

LE DEVIN

LE PREMIER DEVIN.

Un homme raconte à son fils.

Cela arriva un jour de Novembre ou la brume épaisse ne laissait apparaître que les branches nues des arbres meurtris par la vigueur du climat. Des malfrats, qui ne laissaient que désolation derrière eux, marchaient d'un pas pesant lorsqu'ils rencontrèrent un couple de vieillards. Sans respect pour leur âge, ces bandits les firent sagenouiller et pour plaisanter tranchèrent leur tête.

Le chef du groupe qui avait assisté au massacre applaudissait joyeusement, puis au bout de quelques temps intima l'ordre de conduire les corps à MANBOUK: Un village réputé pour son silence et sa froideur. Chose faite les bandits repartirent dans les montagnes obscures (symbole de désolation).

Pendant ce temps deux jeunes aventuriers revenaient au village natal de MANBOUK. Heureux à l'idée de retrouver leurs parents, le choc fut terrible lorsqu'ils virent les corps mutilés sur la place du village.

Naris, le plus jeune des deux frères, s'écroula aux pieds de ses parents tandis que Lutar impassible, questionnait les villageois, bien qu'il ait déjà une idée de leurs réponses. En effet pour lui seul les bandits de la montagne obscure pouvaient agir aussi lâchement.

Lutar senti alors la haine monter en lui, malheureusement il ne se sentait pas assez fort pour venger la mort de ses parents. Depuis son enfance, la vieille légende des Devins le fascinait, mais il n'avait jamais eu le courage d'en faire sa quête. Aujourd'hui, c'était chose faite et il comptait bien parvenir à son terme en la mémoire de ses parents.

Lutar rejoignit son frère, puis le conduisit chez un vieil ami Atland. Il lui annonça son départ, les raisons de celui-ci et lui promit que le meurtre de leurs parents ne restera pas impunis.

Lutar voyagea pendant huit longues années, collectant les indices et des pistes qui le ramenaient chaque fois à une petite grotte sans intérêt.

Mais ce jour là, une voie intérieure lui dit: "Le moment est enfin arrivé Lutar, traverse ce mur et trouve ce que tu cherches depuis si longtemps." Il resta immobile au centre de la grotte, lorsque sans qu'il ne puisse rien faire, il se sentit marcher vers la paroi. Lorsqu'il l'eut traversée, un éclair blanc se produisit et apparut un homme âgé supporté par un baton. Lutar commençait à raconter son histoire mais le vieil homme l'arrêta et lui dit: "Je sais tout."

Lutar resta silencieux et immobile tandis que l'homme pointait son baton sur lui. Le vieil homme dit: "Le baton ne t'a rien fait, tu es donc digne de devenir le premier devin." Il lui tendit un

grand livre doré, source des pouvoirs de Devin, et le mit en garde: "Ce livre est destiné à un homme juste et sage, si cela n'était pas respecté, tu mourrais en 3 ou 4 semaines, je crains que la mort de tes parents ait compromis ta sagesse, mais fait comme il te plaira."

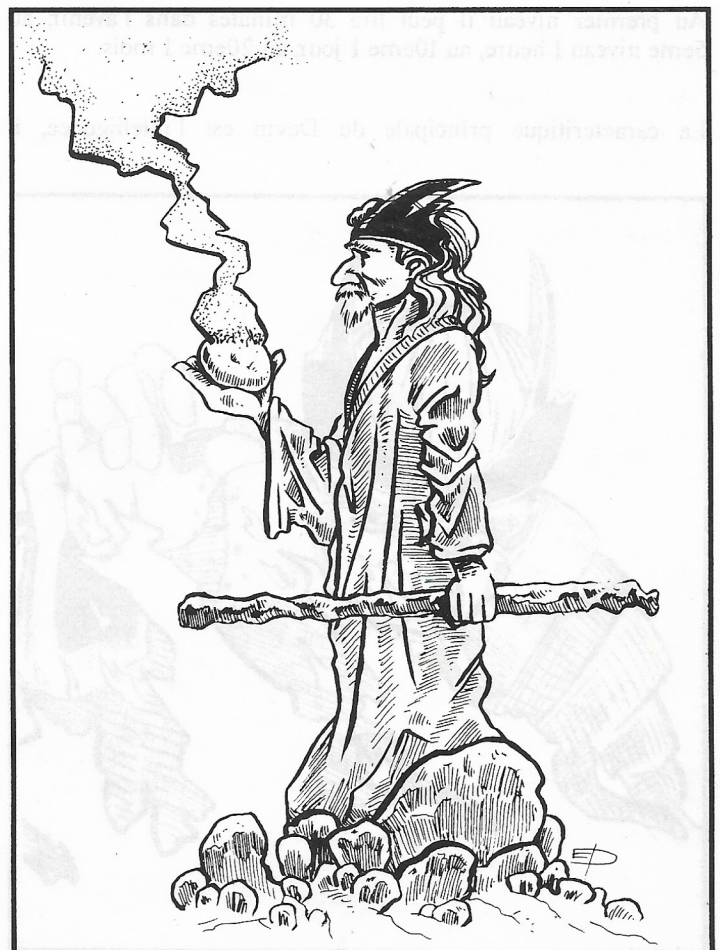
Sur ces mots, le vieillard disparu, laissant en présent à Lutar son baton magique. Le jeune homme sentit alors sa vitalité et sa soif de vengeance revenir en lui.

Il lui fallut 3 ans pour revenir à Manbouk. Naris attendant l'arrivée de son frère, accouru à sa rencontre; les retrouvailles furent des plus émouvantes et Naris sentit que son frère n'était plus le même.

Lutar raconta ces 11 années de voyage, les détails de son aventure dans la grotte et fini par annoncer à Naris qu'il avait ouvert le livre 3 semaines auparavant.

Lutar sachant sa fin proche, pointa le baton magique sur son frère et tout comme pour lui, rien ne se passa. Il fit promettre à son ami Atland de veiller sur Naris car celui-ci deviendrait sous peu Devin, telle était la volonté du baton.

Lutar mourut 4 jours plus tard et Naris décida de lui aussi devenir devin, mais en prenant garde que la sagesse demeure en lui.



Titre de noblesse	dés de vie	niveau	expérience
Initié	1d6	1	0-2250
Initié prétendant	2d6	2	2251-4500
Adeptes	3d6	3	4501-9000
Adeptes prétendants	4d6	4	9001-21500
Apprenti	5d6	5	21501-40000
Apprenti Devin	6d6	6	40001-65000
Lutar	7d6	7	65001-100000
Maître Primat	8d6	8	100001-150000
Maître Tutelaire	9d6	9	150001-290000
Devin	10+1	10	290001-430000
Maître Transcendant	10+3	11	430001-775000
Maître Devin	10+5	12	775001-1100000
Naris	+2:niv	13	+325000/niv

Un jour pourtant, sa sagesse fut ébranlée, les bandits de la montagne obscure étaient de retour. Naris s'abandonna à la vengeance, les malfrats le voyant arriver seul s'esclaffèrent mais leur joie fut de courte durée, ils moururent tous sur le champs, vaincus par leur propre cerveau.

Quand à Natis, il sentit la mort l'envahir, le pouvoir du livre pénétrait en lui. Soudain, le bâton se dressa et un éclair blanc en jaillit le frappant au plus profond de son âme. Inconscient, il fut recueilli par Atland. Il resta dans le coma 3 mois durant.

Une fois sur pied, Naris remercia le bâton et indirectement le vieil homme dont lui avait parlé son frère de lui avoir laissé la vie.

Conscient de son âge et de son pouvoir, Natis entreprit la construction d'une école de Devins qui de part sa sélection, n'en vue sortir qu'un à ce jour.

CLASSE DE PERSONNAGE: LE DEVIN

Le Devin grâce à son enseignement, pressent tout danger sur sa personne et peut lire dans les pensées des autres et dans l'avenir.

Au premier niveau il peut lire 30 minutes dans l'avenir, au 5ème niveau 1 heure, au 10ème 1 jour, au 20ème 1 mois.

La caractéristique principale du Devin est l'intelligence, il



connait un grand nombre de langues: 3 langues par points au dessus de 14 en intelligence. A 15 en INT le Devin gagne un sort supplémentaire de premier niveau.

Le Devin peut améliorer son intelligence comme le paladin son charisme. Les caractéristiques minimales du Devin sont 15 en sagesse, intelligence et dextérité.

Le Devin possède des sorts de magiciens de niveaux 1, 2 et 3 ainsi que des sorts de niveau 1 et 2 de clerc. Tous les sorts utilisés par le Devin sont récupérés à la manière des magiciens.

L'alignement du Devin ne peut être mauvais. Il ne supporte d'ailleurs pas les mauvais. Le Dieu unique des Devins est ODIN.

Le Devin ne peut se battre contre les mort-vivants et autres êtres démoniaques car ils n'ont pas d'âme. Les armes du Devin sont la masse et le bâton (1 arme au 1er niveau, 2 armes au 8ème niveau). Au 5ème niveau, le devin possède un bâton magique (ou avant selon le MJ). Au 10ème niveau ODIN offre au Devin une masse +3.

Le Devin peut porter au maximum une armure de cuir cloutée et un petit bouclier, mais il aura des chances de rater ses sorts, il vaut mieux donc qu'il ne porte pas d'armure. Un Devin biclasse peut porter une cote de maille.

% de réussite des sorts.

Type d'armure:

-cuir: 95% Niv 1&2, 90% Niv 3&4, 80% niv 5, 70% Niv6.

-cuir clouté: 85% Niv 1&2, 80% Niv 3&4, 70% Niv5, 60% Niv6.

-cotte de maille: 70% Niv 1&2, 60% Niv 3&4, 50% Niv 5, 40% Niv6.

Pour les jets de protection, voir ceux des magiciens et des clercs et prendre les meilleurs. A partir du 7ème niveau, le Devin est immunisé contre ESP et à partir du 9ème contre les sorts interrogatoires, quêtes, découverte alignement....

Pénalité de non maîtrise: -5

LE BATON MAGIQUE.

Ce bâton magique protège le Devin et ne peut être utilisé que par lui ou un autre Devin. Toute personne d'alignement mauvais qui touche le bâton perd 1D20 points de vie et doit faire un jet de protection sur paralysie.

Les personnages qui ont 3 dés de vie de plus que le Devin sont insensibles au bâton. Le bâton peut rendre neutre les mauvais sentiments du Devin.

1er au 3ème niveau de Devin.

Le bâton inflige au touché une décharge électrique qui fait perdre 1D4 points de vie, la créature attaquée à 50% de chance de s'évanouir sous le choc, à la seconde attaque la créature tombera inconsciente. Une immunité contre le sommeil (bonus +2) préserve de l'inconscience. Chaque attaque vaut 1 charge, le bâton contient 5 charges par niveau du Devin.

A partir du 4ème niveau de Devin. Le bâton paralyse pendant 1 round toute créature non immunisée contre paralysie (sauf jet de protection). Le bâton possède 2 charges au niveau 4, 3 au niveau 5, ..etc...

A partir du 10ème niveau de Devin.

Pourcentage de lire dans les pensées .

Niv	adv	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18
devin											
1		50	45	35	25	10	1				
2		55	50	40	30	15	2				
3		60	55	45	35	20	5				
4		65	60	50	40	25	10	1			
5		70	65	55	45	30	15	5			
6		75	70	60	50	35	20	10	1		
7		80	75	65	55	40	25	15	5		
8		85	80	70	60	45	30	20	10	2	
9		95	90	80	70	55	40	30	20	5	
10		100	95	85	75	60	45	35	25	10	1
11		110	100	90	80	65	50	40	30	15	5
12		120	110	95	85	70	55	45	35	20	10
13		130	120	100	90	75	60	50	40	25	15
14		140	130	110	95	80	65	55	45	30	20
15		150	140	120	110	85	70	60	40	35	30
16		160	150	130	110	90	80	65	45	40	35

BONUS de pourcentage de lire dans les pensées .

Devin	+4	Barbare	-2
Moine	+3	Assassin	-1
Invocateur	+3	Hourri	-1
Magicien	+2	Voleur	-1
Illusionniste	+2	Barde	0
Sorcier	+2	Archer	0
Maitre du temps	+2	Ranger	0
Clerc	+1	Guerrier	0
Paladin	+1	Druide	0
Cavalier	+1		

Le bâton protège son maître des attaques non magiques, il peut donc pendant ce temps lancer tranquillement ses sorts. Le bâton possède 5 charges au niveau 10, 6 au niveau 11, ...etc...

A partir du 15ème niveau de Devin.

Le bâton confère au Devin une protection magique permanente équivalent à une CA de 0-ID4.

Le bâton de Devin se recharge tout seul enfoui dans la terre en 5 heures, il ne lui en faut que 3 s'il est enterré sous un arbre.

SORTS DE NIVEAU 1:

MASQUE FASCIAL

Portée: touche Composantes: V, S
Durée: 1t+2/niv Temps d'incantation: 3 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Avec ce sort le Devin cache ses sentiments et seul un ESP peut faire apparaître sur son visage ces véritables pensées. Il a un bonus de +5 à ses jets de protection contre l'esprit pendant la durée du sort.

AMITIE

Portée: 3"+1"/niv Composantes: V, S, M
Durée: 1t+2/niv Temps d'incantation: 3 seg
Zone d'effet: 1 pers+1/5 niv Jet de protection: annule

Grâce à ce sort, le Devin, fait percevoir aux créatures présentes qu'il est leur ami et qu'il leur veut du bien.

PEUR

Portée: 1"+1"/niv Composantes: V, S, M
Durée: 3r+1/niv Temps d'incantation: 2 seg
Zone d'effet: 1pers+1/5 niv Jet de protection: annule

Ce sort permet au Devin de faire peur à ses adversaires et de les faire fuir.

HAINE

Portée: 1"/niv Composantes: V, S,
Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 3 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

La victime de ce sort éprouve subitement une haine démesurée contre une personne que le Devin aura choisie. Le combat sera obligatoire.

MOU (réversible)

Portée: touché Composantes: V, S, M
Durée: 1tour Temps d'incantation: 4 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

La victime perd son adresse (elle laisse tomber ses armes...etc.), sa dextérité est alors de 3. La composante de ce sort est quelque chose de très mou.

SOINS (réversible)

Portée: touché Composantes: V, S,
Durée: permanent Temps d'incantation: 1 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Le Devin en se concentrant active les cellules et redonne 1 point de vie par niveau.

DETECTION DE LA MAGIE : Cf Clerc.

PROTECTION CONTRE LE MAL : Cf Clerc 1er niveau.

NEXUS FROID

Portée: touché Composantes: V, S,
Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 1 round
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Le bénéficiaire du sort, est préservé du froid jusqu'à -18. En cas d'attaque magiques par le froid, ce sort donne -3 au jet de protection.

ILLUSION

Portée: 12" Composantes: V, S,
Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 4 seg
Zone d'effet: 2" de diamètre Jet de protection: annule

Ce sort permet de montrer à la victime son rêve le plus cher, la plongeant dans un rêve où elle s'endormira. Si INT13 jet de protection.

BOUCLIER ENERGETIQUE

Portée: Composantes: V, S, M
Durée: 5r+1/niv Temps d'incantation: 1 seg
Zone d'effet: spéciale Jet de protection: aucun

Quand ce sort est lancé une barrière énergétique se crée autour du Devin, elle protège totalement des projectiles magiques, donne -2 de CA sur les armes de lancer, de -4 sur toutes les autres attaques et un bonus de 1 aux jets de protection.

JALOUSIE

Portée: touché Composantes: V, S, M
Durée: spéciale Temps d'incantation: 1 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Le Devin entraîne chez une personne la jalousie, la haine et parfois le meurtre.

PROJECTILE ENERGETIQUE

Portée: 6"+1"/niv Composantes: V, S, M
Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 1 seg
Zone d'effet: 1" de diamètre Jet de protection: aucun
Ce sort crée un projectile causant 1D6+1/niv.

SORTS DE NIVEAU 2:

ESP : Cf magicien.

LEVITATION

Portée: 3"/niv Composantes: V, S, M
Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 2 seg
Zone d'effet: spéciale Jet de protection: annule

Avec ce sort le Devin peut contrôler toute masse corporelle. Il peut léviter 50 kg par niveau.

HYPNOSE

Portée: 4" Composantes: V, S
Durée: 1t/niv Temps d'incantation: 1 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: spécial

Toute créature ayant moins de 14 en intelligence est hypnotisée par le Devin et lui obéira, au delà la créature à droit à un jet de protection tout les trois rounds.

OUBLI

Portée: 3" Composantes: V, S
Durée: permanent Temps d'incantation: 2 seg
Zone d'effet: 1 à 5 pers Jet de protection: annule

Le Devin efface de la mémoire le round précédent, 1 à 5 créatures peuvent être

affectées: 1 créature jet à -2, 2 créatures jet à -

1, 3 créatures jet à 0, 4 et 5 créature jet à +2. Seul un sort de guérison peut redonner la mémoire.

FAIBLESSE ENERGETIQUE (réversible)

Portée: 1" + 1"/niv Composantes: V, S

Durée: 4r + 1r/niv Temps d'incantation: 2 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Avec ce sort, le Devin peut affaiblir un ennemi en réduisant sa force de 1 point tous les 3 niveaux.

PARALYSIE

Portée: 6" Composantes: V, S, M

Durée: 5r + 1r/niv Temps d'incantation: 5 seg

Zone d'effet: 1 à 3 pers Jet de protection: annule

Ce sort paralyse le système nerveux. Une personne paralysée fait son jet de protection avec un malus de 2, et si trois personnes sont paralysées le jet se fera avec un bonus de 2.

DETECTION DE L'INVISIBILITE : Cf magicien

DEMANGEAISON

Portée: touché Composantes: V, S, M

Durée: 1r + 1/niv Temps d'incantation: 5 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

La victime de ce sort se met à se gratter et ne s'arrête qu'à la fin du sort perdant 1D4 par round.

REPULSION

Portée: touché Composantes: V, S

Durée: 1t + 1/niv Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Le visage de la victime se déforme et le charisme et la beauté sont réduits de 3.

CHAUD/FROID

Portée: 3" + 1"/niv Composantes: V, S, M

Durée: instantané Temps d'incantation: 3 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

En agissant sur le cerveau le Devin fait augmenter ou baisser la température interne d'une créature qui perd alors 1D4 + 2/niv.

SORTS DE NIVEAU 3:

BOULE ENERGETIQUE

Portée: 12" + 1"/niv Composantes: V, S, M

Durée: spéciale Temps d'incantation: 3 seg

Zone d'effet: 2" de diamètre Jet de protection: 1/2

Une boule d'énergie pure est créée, celle-ci explose au contact d'une créature et lui inflige 1D6 de dégât par niveau d'expérience du Devin. De plus tous les objets portés par la victime devront faire un jet contre désintégration.

DISSIPATION DE LA MAGIE : Cf clerc

FOUDROIEMENT PSYCHIQUE

Portée: 3" + 1"/niv Composantes: V, S, M

Durée: permanent Temps d'incantation: 3 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: 1/2

Le Devin en pointant son doigt, dirige un rayon invisible causant 1D6 de dégâts par niveau, de plus le cerveau étant touché, la victime devra faire un jet contre traumatisme pour ne pas perdre 1 point en INT.

RECEPTION DES ONDES MENTALES

Portée: le Devin Composantes: V, S, M

Durée: 2 tours Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: le Devin Jet de protection: aucun

Avec ce sort le Devin est capable de capter l'énergie mentale des créatures qui l'entourent. Il peut ainsi, sans malus, combattre dans le noir et sentir un ennemi dans son dos.

RAPIDITE/RALENTISSEMENT : Cf magicien

SUGGESTION : Cf magicien

INVISIBILITE : Cf magicien

QUESTION

Portée: touché Composantes: V, S

Durée: spéciale Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

La victime de ce sort (vivante) doit répondre à 1 question par 3 niveaux du Devin.

ECRAN

Portée: le Devin Composantes: V, S, M

Durée: 1t + 1/niv Temps d'incantation: 5 seg

Zone d'effet: le Devin Jet de protection: aucun

Ce sort protège le Devin de la folie au cas où il rentrerait contre son gré en contact avec des démons ou des mort-vivants.

LOI

Portée: touché Composantes: V, S, M

Durée: 1r + 1/niv Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Ce sort permet au Devin de contrôler la volonté d'un adversaire. La composante de ce sort est le symbole de la loi.

GUERISON

Portée: touché Composantes: V, S

Durée: instantané Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Ce sort permet à la victime d'une maladie ou d'un empoisonnement de refaire un jet de protection avec un bonus de 4. Le bonus de 4 restera un acquit pour cette maladie ou ce poison.

SORTS DE NIVEAU 4:

CONTROLE SPIRITUEL DU CORPS

Portée: touché Composantes: S

Durée: 2 jours/niv Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Cf Psi

BOULIER PSYCHIQUE

Portée: le Devin Composantes: V, S, M

Durée: 2r + 1/niv Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

En lançant ce sort le Devin contrôle ses émanations psychiques et les canalise autour de lui formant un bouclier défensif et offensif. Le Devin recevra 50% des points que son adversaire tentera de lui infliger et en redonnera le double.

NEANT SPIRITUEL

Portée: 0 Composantes: V, S, M

Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: 1" de diamètre Jet de protection: aucun

Ce sort crée un vide autour du Devin, le protégeant des sorts de niveau 1-2-3.

TRANSFORMATION GAZEUSE (réversible)

Portée: 0 Composantes: V

Durée: spéciale Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Ce sort transforme une créature en gaz, elle ne pourrait attaquer ni être attaquée à part par la foudre, ce sort s'arrête lorsque la personne transformée le désire. L'inverse de ce sort permet de transformer une forme gazeuse en forme compacte.

TELEPATHIE

Portée: 6" + 1/niv Composantes: V, S, M

Durée: 1r + 1/niv Temps d'incantation: 3 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Cf Psi

EXTENSION

Portée: 0 Composantes: V

Durée: spéciale Temps d'incantation: 2 seg

Zone d'effet: spéciale Jet de protection: aucun

En lançant ce sort, le Devin peut prolonger la durée des sorts de niveau 1-2-3 de 50%.

XENOPHOBIE

Portée: 0 Composantes: V, S, M

Durée: spéciale Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: cône 10" de long Jet de protection: annule

Ce sort provoque une intense peur vis à vis du Devin, si elle est au premier niveau la créature affectée a 60% de chance de laisser tomber ce qu'elle a dans les mains, au second 55% etc., elle se bat dans de mauvaises conditions, les dégats sont divisés par 2.

MALADIE DE THROBEN

Portée: 1^{er}/niv Composantes: V, S, M

Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: spéciale Jet de protection: 1/2

Ce sort rend la créature maladroite, tombe en courant, fait tomber ce qu'elle a dans les mains... en cas de jet réussi, elle aurait 50% de chance de tomber ou de faire tomber ses armes.

VERITE (réversible)

Portée: 3^{er} Composantes: V, S, M

Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 7 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Lorsque le Devin utilise ce sort, il pénètre mentalement au plus profond de l'âme de la créature, il peut ainsi savoir si la vérité a été dite. De la poussière d'or est nécessaire à ce sort.

LANGUE : Cf clerc

ECRAN MENTAL

Portée: le Devin Composantes: V, S

Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: le Devin Jet de protection: aucun

Par ce sort, le devin est protégé des attaques psioniques et s'il fait 3+1/2niv sur 1D20 il renvoi l'attaque au lanceur.

ALTERATION (réversible)

Portée: touché Composantes: V, S, M

Durée: 2r/niv Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun (annule)

Le Devin fait affluer du sang dans les muscles du bénéficiaire qui par ce fait, acquier +2 au touché et +4 aux dégats. L'inverse entraine des malus de -2 et -4.

SORTS DE NIVEAU 5:

TRANSPORT

Portée: spéciale Composantes: V, S, M

Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 5 tour

Zone d'effet: spéciale Jet de protection: aucun

Le Devin entre en contact avec un dieu, le Devin peut alors lui poser une question tout les 10 niveaux. Si le dieu est dérangé pour rien il se fache.

PARALYSIE CEREBRALE

Portée: touché Composantes: V, S

Durée: 1r/3 niv Temps d'incantation: 1r

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Le cerveau de la victime est isolé des centres nerveux, elle a une INT à 3 et une sagesse à 3, elle ne peut plus donc réfléchir ni agir. Le jet de protection se fait à +2.

CECITE : Cf clerc

DANCE D'OTTO : Cf magicien (le jet de protection se fait à -4).

FOLIE DE LUTAR

Portée: 15^{er} Composantes: V, S

Durée: permanente Temps d'incantation: 8 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Ce sort n'affecte que les lanceurs de sorts, ses réactions deviennent celles d'un enfant attardé. Les jets se font à -4 pour les magiciens, -5 pour les illusionnistes, -1 pour les clercs et les druides et -2 pour les multiclassés.

RAFALE ENERGETIQUE

Portée: 1^{er}/niv Composantes: V, S, M

Durée: 1t/niv Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: spéciale Jet de protection: aucun

Ce sort crée un tourbillon qui ballait tout, le vent est à 30 km/h au 1er niveau, 35 au 2ème etc.

METEMPSYCOSE : Cf magicien

PORTE DE PHASE : Cf magicien

INVERSION DE LA GRAVITE : Cf magicien

POUVOIR DE DIMENSION

Portée: touché Composantes: V, S, M

Durée: permanent Temps d'incantation: 8 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Cf magicien. Le Devin peut emporter avec lui 8 personnes.

INTUITION

Portée: 1^{er}/niv Composantes: V, S, M

Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: aucun

Ce sort permet au Devin de connaître la nature exacte d'une personne ou d'un objet.

DISSIPATION DE LA MAGIE : Cf clerc

INVOCATION D'UN ELEMENTAL : Cf druide

TELEKINESIE : Cf magicien

EXTENTION II : Cf extention 1. action sur les sorts de 1 à 4.

SORTS DE NIVEAU 6:

MAG

Portée: le Devin Composantes: V

Durée: 3r+1/niv Temps d'incantation: 4 seg

Zone d'effet: le Devin Jet de protection: aucun

Résistance magique de 100% +1%/niv

THAUMATURGIE : cf psioniques

SIX (réversible)

Portée: Devin Composantes: S

Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: le Devin Jet de protection: aucun

Le devin crée 6 répliques de lui même, chacune d'elles a les pouvoirs du Devin durant 1 round puis disparaît. Les répliques ne peuvent être dissipées que par le sort inverse.

MAINTENANCE

Portée: le Devin Composantes: V, S

Durée: 1t+1r/niv Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: le Devin Jet de protection: aucun

Le Devin peut maintenir son corps en vie avec son esprit. Il ne perd pas de PV dans son coma et aucune attaque ne peut l'atteindre même magique.

NEANT SPIRITUEL MAJEUR

Cf néant spirituel. Action sur les sorts jusqu'au 4ème niveau.

MORT CORPORELLE (réversible)

Portée: 1^{er}/niv Composantes: V, S, M

Durée: instantané Temps d'incantation: 6 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: spécial

Le Devin arrête le coeur de son adversaire. Prendre les pourcentages de la table d'assassin.

EPEE DE NARIS

Portée: 3^{er} Composantes: V, S, M

Durée: 3r/niv Temps d'incantation: 3 seg

Zone d'effet: spéciale Jet de protection: aucun

Ce sort permet de créer magiquement une épée qui tourne autour du Devin, il peut se déplacer. Toute créature qui tentera de l'approcher subira 6D8+1/niv points de dégats. La vitesse de cette épée est la même que celle de la barrière de lames.

EXTENTION III

Cf extention. Sorts 1 à 3 100%, 4 et 5 50%.

MUR DE SALEM

Portée: 4^{er} Composantes: V, S, M

Durée: 1t+1/niv Temps d'incantation: 5 seg

Zone d'effet: 2m2/niv Jet de protection: aucun

Ce mur est invisible, indestructible à part par un sort de désintégration. La composante est une pincée de poudre de diamant.

LE DEVIN (DEUXIEME PARTIE).

EXTENSION POUR LE DRUIDE.

SORTS DE HAUT NIVEAU.

SORTS DE NIVEAU 7:

DOUBLE PROGRAMME

Portée: 1^{re}/niv Composantes: V, S, M
Durée: spéciale Temps d'incantation: 6 seg
Zone d'effet: 40m2+9/niv Jet de protection: spécial

Un double du devin est formé, il est utilisé comme gardien d'un lieu ou d'un objet, si quelqu'un cherche à entrer ou à voler l'objet, le Devin est prévenu et son double explose aveuglant le voleur x round. Le voleur doit faire un jet de protection contre paralysie s'il est raté, il restera paralysé 1t/niv, s'il est réussi toutes les actions se font à 50%.

ANIMATION D'OBJETS

Portée: 4^{re} Composantes: V, S, M
Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 6 seg
Zone d'effet: 54dm3/niv Jet de protection: aucun
Cf clerc

ILLUSION DE MORT

Portée: 2^{re}/niv Composantes: V, S
Durée: 1r/niv Temps d'incantation: 4 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Le Devin crée dans l'esprit de la victime l'illusion d'une créature invulnérable rassemblant toutes les peurs du monde, le jet de protection se fait sous intelligence avec 5D6, surprise complète +4, surprise +3, victime ayant déjà subit ce sort -1. La créature attaque comme un monstre à 11 dés de vie et si la victime la touche, elle meurt de terreur. La seule parade est de ne pas y croire.

ARMURE

Portée: 0 Composantes: V, S, M
Durée: 1t+1/niv Temps d'incantation: 1 seg
Zone d'effet: 0 Jet de protection: aucun
Ce sort donne au devin une CA de 0.

BOULE ENERGETIQUE II

Cf magicien et boule énergétique mais +1/niv.

INVOCATION DE MONSTRES V

Cf magicien

DUO-DIMENSION

Cf magicien

CORNE DE DEVIN

Portée: 4^{re}/niv Composantes: V, S, M
Durée: permanent Temps d'incantation: 4 seg
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: 1/2

Ce sort permet au Devin de canaliser toute son énergie dans sa main et en fait sortir un puissant rayon faisant comme dégats les points de vie du Devin. Le jet de protection se fait avec un malus de 4 et s'il est réussi la victime prend demis dégats.

SORTS DE NIVEAU 8:

PERMANENCE

cf magicien

Ce sort fonctionne seulement pour les sorts de Devin.

LE GOUFFRE D'HADES

Portée: Composantes: V, S, M
Durée: instantané Temps d'incantation: 1 segment
Zone d'effet: 10 créatures Jet de protection: spécial

Ce sort crée une brèche pour entrer dans l'enfer. Toutes les créatures en face du Devin seront entraînées. La seule chance d'y résister, est de faire le sort lumière pour s'opposer aux ténèbres.

ANTIPATHIE-SYMPATHIE.

cf magicien.

PROTECTION D'ESPRIT.

cf magicien.

LA MORT BLANCHE.

Portée: 3^{re}/niveau Composantes: V, S, M
Durée: permanent Temps d'incantation: 5 segments
Zone d'effet: 1 à 5 personnes Jet de protection: spécial
Ce sort est constitué de 4 attaques séparées chacune d'un round
La 1ère frappe la victime dans le ventre : JP ou mort.
La 2ème frappe la victime dans les jambes : JP contre pétrification.
La 3ème frappe dans la tête : JP à -4 ou mort.
La 4ème frappe dans le cœur : JP à -4 ou mort.

Toutes les attaques touchent obligatoirement. Si la créature meurt, elle est vidée de son sang et devient blanche.

VIEILLISSEMENT.

Portée: au toucher Composantes: V, S, M
Durée: permanent Temps d'incantation: 1 segment
Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: 1/2

SORTS DE NIVEAU 9:

DOIGT DE LA MORT

Portée: 1" + 4"/niv

Composantes: V

Durée:

Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: 2" de diamètre Jet de protection: aucun

Le sort stoppe le coeur de toute créature n'ayant pas plus de 10 dés de vie. Le devin peut attaquer tout un groupe à concurrence de 100 points de vie.

MUR PSI

Portée: 0

Composantes: V, S, M

Durée: 1t/niv

Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: sphère 2" de Jet de protection: aucun diamètre

Cette sphère protège des attaques psi, à la première attaque à 100% puis -2% à chaque attaque supplémentaires.

L'OMBRE DU DARD

Portée: 1" + 4"/niv

Composantes: V

Durée: permanent

Temps d'incantation: 1 seg

Zone d'effet: 1 personne Jet de protection: annule

Ce sort projete un dard qui paralyse le cerveau, ce qui provoque la mort, seul les personnages ayant au moins 10 dés de vie ont droit à un jet de protection.

LE PHILTRE GLACIAL

Portée: 1" + 5"/niv

Composantes: V, S, M

Durée: permanent

Temps d'incantation:

Zone d'effet: 1 personne

Jet de protection: spécial

BEAUME ENCHANTE

Portée: 3"/niv

Composantes: V

Durée: permanent

Temps d'incantation: 3 seg

Zone d'effet: 1 à 3 personnes Jet de protection: spécial

Ce sort crée un doux et attirant parfum, c'est en fait un violent poison, seul les devin connaissent cette odeur et en éviteront la source les autres iront sentir et périront en 1 round.

JETS DE FUFHOU

Portée:

Composantes: V, S

Durée: instantané

Temps d'incantation: 5 seg

Zone d'effet: spécial

Jet de protection: spécial

Quand il lance se sort, le devin fait jaillir de sa main 1D4 rayons jaunes, chaque rayon à sa caractéristique:

- 8pts de dégats/niv. Annulé par ténèbres.
- Ce rayon entraine la mort. Jet contre mort magique.
- 10pts de dégats/niv. annulé par lumière ou dissipation de la magie.
- téléporte dans un autre plan. Jet contre magie.

SORTS DE CLERC: DE MAGICIEN: DE DEVIN

NIVEAU DE SORT :	1	2	:	1	2	3	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
NIVEAU DU DEVIN :			:				:									
1	:		:				:	1								
2	:		:				:	2								
3	:	1	:				:	2	1							
4	:	2	:				:	3	2							
5	:	2		1	:	1	:	4	2	1						
6	:	2		2	:	2	:	4	2	2						
7	:	3		2	:	2		1	:	4	3	2	1			
8	:	3		3	:	2		1		1	:	4	3	3	2	
9	:	3		3	:	3		2		1	:	4	3	3	2	1
10	:	3		3	:	4		2		1	:	4	4	3	2	2
11	:	4		4	:	4		2		2	:	5	4	4	3	3
12	:	5		4	:	4		3		3	:	6	5	4	4	1
13	:	6		5	:	4		3		3	:	7	5	5	4	2
14	:	6		6	:	4		4		3	:	8	5	5	4	3
15	:	7		7	:	4		4		4	:	8	5	5	4	2
16	:	7		7	:	4		4		4	:	8	6	6	4	2
17	:	8		8	:	5		5		5	:	8	7	7	4	3
18	:	8		8	:	6		5		5	:	8	8	8	5	3
19	:	9		9	:	6		5		5	:	9	9	8	5	3
20	:	9		9	:	6		6		5	:	9	9	9	6	3
21	:	9		9	:	6		6		6	:	9	9	9	7	4