



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LE DEVIN ILLUMINÉ



Image © Wizards of the Coast

# LE DEVIN ILLUMINÉ

## UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Divin, Complete Mage, Races of Destiny

## Introduction

Cette aide de jeu présente le devin illuminé (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème susceptible de faire un lanceur de sorts efficace au sein d'un groupe confrontés à des enquêtes ou des énigmes complexes. Pas vraiment taillé pour le combat, il peut aussi jouer le rôle de PNJ intervenant. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

## Combat

Le devin illuminé n'a absolument rien d'un guerrier efficace. Armé de sa seule arbalète, tout juste est-il capable d'asséner un bon coup à un ennemi au début du combat, mais il se retrouve vite pris au dépourvu. Ses sortilèges n'étant pas du domaine de la destruction, il essaie dès qu'il le peut d'avoir recours à des méthodes plus... subtiles.

## Bibliographie

**CD** : Codex Divin

**CM** : Complete Mage

**RoD** : Races of Destiny

## Description

*Les devins illuminés sont des individus notoirement peu sociables. Adeptes de cet art obscur qu'est la divination, leur nature les pousse à l'isolement et à la recherche de la perfection dans leur Art. Grâce à leurs sortilèges, ils sont capables d'en apprendre bien davantage que le ferait un groupe d'aventuriers à la pointe de l'épée, et se retrouvent par voie de fait soit très demandés soit dangereusement menacés. Dans les nations où la magie fait loi, ils occupent généralement des postes d'importance, tandis que dans celles où leurs semblables sont redoutés, ils agissent avec discrétion mais ne sont pas non plus loin des sphères du pouvoir. Particulièrement aptes à prévoir les pires situations, ils usent de leurs capacités pour s'assurer une position stable, mais parfois aussi pour de plus sombres ou de plus nobles objectifs. Face à une situation requérant davantage que leurs talents magiques, ils n'hésitent pas à engager des aventuriers ou à faire équipe en leur compagnie.*



# DEVIN ILLUMINÉ 1

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 1**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie** : 1d4+4 (8 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

**Attaque de base/lutte** : +0/-1

**Attaque** : arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20) ; ou dague (-1 corps à corps, 1d4-1/19-20)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20) ; ou dague (-1 corps à corps, 1d4-1/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphe de pouvoir (*naen*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évoocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +1, Vol +3 ; +2 contre les ombres, +1 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques** : For 8, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Art de la magie (4) +9, Concentration (4) +5, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +7, Connaissance (histoire) (2) +7, Connaissance (mystères) (4) +9, Connaissance (noblesse et royauté) (2) +7, Connaissance (plans) (2) +7, Déchiffrement (4) +9

**Dons** : Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>

**Langues** : Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement** : Villes importantes

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 1

**Équipement** : arbalète lourde, 20 carreaux, dague, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 20 po

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts mémorisés* (2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message* ; 1<sup>er</sup> – *Compréhension des langages*, *coup au but*, *identification*, *sommeil*.

**Familier**. Bernard, crapaud.



## DEVIN ILLUMINÉ 2

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 2**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie :** 2d4+5 (11 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

**Attaque de base/lutte :** +1/+0

**Attaque :** arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+1 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance :** arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+1 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon*, *naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +1, Vol +4 ; +2 contre les ombres, +2 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques :** For 8, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Art de la magie (5) +13, Concentration (5) +8, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +8, Connaissance (histoire) (2) +8, Connaissance (mystères) (5) +11, Connaissance (noblesse et royauté) (2) +8, Connaissance (plans) (4) +10, Déchiffrement (5) +11, Détection +3, Perception auditive +3, Premiers secours +3, Psychologie +3, Survie +3

**Dons :** Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>

**Langues :** Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement :** Villes importantes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de charme-personne* (10 charges), *baguette de convocation de monstres I* (10 charges), 20 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts mémorisés* (3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Armure du mage*, *compréhension des langages*, *coup au but*, *identification*, *sommeil*.

**Familier.** Bernard, crapaud.



## DEVIN ILLUMINÉ 3

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 3**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie** : 3d4+6 (15 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

**Attaque de base/lutte** : +1/+0

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+1 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+1 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon, naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +3, Vol +5 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques** : For 8, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Art de la magie (6) +15, Concentration (6) +10, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +9, Connaissance (histoire) (2) +9, Connaissance (mystères) (6) +13, Connaissance (noblesse et royauté) (3) +10, Connaissance (plans) (5) +12, Déciffrage (6) +13, Détection +4, Perception auditive +4, Premiers secours +4, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons** : Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>

**Langues** : Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement** : Villes importantes

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *cape de résistance +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de charme-personne* (20 charges), 2 *parchemins de convocation de monstres II*, 110 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts mémorisés* (3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Armure du mage*, *compréhension des langages*, *coup au but*, *identification*, *sommeil* ; 2<sup>e</sup> – *Détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *flèche acide de Melf*, *localisation d'objet*.

**Familier**. Bernard, crapaud.



## DEVIN ILLUMINÉ 4

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 4**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie** : 4d4+11 (22 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte** : +2/+1

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+2 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+2 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon*, *naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +4, Vol +6 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques** : For 8, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 12, Cha 9

**Compétences** : Art de la magie (7) +16, Concentration (7) +12, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +9, Connaissance (histoire) (2) +9, Connaissance (mystères) (7) +14, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +12, Connaissance (plans) (5) +12, Déchifffrage (7) +14, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours +4, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons** : Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>

**Langues** : Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement** : Villes importantes

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 4

**Equipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *cape de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *perle de thaumaturgie I*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de charme-personne* (30 charges), 2 *parchemins de convocation de monstres II*, 90 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts mémorisés* (3+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Armure du mage*, *bouclier*, *compréhension des langages*, *coup au but*, *identification* ; 2<sup>e</sup> – *Détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *flèche acide de Melf*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence*.

**Familier**. Bernard, crapaud.

## DEVIN ILLUMINÉ 5

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 5**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie** : 5d4+13 (27 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte** : +2/+1

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+2 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+2 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon*, *naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +4, Vol +6 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques** : For 8, Dex 14, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 9

**Compétences** : Art de la magie (8) +18, Concentration (8) +13, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +10, Connaissance (histoire) (2) +10, Connaissance (mystères) (8) +16, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +13, Connaissance (plans) (5) +13, Connaissance (religion) (2) +10, Déciffrage (8) +16, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours +4, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons** : Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Extension de durée, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>

**Langues** : Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement** : Villes importantes

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 5

**Equipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *gilet de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *perle de thaumaturgie I*, *bandeau d'Intelligence +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de projectiles magiques* (niveau 5, 20 charges), *baguette de charme-personne* (20 charges), *parchemin de convocation de monstres III*, 40 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts mémorisés* (3+3/4+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier*, *détection des passages secrets*, *coup au but* (x2), *identification*, *rayon affaiblissant* ; 2<sup>e</sup> – *Armure de mage* (durée étendue), *détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence* ; 3<sup>e</sup> – *Clairaudience/clairvoyance*, *don des langues*, *rayon d'épuisement*, *vision magique*.

**Familier**. Bernard, crapaud.



## DEVIN ILLUMINÉ 6

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 6**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie :** 6d4+15 (31 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 14 (+3 Dex, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +3/+2

**Attaque :** arbalète lourde de maître (+7 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+3 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance :** arbalète lourde de maître (+7 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+3 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon, naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +5, Vol +7 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques :** For 8, Dex 16, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 9

**Compétences :** Art de la magie (8) +18, Concentration (8) +13, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +10, Connaissance (histoire) (2) +10, Connaissance (mystères) (8) +16, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +13, Connaissance (plans) (5) +13, Connaissance (religion) (8) +19, Déchiffrement (8) +16, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours +4, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons :** Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Extension de durée, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>, Talent (Connaissance (religion))

**Langues :** Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement :** Villes importantes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *gilet de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *perle de thaumaturgie I*, *bandeau d'Intelligence +2*, *bracelets de Dextérité +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de projectiles magiques* (niveau 5, 20 charges), *baguette de charme-personne* (20 charges), *parchemin de convocation de monstres III*, 40 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts mémorisés* (3+3/4+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier*, *détection des passages secrets*, *coup au but* (x2), *identification*, *rayon affaiblissant* ; 2<sup>e</sup> – *Armure de mage* (durée étendue), *détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence* (x2) ; 3<sup>e</sup> – *Clairaudience/clairvoyance*, *don des langues*, *rayon d'épuisement* (x2), *vision magique*.

**Familier.** Bernard, crapaud.



## DEVIN ILLUMINÉ 7

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 6 / Oracle divin<sup>CD</sup> 1**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie** : 6d4+1d6+17 (37 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 14 (+3 Dex, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte** : +3/+2

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+7 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+3 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+7 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+3 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon*, *naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>, bonus de scrutation, domaine des Oracles

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +5, Vol +9 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques** : For 8, Dex 16, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 9

**Compétences** : Art de la magie (10) +20, Concentration (10) +15, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +10, Connaissance (histoire) (2) +10, Connaissance (mystères) (10) +18, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +13, Connaissance (plans) (5) +13, Connaissance (religion) (8) +19, Déciffrage (8) +16, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours +4, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons** : Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Extension de durée, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>, Talent (Connaissance (religion))

**Langues** : Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement** : Villes importantes

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 7

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *gilet de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *perle de thaumaturgie I*, *bandeau d'Intelligence +2*, *bracelets de Dextérité +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de projectiles magiques* (niveau 7), *baguette de convocation de monstres II*, *parchemin de convocation de monstres III*, 40 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 7 (+2 pour les divinations). *Sorts mémorisés* (3+3/5+3/3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les divinations (scrutation)). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier*, *détection des passages secrets*, *coup au but* (x2), *identification*, *rayon affaiblissant* (x2) ; 2<sup>e</sup> – *Armure de mage* (durée étendue), *augure*, *détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence* ; 3<sup>e</sup> – *Clairaudience/clairvoyance*, *divination*, *don des langues*, *rayon d'épuisement*, *vision magique* ; 4<sup>e</sup> – *Localisation de créature*, *métamorphose*, *œil du mage*, *scrutation*.

**Familier**. Bernard, crapaud.

## DEVIN ILLUMINÉ 8

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 6 / Oracle divin<sup>CD</sup> 2**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie :** 6d4+2d6+11 (34 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +1 parade, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +4/+3

**Attaque :** arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance :** arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon, naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>, bonus de scrutation, domaine des Oracles, prescience, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +10 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques :** For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Art de la magie (11) +22, Concentration (11) +15, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +11, Connaissance (histoire) (2) +11, Connaissance (mystères) (11) +20, Connaissance (nature) (1) +10, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +14, Connaissance (plans) (5) +14, Connaissance (religion) (8) +20, Déchiffrement (11) +20, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours +4, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons :** Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Extension de durée, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>, Talent (Connaissance (religion))

**Langues :** Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement :** Villes importantes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *gilet de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *amulette d'armure naturelle +2*, *perle de thaumaturgie I*, *bandeau d'Intelligence +2*, *bracelets de Dextérité +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de projectiles magiques* (niveau 7), *baguette de convocation de monstres II*, *parchemin de convocation de monstres III*, 40 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 8 (+2 pour les divinations). *Sorts mémorisés* (3+3/5+3/4+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les divinations (scrutation)). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier*, *détection des passages secrets*, *coup au but* (x2), *identification*, *rayon affaiblissant* (x2) ; 2<sup>e</sup> – *Armure de mage* (durée étendue), *augure*, *détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence*, *toile d'araignée* ; 3<sup>e</sup> – *Clairaudience/clairvoyance*, *divination*, *don des langues*, *rapidité*, *rayon d'épuisement*, *vision magique* ; 4<sup>e</sup> – *Localisation de créature*, *métamorphose*, *œil du mage*, *scrutation*, *tentacules noirs d'Evard*.

**Familier.** Bernard, crapaud.

## DEVIN ILLUMINÉ 9

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 6 / Oracle divin<sup>CD</sup> 3**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie** : 6d4+3d6+12 (39 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 16 (+3 Dex, +1 parade, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +4/+3

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon, naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>, bonus de scrutation, domaine des Oracles, prescience, sens des pièges (+1), amélioration des divinations

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +4, Vol +10 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques** : For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Art de la magie (12) +23, Concentration (12) +16, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +11, Connaissance (histoire) (2) +11, Connaissance (mystères) (12) +21, Connaissance (nature) (2) +11, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +14, Connaissance (plans) (5) +14, Connaissance (religion) (8) +20, Déciffrage (12) +21, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours (3) +9, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons** : Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Extension de durée, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>, Sensibilité magique<sup>CM</sup>, Talent (Connaissance (religion))

**Langues** : Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement** : Villes importantes

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *gilet de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +2, *perle de thaumaturgie I*, *bandeau d'Intelligence* +2, *bracelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de projectiles magiques* (niveau 9), *baguette de convocation de monstres III*, 90 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 9 (+3 pour les divinations). *Sorts mémorisés* (3+3/5+3/5+3/3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les divinations (scrutation)). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier*, *détection des passages secrets*, *coup au but* (x2), *identification*, *rayon affaiblissant* (x2) ; 2<sup>e</sup> – *Armure de mage* (durée étendue), *augure*, *détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *flèche acide de Melf*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence*, *toile d'araignée* ; 3<sup>e</sup> – *Clairaudience/clairvoyance*, *divination*, *don des langues*, *rapidité*, *rayon d'épuisement*, *vision magique* ; 4<sup>e</sup> – *Localisation de créature*, *métamorphose*, *œil du mage*, *scrutation*, *tentacules noirs d'Evard* ; 5<sup>e</sup> – *Communion*, *contact avec les plans*, *lien télépathique de Rary*, *télékinésie*.

**Familier**. Bernard, crapaud.



## DEVIN ILLUMINÉ 10

**Illumian<sup>RoD</sup> Devin 6 / Oracle divin<sup>CD</sup> 4**

**Humanoïde (illumian) de taille M**

**Dés de vie :** 6d4+4d6+13 (43 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +1 parade, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +5/+4

**Attaque :** arbalète lourde de maître (+9 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou *sceptre du python* (+5 corps à corps, 1d6)

**Attaque à outrance :** arbalète lourde de maître (+9 distance, 1d10/19-20) ; ou dague en argent de maître (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou *sceptre du python* (+5 corps à corps, 1d6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des illumians, glyphe lumineux, résonance glyphique, glyphes de pouvoir (*hoon*, *naen*), verbe illumian (*naenhoon*), dernier mot, lettré, appel de familier, spécialisation (divination), écoles interdites (évocation, illusion), spécialisation supérieure<sup>CM</sup>, bonus de scrutation, domaine des Oracles, prescience, sens des pièges (+1), amélioration des divinations, esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +4, Vol +11 ; +2 contre les ombres, +3 contre les illusions et effets de langage

**Caractéristiques :** For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Art de la magie (13) +24, Concentration (13) +17, Connaissance (architecture et ingénierie) (2) +11, Connaissance (histoire) (2) +11, Connaissance (mystères) (13) +22, Connaissance (nature) (2) +11, Connaissance (noblesse et royauté) (5) +14, Connaissance (plans) (5) +14, Connaissance (religion) (8) +20, Déchiffrement (13) +22, Détection +4, Diplomatie +1, Perception auditive +4, Premiers secours (6) +12, Psychologie +4, Survie +4 (+2 sur d'autres plans)

**Dons :** Divination instinctive<sup>CM</sup>, Ecriture de parchemins, Extension de durée, Glyphe amélioré (*naen*)<sup>RoD</sup>, Glyphes de pouvoir supérieurs<sup>RoD</sup>, Sensibilité magique<sup>CM</sup>, Talent (Connaissance (religion))

**Langues :** Commun, Illumian, Céleste, Infernal, Abyssal, Draconique

**Environnement :** Villes importantes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** arbalète lourde de maître, 20 carreaux, dague en argent de maître, *sceptre du python*, *gilet de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *amulette d'armure naturelle +2*, *perle de thaumaturgie I*, *bandeau d'Intelligence +2*, *bracelets de Dextérité +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, grimoire en peau de dragon et à feuilles de vélin, sacoche à composantes, *baguette de projectiles magiques* (niveau 9), *baguette de convocation de monstres III*, 100 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 10 (+3 pour les divinations). *Sorts mémorisés* (3+3/5+3/5+3/3+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les divinations (scrutation)). 0 – *Détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier*, *détection des passages secrets*, *coup au but* (x2), *identification*, *rayon affaiblissant* (x2) ; 2<sup>e</sup> – *Armure de mage* (durée étendue), *augure*, *détection de l'invisibilité*, *détection des pensées*, *flèche acide de Melf*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence*, *toile d'araignée* ; 3<sup>e</sup> – *Clairaudience/clairvoyance*, *divination*, *don des langues*, *rapidité*, *rayon d'épuisement*, *vision magique* ; 4<sup>e</sup> – *Localisation de créature*, *métamorphose*, *œil du mage*, *scrutation*, *tentacules noirs d'Evard*, *terreur* ; 5<sup>e</sup> – *Communion*, *contact avec les plans*, *domination*, *lien télépathique de Rary*, *télékinésie*.

**Familier.** Bernard, crapaud.