du renard (mj). Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.

Silence (mj). Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

Soins modérés (mj). Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Splendeur de l'aigle (mj). Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Suggestion (mj). Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Ténèbres (mj). Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Vague de tristesse (cd). Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.

Vent de murmures (mj). Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.

Vol rapide (ca). Confère une vitesse de déplacement en vol de 18 m pendant 1 round.

Sorts du 3^e niveau

Abri de Léomund (mj). Crée un abri pour dix créatures.

Accord dissonant (ca). Inflige 1d8/2 niveaux de dégâts de son dans un rayonnement de 3 m.

Allegro (ca). Le personnage et ses alliés gagnent un bonus de +9 m en vitesse pendant 1 minute/niveau.

Alléluia (ca). Ajoute +2 au niveau de lanceur de sorts de tous les lanceurs de sorts divins bons à portée.

Bagou (mj). Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.

Charme-monstre (mj). Le monstre croit être l'allié du PJ.

Chorus harmonieux (ca). Confère à un autre lanceur de sorts un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts, et +2 aux DD de sauvegarde tant que le personnage se concentre.

Clairaudience/clairvoyance (mj). Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Clignotement (mj). Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

Communication avec les animaux (mj). Permet de communiquer avec les animaux.

Confusion (mj). Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

Convocation de monstres III (mj). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coursier fantôme (mj). Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.

Cri de guerre (*cs*). Les créatures situées dans un cône de 9 m de long se recroquevillent sur elles-mêmes pendant 1d4 rounds.

Délivrance des malédictions (*mj*). Libère une personne ou un objet d'une malédiction.

Déplacement (*mj*). Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

Désespoir foudroyant (*mj*). Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

Détection de l'invisibilité (*mj*). Révèle créatures et objets invisibles.

Dissipation de la magie (*mj*). Annule sorts et effets magiques.

Espoir (*mj*). Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

État gazeux (*mj*). Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Hymne de la discorde (*ca*). Tous ceux qui sont situés dans un rayon de 6 m subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de Concentration et à la Dextérité, et leur vitesse est réduite de 50%.

Image accomplie (*mj*). Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.

Lenteur (*mj*). 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.

Lien verbal (*ca*). Le personnage et une autre créature peuvent se parler, quelle que soit la distance qui les sépare.

Lumière du jour (*mj*). Vive lumière sur 18 m de rayon.

Manipulation des sons (*mj*). Altère les sons ou en crée de nouveaux.

Mélopée infernale (*ca*). Ajoute +2 au niveau de lanceur de sorts de tous les lanceurs de sorts divins mauvais à portée.

Mission (*mj*). Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

Page secrète (*mj*). Modifie une page pour cacher son contenu.

Rafraîchissement (*cs*). Soigne tous les dégâts non-létaux d'une créature.

Rapidité (*mj*). Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Sceau du serpent (M) (*mj*). Crée un symbole immobilisant le lecteur.

Scrutation (F) (*mj*). Permet d'espionner le sujet à distance.

Soins importants (*mj*). Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Sommeil profond (*mj*). Endort 10 DV de créatures.

Sphère d'invisibilité (*mj*). Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Terreur (*mj*). Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.

Texte illusoire (M) (*mj*). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

Sorts du 4^e niveau

Annulation d'enchantement (*mj*). Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Arme spectrale (*ca*). Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.

Beauté aveuglante (*cs*). Le barde est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.

Communication avec les plantes (*mj*). Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

Convocation d'ombres (*mj*). Reproduit les invocations de 3^e niveau ou moins, 20 % sont réelles.

Convocation de monstres IV (*mj*). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Cri de guerre (*ca*). Le personnage gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, +4 s'il charge, pour 1 round/ niveau. Tout adversaire auquel il inflige des dégâts doit réussir un jet de sauvegarde pour éviter d'être paniqué pendant 1 round.

Cri (*mj*). Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.

Détection de la scrutation (*mj*). Détecte l'espionnage magique.

Domination (*mj*). Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

Éclair résonnant (*cp*). De l'énergie de son inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max. 10d4).

Grains douloureux (*cs*). Crée des nuages de lueurs vacillantes (1 cube de 3 m de côté/niveau) qui éblouissent les créatures.

Immobilisation de monstre (*mj*). Immobilise n'importe quelle créature.

Inspiration (*cs*). Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.

Invisibilité suprême (*mj*). Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.

Liberté de mouvement (*mj*). La cible bouge normalement malgré les entraves.

Localisation de créature (*mj*). Indique la direction d'une créature connue.

Lueur d'arc-en-ciel (*mj*). Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.

Malchance (*cp*). La cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niveau et conserve le moins bon résultat.

Modification de mémoire (*mj*). Change 5 minutes de souvenirs de la cible.

Monnaie d'écoute (*ca*). Le personnage peut écouter à distance à l'aide d'une pièce magique.

Mythes et légendes(F, M) (*mj*). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

Neutralisation du poison (*mj*). Rend le poison inoffensif.

Porte dimensionnelle (*mj*). Téléporte le PJ sur une courte distance.

Refuge de Léomund (*mj*). Crée une solide maisonnette.

Répulsif (*mj*). Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Soins intensifs (*mj*). Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Terrain hallucinatoire (*mj*). Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

Zone de silence (mj). Empêche les espions d'entendre des conversations.

Sorts du 5^e niveau

Brume mentale (mj). Malus de -10 aux jets de Sagesse et de Volonté.

Cauchemar (mj). Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.

Chant de discorde (mj). Force les cibles à s'entretuer.

Clignotement supérieur (cd). Comme clignotement, mais plus sûr et davantage de contrôle.

Clignotement suprême (cp). Clignotement contrôlé entre les plans Matériel et Éthéré conférant des défenses pendant 1 round/niveau.

Convocation de monstres V (mj). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Dissipation suprême (mj). Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

Double illusoire (mj). Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Faux-semblant (mj). Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.

Héroïsme (mj). Confère +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

Image prédéterminée (mj). Comme *image accomplie*, mais sans concentration.

Improvisation (ca). Le personnage gagne une réserve de points de bonus de chance égale au double de son niveau de lanceur de sorts et peut les utiliser pour améliorer ses jets d'attaque et ses tests de compétence et de caractéristique.

Leurre (M) (mj). Illusion abusant la scrutation magique.

Loge cachée de Léomund (cp). Crée une solide demeure camouflée dans son environnement.

Magie des ombres (mj). Reproduit les évocations de 4^e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

Mirage (mj). Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.

Paralyse télépathique (cs). Bloque toutes les communications télépathiques dans un rayon de 24 m.

Plainte de la destinée (ca). Inflige 1d4 points de dégâts/niveau dans un cône de 9 m, et les cibles sont paniquées ou secouées.

Soins légers de groupe (mj). Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Songe (mj). Envoie un message à un dormeur.

Suggestion de groupe (mj). Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.

Traversée des ombres (mj). Permet de voyager plus rapidement.

Sorts du 6^e niveau

Analyse d'enchantement (F) (mj). Révèle les aspects magiques de la cible.

Animation d'objets (mj). Les objets attaquent les adversaires du PJ.

Bouclier cacophonique (ca). Un bouclier situé à 3 m du personnage bloque les sons, inflige 1d6+1/niveau points de dégâts de son, et assourdit les créatures qui le traversent.

Charme-monstre (mj). Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.

Convocation de monstres VI (mj). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Cri suprême (mj). Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.

Danse irrésistible d'Otto (mj). Force le sujet à danser.

Élève doué (ca). Le sujet peut utiliser la musique de barde et le savoir de barde comme un barde dont le niveau serait la moitié du sien.

Extase empyréale (cs). Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; subissent demi-dégâts face aux attaques au corps à corps et à distance ; -4 aux tests de compétence.

Festin des héros (mj). Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.

Grâce féline de groupe (mj). Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Image permanente (mj). Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée (M) (mj). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.

Malédiction suprême (cd). Comme malédiction, mais malus plus importants.

Mauvais œil (mj). Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

Orientation (mj). Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

Projection d'image (mj). Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

Quête (mj). Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

Résonance (mj). Inflige 2d10 points de dégâts/round aux constructions.

Ruse du renard (mj). Comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Scrutation suprême (mj). Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Soins modérés de groupe (mj). Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe (mj). Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Trompe céleste (F) (cs). Une note de musique paralyse les adversaires du barde.

Vision du passé^M (ca). Le personnage voit dans le passé.

Voile (mj). Change l'aspect d'un groupe de créatures.