

Élémentaliste

“Mère Nature n’aime pas qu’on lui arrache quelque chose de force. Elle se défendra par elle-même.”

- Fritjof, Vaedermakar

Vous savez, si je n’avais pas rencontré un élémentaliste une fois, je ne pourrais pas expliquer cela correctement. Les élémentalistes sont ce qui se passe quand les gens qui ont la magie ne sont pas correctement formés dans des écoles de magie ou amenés à des druides et doivent apprendre leur voie.

Bien que parfois les élémentalistes vivent parmi les druides, normalement ils sont auto-formés. Ce sont des gens qui concentrent leur magie sur un seul des quatre éléments et sont donc capable de lancer la magie dérivée de cet élément uniquement. D’où le nom, je suppose.

Pour des débutants, ils peuvent avoir autant de talent magique que des mages à part entière, ils ont juste une façon différente de l’utiliser.

Ces gens semblent être une sorte de Pont entre le chaos et notre monde, souvent en train de méditer. Les arcanistes sont ceux qui utilisent vraiment les sorts à leur avantage. Ils ont tendance à utiliser quelques

Les sortilèges préférés, accroissent leur puissance et les jettent frénétiquement l’un après l’autre. Vous ne verrez jamais de mages aussi agressifs qu’eux.

Enfin, il y a ce gars que j’ai rencontré une fois, un des stoicheiomanciens. Hé oui, je sais, mais il a bien insisté sur le nom.

Selon mes connaissances, ce sont ceux qui se connectent vraiment avec leur élément, vivant dans une certaine symbiose élémentaire. Hé, si vous aviez vu ce gars marcher dans les flammes comme si c’était un Lundi normal, vous comprendriez mon étonnement.

- Rodolf Kazmer



Flot de magie

La dévotion des Élémentalistes envers le Chaos est parfois récompensée par des capacités augmentées. Avant de faire un jet de compétences, il peut se connecter au Chaos et utiliser **Flot de Magie** pour augmenter ses chances de réussite.

En dépensant 5 points d’Endurance, il reçoit un bonus égal à la moitié de ses rangs de **Flot de Magie** à son jet.

Spécial

Un Élémentaliste doit choisir entre les 4 éléments de la Magie. Il ne peut lancer que des sorts dérivés de cet élément et de sorts mixtes. Le nombre total de sorts mixtes appris par le Mage ne doit pas dépasser le quart du nombre total de sort connus. Les échecs critiques en magie entraînent forcément un effet lié à l’élément maîtrisé, même lorsque le sort jeté est un sort mixte.

Compétence exclusive

Flot de Magie

Vigueur

5

Atouts magiques

4 Sorts de Novice
2 Rituels de Novice

Compétences

Vigilance (Int)

Déduction (Int)

Connaissance des monstres (Int)

Survie (Int)

Résilience (Cor)

Premiers soins (Tech)

Courage (Vol)

Incantation (Vol)

Rituels (Vol)

Résistance à la contrainte (Vol)

Équipement (choisissez en 5)

100 couronnes de composants

Tombe d’Adða x5

Sacoche

Vêtements chauds

Sablier et Sablier, Minute

Journal

Pipe et tabac

Bourse

Pierre de Soleil

Outre d’eau

Couronnes de départ

75 x 2d6

Arbre de compétence de l'Élémentaliste

Flot de magie

La dévotion des Élémentalistes envers le Chaos est parfois récompensée par des capacités augmentées. Avant de faire un jet de compétences, il peut se connecter au Chaos et utiliser **Flot de Magie** pour augmenter ses chances de réussite.

En dépensant 5 points d'Endurance, il reçoit un bonus égal à la moitié de ses rangs de **Flot de Magie** à son jet.

Mystique	Arcaniste	Stoicheiomancien
Dévotion magique	Favoris	Influence environnementale
Un élémentaliste approfondi son lien avec le Chaos, il accroît ses capacités magiques mais y est également plus sensible en retour. Chaque rang de Dévotion magique offre un bonus de +2 à son Seuil de Vigueur. Cependant, il a un malus égal à la moitié de ses rangs en Dévotion magique à ses jets de Résistance magique (arrondi au supérieur). Quand la compétence atteint 10, le Seuil de Vigueur atteint 25 et le malus de Résistance à la magie -5. Il peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.	Après avoir souvent jeté ces sorts, certains deviennent courant pour lui. Aux rangs 2, 5 et 10 de Favoris , l'élémentaliste peut choisir un sort de son élément (hors sort mixtes). Ces sorts bénéficient d'une réduction de coût de 1 d'Endurance (min 1, réduit aussi les coûts de maintien des sorts actifs) et il peut ajouter un tier des rangs de Favoris à ses jets d'Incantation pour ces sorts (arrondi à l'inférieur).	Quand il se trouve à une distance égale au double de ses rangs d' Influence environnementale d'une quantité de 1m ³ de son élément comme un rocher (terre), un bûcher (feu), une flaque (eau) ou des vents violents (air), il gagne un Focus équivalent à la moitié de ses rangs d' Influence environnementale sans les désavantages inhérents (explosion du focus en cas d'échec critique par exemple).
Récupération (Int)	Chaos déchaîné (Vol)	Résistance élémentaire
En prenant une heure dans le calme d'un environnement naturel, il peut méditer et faire un jet de Récupération pour restaurer un nombre de D6 d'Endurance égal aux réussites au-dessus du SD 13 (maximum égal aux rangs de Récupération). Si le nombre de points d'Endurance récupéré est supérieur au maximum, il peut régénérer des PS perdu à cause d'échec critique magique, de Dépassement ou l'utilisation de Frondesort durant la journée.	Les Élémentalistes ont appris à lancer des sorts mais pas appris à contrôler convenablement le Chaos. Lorsqu'ils lancent un sort avec une durée d'effet ou une portée, il peut faire un jet de Chaos déchaîné contre le SD de Niveau Magique du sort avant le jet d'Incantation. Pour chaque réussite au-dessus du SD, il peut augmenter la durée du sort d'un round ou la portée d'un mètre (max. la moitié de la valeur de base). La durée et la portée sont augmentée individuellement lors du même jet.	En fonction de l'élément choisit, l'Élémentaliste peut gagner une chance de résister à ces effets. Lorsque cet effet spécifique peut lui être infligé, il doit jeter 1d10. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de Résistance élémentaire , il y résiste. Au rang 10, il gagne une immunité aux effets suivants : Terre : Étourdis et Stupéfait Air : Au sol et Intempéries Feu : Feu (l'armure subit quand même les effets) Eau : Gel et Temps froid
Connexion spirituelle (Int)	Frondesort	Terraformation (Vol)
Une fois par session, en prenant une heure dans un environnement calme et naturel, un Élémentaliste peut méditer et faire un jet de Connexion spirituelle et obtenir des visions d'immenses pouvoirs magiques. En fonction du SD de Niveau Magique, il peut apprendre à lancer un sort de son élément de façon temporaire. Il peut utiliser le sort pour une durée en heure égale à son rang de Connexion spirituelle .	Après avoir utiliser son action pour jeter un sort et son action bonus pour en jeter un second, l'Élémentaliste peut dépenser 6 END et 6 PS pour jeter un troisième sort avec un malus de -3 (en prenant en compte les limites du Seuil de Vigueur et le Dépassement). Pour chaque tranche de deux rangs en Frondesort , l'Élémentaliste peut descendre le coût en END et PS de 1 point.	Ce sort compte comme un sort de Maître avec un coût de 15 END. En fonction du choix de l'élément, il peut faire un jet de Terraformation pour utiliser cet élément et créer un effet pour faire tourner les choses dans son sens. Cet effet dure un nombre de tours égal au rang de Terraformation (description dans le tableau ci-dessous).

Élémentaliste et Malédiction

Bien que les Élémentalistes sont capables de lancer des Malédiction, ils n'ont généralement pas appris comment les jeter et les contrôler par eux-mêmes, par conséquent, ils ne commencent pas avec la compétence *Envoûtement*.

Niveau magique des sorts

Niveau	SD
Novice	14
Compagnon	17
Maître	20

Terraformation

Terre : Il manipule le sol, créant un terrain difficile dans un rayon égal ou inférieur à son jet de **Terraformation** centré autour du lanceur. Il peut choisir un nombre d'endroits d'une taille minimale de 1mX1m qui ne seront pas affectés. Dans la zone d'effet du terrain difficile, la VIT est diminuée de la moitié des rangs de **Terraformation** et subissent un malus équivalent en Esquive/Évasion et en Athlétisme.

Le lanceur n'est pas affecté par le sort.

Air : il crée un orage magique d'un rayon égal ou inférieur à son jet de **Terraformation**. Ceux qui utilisent une arme à distance (y compris projectiles magiques) dans la zone d'effet reçoivent un malus à leur jet égal au rang de **Terraformation**. De plus, tout ce qui vole dans la zone doivent faire un jet d'Athlétisme avec une difficulté égale au jet initial de **Terraformation** ou tomber et subir les dégâts de chute.

Feu : il crée un feu qui l'entoure entièrement. Tout ceux à son corps-à-corps à la fin de leur tour subissent des dégâts de feu égaux au rang de **Terraformation** qui ignorent l'armure. Si l'Élémentaliste fait un jet dont le résultat est inférieur à trois fois son jet de **Terraformation** initial, tout ceux au corps-à-corps sont en flamme. Les flammes n'affectent pas le lanceur mais certains effets peuvent arrêter le sort prématurément (comme de l'eau en grande quantité).

Eau : Il fait un jet SD 15 avec une portée de 5m pour imprégner un nombre de personnes égal au nombre de réussite au-dessus du SD d'une eau gardienne. Pour l'ensemble de la durée du sort, les cibles obtiennent une résistance aux sorts d'effet de feu et une armure naturelle égale au tiers de ses rangs de **Terraformation**.

