

Devin

Illustration par Aleksandra Wojtas



Aperçu du futur (EMP)

Un devin peut utiliser le chaos pour voir au-delà de toute autre vue humaine. Avec l'aide d'un focus (cartes, miroir, lancer d'os, n'importe quoi), le devin peut étendre son esprit jusqu'à une cible. Cette cible peut être une personne, un objet, un lieu, ou le devin lui-même. En effectuant un jet d'**Aperçu du futur**, il est capable de répondre à une question sur l'avenir. Le jet est effectué contre un SD à déterminer en fonction du niveau de "nuages" et de la distance jusqu'au futur concerné. Consultez le tableau "Aperçu du futur" pour quelques suggestions. Chaque question nécessite un jet différent et coûte 1 END. Les questions successives comptent comme un "sort" jusqu'au seuil de Vigueur. Pour chaque niveau d'**Aperçu du futur**, le devin gagne 1 point de Vigueur.

"Voici venir le Temps du Froid blanc et de la Lumière Blanche."

–Ithlinne Aegli aep Aevenien

Les devins sont des sources à moitié folles qui n'ont pas réussi à contrôler leurs pouvoirs innés, et qui ont été consumés par eux. Ils sont capables de manipuler le chaos dans une certaine mesure, mais rien de très puissant. La plupart deviennent ce qu'on appelle des oracles, et vivent en prédisant aux gens du commun leur avenir proche, et en exécutant des petits tours.

—Alzur

Compétence exclusive

Aperçu du futur

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Alchimie

Charisme

Duperie

Représentation

Psychologie

Persuasion

Résistance à la magie

Furtivité

Connaissance de la rue

Survie

5 équipements parmi

Journal avec cadenas

Os de bête x5

Bandoulière

Bougies x10

Dague

Jeu de gwynt

Miroir de poche

Symbole sacré

Sablier

Grande tente

Trésor de départ

50 couronnes x 2d6

Moyenne

350

Arbre de compétence de Devin

Aperçu du futur

Valeur	Coût
Jusqu'où ?	
Futur proche	2
Quelques semaines	4
Quelques mois	5
Années	10
Magnitude	
Banal	2
Important pour quelqu'un	4
Important pour plein de gens	6
Important pour des villes	8
Prophétie mondiale	10
Nuageux ?	
Pas du tout	2
Un peu	5
Beaucoup	10

Aperçu du futur (EMP)

Un devin peut utiliser le chaos pour voir au-delà de toute autre vue humaine. Avec l'aide d'un focus (cartes, miroir, lancer d'os, n'importe quoi), le devin peut étendre son esprit jusqu'à une cible. Cette cible peut être une personne, un objet, un lieu, ou le devin lui-même. En effectuant un jet d'**Aperçu du futur**, il est capable de répondre à une question sur l'avenir. Le jet est effectué contre un SD à déterminer en fonction du niveau de "nuages" et de la distance jusqu'au futur concerné. Consultez le tableau "Aperçu du futur" pour quelques suggestions. Chaque question nécessite un jet différent et coûte 1 END. Les questions successives comptent comme un "sort" jusqu'au seuil de Vigueur. Pour chaque niveau d'**Aperçu du futur**, le devin gagne 1 point de Vigueur.

L'Oracle	L'Arnaqueur	L'Hypnotiseur
Regard profond (EMP)	Astuces (EMP)	Hypnose (VOL)
Un devin est capable de regarder dans les yeux d'une personne et de lire un aperçu de ses pensées. Il peut effectuer un jet de Regard profond contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour comprendre les pensées de la cible. Cela coûte 1 END.	Un devin peut prendre une heure et effectuer un jet d' Astuces , dans le centre de la ville la plus proche. Le total de ce jet correspond à la somme d'argent amassée par le devin pendant qu'il se produit dans la rue. Un échec peut faire baisser le résultat, et une valeur négative signifie non seulement que vous ne parvenez pas à obtenir de l'argent, mais aussi que vous êtes harcelé par les habitants pour votre mauvaise performance, ce qui entraînera un malus de -2 en Charisme face à n'importe qui dans la ville pour le reste de la journée.	Un devin peut apprendre l'art de l'hypnose. En effectuant un jet d' Hypnose contre la Résistance à la magie de la cible, vous pouvez rendre la cible plus influençable. En cas de réussite, vous pouvez donner un ordre qui sera exécuté. Si l'ordre peut nuire à la cible ou à une personne qui lui est chère, ajoutez +10 à son jet.
Sixième sens (EMP)	Doigts entraînés (VOL)	Miroir de soi
Au combat, le devin peut avoir des visions rapides qui l'aident à prédire les mouvements de ses ennemis. En guise d'action, il peut effectuer un jet de Sixième sens contre l'INT x3 de la cible. En cas de succès, il gagne un bonus de +3 en attaque et en défense contre cette cible jusqu'à la fin du combat. L'utilisation de cette compétence coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous avez appris à canaliser le chaos à travers vos mains. Vous pouvez effectuer un jet de Doigts entraînés au lieu des jets de "travail manuel" (comme le crochetage d'une serrure par exemple). Chaque utilisation de cette compétence coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous pouvez maintenant hypnotiser une cible pour créer une copie illusoire de vous-même. Cette copie est intangible, mais impossible à distinguer de vous, et contrôlée par votre esprit. La contrôler ne nécessite pas d'action. Cette copie dure autant de tours que votre niveau de Miroir de soi .
Vision salvatrice (EMP)	Lévitiation (VOL)	Illusion
Une fois par session, un devin peut avoir une Vision salvatrice . Cela lui permet de revenir à un point dans le temps (voir le tableau ci-contre) ; tout ce qui s'est passé à partir de ce point n'est plus qu'une vision. Seul le devin sait ce qui s'est passé et dispose de toutes les connaissances pour modifier les événements (ou non).	Lévitiation vous permet de soulever et de manipuler un objet jusqu'à 5m de distance (jusqu'à 5 ENC pour 1 point d' Aperçu du futur), comme si vous le teniez dans vos mains. Chaque jet coûte 1 END. Chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit lâché coûte 1 autre point d'END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous pouvez créer une illusion pour une cible hypnotisée. Cette illusion est intangible, mais la cible peut l'entendre, la voir et la sentir. Vous pouvez contrôler l'illusion avec votre esprit, et cela ne nécessite pas d'action. L'illusion dure autant de tours que votre niveau d' Illusion .

Qu'est-ce qu'un futur nuageux ?

Lorsque l'issue d'un événement dépend de beaucoup d'autres, vous dites qu'il est nuageux, car de nombreux petits changements peuvent modifier ce qui va se passer, de manière presque imprévisible. Si vous voulez parler de destin, les futurs nuageux sont ceux qui dépendent de l'accomplissement du destin par de nombreuses personnes.

Predicting the Future

Le simple fait que quelqu'un voie ce qui va se passer dans le futur peut le changer. Ce que voit un devin est un avenir possible, où rien ne change dans les décisions qui y conduisent. Parfois, les gens modifient leurs décisions pour esquiver une conséquence prévue (ça peut être possible, à la discrétion du MJ). Ces changements peuvent être considérés comme des mensonges du devin, alors faites attention lorsque vous lisez l'avenir des gens.

Vision salvatrice

Temps	SD
Quelques minutes	15
Quelques heures	20
Une demi-journée	25
Une journée	30