

Sorts de Barde

sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
Sorts de niveau 0 (tour)									nbr : ____ DD : ____
	ENC Berceuse (coercition) [mental]	vg	simple	moyenne	conc+1 rd/niv	r=3 m	vol+RM	GdJ	Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests de <i>Détection</i> et de <i>Perception auditive</i> ; -2 aux tests de <i>Volonté</i> contre le <i>sommeil</i> .
	INV Convocation d'instrument (convocation)	vg	1 round	0	1 min / niv	1 instrument	-	GdJ	Convoque un instrument de musique au choix.
	DIV Détection de la magie	vg	simple	18 m	1 min/niv +C	cône	-	GdJ	Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
	ENC Hébétement (coercition) [mental]	vgm	simple	courte	1 round	1 créature	vol+RM	GdJ	Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4DV ou moins.
	EVO Illumination [lumière]	v	simple	courte	instant	rayon	vig+RM	GdJ	Eblouit la cible (+1 aux jets d'attaque).
	DIV Lecture de la magie	vgf	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet de lire parchemins et livres de sorts.
	EVO Lumière [lumière]	vm	simple	contact	10 min / niv	objet	-	GdJ	Fait briller un objet comme une torche.
	EVO Lumières dansantes [lumière]	vg	simple	moyenne	1 minute	4 lumières	-	GdJ	Crée torches et autres lueurs.
	TRA Manipulation à distance	vg	simple	courte	concentration	objet	-	GdJ	Télékinésie limitée (2,5 kg max).
	TRA Message [langage]	vgf	simple	moyenne	10 min / niv	1 créat/niv	-	GdJ	Conversation à distance.
	TRA Ouverture/fermeture	vgf	simple	courte	instant	objet	vol+RM	GdJ	Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
	UNI Prestidigitation	vg	simple	3 m	1 heure	spéciale	-	GdJ	Tours de passe-passe.
	TRA Réparation	vg	simple	3 m	instant	objet	vol+RM	GdJ	Répare sommairement un objet.
	ABJ Résistance	vgm	simple	contact	1 min	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +1 aux jets de sauvegarde.
	ILL Son imaginaire (chimère)	vgm	simple	courte	1 round / niv	sons	vol	GdJ	Sons illusoires.
sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
Sorts de Premier niveau									nbr : ____ DD : ____
	ABJ Alarme	vgf	simple	courte	2 h / niv	r=6m	-	GdJ	Protège une zone pendant 2h/niveau.
	ABJ Alignement indétectable	vg	simple	courte	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	Masque l'alignement pendant 24 heures.
	TRA Altération de la parole [son]	vg	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vig+RM	CA	L'allocation du sujet est à 50% intelligible et il peut échouer à lancer ses sorts.
	ILL Aura magique de Nystul (hallucination)	vgf	simple	contact	1 jour / niv	1 créat/niv	-	GdJ	Crée une fausse aura magique.
	ILL Bouche magique (hallucination)	vgm	simple	courte	permanent	1 créature	vol+RM	GdJ	Délivre un message quand on la déclenche.
	ENC Chant serein (coercition) [mental]	v	simple	personnelle	1 minute	personnel	-	CA	Confère +1 aux jets d'attaque, de compétence et de caractéristique tant que le personnage ne parle ni ne lance de sort.
	ENC Charme-personne (charme) [mental]	vg	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible devient l'ami du PJ.
	DIV Compréhension des langages	vgm	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
	ENC Confusion mineure (coercition) [mental]	vg	simple	courte	1 round	1 créature	vol+RM	GdJ	Une créature est <i>confuse</i> pour 1 round.
	INV Convocation de monstres I (convocation)	vgf	1 round	courte	1 round / niv	1 créature	-	GdJ	Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
	TRA Corde animée	vg	simple	moyenne	1 round / niv	corde	-	GdJ	Une corde bouge sur ordre du PJ.
	ENC Cri du héraut (coercition) [mental, son]	vg	rapide	6 m	1 round	r=6m	vol+RM	CA	Les créatures jusqu'à 5 Dv dans les 6 m sont frappées de <i>lenteur</i> pour 1 round.
	ILL Déguisement (hallucination)	vg	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Modifie l'apparence du PJ.
	DIV Détection des passages secrets	vg	simple	18 m	1 min/niv +C	cône	-	GdJ	Révèle les passages secrets à 18m ou moins.
	DIV Discern bloodline	vgm	simple	courte	concentration	1 créat/rd	vol+RM	RoD	Connaissance de la race d'une créature par niveau.
	ABJ Dissimulation d'objet	vgm	simple	contact	8 heures	1 objet	vol+RM	GdJ	Dissimule un objet à la scrutation.
	TRA Effacement	vg	simple	courte	instant	2 pages	spé	GdJ	Efface un texte, même magique.
	ENC Enthousiasme (coercition) [mental, son]	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Les bonus conférés par l'aptitude <i>inspiration vaillante</i> du sujet augmentent de 1.
	TRA Feuille morte	v	rapide	courte	1 round / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	Ralentit la chute.
	ENC Fou rire de Tasha (coercition) [mental]	vgm	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible perd ses actions pendant 1 round/niv.
	NEC Frayeur [mental, terreur]	vg	simple	courte	1d4 round	1 créature	vol+RM	GdJ	Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
	ILL Friendly face (chimère)	vs	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	RoD	+5 en diplomatie et en renseignements.
	INV Graisse (création)	vgm	simple	courte	1 round / niv	car 3m	-	GdJ	Rend glissant un objet ou une zone (3m de côté).
	ENC Hypnose (coercition) [mental]	vg	1 round	courte	2d4 rounds	r=4,5m	vol+RM	GdJ	Fascine 2d4 DV de créatures.
	DIV Identification	vgm	1 heure	contact	instant	objet	-	GdJ	Révèle les propriétés d'un objet magique.
	ILL Image silencieuse (chimère)	vgf	simple	longue	concentration	illusion	vol	GdJ	Illusion visuelle mineure.
	ABJ Joyeux vacarme	g	simple	3 m	concentration	r=3m	-	CA	Le personnage annule <i>silence</i> dans une émanation de 3 m de rayon.
	DIV Locate city	v	1 round	15 km/niv	instant	r=15km/niv	-	RoD	Trouve la ville la plus proche.
	DIV Main de maître	vf	rapide	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CA	Le personnage sait manier une arme ou utiliser un bouclier pendant 1 min/niv.
	ILL Menace imaginaire (fantasme) [mental]	vg	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RM	CM	Le sujet pense qu'il est pris au dépourvu.
	TRA Mouvement accéléré	vgm	rapide	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CA	Le sujet utilise les compétences déplacement silencieux, équilibre ou escalade à sa vitesse normale sans malus.
	ABJ Regain d'assurance	vg	simple	courte	10 minutes	1 créat+1/4niv	-	GdJ	Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci.
	TRA Repli expéditif	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Augmente la vitesse de déplacement de 9m.
	TRA Repli expéditif rapide	v	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	La vitesse du sujet augmente de 9 m pendant 1 round.
	INV Repos bienfaisant (guérison)	vg	10 min	courte	24 heures	1 créat/niv	-	CA	Le sujet guérit deux fois plus vite que la normale.
	DIV Scholar's touch	vgmf	simple	personnelle	concentration	1 livre/round	-	RoD	Permet de lire à livre en le feuilletant.
	INV Serviteur invisible (création)	vgm	simple	courte	1 heure / niv	serviteur	-	GdJ	Force invisible obéissant au PJ.
	INV Soins légers (guérison)	vg	simple	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +5).
	ENC Sommeil (coercition) [mental]	vgm	1 round	moyenne	1 min / niv	r=3m	vol+RM	GdJ	Endort 2d4 DV de créatures.
	ILL Ventriloquie (chimère)	vf	simple	courte	1 min / niv	sons	vol	GdJ	Permet de parler à distance pendant 1 minute / niv.

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		<i>Sorts de Second niveau</i>								<i>nbr : ____ DD : ____</i>
	☐ TRA	Acier silencieux	vgm	simple	contact	1 heure / niv	1 armure / 3 niv	-	CA	L'armure n'inflige plus de malus en <i>Déplacement silencieux & Discrétion</i> .
	☐ ENC	Apaisement des émotions [mental]	vgd	simple	moyenne	conc–1rd/niv	r=6m	vol+RM	GdJ	Calmé des créatures.
	☐ TRA	Arme sonique [son]	v	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	vol+RM	CA	L'arme touchée inflige +1d6 points de dégâts de son à chaque coup.
	☐ EVO	Cacophonie [son]	vgd	simple	courte	instantanée	r=3m	vig+RM	GdJ	1d8 points de dommages de son, étourdissement possible.
	☐ NEC	Cécité/surdité	v	simple	moyenne	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	Rend la cible sourde ou aveugle.
	☐ INV	Convocation de monstres II (convocation)	vgf	1 round	courte	1 round / niv	r=9m	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire
	☐ DIV	Détection de pensées [mental]	vgf	simple	18 m	1 min / niv +C	cône	vol	GdJ	Permet "d'écouter" les pensées superficielles.
	☐ ILL	Détection faussée (hallucination)	vg	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol	GdJ	Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).
	☐ ENC	Discours captivant (charme) [langage, mental, son]	vg	1 round	moyenne	1 heure	créatures	vol+RM	GdJ	Captive à 30 (+3 / niveau) à la ronde.
	☐ DIV	Don des langues	vm	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol	GdJ	Permet de parler toutes les langues.
	☐ NEC	Effroi [mental, terreur]	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	1 créat/3 niv	-	GdJ	Panique les créatures ayant moins de 6 DV.
	☐ ILL	Flou (chimère)	v	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Chaque attaque a 20% de chances de rater la cible.
	☐ EVO	Fouet d'énergie [mental, son]	vgm	simple	contact	1 round / niv	1 fouet	spé	CP	Un fouet d'énergie magique tient les animaux à distance et peut les effrayer au prix d'une attaque de contact à distance.
	☐ EVO	Fracassement [son]	vgm	simple	courte	instant	r=1,5m	vol+RM	GdJ	Endommage objets ou créatures cristallines.
	☐ TRA	Grâce féline	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Dextérité pendant 1 min/niveau.
	☐ TRA	Harmonize	vs	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	RoS	Déclancher une musique de barde peut se faire par une action de mouvement.
	☐ ENC	Hébètement de monstre (coercition) [mental]	vgm	simple	moyenne	1 round	1 créature	vol+RM	GdJ	Une créature vivante de 6DV ou moins perd sa prochaine action.
	☐ ENC	Héroïsme (coercition) [mental]	vg	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.
	☐ ILL	Hypnolame (mirage)	v	rapide	personnelle	1 round / niv	personnel	spé	CA	Les attaques au corps à corps du lanceur hébètent son adversaire.
	☐ ENC	Hypnose des animaux (coercition) [mental, son]	vg	simple	courte	concentration	animaux	vol+RM	GdJ	Fascine 2d6 dés de vie d'animaux.
	☐ ILL	Image imparfaite (chimère)	vgf	simple	longue	conc+2 rd	illusion	vol	GdJ	Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons limités.
	☐ ILL	Image miroir (chimère)	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Crée des doubles illusoire
	☐ ENC	Immobilisation de personne (coercition) [mental]	vgf	simple	moyenne	1 round / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.
	☐ ABJ	Insignia of alarm	vsf	simple	longue	instant	insignes	-	RoD	Alerte les porteurs d'un insigne spécial.
	☐ ILL	Invisibilité (hallucination)	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Sujet invisible pendant 1 min/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque.
	☐ ILL	Invisibilité rapide (hallucination)	v	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Le personnage est invisible pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'il attaque.
	☐ TRA	Lame tourbillonnante	vgf	simple	18 m	instant	ligne 18m	-	CP	Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18m de long.
	☐ DIV	Localisation d'objet	vgf	simple	longue	1 min / niv	r=120m	-	GdJ	Indique la direction de l'objet cherché.
	☐ ILL	Lueurs hypnotiques (mirage) [mental]	vgm	simple	moyenne	conc+2 rd	r=3m	vol+RM	GdJ	Fascine (2d4+niveau) DV de créatures.
	☐ ENC	Messager animal (coercition) [mental]	vgm	simple	courte	1 jour / niv	1 animal TP	RM	GdJ	Envoie un très petit animal à un endroit donné.
	☐ TRA	Modification d'apparence	vg	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	Permet d'adopter la forme d'une créature.
	☐ INV	Nuée grouillante (convocation)	vgm	1 round	courte	conc+2 rd	nuée	-	GdJ	Convoque une nuée de chauve-souris, rats ou araignées.
	☐ INV	Poussière scintillante (création)	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	r=3m	vol	GdJ	Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
	☐ DIV	Précision tactique [mental]	vgm	simple	courte	1 round / niv	1 créat/niv	-	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.
	☐ ENC	Proud arrogance (charme)	vgm	simple	moyenne	1 min / niv	1 créat/niv	vol+RM	RoD	+4 aux jets de sauvegarde contre les charmes, la confusion et la peur.
	☐ TRA	Pyrotechnie	vgm	simple	longue	1d4+1 rd	feu	vol+RM	GdJ	Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.
	☐ ENC	Rage (coercition) [mental]	vg	simple	moyenne	conc+1 rd / niv	1 créat/3niv	RM	GdJ	Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de volonté, -2 à la CA.
	☐ INV	Ralentissement de poison (guérison)	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Neutralise le poison pendant 1 heure / niveau.
	☐ ENC	Refrain entêtant (coercition) [mental]	vg	simple	moyenne	1 min / niv	1 créature	vol+RM	CA	Le sujet subit un malus de –4 aux tests de compétence associées à l'Int et aux tests de <i>Concentration</i> et doit tester sa <i>Concentration</i> pour lancer un sort.
	☐ TRA	Ruse du renard	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Int pendant 1 minute / niveau.
	☐ ILL	Silence (hallucination)	vg	simple	longue	1 min / niv	rayon 6m	vol+RM	GdJ	Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
	☐ INV	Soins modérés (guérison)	vg	simple	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 2d8 pv au sujet, +1 / sujet (max +10).
	☐ TRA	Splendeur de l'aigle	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Charisme pendant 1 min/niveau.
	☐ ENC	Suggestion (coercition) [langage, mental]	vm	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
	☐ EVO	Ténèbres (obscurité)	vm	simple	contact	10 min / niv	objet	-	GdJ	Obscurité surmaternelle sur 6m de rayon.
	☐ ENC	Vague de tristesse [mal, mental]	gm	simple	courte	1 round / niv	cône	vol+RM	CD	Un cône inflige un malus de –3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.
	☐ TRA	Vent de murmures [air]	vg	simple	1,5 km/niv	1 heure / niv	r=3m	-	GdJ	Transmet un court message à 1,5km de distance/niveau.
	☐ TRA	Vol rapide	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Confère une vitesse de déplacement en vol de 18m pendant 1 round.

sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts de Troisième niveau</i>									<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐	EVO Abri de Léomund [force]	vgm	simple	6 m	2 heures / niv	r=6m	-	GdJ	Crée un abri pour 10 créatures.
☐	EVO Accord dissonant [son]	vg	simple	3 m	instant	r=3m	vig+RM	CA	Inflige 1d8/2 niveaux de dégâts de son dans un rayon de 3 m.
☐	TRA Allegro	vgm	simple	3 m	1 min / niv	r=3m	-	CA	Le personnage et ses alliés gagnent un bonus de +9 m en vitesse pendant 1 minute par niveau.
☐	EVO Alléluia [bien, son]	vg	1 round	moyenne	1 round / niv	sphère	vol+RM	CA	Ajoute +2 au niveau de lanceur de sorts de tous les lanceurs de sorts divins bons à portée.
☐	TRA Bagou	g	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Confère +30 aux tests de <i>Bluff</i> ; résiste aux divinations perçant les mensonges.
☐	ENC Charme-monstre (charme) [mental]	vg	simple	courte	1 jour / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Le monstre croit être l'allié du PJ.
☐	ENC Chorus harmonieux (coercition) [mental]	vgf	simple	courte	conc/ 1 rd/niv	1 créature	-	CA	Confère à un autre lanceur de sorts un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts et +2 au DD de sauvegarde tant que le personnage se concentre.
☐	DIV Clairaudience/claivoyance (scrutation)	vgf	10 min	longue	1 min / niv	capteur	-	GdJ	Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 min/niv.
☐	TRA Clignotement	vg	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round / niveau.
☐	DIV Communication avec les animaux	vg	1 round	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec les animaux.
☐	ENC Confusion (coercition) [mental]	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
☐	INV Convocation de monstres III (convocation)	vgf	1 round	courte	1 round / niv	r=9m	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire
☐	INV Coursier fantôme (création)	vg	10 min	0	1 heure / niv	1 créature	-	GdJ	Crée un cheval magique pour 1h/niveau.
☐	ABJ Délivrance des malédictions	vg	simple	courte	instant	4 créatures	vol+RM	GdJ	Libère des malédictions.
☐	ILL Déplacement (hallucination)	vm	simple	contact	1 round / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Chaque attaque à 50% de chances de rater la cible.
☐	ENC Désespoir foudroyant (coercition) [mental]	vgm	simple	9 m	1 min / niv	cône	vol+RM	GdJ	Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence.
☐	DIV Détection de l'invisibilité	vgm	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Révèle créatures et objets invisibles.
☐	ABJ Dissipation de la magie	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	Annule sorts et effets magiques.
☐	ENC Espoir (coercition) [mental]	vg	simple	moyenne	1 min / niv	1 créat/niv	-	GdJ	+2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux tests.
☐	TRA Etat gazeux	gm	simple	contact	2 min / niv	1 créature	-	GdJ	Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
☐	ENC Hymne de la discorde (coercition) [mal, mental]	vgm	simple	courte	conc+1rd/niv	r=6m	vol+RM	CA	Ceux dans un rayon de 6 m subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de <i>Concentration</i> et à la <i>Dextérité</i> et leur vitesse est réduite de 50%.
☐	ILL Image accomplie (chimère)	vgf	simple	longue	conc+3 rd	illusion	vol	GdJ	Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons, odeurs et température.
☐	INV Insignia of healing (guérison)	vgf	simple	longue	instant	insignes	-	RoD	Les porteurs d'un insigne spécial sont soignés d'1d8+1/niv points de dégâts.
☐	TRA Lenteur	vgm	simple	courte	1 round / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	1 cible / niveau n'a droit qu'à une action par round, -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes.
☐	DIV Lien verbal	vg	simple	contact	10 min / niv	lanceur+1 créat	-	CA	Le personnage et une autre créature peuvent se parler, quelle que soit la distance.
☐	EVO Lumière du jour [lumière]	vg	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Vive lumière sur 18m de rayon.
☐	TRA Manipulation des sons	vg	simple	courte	1 heure / niv	1créat/niv	vol+RM	GdJ	Altère les sons ou en crée de nouveaux.
☐	EVO Mélopie infernale [mal, son]	vg	1 round	moyenne	1 round / niv	sphère	vol+RM	CA	Ajoute +2 au niveau de lanceur de sorts de tous les lanceurs divins mauvais à portée.
☐	ENC Mission (coercition) [langage, mental]	v	1 round	courte	1 jour / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.
☐	TRA Page secrète	vgm	10 min	contact	permanent	page	-	GdJ	Modifie une page pour cacher son contenu.
☐	TRA Rapidité	vgm	simple	courte	1 round / niv	1 créat/niv	vig+RM	GdJ	Une créature / niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de réflexes.
☐	INV Sceau du serpent (création) [force]	vgm	10 min	contact	permanent	livre	réf	GdJ	Crée un symbole immobilisant le lecteur.
☐	DIV Scrutation (scrutation)	vgmf	1 heure	spé	1 min / niv	capteur	vol+RM	GdJ	Permet d'espionner le sujet à distance.
☐	INV Soins importants (guérison)	vg	simple	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 3d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +15).
☐	ENC Sommeil profond (coercition) [mental]	vgm	1 round	courte	1 min / niv	r=3m	vol+RM	GdJ	Endort 10 DV de créatures.
☐	ILL Sphère d'invisibilité (hallucination)	vgm	simple	contact	1 min / niv	r=3m	vol+RM	GdJ	Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.
☐	EVO Ténèbres profondes [obscurité]	vd	simple	contact	1 jour / niv	1 objet	-	GdJ	Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.
☐	NEC Terreur [mental, terreur]	vgm	simple	9 m	1 round / niv	cône	vol+RM	GdJ	Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.
☐	ILL Texte illusoire (fantasme) [mental]	vgm	1 min	contact	1 jour / niv	objet	vol+RM	GdJ	Seul le sujet parvient à le déchiffrer.
☐	ILL Winding alleys (fantasme) [mental]	vgm	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RM	RoD	Piège la cible dans un labyrinthe illusoire.

sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts de Quatrième niveau</i>									<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐	ABJ Annulation d'enchantement	vg	1 min	courte	instant	1 créat/niv	-	GdJ	Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
☐	ILL Arme spectrale (ombre)	vg	rapide	personnelle	1 round / niv	personnel	vol+RM	CA	Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.
☐	ENC Charm person, Mass (charme) [mental]	vg	simple	courte	1 heure / niv	r=4,5m	vol+RM	RoD	Comme <i>charme-personne</i> , mais affecte les personnes dans un rayon de 9 m.
☐	DIV Communication avec les plantes	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec les plantes et créatures végétales.
☐	INV Convocation de monstres IV (convocation)	vgf	1 round	courte	1 round / niv	r=9m	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire
☐	ILL Convocation d'ombres (ombre)	vg	simple	spéciale	spéciale	spéciale	vol+RM	GdJ	Reproduit les invocations de 3ème niveau ou moins ; 20% sont réelles.
☐	EVO Cri [son]	v	simple	9 m	instant	cône	vig+RM	GdJ	Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.
☐	ENC Cri de guerre (coercition) [mental, son]	vg	rapide	personnel	1 round / niv	personnel	spé	CA	Le personnage gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, +4 s'il charge pour 1 round par niveau. Tout adversaire auquel il inflige des dégâts doit réussir un test de sauvegarde pour ne pas être paniqué pendant 1 round.
☐	DIV Détection de la scrutation	vgm	simple	12 m	24 heures	r=12m	-	GdJ	Détecte l'espionnage magique.
☐	ENC Domination (coercition) [mental]	vg	1 round	courte	1 jour / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
☐	EVO Eclair résonant [son]	vg	simple	18 m	instant	ligne 18m	réf+RM	CP	De l'énergie de son inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max 10d4).
☐	TRA Harmize, greater	vs	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	RoS	Déclancher et se concentrer sur une musique de barde nécessite une action de mouvement.
☐	ENC Immobilisation de monstre (coercition) [mental]	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Immobilise n'importe quelle créature.
☐	ILL Invisibilité suprême (hallucination)	vg	simple	contact	1 round / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Comme <i>invisibilité</i> , mais continue quand le sujet attaque.
☐	ABJ Liberté de mouvement	vgmd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible bouge normalement malgré les entraves.
☐	DIV Localisation de créature	vgm	simple	longue	10 min / niv	r=120m	-	GdJ	Indique la direction d'une créature connue.
☐	ILL Lueur d'arc-en-ciel (mirage) [mental]	vgmf	simple	moyenne	conc+1rd/niv	r=6m	vol+RM	GdJ	Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.
☐	DIV Malchance	vgm	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RM	CP	La cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niv et conserve le moins bon résultat.
☐	ENC Modification de mémoire (compulsion) [mental]	vg	1 round	courte	permanent	1 créature	vol+RM	GdJ	Change 5 minutes de souvenirs de la cible.
☐	DIV Monnaie d'écoute (scrutation)	vgf	simple	contact	1 heure / niv	capteur	-	CA	Le personnage peut écouter à distance à l'aide d'une pièce magique.
☐	DIV Mythes et légendes	vgmf	spécial	personnelle	spéciale	personnel	-	GdJ	Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
☐	INV Neutralisation du poison (guérison)	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend le poison inoffensif.
☐	INV Porte dimensionnelle (téléportation)	v	simple	longue	instant	créatures	vol+RM	GdJ	Téléporte le PJ sur une courte distance.
☐	INV Refuge de Léomund (création)	vgmf	10 min	courte	2 heures / niv	structure	-	GdJ	Crée une solide maisonnette.
☐	ABJ Répulsif	vgd	simple	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	RM	GdJ	Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
☐	INV Soins intensifs (guérison)	vg	simple	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 4d8 points de vie au sujet, +1 / niveau (max +20).
☐	ILL Terrain hallucinatoire (hallucination)	vgm	10 min	longue	2 heures / niv	cube 9m	vol	GdJ	Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, ...).
☐	ILL Zone de silence (hallucination)	vg	1 round	personnelle	1 heure / niv	personnel	-	GdJ	Empêche les espions d'entendre des conversations.

sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts de Cinquième niveau</i>									<i>nbr : ____ DD : ____</i>
ENC	Brume mentale (coercition) [mental]	vg	simple	moyenne	30 min	r=6m	vol+RM	GdJ	Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de volonté.
ILL	Cauchemar (fantasme) (mal, mental)	vg	10 min	illimitée	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
ENC	Chant de disorde (coercition) [mental, son]	vg	simple	moyenne	1 round / niv	r=6 m	vol+RM	GdJ	Force les cibles à s'entretenir.
TRA	Clignotement supérieur	vg	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CD	Comme <i>clignotement</i> , mais plus sûr et davantage de contrôle.
TRA	Clignotement suprême	vg	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CP	Clignotement contrôlé conférant des défenses pendant 1 round/niveau.
ENC	Cloak of Hate [mental]	vgm	simple	courte	1 jour / niv	1 créature	vol+RM	HoH	Inflige un malus de -10 aux tests de diplomatie de la cible.
INV	Convocation de monstres V (convocation)	vgf	1 round	courte	1 round / niv	r=9m	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
ABJ	Dissipation suprême	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais jusqu'à +20.
ILL	Double illusoire (chimère, hallucination)	g	simple	courte	conc+3 rd	spé	-	GdJ	Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
ILL	Faux-semblants (hallucination)	vg	simple	courte	12 heures	1 créat/2 niv	vol+RM	GdJ	Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.
ENC	Héroïsme (coercition) [mental]	vg	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.
ILL	Image prédéterminée (chimère)	vgf	simple	longue	1 min / niv	illusion	vol	GdJ	Comme <i>image accomplie</i> , mais sans concentration.
TRA	Improvisation	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CA	Le personnage gagne une réserve de points de bonus égale au double de son niveau de lanceur de sorts et peut les utiliser pour améliorer ses jets d'attaque, ses tests de compétence et de caractéristique.
ILL	Leurre (hallucination)	vgm	simple	contact	1 heure / niv	r=12m	-	GdJ	Illusion abusant la scrutation magique.
INV	Loge cachée de Léomund (création)	vgf	10 min	courte	24 heures	structure	-	CP	Crée une solide demeure camouflée dans son environnement.
ILL	Magie des ombres (ombre)	vg	simple	spéciale	spéciale	spé	vol+RM	GdJ	Reproduit les évocations de 4ème niveau ou moins ; 20% sont réelles.
ILL	Mirage	vg	simple	longue	conc+1h/niv	cube 6m/niv	vol	GdJ	Comme <i>terrain hallucinatoire</i> , plus structures artificielles.
NEC	Plainte de la destinée [mental, son, terreur]	v	simple	9 m	instant+1 rd/niv	cône	vol+RM	CA	Inflige 1d4 points de dégâts par niveau dans un cône de 9m, les cibles sont paniquées ou secouées.
INV	Soins légers de groupe (guérison)	vg	simple	courte	instantanée	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau.
ILL	Songe (fantasme) [mental]	vg	1 min	illimitée	spéciale	1 créature	RM	GdJ	Envoie un message à un dormeur.
ENC	Suggestion de groupe (coercition) [langage, mental]	vm	simple	moyenne	1 heure / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>suggestion</i> , mais 1 cible/niveau.
ILL	Traversée des ombres (ombre)	vg	simple	contact	1 heure / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	Permet de voyager plus rapidement.

sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts de Sixième niveau</i>									<i>nbr : ____ DD : ____</i>
DIV	Analyse d'enchantement	vgf	simple	courte	1 round / niv	1 créature	-/vol	GdJ	Révèle les propriétés magiques.
TRA	Animation d'objets	vg	simple	moyenne	1 round / niv	1 objet / niv	-	GdJ	Les objets attaquent les adversaires du PJ.
TRA	Bestow curse, greater	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	RoD	Comme <i>malédiction</i> , mais les pénalités sont plus importantes.
EVO	Bouclier cacophonique [son]	vg	simple	3 m	1 min / niv	r=3m	vig+RM	CA	Un bouclier bloque les sons, inflige 1d6+1/ niveau points de dégâts de son et étourdit les créatures qui le traversent.
ENC	Charme-monstre de groupe (charme) [mental]	v	simple	courte	1 jour / niv	r=9m	vol+RM	GdJ	Comme <i>charme-personne</i> , mais sur 9m de rayon.
INV	City Stride (téléportation)	vgm	1 round	contact	instant	objets touchés	+	RoD	Permet la téléportation entre deux cités.
INV	Convocation de monstres VI (convocation)	vgf	1 round	courte	1 round / niv	r=9m	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
EVO	Cri suprême [son]	vgf	simple	18 m	instant	cône	vig+RM	GdJ	Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.
ENC	Danse irrésistible d'Otto (coercition) [mental]	v	simple	contact	1d4+1 rounds	1 créature	-	GdJ	Force le sujet à danser.
TRA	Elève doué	vg	1 round	contact	1 min / niv	1 créature	-	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.
ENC	Familial geas (coercition) [langage, mental]	v	10 min	courte	permanent	1 créature	spé	HoH	Oblige la cible à accomplir une tâche qui passe à ses descendants si elle meure.
INV	Festín des héros (création)	vgf	10 min	courte	1 h + 12 h	festín	-	GdJ	Nourriture pour 1 personne / niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
TRA	Grâce féline de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>grâce féline</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
ILL	Image permanente (chimère)	vgf	simple	longue	permanent	illusion	vol	GdJ	Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
ILL	Image programmée (chimère)	vgf	simple	longue	permanent	illusion	vol	GdJ	Comme <i>image accomplie</i> , mais déclenchée par condition.
TRA	Malédiction suprême	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	CD	Comme <i>malédiction</i> , mais malus plus importants.
NEC	Mauvais œil [mal]	vg	simple	courte	1 rd / 3niv	1 créat/rd	vig+RM	GdJ	Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
DIV	Orientation	vgf	3 rounds	pers/contact	10 min / niv	pers/1 créat	-	GdJ	Indique comment se rendre à l'endroit désiré.
ILL	Projection d'image (ombre)	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	1 sosie	vol	GdJ	Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.
ENC	Quête (coercition) [langage, mental]	v	10 min	courte	1 jour / niv	1 créature	-	GdJ	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
EVO	Résonance [son]	vgf	10 min	contact	1 round / niv	édifice	RM	GdJ	Inflige 2d10 points de dégâts par round aux constructions.
TRA	Ruse du renard de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>ruse du renard</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
DIV	Scrutation suprême (scrutation)	vg	simple	spé	1 heure / niv	capteur	vol+RM	GdJ	Comme <i>scrutation</i> , mais plus rapide et plus long.
INV	Soins modérés de groupe (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat/niv	-	GdJ	Rend 2d8+1/niv points de vie à de nombreuses créatures.
TRA	Splendeur de l'aigle de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>splendeur de l'aigle</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
DIV	Vision du passé	vgm	1 heure	personnelle	instant	r=18m	-	CA	Le personnage voit dans le passé.
ILL	Voile (hallucination)	vg	simple	longue	conc+1h/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	Change l'aspect d'un groupe de créatures.