
SORTS DE BARDE

Sorts du niveau 0 (tours de magie)

- Accordage précis (ol).** Accorde parfaitement un instrument de musique, le rendant instrument de maître, +2 aux jets de Représentation.
- Détection de la magie (mj).** Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
- Hébètement.** Fait perdre 1 action à la cible.
- Illumination (mj).** Aveugle la cible (-1 action).
- Lecture de la magie (mj).** Permet de lire parchemins et livre de sorts.
- Lumière (mj).** Fait briller un objet comme une torche.
- Lumières dansantes (mj).** Crée torches ou autres lueurs illusoires.
- Manipulation à distance (mj).** Télékinésie limité (2,5 kg max.).
- Maths faciles (ol).** Permet un décompte et un calcul des distances instantanés.
- Ouverture/fermeture (mj).** Ouvre ou ferme portes, fenêtre ou objets.
- Percussions (ol).** Crée une illusion de tambour pour l'accompagnement musical.
- Prestidigitation (mj).** Tours de passe-passe.
- Réparation (mj).** Répare sommairement un objet.
- Son imaginaire (mj).** . Sons illusoires.

Sorts du 1er niveau.

- Alarme (mj).** Protège une zone pendant 2 h/niv.
- Arme magique (mj).** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Armure de mage (mj).** Confère un bonus d'armure de +4 à la CA.
- Berceuse (ol).** Rend la cible somnolente ; -2 aux jets de Détection, Perception auditive et jets de Volonté contre sommeil.
- Bruit de fond (ol).** Dissimule la musique de barde, la faisant passer pour autre chose.
- Chagrin (ci).** Le sujet subit un malus de -3 aux jets d'attaque, de sauvegardes et autres.
- Chant serein (ol).** Facilite la concentration, +1 sur les jets d'attaque ou un jet sélectionné.
- Charme-personne (mj).** La cible devient l'ami du PJ.
- Convocation de monstres I (mj).** Appelle un Extérieur luttant pour le PJ.
- Détection des passages secrets (mj).** Révèle les passages secrets à moins de 20 m.
- Effacement (mj).** Efface un texte, même magique.
- Extrait de drogue (ci).** Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.
- Feuille morte (mj).** Ralenti la chute.
- Frayeur (mj).** La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.
- Graisse (mj).** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- Hypnose (mj).** Fascine 2d4 DV de créatures.
- Identification (mj).** Révèle une propriété d'un objet magique.
- Image silencieuse (mj).** Illusion visuelle mineur.

- Joyeux vacarme (ol).** Annule le silence magique.
- Message (mj).** Conversation à distance.
- Noir (ci).** Empêche la lumière normale d'éclairer.
- Perversion d'arme (ci).** L'arme confirme les critiques possibles contre les ennemis d'alignement bon.
- Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal (mj).** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- Repli expéditif (mj).** Double la vitesse de déplacement.
- Résistance (mj).** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Serviteur invisible (mj).** Force invisible obéissant au PJ.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
- Sommeil (mj).** Endort 2d4 DV de créatures.
- Triche (ci).** Le jeteur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.
- Ventriloquie (mj).** Permet de parler à distance pendant 1 mn/niv.

Sorts du 2e niveau.

- Alarme de portail (mp).** Fait retentir une sonnerie audible ou mental lorsqu'une créature franchit le portail.
- Alignement indétectable (mj).** Masque l'alignement pendant 24 h.
- Bouche magique (mj).** Délivre un message quand on la déclenche.
- Cacophonie (mj).** 1d8 pts de dégâts (son), étourdissement possible.
- Cécité/surdité (mj).** Rend la cible aveugle ou sourde.
- Chant de la mort pustuleuse (ci).** Le sujet reçoit 2d6 pts de dégâts/round tant que le lanceur de sorts se concentre.
- Convocation de monstres II (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- Convocation d'instrument de musique (ol).** Convoque un instrument du type préféré du barde.
- Crescendo (ol).** Confère des bonus croissants aux jets d'attaque.
- Danse destructrice (ci).** Tout ce qui n'est pas démon subit 2d20 pts de dégâts.
- Dépendance (ci).** Le sujet devient dépendant à une drogue.
- Détection de l'invisibilité (mj).** Révèle créatures et objets invisibles.
- Détection de pensées (mj).** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
- Détection faussée (mj).** Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).
- Discours captivant (mj).** Captive à 30m (+ 3 m/niv) à la ronde.
- Dissimulation d'objet (mj).** Dissimule un objet aux divinations.
- Don des langues (mj).** Permet de parler toutes les langues.
- Effroi (mj).** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV (5 m de rayon).

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

Force de taureau (mj). Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.

Fortissimo (ol). Double le volume d'un son, +2 au DD des sauvegardes et +1d6 points de dégâts aux attaques de type son.

Fou rire de Tasha (mj). La cible perd ses actions pendant 1d3 rds.

Fracassement (mj). Endommage objets ou créatures cristallines.

Grâce féline (mj). Confère 1d4+1 pts de Dex pendant 1 h/niv.

Harmonisation (ol). Regroupe les talents de plusieurs bardes pour conférer à l'un d'eux des degrés de maîtrise supplémentaires et temporaires en Représentation.

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

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

Image miroir (mj). Créé des doubles illusoire du PJ (1d4 + 1/3 niv, max. 8).

Immobilisation de personne (mj). Immobilise une personne pour 1 rd/niv.

Invisibilité (mj). Sujet invisible pendant 10 mn/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lévitiation (mj). La cible monte ou descend au gré du PJ.

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

Lueurs hypnotiques (mj). Fascine 2d4 DV/niv de créatures.

Lumière du jour (mj). Vive lumière sur 20 m de rayon.

Nuée grouillante (mj). Convoque une nuée de créatures belliqueuses.

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

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

Ralentissement du poison (mj). Neutralise le poison pendant 1 h/niv.

Ruse du renard (es). Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur d'Int pendant 1 h/niv.

Sagesse de la chouette (es). Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Sag pendant 1 h/niv.

Silence (mj). Etouffe tout bruit dans un rayon de 5 m.

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

Splendeur de l'aigle (es). Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Char pendant 1 h/niv.

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 (ci). Toutes les créatures prises dans le cône subissent un malus de -3 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

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

Sorts du 3e niveau.

Abri de Léomund (mj). Créé un abri pour 10 créatures.

Affûtage (mj). Double les chances de porter un coup critique.

Alarme améliorée (mp). Comme Alarme mais prévient aussi du passage de plans adjacents.

Alléluia (ol). Augmente temporairement de +1 le niveau effectif des jeteurs de sorts divins d'alignement bon.

Analyse de portail (mp). Donne divers informations sur le portail.

Arme magique supérieure (mj). Confère un bonus de +1/3 niv à une arme (+5 max.).

Armes émoussées (ol). Divise par deux les dégâts des armes tranchantes et perforantes.

Bourrasque (mj). Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Cache d'ombre (mp). Permet de dissimuler de petits objets sur le plan de l'Ombre.

Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal (mj). Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.

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

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

Clignotement (mj). Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 rd/niv.

Confusion (mj). Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.

Convocation de monstres III (mj). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Coursier fantôme (mj). Créé un cheval magique pour 1 h/niv.

Cri étourdissant (ci). Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m sont étourdies pendant 1 round.

Délivrance des malédictions (mj). Libère des malédictions.

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

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

Emotion (mj). Fait naître une forte émotion chez le sujet.

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

Guérison des maladies (mj). Guérit tous les maux du sujet.

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

Lenteur (mj). 1 cible/niv n'a droit qu'à une action partielle, -2 à la CA, -2 au jet d'attaque.

Malédiction (mj). -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

Malédiction de la carapace putride (ci). Le sujet est inconscient pendant 1d10 minutes.

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

Mélodie infernale (ol). Augmente temporairement de +1 le niveau effectif des jeteurs de sorts divins d'alignement mauvais.

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

Mur de vent (mj). Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.

Rapidité (mj). Action partielle supplémentaire et +4 à la CA.

Repas réparateur (ol).

Repos réparateur. Double la vitesse de guérison naturelle.

Sadisme (ci). Pour chaque tranche de 10 pis de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

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

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

Soins importants (mj). Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (Max. +15).

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

Terreur (mj). . Les sujets fuient pendant 1 rd/niv.

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

Sorts du 4e niveau.

Alarme de portail améliorée (mp). Idem Alarme de portail mais en plus le lanceur voit des images.

Allegro (ol). Double la vitesse de déplacement et la distance maximale de saut.

Arme spectrale (ol). Crée une arme quasi réelle.

Chœur (ol). Crée des accompagnateurs musicaux spectraux, +2 aux jets de Représentation.

Chorus harmonieux (ol). Le DD des jets de sauvegarde de tous les sorts que la cible jette augmente de 1d4+1 et les dégâts de tous les sorts de la cible augmentent de +1 par dé.

Convocation de monstres IV (mj). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Cri (mj). Assourdit les victimes et leur inflige 2d4 pts de dégâts.

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

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

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

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

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

Lueur d'arc-en-ciel (mj). Empêche jusqu'à 24 DV de créatures d'attaquer ou de s'enfuir.

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

Monnaie d'écoute (ol). Permet d'écouter de façon discrète, à distance.

Monture éthérée (mp). Invoque une ou plusieurs montures de proto-matière dans le plan Éthéré.

Mythes et légendes (mj).

Mythes et légendes. Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

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

Porte dimensionnelle (mj). Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.

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

Renvoi (mj). Force une créature à repartir dans son plan natal.

Ritournelle irrésistible (ol). Attire jusqu'à 1 DV par niveau de créatures se sentant obligées de suivre le barde.

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

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

Zone de silence (ol). Empêche les oreilles indiscretes d'écouter vos conversations.

Sorts du 5e niveau.

Ame enchaînée (ci). Emprisonne l'âme d'une créature morte dans un talisman depuis lequel le lanceur de sorts peut la questionner.

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

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

Cauchemar (mj). Envoie des visions causant fatigue et perte de 10 pv.

Cercle de guérison (mj). Rend 1d8 pv, + 1/niv, à 6 m à la ronde.

Chant de la discorde (ol). Oblige les cibles à s'attaquer entre elles.

Contact avec les plans (mj). Permet d'interroger une entité extraplanaire.

Contrôle de l'eau (mj). Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.

Convocation de monstres V (mj). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Danse résistible d'Otto (ol). L'auditeur ne met à danser, subissant un malus de circonstances de -2 à sa classe d'armure, ses jets de Volonté, de Concentration et de Connaissance des sorts.

Dépravation (ci). Le sujet prend l'alignement mauvais.

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

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

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

Improvisation (ol). Donne une réserve de bonus de chance de 2 points par niveau aux jets d'attaque, de compétence ou de caractéristique.

Leurre (mj). Illusion abusant la scrutation magique.

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

Plainte de la destinée (ol). Force la cible à fuir; 1d4 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, -2 aux jets de sauvegarde.

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

Sorts du 6e niveau.

Champ de force (mj). Nul ne peut approcher du PJ.

Contrôle du climat (mj). Modifie le climat local.

Convocation de monstres VI (mj). Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Elève doué (ol). Donne temporairement des pouvoirs de barde à une autre créature.

Fanfare (ol). Etourdit et assourdit les victimes du sort ; cause 4d6 points de dégâts aux créatures et 2d6 aux objets.

Hurllement assourdissant (es). Un hurlement dévastateur inflige 20d6 pts de dégâts soniques ; il étourdit les créatures et endommage les objets.

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

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

Malédiction suprême (ci). Le sujet subit un malus de -6 à deux caractéristiques, un malus de -8 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ou a 75 % de chances de ne rien faire.

Mauvais œil (mj). Cible affectée par charme, terreur, fièvre ou sommeil.

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

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

Rapidité de groupe (mj). Comme rapidité, mais 1 sujet/niv.

Refrain entêtant (ol). Implante une ritournelle qui déconcentre ; pénalité de -4 sur les compétences liées à

l'Intelligence, nécessité de Concentration pour jeter des sorts.

Résonance de la matière (ol). Provoque 2d10 points de dégâts par round à une construction.

Scrutation ultime (mj). Comme scrutation, mais plus loin et plus longtemps.

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

Vague de douleur (ci). Etourdit toutes les créatures comprises dans le cône pendant 1 round/2 niv.

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

(ci) Les chapitres interdits
 (dd-d) Dieux et demi-dieux
 (es) Par l'encre et le sang
 (gf) Les gardiens de la foi
 (mj) Manuel des joueurs
 (mn) Les maîtres de la nature
 (mp) Manuel des plans
 (ol) D'ombre et de lumière