

## Disciple de Denev

Les Disciples de Denev sont la plupart du temps des druides, des prêtres ou plus rarement des rôdeurs. Ils vénèrent Denev (qu'ils préfèrent appeler la Terre Mère, car c'est ce qu'elle est véritablement), avec un grand recueillement, cherchant l'harmonie avec la Terre Mère en se rapprochant le plus possible des éléments et de la nature. (Au sens large et pas seulement faune et flore ; La pierre, l'eau, le feu ont autant d'importance que les êtres vivants qui y vivent)

Ils prient et méditent afin de recueillir les secrets que veut bien leur révéler la Terre Mère. Cela ne les empêche pas de vivre des vies d'aventuriers au service de Denev ou avec des membres des races divines (souvent contre les titanides), mais ils prennent des périodes de retraites

dans des bosquets ou simplement à l'écart des constructions pour entrer en harmonie avec la Terre Mère. Ils cherchent également à ce que les races divines n'oublient pas l'importance de Denev et le tribu qu'elle a payé à la guerre divine, c'est pourquoi certain n'hésitent pas à passer beaucoup de temps parmi les hommes. (et autre races divines) Il ne faut pas oublier que toutes les créatures des Terres Balafrees sont intimement liées à la Terre Mère, et par conséquent font un petit peu partie d'elle.

Dé de Vie : D4.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Sorts (nombre par jour, et nombre connu)
1	+0	+0	+2	+2	Domaine élémentaire supplémentaire Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
2	+1	+0	+3	+3	Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
3	+2	+1	+3	+3	Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
4	+3	+1	+4	+4	Énergie vitale de Denev Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
5	+3	+1	+4	+4	Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
6	+4	+2	+5	+5	Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
7	+5	+2	+5	+5	Domaine élémentaire supplémentaire Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
8	+6	+2	+6	+6	Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
9	+6	+3	+6	+6	Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale
10	+7	+3	+7	+7	Voyage par la Terre Mère Secret de Denev	+1 niveau dans la classe initiale

### Conditions

Pour devenir disciple de Denev, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Dieu : Denev (la Terre Mère)

Alignement : Neutre

Compétences : Survie 5 rangs, Connaissances (géographie, mystère ou nature) 6 rangs.

### Compétences de classe

Les compétences des disciples de Denev (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissance (géographie), Connaissance (mystères) (Int), Connaissance (nature) (Int), Connaissance (religion) (Int), Déplacements silencieux (Dex), Détection (Sag), Escalade (For), Natation (For), Survie (Sag).

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'intelligence.

### Caractéristique de la classe

Armes et armures. Aucun maniement d'arme ou d'armure supplémentaire.

Domaine élémentaire supplémentaire. Le Disciple de Denev acquiert un nouveau domaine parmi ceux accordés par Denev (Feu, Eau, Terre, Air, Flore, Faune).

Secrets de Denev. (Sur) Au cours de leurs méditations et prières à la Terre Mère, les Disciples de Denev acquièrent des facultés nommées Secrets. Leur niveau + modificateur de Sagesse détermine quels secrets ils peuvent acquérir. Ils peuvent prendre plusieurs fois le même (et dans ce cas les effets se cumulent), sauf indication contraire.

Énergie Vitale de Denev. (Sur) Une fois par jour, le Disciple de Denev, s'il arrive à -1 PV ou moins (mais qu'il n'est pas mort), est automatiquement soigné de 1d8+5 points de vie. Il doit être en contact avec de la terre.

Voyage par la Terre Mère. (Mag) Une fois par jour le Disciple de Denev peut se téléporter sans erreur (avec un nombre de personnes égal à son modificateur de Sagesse, comme le sort de même nom) d'un endroit à un autre du monde, du moment que le point de départ et d'arriver sont semblables. (montagnes, rivières, mers, plaines...)

Secrets de Denev :

Niveau + Mod. Sag.	Secret	Effet
1	Résistance élémentaire	5 points de résistance contre un type d'énergie destructrice (à choisir parmi feu, électricité, acide, froid) Plusieurs énergies peuvent être choisies. Maximum 15 points de résistance par énergie.
2	Compréhension de Denev	+4 points de compétence à répartir dans les compétences de classe uniquement.
3	Résistance de la pierre	+ 3 PV. Comme le don robustesse !
4	Contact aérien	À une portée de 18 m, possibilité de remplacer l'attaque de contact nécessitée par un sort par une attaque de contact à distance. L'attaque est en réalité réalisée par un lien élémentaire aérien entre le disciple et la cible. (Choisi une seconde fois, la portée passe à 36 m) (Ne peut être pris que deux fois)
5	Dureté de la pierre	Bonus d'armure naturelle de +1 à la CA. (ne peut être pris qu'une seule fois)
6	Magie de Denev	Un sort de domaine par jour supplémentaire dans un niveau (accessible) au choix. On ne peut avoir de cette façon plus d'un sort en bonus par niveau de sort. Les sorts de cet emplacement doivent être choisis dans un domaine de Denev possédé par le disciple.
7	Magie de Denev renforcée	+2 aux DD des sorts appartenant aux domaines accordés par Denev. (Ne peut être pris qu'une seule fois)
8	Efficacités de la magie de Denev accrue	+2 aux jets de lanceurs de sorts réalisés pour passer une RM pour les sorts appartenant aux domaines accordés par Denev. (Ne peut être pris qu'une seule fois).

