



## POUVOIRS ET SORTS MINEURS

*Pouvoirs et sorts mineurs.*

### INSPIRATION BARDIQUE

Vous pouvez inspirer les autres en maniant les mots ou la musique.

Pour ce faire, utilisez **une action bonus** à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un **dé d'Inspiration bardique** (d6).

Une fois dans les 10 minutes suivantes, la créature peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à :

- un **jet de caractéristique**,
- un **jet d'attaque**
- ou un **jet de sauvegarde** qu'elle vient de faire.

La créature peut attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, mais elle doit se décider **avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec**.

Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre **modificateur de Charisme** (minimum 1). Vous regagnez vos dés d'Inspiration bardique après avoir terminé **un repos long**.

Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Le dé passe à un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10, et un d12 au niveau 15.



### ILLUSION MINEURE

**Sort Niveau 0** - illusion

**Temps d'incantation : 1 action**

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : S, M (un peu de laine de mouton que le sort consomme)

**Durée** : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

*Parfois une simple illusion suffit à distraire les esprits les plus simples*

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisirez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre d'arête. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un **jet d'Intelligence (Investigation)** contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

## MOQUERIE CRUELLE

Sort Niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir.

*A utiliser pour gourmander  
les paltoquets et les fifrelins !*

Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un **jet de sauvegarde de Sagesse** ou subir **1d4 dégâts psychiques** et avoir un **désavantage au prochain jet d'attaque** qu'elle fera avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

*Penser à noter quelques bons  
mots ci-dessous...*



## SORTILÈGES NIVEAU 1

*Sortilège nécessitant d'utiliser des emplacements de sorts, ou d'être lancé sous forme de rituel (lorsque c'est possible).*

### DETECTION DE LA MAGIE

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : **1 action** ou **Rituel**

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.



## FOU RIRE DE TASHA

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : **1 action**

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (de minuscules tartes que le sort consomme et une plume qui est agitée dans les airs)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, a l'impression que tout ce qu'elle perçoit est hilarant et lui provoque une intense crise de fou rire. La cible doit réussir **un jet de sauvegarde de Sagesse** sous peine de tomber à terre, et être **incapable d'agir** et de se relever pour toute la durée du sort. Une créature ayant une Intelligence de 4 ou moins ne peut pas être affectée par ce sort.

*Penser à demander à Ruf de préparer des tartes...*



À la fin de chacun de ses tours, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. La cible a un avantage à son jet de sauvegarde s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

## HEROÏSME

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est submergée par le courage.

*Un bon professeur pousse ses élèves à se dépasser*

Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre l'état effrayé et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme, et ce au début de chacun de ses tours.

Lorsque le sort prend fin, la cible perd tous les points de vie temporaires qu'il lui restait et qui lui avaient été conférés par ce sort.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.



## IDENTIFICATION

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 minute ou **Rituel**

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort.

*Lorsque l'on sait où chercher, la connaissance est toujours disponible*

Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert un lien pour être utilisé et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant.

Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.

Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

