

Classe de Prestige : L'élémentaliste

Description

L'élémentaliste est un lanceur de sorts profanes qui se spécialise dans les sorts d'un des quatre éléments de base de l'univers : l'air, l'eau, le feu ou la terre. Il développe alors une affinité pour son élément de prédilection, mais voit ses capacités s'affaiblir lorsque l'élément opposé au sien est en jeu. Les élémentaliste du feu sont de terribles mages de guerre qui maîtrisent le pouvoir destructeur de leur élément. Les élémentaliste de terre sont souvent rencontrés parmi les races vivant dans les profondeurs du monde, tandis que les élémentalistes d'eau vivent souvent près de la mer, voire dessous. Quant aux élémentalistes de l'air, leur arsenal de sorts étant plus réduit, ils sont plus rares.

Dé de vie : d4

Pré-requis

- Capacité de lancer des sorts profanes de niveau 3
- Capacité de lancer deux sorts de l'élément choisi
- Un don de métamagie

Compétences de classe

Art de la magie ; Artisanat ; Concentration ; Connaissance (mystères) ; Connaissance (plans) ; Une connaissance au choix ; Décryptage ; Profession

Points de compétences par niveau : 2 + Int (+1 pour les humains)

Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : L'élémentaliste n'est formé à l'usage d'aucune arme ni au port d'aucune armure ou bouclier.
- **Sorts par jour** : A chaque fois qu'il gagnera un niveau d'élémentaliste, le personnage calculera le nombre de sorts connus et le nombre de sorts lancés par jour comme s'il avait gagné un niveau dans une des classes de lanceur de sorts profanes qu'il possédait au moment de devenir élémentaliste. Le personnage ne gagne cependant aucun autre bonus du au gain d'un niveau dans sa classe de lanceur de sorts, comme l'amélioration de son familier ou les dons bonus. Son niveau de lanceur de sorts augmente également de 1.
- **Elémentalisme** : Lorsqu'il entame sa carrière d'élémentaliste, le personnage doit choisir un des quatre éléments (Feu, Air, Terre, Eau). Ce choix est définitif. De plus, le personnage ne pourra choisir de se multiclasser pour devenir un élémentaliste d'un autre élément. Toutes les capacités offertes par cette classe de prestige seront liées à l'élément choisi. Hélas, dans le même temps, l'élémentaliste développera une faiblesse pour l'élément opposé : chaque fois qu'il obtiendra un bonus pour les sorts liés à son élément de prédilection, ce bonus sera transformé en pénalité pour les sorts de l'élément opposé. Le Feu s'oppose à l'Eau, et la Terre s'oppose à l'Air.
- **Affinité élémentaire (Ext)** : Dès le premier niveau, l'élémentaliste développe une affinité avec l'élément de son choix. Il obtient un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie, de Connaissance (mystères) et Concentration lorsque son élément de prédilection est en cause. A l'inverse, il subit un malus de -2 aux mêmes tests pour son élément opposé.
- **Efficacité des sorts accrue (Ext)** : Lorsqu'il lance un sort qui possède le descriptif de son élément de prédilection, le personnage gagne les bénéfices du don *efficacité des sorts accrue*, c'est-à-dire un bonus de +2 pour vaincre une éventuelle résistance à la magie de sa cible. Si le personnage possède déjà ce don, les deux bonus sont cumulatifs. Le bonus offert par cette capacité devient une pénalité s'il lance un sort de son élément opposé.
- **Résistance à l'élément (Ext)** : Dès le niveau 2, le personnage devient plus résistant aux effets de son élément de prédilection. Il gagne un bonus aux jets de sauvegarde égal à la moitié de son niveau dans cette classe de prestige pour contrer les effets de son élément favori (arrondissez à l'inférieur). Ce bonus devient une pénalité s'il est victime d'un effet de son élément opposé.
- **Sort favori** : Lorsqu'il atteint le niveau 3, le personnage peut choisir un des sorts qu'il connaît qui possède le descriptif de son élément privilégié. A partir de cet instant, ce sort est considéré comme d'un niveau inférieur, ce qui signifie qu'il peut être lancé ou préparé

comme un sort d'un niveau inférieur. Par exemple, un élémentaliste qui choisi *boule de feu* comme sort favori le préparera dans un emplacement de deuxième niveau. Le personnage peut choisir un autre sort favori au niveau 6 et un troisième au niveau 9.

- **Élément pénétrant** : A partir du niveau 3, il devient plus difficile de résister aux sorts de l'élément de prédilection du personnage. Le degré de difficulté des jets de sauvegarde des sorts de l'élément choisi par le personnage augmente de 1. A l'inverse, ce DD diminue de 1 pour les sorts de son élément opposé. Ce modificateur passe à +2 au niveau 5 et +3 au niveau 7.
- **Élément renforcé** : A partir du niveau 4, les niveau de lanceur de sorts du personnage pour les sorts de son élément favori augmente de 1. Ceci a pour effet d'augmenter les données variables du sort. Ainsi, une *boule de feu* lancée par un élémentaliste de feu de niveau 9 infligera 10d6 points de dommages au lieu de 9d6. A l'inverse, lorsqu'il lance un sort de son élément opposé, le niveau de lanceur de sorts du personnage baisse de 1.
- **Élément maîtrisé** : Au niveau 4, le personnage gagne le don *maîtrise des sorts* qu'il ne peut appliquer qu'à un sort de son élément favori. Le personnage gagne une seconde fois cette capacité au niveau 8.
- **Pouvoir magique (Mag)** : Une fois le niveau 6 atteint, le personnage obtient la possibilité de lancer, une fois par jour, un des sorts de son élément qu'il connaît et qu'il peut lancer comme un pouvoir magique. Le niveau de lanceur de sort de ce pouvoir est identique au niveau de lanceur de sorts du personnage. Un pouvoir magique réplique les effets d'un sort, mais ne nécessite aucune composante, focus ou dépense de points d'expérience. Il est lancé grâce à une action standard et est sujet à la *dissipation de la magie* et à une *zone d'antimagie*, mais ne peut pas être utilisé comme contre-sort, ni en être la cible. aux niveaux 8 et 10, le personnage gagne une nouvelle fois cette capacité. Il peut alors choisir un autre sort ou augmenter le nombre d'utilisations quotidiennes de son pouvoir existant.
- **Métamagie élémentaire** : Au niveau 7, le personnage peut utiliser ses dons de métamagie sur les sorts de son élément favori en utilisant un emplacement de sort d'un niveau inférieur, mais toujours avec un minimum de un niveau. Par exemple, un élémentaliste peut utiliser le don *extension de zone d'effet* sur un de ses sorts en utilisant un emplacement de sort de 2 niveaux supérieurs au lieu de 3. Pour les sorts de son élément opposé, l'effet est inversé et l'application d'un don de métamagie nécessite un emplacement de sort d'un niveau supérieur.
- **Frappe élémentaire (Sur)** : Au niveau 9, l'élémentaliste maîtrise son élément de prédilection. Il peut, en utilisant un emplacement de sort comme s'il l'avait lancé, canaliser un peu de son élément et le projeter pour réaliser une attaque. L'attaque prend la forme d'une ligne large de 1,50 mètre et longue de 15 mètres qui part des mains tendues du personnage. Les dommages sont de 1d6 par niveau du sort gaspillé pour utiliser cette capacité, +1d6 par niveau du personnage dans cette classe de prestige. Toute cible dans la ligne peut réaliser un jet de réflexes contre un DD égal à celui d'un sort du niveau gaspillé par le personnage pour diminuer les dommages de moitié. Le personnage peut utiliser cette capacité à volonté, tant qu'il a des sorts à gaspiller.
- **Corps élémentaire (Sur)** : Lorsqu'il atteint le niveau 10, le personnage est si lié à son élément qu'il gagne le sous-type de cet élément. Les créatures du même sous-type que lui sont plus amicales d'un cran envers lui, et les créatures de son élément opposé sont plus hostiles d'un cran. Le personnage peut maintenant convoquer un élémentaire de son élément un nombre de fois par jour dépendant de la taille de l'élémentaire. Ainsi, le personnage possède 5 points de convocation d'élémentaire par jour. Convoquer un élémentaire coûte un nombre de points dépendant de sa taille : P : 1 points, M : 2 points, G : 3 points, TG : 4 points et Noble : 5 points. La convocation dure 10 rounds et est similaire au sort *convocation de monstre*.

L'élémentaliste

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Elémentalisme, Affinité élémentaire	+1 niveau
2	+1	+0	+0	+3	Efficacité des sorts accrue, Résistance à l'élément	+1 niveau
3	+1	+1	+1	+3	Sort favori, Élément pénétrant (+1)	+1 niveau
4	+2	+1	+1	+4	Élément renforcé, Élément maîtrisé	+1 niveau
5	+2	+1	+1	+4	Élément pénétrant (+2)	+1 niveau
6	+3	+2	+2	+5	Pouvoir magique (1x/jour), Sort favori	+1 niveau
7	+3	+2	+2	+5	Élément pénétrant (+3), Métamagie élémentaire	+1 niveau
8	+4	+2	+2	+6	Pouvoir magique (2x/jour), Élément maîtrisé	+1 niveau
9	+4	+3	+3	+6	Sort favori, Frappe élémentaire	+1 niveau
10	+5	+3	+3	+7	Pouvoir magique (3x/jour), Corps élémentaire	+1 niveau