

DUNGEONS & DRAGONS[®]

DIEUX DES TERRES BALAFREES

Un guide pour les dieux de D&D 4 dans



Haazeven

Table des matières

Talents divins

Talents existants

Nouveaux talents divins

Domaines

Dieux et domaines

Domaine du Feu

Domaine du Voyage

Elu des dieux

Pouvoirs existants

Nouveaux pouvoirs d'élus

TALENTS DIVINS

Talents existants

Manuel des Joueurs

| Talent | Dieu |
|----------------------------------|-----------|
| Aplomb d'Ioun | Hedrad |
| Armure de Bahamuth | Coréahn |
| Bénédictio de la Reine Corneille | Belsameth |
| Faveur de Kord | Chardoun |
| Grace de Corellon | Tanil |
| Harmonie d'Erathis | Tanil |
| Onde de Melora | Manawe |
| Opiniatreté de Moradin | Gorahn |
| Radiance de Pelor | Madriel |
| Renfort d'Avandra | Gorahn |
| Représailles de Sehadine | Syhana |

Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés

| Talent | Dieu |
|-------------------------|---------------|
| Artisan de Gond | Coréahn |
| Bénédictio de Chauntéa | Erias |
| Colère de Tempus | Vahngal |
| Contact de Sunie | Idra |
| Don de Sheyla Peryroyl | Don de Hwyrdd |
| Faveur d'Angharradh | Gorahn |
| Jugement de Kelemvor | Nemorga |
| Justice de Torm | Hedrad |
| Langue dorée de Waukyne | Ehnkili |
| Martyre d'Ilmater | Coréahn |
| Pièce de Tymora | Ehnkili |
| Pouvoir d'Amaunator | Syhana |
| Rappel d'Oghma | Hedrad |
| Ruse de Brilledor | Drehndari |
| Salve de Berronar | Madriel |
| Souffle de Sylvanus | Tanil |

| Talent | Dieu |
|---------------------|-----------|
| Vitesse de Maikkiki | Tanil |
| Yeux de Selune | Belsameth |

Guide des Joueurs d'Eberron

| Talent | Dieu |
|--------------------------------|-----------|
| Abondance d'Arawai | Ashparal |
| Bouclier de la Flamme d'Argent | Ashumas |
| Don d'Onatar | Subastas |
| Don du Voyageur | Tukulti |
| Faveur de Kol Korran | Imal |
| Guides ancestraux | Nemorga |
| Instruction d'Aureon | Tamoul |
| Justice souveraine | Hedrad |
| Lumière intérieure | Gamgal |
| Ordre Mortuaire | Otossal |
| Proie de Belinor | Tanil |
| Puissance de Dol Dorn | Sarhari |
| Refuge de Boldrei | Katashama |
| Signal de Dol Arrath | Madriel |

Nouveaux talents divins

Bénédictio de la Rédemptrice [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Madriel

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Bénédictio de la Rédemptrice.

Conduit divin : Bénédictio de la Rédemptrice

Pouvoir de talent

Vous accordez votre bénédiction à un allié.

Rencontre * divin, guérison

Interruption immédiate **Distance 5**

Déclencheur : vous ou un allié prenez votre second souffle.

Effets : la cible peut dépenser autant de récupération qu'elle le souhaite. Ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie soignés.

Bénédition des assassins [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Belsameth

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Bénédition des assassins.

Conduit divin : Bénédition des assassins Pouvoir de talent

Vous bénissez tous ceux qui cherchent à tuer.

Rencontre * divin

Interruption immédiate **Distance 5**

Déclencheur : vous ou un allié effectuez une attaque sournoise, ou attaquez avec un effet nécrotique

Effets : la cible gagne un bonus égal à votre modificateur de Sagesse sur son jet d'attaque. S'il effectue une attaque sournoise, les dégâts d'attaque sournoise sont des dégâts nécrotiques.

Bénédition du tyran [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Chardoun

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Bénédition du tyran.

Conduit divin : Bénédition du tyran Pouvoir de talent

Vous savez comment réduire la volonté de vos adversaires.

Rencontre * divin ; charme, psychique ou terreur

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous effectuez une attaque avec l'un des mots-clés : charme, psychique ou terreur

Effets : vous gagnez un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

Cape de vertu [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Coréahn

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Cape de vertu.

Conduit divin : Cape de vertu Pouvoir de talent

Vous accordez à vos alliés une partie de vos pouvoirs.

Rencontre * divin

Action mineure **Distance 5**

Cible : un allié

Effets : choisissez un effet d'un pouvoir utilitaire dont vous bénéficiez actuellement. La cible en bénéficie également jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Charisme du croisé [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Coréahn

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Charisme du croisé.

Conduit divin : Charisme du croisé Pouvoir de talent

Vous irradiez d'énergie divine, renforçant la ferveur de vos alliés.

Rencontre * divin, guérison

Action mineure **Proximité explosion 5**

Cible : vous et tous les alliés dans l'explosion

Effets : la cible gagne un bonus de +1 sur tous ses jets de d20 jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Ce bonus augmente à +2 au niveau 11, puis à +3 au niveau 21.

Epée d'argent [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Coréahn

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin Epée d'argent.

Conduit divin : Epée d'argent Pouvoir de talent

Vous transformez votre arme en argent.

Rencontre * divin

Action mineure **Personnelle**

Effets : votre arme est considérée comme en argent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Flammes de purification [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Coréahn

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Flammes de purification.

Conduit divin : Flammes de purification

Pouvoir de talent

Vous accordez votre bénédiction à un allié.

Rencontre * divin, feu

Interruption immédiate **Distance 5**

Déclencheur : vous ou un allié réussissez un jet d'attaque contre un ennemi avec une attaque d'arme

Effets : la cible inflige des dégâts de feu supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme. Si l'attaque n'infligeait pas des dégâts d'énergie, elle inflige des dégâts de feu.

Intuition du Trompeur [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Ehnkili

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Intuition du Trompeur.

Conduit divin : Intuition du Trompeur

Pouvoir de talent

Par chance, un mouvement de votre adversaire vous révèle une ouverture que vous n'aviez pas remarquée.

Rencontre * divin

Interruption immédiate **Distance 10**

Déclencheur : un ennemi se déplace

Effets : vous gagnez un avantage de combat contre l'ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Malédiction de l'Océan [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Manawe

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin Malédiction de l'Océan.

Conduit divin : Malédiction de l'Océan

Pouvoir de talent

L'océan rejette vos ennemis.

Rencontre * divin

Interruption immédiate **Distance 10**

Déclencheur : une créature tente un test d'Athlétisme pour nager

Effets : la cible relance son test. Elle subit un malus sur le deuxième jet égal à votre modificateur de Charisme. Elle garde le moins bon résultat.

Onction de la Rédemptrice [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Madriel

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin d'Onction de la Rédemptrice.

Conduit divin : Onction de la Rédemptrice

Pouvoir de talent

Vous éloignez les énergies de la mort.

Rencontre * divin

Interruption immédiate **Distance 5**

Déclencheur : vous ou un allié êtes attaqué par une attaque ayant le mot-clé nécrotique

Effets : la cible gagne une résistance contre les dégâts nécrotiques égale à votre modificateur de Sagesse + la moitié de votre niveau. Cette résistance dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Persistance de l'agonie [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Chardoun

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Persistance de l'agonie.

Conduit divin : Persistance de l'agonie

Pouvoir de talent

Vous enchaînez votre ennemi à sa douleur.

Rencontre * divin

Interruption immédiate **Distance 10**

Déclencheur : un ennemi réussit un jet de sauvegarde pour annuler des dégâts continus

Effets : la cible doit relancer son jet de sauvegarde.

Protection du Législateur [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Hédrad

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Protection du Législateur.

Conduit divin : Protection du Législateur

Pouvoir de talent

Vous protégez ceux qui ne méritent pas votre courroux.

Rencontre * divin

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous effectuez une attaque de zone

Effets : choisissez un nombre d'alliés dans la zone égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 1). Ces créatures ne sont pas affectées par votre attaque.

Puissance de Sethris [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sethris

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Puissance de Sethris.

Conduit divin : Puissance de Sethris

Pouvoir de talent

Les poisons sont définitivement plus mortels entre vos mains.

Rencontre * divin, poison

Réaction **Personnelle**

Déclencheur : vous infligez des dégâts de poison.

Effets : ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts de poison infligés. Si ces dégâts sont issus d'une attaque qui nécessite un jet de sauvegarde, la cible subit un malus sur son prochain jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

Sacrement du Ravageur [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Vahngal

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de Sacrement du Ravageur.

Conduit divin : Sacrement du Ravageur

Pouvoir de talent

Votre arme inflige des blessures qui ne se refermeront pas.

Rencontre * arme, divin, nécrotique

Action mineure **Personnelle**

Effets : votre arme inflige des dégâts nécrotiques jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Si vous utilisez votre arme pour effectuer une attaque dotée d'un mot-clé d'énergie, ajoutez nécrotiques aux dégâts infligés.

Domaines

Dieux et domaines

Les domaines sont présentés dans le supplément **Intervention divine**. Les domaines marqués d'un astérisque * proviennent de cet article.

Les Huit Victorieux

| Dieu (Alignement) | Domaines |
|-------------------|--|
| Coréahn (LB) | Création, Feu*, Guerre, Protection |
| Madriel (B) | Amour, Espoir, Soleil, Vie |
| Tanil (B) | Chance, Liberté, Nature sauvage, Subterfuge |
| Ehnikili (NA) | Chance, Changement, Conflit, Subterfuge, Tempête |
| Hedrad (NA) | Civilisation, Connaissance, Excellence, Justice |
| Belsameth (M) | Conflit, Folie, Lune, Mort, Subterfuge |
| Chardoun (M) | Civilisation, Guerre, Tourment, Tyrannie |
| Vahngal (CM) | Destruction, Force, Guerre, Pestilence* |

Demi-dieux

| Dieu (Alignement) | Domaines |
|-------------------|---------------------------------|
| Gorahn (LB) | Force, Protection, Terre |
| Syhana (B) | Espoir, Soleil, Subterfuge |
| Erias (B) | Destin, Folie, Subterfuge |
| Hwyrdd (B) | Chance, Protection, Subterfuge |
| Drehndari (NA) | Conflit, Subterfuge, Ténèbres |
| Idra (NA) | Amour, Connaissance, Subterfuge |
| Manawe (NA) | Mer, Tempête, Voyage* |
| Nemorga (NA) | Destin, Mort, Voyage* |
| Nalthalos (M) | Création, Subterfuge, Tourment |
| Sethris (M) | Poison, Vengeance |

Demi-dieux mineurs

| Dieu (Alignement) | Domaines |
|-------------------|----------------------------|
| Katashama (LB) | Feu*, Protection |
| Tamoul (LB) | Connaissance, Soleil |
| Ashparal (B) | Nature sauvage, Subterfuge |
| Imal (B) | Terre, Vie |
| Trelu (B) | Création, Excellence |
| D'Shahn (NA) | Soleil, Terre, Vengeance |
| Fraelhia (NA) | Force, Hiver |
| Volskalka (NA) | Force, Voyages* |
| Luchanig (M) | Nature sauvage, Poison |
| Laathsaal (CM) | Poison, Tourment |
| Otossal (CM) | Mort, Non-vie |

Demi-dieux d'Asherak

| Dieu (Alignement) | Domaines |
|-------------------|----------------------------------|
| Tukulti (B) | Soleil, Voyage* |
| Ashumas (NA) | Civilisation, Destin, Excellence |
| Gamgal (NA) | Mort, Vie |
| Immatuk (NA) | Connaissance, Excellence |
| Kadeshu (NA) | Liberté, Voyage* |
| Sarhari (NA) | Justice, Soleil |
| Elamash (M) | Poison, Tyrannie |
| Subastas (M) | Excellence, Feu* |
| Déchirure (CM) | Destruction, Tourment |

Dieux morts

| Dieu (Alignement) | Domaines |
|------------------------|--------------------------------------|
| Celui qui Souffre (CB) | Connaissance, Protection, Subterfuge |
| Miridioum (NA) | Arcanes, Connaissance |
| Ourkhantous (NA) | Feu*, Mer, Tempêtes, Terre |
| Hadarus (M) | Folie, Tourment |
| Orathel (CM) | Conflit, Destruction, Lune |

Domaine du Feu

Puissance du feu [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du Feu

Avantages : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 sur vos tests d'Intimidation.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, les dégâts de ce pouvoir deviennent des dégâts de feu (le pouvoir acquiert le mot-clé feu et perd les types de dégâts précédents). Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Ce bonus passe à +3 au niveau 11, puis +4 au niveau 21.

Pouvoirs associés : *coup sanctifié* (paladin MdJ), *flamme sacrée* (prêtre MdJ), *liens rétributifs* (vengeur MdJ2), *suaire de l'infidèle* (invocateur ID).

Feu intérieur [Divin]

Prérequis : aptitude de classe de Conduit Divin, doit vénérer une divinité du domaine du feu.

Avantages : vous disposez du pouvoir de conduit divin *feu intérieur*.

Conduit divin : Feu intérieur

Pouvoir de talent

Vous animez de flammes la colère de votre allié

Rencontre * divin, feu

Interruption immédiate **Distance 5**

Déclencheur : vous ou un allié réussissez un jet d'attaque ou regagnez des points de vie

Effets : la cible inflige 5 dégâts de feu à toutes les créatures adjacentes. Si elle subit des dégâts de feu continus, elle peut immédiatement se sauvegarder contre cet effet.

Niveau 11 : 10 dégâts de feu.

Niveau 21 : 15 dégâts de feu.

Domaine du Voyage

Puissance du voyage [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du Voyage

Avantages : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 sur vos tests d'Athlétisme.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce domaine, et que vous touchez votre ennemi, vous pouvez vous décaler d'une case.

Pouvoirs associés : *bouclier de prêtre* (prêtre MdJ), *coup fougueux* (paladin ID), *frappe solaire* (invocateur MdJ2), *liens de poursuite* (vengeur MdJ2).

Vite et loin [Divin]

Prérequis : aptitude de classe de Conduit Divin, doit vénérer une divinité du domaine du voyage.

Avantages : vous disposez du pouvoir de conduit divin *vite et loin*.

Conduit divin : Vite et loin

Pouvoir de talent

Vos alliés gagnent une célérité divine.

Rencontre * divin

Action mineure **Proximité explosion 5**

Cible : vous et tous les alliés dans l'explosion

Effets : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la cible ignore le terrain difficile quand elle se déplace. Sa VD et les portées de tous ses pouvoirs de téléportation augmentent également de +2.

Niveau 11 : bonus de +3.

Niveau 21 : bonus de +4.

Elus des dieux

La destinée épique *élu* est présentée dans le Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés, et dans Intervention Divine.

Pouvoirs existants

Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés

| Pouvoir | Dieu |
|-----------------------|-----------|
| Aube du renouveau | Madriel |
| Corne de vie | Imal |
| Mort vraie | Gamgal |
| Savoir suprême | Immatuk |
| Condamnation de Sunie | Drehndari |
| Régénération divine | Hwyrdd |
| Oeil de Tempus | Chardoun |
| Jugement de la fureur | Vahngal |

Intervention Divine

| Pouvoir | Dieu |
|-------------------------|-----------|
| Ailes enveloppantes | Syhana |
| Cornes de la lune | Belsameth |
| Elan sauvage | Volskalka |
| Duel de force | Gorahn |
| Equilibre céleste | Hedrad |
| Forge de la création | Coréahn |
| Hautes arcanes | Miridioum |
| Hymne au progrès | Trelu |
| La liberté c'est la vie | Tanil |
| La mort est imminente | Sethris |
| Prescience exacte | Eriass |

Nouveaux pouvoirs

Elus divins des 8 Victorieux

Aura de commandement Elu divin (Chardoun)
Utilitaire 26

Chardoun vous insuffle le pouvoir de commander à tous.

Quotidien * divin, périmètre

Action simple Proximité explosion 5

Cible : toutes les créatures dans l'explosion

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous. Si la créature subit un des états suivants : immobilisé, étourdi, dominé, pétrifié, ou autrement incapable d'agir ou de se déplacer, la créature ne subit plus l'effet mais vous la dominez jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu (effectuez une attaque de Sagesse contre Volonté si la cible n'est pas un allié) Ce pouvoir prend fin à la fin de votre prochain tour de jeu (maintien simple).

Carnage Elu divin (Vahngal) Utilitaire 26

Vahngal vous protège, tant que vous semez la mort autour de vous.

Quotidien * divin

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : vous tombez à 0 points de vie ou moins

Effets : utilisez immédiatement n'importe lequel de vos pouvoirs d'attaque de rencontre en une réaction immédiate. Si vous touchez la cible, vous pouvez dépenser une récupération pour regagner des points de vie. Si vous infligez un coup critique, vous effectuez également un jet de sauvegarde contre un état qui vous affecte. Si vous tuez votre cible, vous ne perdez pas votre pouvoir.

Grâce de la Chasseresse Elu divin (Tanil)
Utilitaire 26

Tanil guide votre bras et celui de vos alliés.

Quotidien * divin

Action mineure Proximité explosion 5

Effets : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous et tous vos alliés dans l'explosion peuvent relancer n'importe quel jet d'attaque à distance, et garder le meilleur résultat. Si l'attaque est effectuée avec un arc, lancez trois fois le jet d'attaque, deux fois les jets de dégâts, et gardez les résultats qui vous arrangent le plus.

Lumière du GuérisseurElu divin (Madriel)
Utilitaire 26*A l'instar de son héraut, Madriel vous baigne d'une lueur bienfaisante.***Quotidien * divin, périmètre****Action simple** Proximité explosion 5**Effets** : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre et qui se déplace en même temps que vous. Chaque allié qui entre dans le périmètre ou qui commence son tour de jeu dans le périmètre gagne une résistance 10 + modificateur de Sagesse contre les dégâts radiants, et ajoute un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur tous ses jets de sauvegarde pour annuler l'état aveuglé. Ces bonus durent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.**Marteau à deux têtes**Elu divin (Hedrad)
Utilitaire 26*Votre marteau devient une incarnation tangible de l'arme du Législateur.***Quotidien * arme, divin****Action mineure** Personnelle**Condition** : vous devez porter un marteau de guerre**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre, si vous réussissez un coup critique, vous pouvez effectuer une attaque de base au corps à corps avec votre marteau contre n'importe quel allié adjacent différent de la cible de votre coup critique. L'attaque inflige des dégâts psychiques. Le pouvoir prend fin dès que vous lâchez votre marteau.**Murmure de Belsameth**Elu divin (Belsameth)
Utilitaire 26*Belsameth vous murmure à votre oreille le nom de ceux qui doivent mourir.***Quotidien * divin****Action mineure** Proximité explosion 10**Cible** : un nombre d'alliés dans l'explosion égal à votre modificateur de Charisme, plus vous-même**Effets** : la cible gagnent un camouflage jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. De plus, elle gagne un bonus égal à votre modificateur de Sagesse aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures en péril jusqu'à la fin de votre tour de jeu.**Maintien (mineure)** : le camouflage et les bonus durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**Protection des croyants**Elu divin (Coréahn)
Utilitaire 26*Coréahn défendra ceux qui le méritent.***Quotidien * divin, périmètre****Action mineure** Proximité explosion 5**Cible** : tous les alliés dans l'explosion**Effets** : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous. Tous vos alliés dans le périmètre gagnent une résistance égale à 15 + votre modificateur de Sagesse contre tous les dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

De plus, quand une cible subit un coup critique, elle peut faire un jet de sauvegarde. S'il est réussi, le coup critique inflige des dégâts comme un coup normal.

Vol de chance

Elu divin (Ehnkili) Utilitaire 26

*Vous dérobez la chance de vos adversaires.***Quotidien * divin, périmètre****Interruption immédiate** Distance 10**Déclencheur** : un ennemi à portée réussit un coup critique**Effets** : l'attaque de l'ennemi est considéré comme un 1 naturel. Si son attaque inflige des dégâts en cas d'échec, on considère qu'il fait 1 sur tous ses dés de dégâts. Sur un de vos jets de d20 avant la fin de la rencontre, vous pouvez décider que ce jet est un 20 naturel.**Elus divins des demi-dieux****Ailes du papillon**

Elu divin (Syhana) Utilitaire 26

*Une paire d'ailes de papillons pousse dans votre dos.***Quotidien * divin****Action simple** Personnelle**Effets** : vous gagnez une VD de vol égale à votre VD + votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure. Si vous n'utilisez pas vos ailes pour voler à votre tour de jeu, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à votre CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ou jusqu'à ce que vous voliez de nouveau (suivant ce qui arrive le plus tôt).

Appel du roi grisElu divin (Nemorga)
Utilitaire 26*Vos alliés n'iront pas voir Nemorga aujourd'hui.***Quotidien * divin, guérison****Action simple** Proximité explosion 20**Cible** : tous les alliés à 0 points de vie ou moins dans l'explosion**Effets** : les cibles regagnent des points de vie comme si elles avaient dépensé une récupération. Elles peuvent effectuer un jet de sauvegarde de leur choix, avec un bonus sur le jet égal à votre modificateur de Sagesse.**Beauté fatale**

Elu divin (Idra) Utilitaire 26

*Vous êtes belle à en pleurer.***Quotidien * divin****Action simple** Personnelle**Effets** : ajoutez la moitié de votre modificateur de Charisme à toutes vos défenses contre les attaques effectuées par les ennemis adjacents. Si un ennemi adjacent rate une attaque contre vous, il est aveuglé jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, pendant 5 minutes, ou jusqu'à ce que vous tombiez dans l'inconscience.**Célérité de l'ombre**Elu divin (Drehndari)
Utilitaire 26*Vous vous déplacez aussi rapidement que l'ombre.***Quotidien * divin****Action mineure** Personnelle**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant 5 minutes), vous doublez votre VD et vous gagnez un camouflage et la vision nocturne.**Force de la pierre**

Elu divin (Gorahn) Utilitaire 26

*Gorahn vous protège sur son sol sacré.***Quotidien * divin****Action mineure** Personnelle**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez ajouter votre modificateur de Constitution sur une de vos défenses de votre choix tant que vous êtes en contact avec le sol. En une action mineure, vous pouvez changer la défense sur laquelle ce bonus s'applique.

Ce pouvoir cesse dès que vous n'êtes plus en contact avec le sol. Si vous tombez à 0 points de vie ou moins, vous pouvez instantanément dépenser une récupération, mais ceci met fin au pouvoir. Ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie récupérés.

Forme des araignéesElu divin (Sethris)
Utilitaire 26*Vous prenez la forme d'une araignée gigantesque.***Quotidien * divin, métamorphose, poison****Action simple** Personnelle**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant 5 minutes), vous gagnez une vitesse d'escalade égale à votre VD, une résistance au poison égale à votre niveau. Vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux jets de sauvegarde pour annuler les états ralenti ou immobilisé. Enfin, toutes vos attaques de base infligent des dégâts de poison.**Lame invisible**

Elu divin (Hwyrdd) Utilitaire 26

*Votre arme disparaît.***Quotidien * arme, divin, illusion****Action simple** Personnelle**Condition** : vous devez manier une lame légère**Effets** : votre arme devient invisible jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Quand vous effectuez une attaque, si votre jet d'attaque dépasse la Volonté ou les Réflexes de la cible (suivant ce qui est le plus bas), elle vous confère un avantage de combat pour cette attaque. Ce pouvoir prend fin dès que vous lâchez votre arme.**Sang du golem**

Elu divin (Nalthalos) Utilitaire 26

*Votre sang devient du plomb en fusion.***Quotidien * divin, feu, poison****Action simple** Personnelle**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous infligez des dégâts de feu et de poison égaux à votre modificateur de Sagesse à un adversaire adjacent chaque fois que vous subissez des dégâts autre que continus. Si la créature qui vous a blessé vous est adjacente, vous la ciblez automatiquement. Vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos jets de sauvegarde pour annuler tous les dégâts continus. Enfin, vous êtes considéré comme une créature artificielle.**Silhouette onirique**

Elu divin (Erias) Utilitaire 26

*Vous devenez intangible comme un rêve.***Quotidien * divin****Action de mouvement** Personnelle**Effets** : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Souffle de la merElu divin (Manawe)
Utilitaire 26*Un vent frais et marin souffle autour de vous, redonnant force et vigueur.***Quotidien * divin, périmètre****Action mineure** **Proximité** explosion 3**Cible** : tous les alliés dans l'explosion**Effets** : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous. Tous vos alliés qui commencent leur tour de jeu dans le périmètre ou qui y rentrent ajoutent la moitié de votre modificateur de Sagesse sur tous leurs jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Ce pouvoir se termine à la fin de la rencontre, après 5 minutes, ou si vous tombez dans l'inconscience.

Elus divins des dieux morts**Escrime flamboyante**Elu divin (Celui qui souffre)
Utilitaire 26*Votre maîtrise à l'épée est incomparable.***Quotidien * arme, divin, persistant, psychique****Action mineure** **Personnelle****Condition** : vous devez manier une lame légère ou lourde.**Effets** : vous infligez des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme à tous vos adversaires adjacents chaque fois que vous réussissez une attaque d'arme. Ces dégâts sont doublés en cas de coup critique. Ce pouvoir prend fin dès que vous lâchez votre arme.**Savoir arcanique**

Elu divin (Miridioum) Utilitaire 26

*Vous maîtrisez les arcanes comme personne.***Quotidien * arcanique, divin****Action mineure** **Personnelle****Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes, vous pouvez intervertir librement vos modificateurs de Sagesse et d'Intelligence, pour calculer vos défenses, et tous les pouvoirs arcaniques ou divins. Vous gagnez également un bonus de +5 en Arcanes et en Religion.