

DIEU DES VOYAGES

✱ **BOND FULGURANT.** Ton aventurier effectue un bond en longueur égal à sa vitesse ou un bond en hauteur égal à la moitié de celle-ci.

✱ **PAS AÉRIEN.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier se déplace normalement quelle que soit l'état des sols (neige, boue, sable) et même au-dessus d'une surface liquide tant qu'il finit son mouvement sur un sol ferme.

✱ **REFUGE BÉNI.** Ton aventurier connaît la direction, le chemin et l'emplacement du sanctuaire ou de l'église la plus proche dédiée à une divinité bienveillante de l'humanité.

✱ **VOYAGE GRACIEUX.** Ton aventurier augmente légèrement, jusqu'au prochain repos, la vitesse de voyage d'un groupe qui se déplace à pied, avec des montures ou des chariots – il s'agit moins de se déplacer plus rapidement que de ne pas ralentir à cause de la fatigue, de s'arrêter moins souvent, de ne pas casser de matériel ou de se faire mal bêtement sur un rocher ou dans un trou, et ainsi de suite.

DÉESSE DES BATAILLES

✦ **APPEL DE L'ARME.** Ton aventurier invoque en main une arme de son choix, de corps à corps ou à distance.

✦ **BRAS SÉCULIER.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d4 à tous ses dégâts avec des armes.

✦ **HÂTE DIVINE.** Ton aventurier ajoute 1d8 à son initiative et à celle de ses camarades en vue.

✦ **SECOURS CÉLESTE.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie de 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour.

DIEU DU SAVOIR

✱ **ATTENTION DE TOUS LES INSTANTS.** Ton aventurier et ses alliés ne peuvent pas être surpris d'ici le prochain répit.

✱ **CONSULTATION DIVINE.** Ton aventurier pose une question de culture générale et de connaissance au dieu du savoir qui lui répond par oui ou non, le plus souvent, ou parfois par une longue péréraison érudite.

✱ **MÉMOIRE INFALLIBLE.** Ton aventurier mémorise une conversation ou une lecture et peut la restituer sans erreur.

✱ **VOLONTÉ DE FER.** Ton aventurier résiste, jusqu'au prochain repos, à tous les moyens de pression ou les subterfuges visant à lui faire révéler une information précise qu'il désire conserver.

DÉESSE DE LA VIE

✦ **ASCENDANCE BESTIALE.** Ton aventurier donne un ordre simple à un animal naturel, généralement sous la forme d'un verbe impératif.

✦ **GUÉRISON DIVINE.** Ton aventurier rend 1d8 +niveau points de vie à un allié en vue et le sort éventuellement de l'inconscience.

✦ **INSPIRATION AMICALE.** Ton aventurier inspire confiance et modifie positivement l'attitude d'un interlocuteur.

✦ **INTERVENTION INESPÉRÉE.** Ton aventurier permet à un camarade de relancer un jet de sauvegarde avec avantage, si le danger peut le tuer ou le mettre hors d'état d'agir.

DÉESSE DE LA MORT

✱ **DOUX REPOS.** Ton aventurier bénit une personne décédée pour empêcher la déesse de la nuit de la transformer en mort-vivant.

✱ **PAIX DE L'ÂME.** Ton aventurier calme une personne en crise psychologique – agonie, peur, désespoir, angoisse, folie et ainsi de suite.

✱ **ORDRE NATUREL.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d8 à tous les dégâts qu'il inflige à des morts-vivants.

✱ **TEMPS MORT.** Ton aventurier interrompt le temps, une fraction de seconde, et en profite pour discuter d'une stratégie avec ses camarades en vue, par télépathie – chacun peut parler une fois et le temps s'écoule de nouveau.

DIEU DE LA CHANCE

✦ **APPEL DU PRÉCIEUX.** Ton aventurier localise le dépôt d'objets précieux le plus important jusqu'à une centaine de pas par niveau. Il en connaît la direction, mais pas la localisation exacte, et doit suivre ses intuitions.

✦ **CARTE MENTALE.** Ton aventurier connaît instinctivement le plan d'un village ou celui d'un large quartier de cité.

✦ **COÏNCIDENCE BIENHEUREUSE.** Ton aventurier réussit automatiquement un jet de chance.

✦ **PROBITÉ SALUTAIRE.** Ton aventurier s'assure de l'honnêteté et du bien-fondé d'une transaction commerciale à laquelle il est intéressé.

DÉESSE DE LA MAGIE

✦ **BOUCLIER OCCULTE.** Ton aventurier permet à un camarade de relancer un jet de sauvegarde contre la magie avec un avantage.

✦ **IDENTIFICATION.** Ton aventurier obtient des informations sur un effet magique ou un artefact mystérieux qu'il examine, peut-être sous la forme de mots-clefs ou d'énigmes.

✦ **RÉSISTANCE MAGIQUE.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie d'une résistance magique (15+ sur 1d20).

✦ **VISION CÉLESTE.** Ton aventurier lance le sort Lecture d'aura.

DÉEESSE DU SAUVAGE

✦ **COMMUNION.** Jusqu'au prochain repos, ton aventurier ignore les effets des conditions météorologiques (températures, péripéties, vent, etc.)

✦ **IMMUNITÉ SAUVAGE.** Ton aventurier ignore les effets d'un poison ou d'un venin.

✦ **LANGAGE DES BÊTES.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier communique avec les animaux.

✦ **SILENCE FAROUCHE.** Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ne fait aucun bruit quand il se déplace.