

L'ÉLÉMENTALISTE

— par STEPHEN BLAND • traduit par Christine Roques —

L'Élémentaliste est un condisciple des Magiciens et des Druides particulièrement intéressé par le contrôle de la terre, de l'air, du feu et de l'eau.

Pour devenir Élémentaliste, un personnage doit posséder au moins 16 en Sagesse et 14 en Intelligence, ce qui lui permet de tenter deux fois d'obtenir les Psi. L'Élémentaliste doit sans cesse entreprendre de longues et difficiles études pour accroître ses capacités, aussi n'obtient-il un bonus de 10% à ses points d'expérience que s'il possède au minimum 17 en Sagesse et en Intelligence. De plus, il ne peut jamais porter d'armure, et il combat, sauve et maîtrise ses armes comme un Magicien.

En dépit de ces restrictions et de son nombre limité de sortilèges, l'Élémentaliste commande, à haut niveau, des puissances considérables. Et bien que sa spécialisation dans la science des Éléments ne lui laisse pas assez de temps pour construire des objets magiques ou des forteresses, il peut utiliser les objets magiques qui conviennent aux Magiciens et aux Druides (à l'exception des armes et armures de ce dernier). L'Élémentaliste a un bonus de +2 à ses jets de protection contre les attaques basées sur la terre, l'air, le feu et l'eau. Il a également, en se concentrant pendant 1 segment, le pouvoir d'identifier les minéraux et l'eau douce, de repérer les murs, planchers et plafonds dangereux, et de détecter la présence d'un gaz à moins de 60'.

Tous les Éléments qu'il peut invoquer ont au moins 5 points de vie par dé, et il peut les contrôler avec un minimum de concentration, sans danger et sans que ceux-ci puissent se libérer.

L'attitude des Éléments est détaillée dans la Table 2. Chaque fois qu'il rencontre un Élémental, l'Élémentaliste lance 1d100. Si son jet est réussi pour la colonne de "réaction neutre", l'Élémental retourne sur son plan ou, s'il y est déjà, ignore l'Élémentaliste et ses compagnons. De plus, il existe une chance supplémentaire - indiquée par la colonne "réaction amicale" - que l'Élémental se dégage de toute influence et aide l'Élémentaliste et ses compagnons pendant une heure.

Note : deux Élémentalistes tentant d'influencer le même Élémental se neutralisent l'un l'autre. Le plus faible des deux n'a aucune chance de réussir, alors que le plus puissant a une chance égale à son propre pourcentage diminué de celui de son adversaire. S'il rate, l'Élémental conserve sa première influence.

Les recherches de l'Élémentaliste lui permettent d'acquérir certaines connaissances (proches de celles des Sages), à condition qu'il ait accès aux bibliothèques concernées (voir ci-dessous).

CONNAISSANCES DE L'ÉLÉMENTALISTE

Niveau 2	Connaissance mineure des plans élémentaux
Niveau 4	Connaissance mineure de l'océanographie
Niveau 6	Connaissance mineure de la minéralogie et de la géologie
Niveau 8	Connaissance mineure de la climatologie et de la météorologie
Niveau 10	Connaissance majeure des plans élémentaux
Niveau 12	Connaissance majeure de l'océanographie
Niveau 14	Connaissance majeure de la minéralogie et de la géologie
Niveau 15	Connaissance majeure de la climatologie et de la météorologie
Niveau 16	Connaissance spéciale des plans élémentaux

En plus de son lien télépathique avec n'importe quel Élémental se trouvant à moins de 12 mètres de lui, l'Élémentaliste, en se spécialisant, acquiert un des langages suivants par niveau : Dragon vert, Hippocampe, Ki-rin, Homme de la mer, Locathah, Nixie, Pégase, Pixie, Dragon rouge, Sahuagin, Elfe marin, Esprit, Sylphe, Titan et Triton.

En revanche, cette spécialisation l'empêche d'apprendre d'autres langages - moins "utiles" -, et ce quelle que soit son Intelligence.

Les Élémentalistes se montrent très jaloux entre eux, considérant même les personnages de niveau inférieur comme des rivaux potentiels aux postes convoités de Maître, Grand maître et Seigneur des éléments. On ne trouve jamais deux Élémentalistes dans le même groupe d'aventuriers sans assister à des effusions de sang. De même, un Élémentaliste fera toujours de son mieux pour déclencher un conflit avec un groupe d'aventuriers rencontré qui contient un autre Élémentaliste. Les Élémentalistes n'ont même aucun honneur à ce sujet...

A chacun des trois niveaux les plus élevés, on ne trouve qu'un seul personnage. Ainsi, lorsqu'un Élémentaliste possède suffisamment de points d'expérience pour atteindre l'un de ces niveaux, il n'en gagne les capacités que s'il tue l'occupant du poste. Dans ce cas, chacun des Élémentalistes concernés sait où se trouve l'autre. Si le postulant n'a pas éliminé son rival dans le délai d'un mois, ou s'il décide de ne pas tenter sa chance, il perd deux niveaux d'expérience.

L'Élémentaliste dispose d'un certain nombre de sorts semblables à ceux des Clercs, des Magiciens, des Druides et des Illusionnistes, notamment pour ce qui concerne directement les quatre éléments : terre, air, eau, feu. Il possède également des sortilèges qui reproduisent les effets de certains objets magiques, et enfin quelques sortilèges qui lui sont propres. Les sorts de l'Élémentaliste - sauf précision contraire - ne nécessitent aucune composante matérielle, ceux-ci - les quatre éléments généralement - se trouvant partout. Cependant, la plupart des sorts nécessitent une composante verbale et somatique.

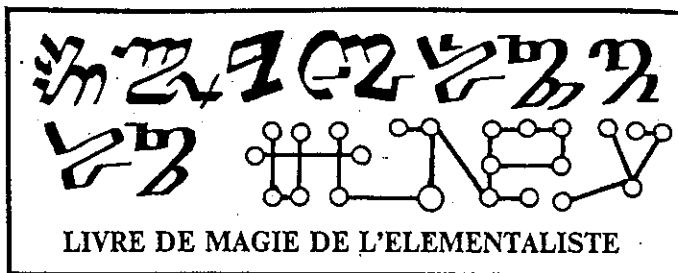


TABLE 1 : POINTS D'EXPERIENCE

Points d'expérience	Niveau	Points de vie (d4)	Titre
0 - 3.000	1	1	Apprenti
3.001 - 5.000	2	2	Initié
5.001 - 12.000	3	3	Invocateur
12.001 - 25.000	4	4	Appelleur
25.001 - 50.000	5	5	Contrôleur
50.001 - 80.000	6	6	Maître de la terre
80.001 - 120.000	7	7	Maître de l'air
120.001 - 180.000	8	8	Maître du feu
180.001 - 325.000	9	9	Maître de l'eau
325.001 - 475.000	10	10	Seigneur de la terre
475.001 - 900.000	11	11	Seigneur des vents
900.001 - 1.400.000	12	12	Seigneur des flammes
1.400.001 - 2.100.000	13	13	Seigneur des mers
2.100.001 - 3.200.000	14	14	Maître des éléments
3.200.001 - 5.500.000	15	15	Grand Maître des éléments
5.500.001	16	16	Seigneur des éléments

TABLE 2 : REACTION DES ELEMENTAUX

Niveau	Neutre	Amicale
1	10%	0%
2	20%	0%
3	30%	0%
4	40%	0%
5	50%	0%
6	60%	10%
7	70%	20%
8	80%	30%
9	90%	40%
10	100%	50%
11	100%	60%
12	100%	70%
13	100%	80%
14	100%	90%
15	100%	95%
16	100%	100%

Niveau 1

- 1 Alchimie
- 2 Altération des feux normaux (Affect normal fires, M1)
- 3 Ancre
- 4 Bouclier (Shield, M1)
- 5 Choc
- 6 Chute de plume (Feather fall, M1)
- 7 Dissimulation dans la pierre
- 8 Lumières dansantes (Dancing lights, M1)
- 9 Mains brûlantes (Burning hands, M1)
- 10 Mur de brouillard (Wall of fog, I1)
- 11 Orientation
- 12 Poigne électrique (Shocking grasp, M1)
- 13 Poussée (Push, M1)
- 14 Prévion du temps (Predict weather, D1)
- 15 Purification de l'eau et des aliments (D1)
- 16 Saut (Jump, M1)

Niveau 2

- 1 Action sous-marine
- 2 Création de gaz soporifique
- 3 Détection des pièges (Find traps, C2)
- 4 Flamme (Produce flame, D2)
- 5 Forme gazeuse
- 6 Gerbe d'étincelles
- 7 Lévitacion (Levitate, M2)
- 8 Marche sur le feu
- 9 Natation
- 10 Nuage puant (Stinking cloud, M2)
- 11 Perception des alignements (Know alignment, C2)
- 12 Piège à feu (D2)
- 13 Pyrotechnie (Pyrotechnics, M2)
- 14 Résistance au feu (Resist fire, C2)
- 15 Survie

Niveau 3

- 1 Boule de feu (Fireball, M3)
- 2 Dissipation des gaz
- 3 Eboulement
- 4 Flèche de feu (Flame arrow, M3)
- 5 Foudre (Lightning bolt, M3)
- 6 Invocation de la foudre (Call lightning, D3)
- 7 Marche sur l'eau
- 8 Protection contre le feu (Protection from fire, D3)
- 9 Rafale de vent (Gust of wind, M3)
- 10 Respiration aquatique (Water breathing, M3)
- 11 Vol (Fly, M3)

Niveau 4

- 1 Abaissement des eaux (Lower water, C4)
- 2 Adaptation
- 3 Bouclier de feu (Fire shield, M4)
- 4 Contrôle de la température sur 3 mètres (D4)
- 5 Eau douce
- 6 Embrasement (Produce fire, D4)
- 7 Excavation (Dig, M4)
- 8 Feu charmeur (Fire charm, M4)
- 9 Mur de feu (Wall of fire, M4)
- 10 Mur de glace (Wall of ice, M4)
- 11 Pétrification
- 12 Protection contre la foudre (Protection from lightning, D4)
- 13 Tempête de glace (Ice storm, M4)

SORTS DE L'ÉLÉMENTALISTE

Niveau 5

- 1 Cône de froid (Cone of cold, M5)
- 2 Contact d'autres plans (Contact other plane, M5)
- 3 Contrôle des vents (Control winds, D5)
- 4 Eau aérée (Airy water, M5)
- 5 Invocation d'un Élémental (Conjure Elemental, M5)
- 6 Lithomorphose (Stone shape, M5)
- 7 Mur de pierre (Wall of stone, M5)
- 8 Nuage léthal (Cloudkill, M5)
- 9 Passe-murailles (Passwall, M5)
- 10 Pilier de feu (Flame strike, C5)
- 11 Transmutation de la pierre en boue (M5)

Niveau 6

- 1 Contrôle du climat (Control weather, M6)
- 2 Création de gaz empoisonné
- 3 Glissement de terrain (Move earth, M6)
- 4 Graines de feu (Fire seeds, D6)
- 5 Invocation d'un Génie
- 6 Invocation du temps (Weather summoning, D6)
- 7 Lithomancie (Stone tell, C6)
- 8 Séparation des eaux (Part water, C6)
- 9 Serviteur aérien (Aerial servant, C6)
- 10 Sphère glaciale d'Otiluke (Otiluke's freezing sphere, M6)

Niveau 7

- 1 Animation de la roche (Animate rock, D7)
- 2 Boule de feu à retardement (Delayed blast fireball, M7)
- 3 Inversion de la gravité (Reverse gravity, M7)
- 4 Marche des vents (Wind walk, C7)
- 5 Souffle de feu
- 6 Tempête de feu (Fire storm, D7)
- 7 Tourbillon de vent
- 8 Tremblement de terre (Earthquake, C7)

Niveau 8

- 1 Cristairain (Glassteel, M8)
- 2 Nuage incendiaire (Incendiary cloud, M8)
- 3 Tourbillon d'eau

Niveau 9

- 1 Eruption volcanique
- 2 Nuée de météores (Meteor swarm, M9)

TABLE 3: SORTS UTILISABLES
(par jour et par niveau)

Niveau	Niveaux de sorts								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1							
2	2	2							
3	3	2							
4	4	2							
5	5	2	1						
6	6	2	2						
7	7	3	2	1					
8	8	3	3	2					
9	9	3	3	2	1				
10	10	4	3	3	2	1			
11	11	4	4	3	2	1			
12	12	5	4	3	2	1			
13	13	5	4	3	2	1			
14	14	5	4	3	2	1			
15	15	5	4	3	2	1			
16	16	5	4	3	2	1			

Alchimie

Incantation : 1 segment

Ce sort produit l'équivalent d'une pluie venant d'une Cruche d'Alchimiste (Alchemy jug). Un récipient n'est pas nécessaire.

Ancre

Incantation : 1 segment

Ce sort affecte un courant d'eau en le rendant immobile pendant 1 jour. Une *Dissipation de la magie* (Dispel magic) a seulement la moitié des chances normales d'annuler ce sort.

Choc

Incantation : 1 segment

Ce sort est identique à la première fonction de la Baguette d'électricité (Wand of lightning).

Dissimulation dans la pierre

Incantation : 1 segment

Durée : 1 tour/niveau

Aire d'effet : 1 créature

Ce sort permet à l'Élémentaliste, ou à tout autre personne touchée par lui, de se cacher dans les parois d'une caverne en se rendant pratiquement invisible, à condition de ne pas bouger.

Orientation

Incantation : 1 segment

Ce sort permet à son utilisateur de connaître la position du nord magnétique et la distance approximative - vers le haut ou vers le bas - qui le sépare de la surface.

Action sous-marine

Incantation : 2 segments

Durée : 1 tour/niveau

Ce sort fonctionne comme le Heaume d'action sous-marine (Helm of free action).

Création de gaz soporifique

Incantation : 1 round

Aire d'effet : 30' x 30' x 30'

Durée : 1 tour

Ce sort produit un gaz invisible. Toute créature présente dans l'aire d'effet ou y pénétrant doit réussir un jet de protection contre poison pour ne pas s'endormir (comme le sort de *Sommeil* de Magicien).

Note : Ce sort affecte un nombre illimité de créatures et de dés de vie.

Gerbe d'étincelles

Incantation : 2 segments

Ce sort fonctionne comme la gerbe d'étincelles d'un Anneau d'étoiles filantes (Ring of shooting stars).

Marche sur le feu

Incantation : 2 segments

Durée : 2 rounds/niveau

Aire d'effet : 1 créature

Ce sort permet à l'Élémentaliste - ou à tout autre personne touchée par lui - de marcher 30 centimètres au-dessus de flammes, lave ou boue bouillante à vitesse normale et sans dommages. 19

Forme gazeuse

Incantation : 3 segments

Durée : jusqu'à 3 rounds/niveau

Aire d'effet : créature touchée

Ce sort a les mêmes effets qu'une Potion de forme gazeuse.

Natation

Incantation : 1 segment

Durée : jusqu'à 1 tour/niveau

Aire d'effet : créature touchée

Composante : V. (1 mot)

Ce sort permet de nager à la surface de l'eau à une vitesse comparable à celle de la marche. Il empêche ainsi une créature chargée de couler avec son fardeau, mais il n'arrête pas l'action du courant.

Note : un grand nombre de nageurs peuvent s'accrocher à la créature touchée par le sort, et bénéficier également de ses effets.

Survie

Incantation : 2 segments

Ce sort permet à l'Élémentaliste de survivre jusqu'à une semaine sans eau ni nourriture, en ne perdant que 10 points de vie. Après cette période, deux semaines lui sont nécessaires pour s'en remettre et récupérer les points de vie qu'il a perdus!

Dissipation des gaz

Incantation : 3 segments

Ce sort dissipe jusqu'à 1700 mètres cube de n'importe quel gaz magique : sommeil, poisson, *Nuage puant* (stinking cloud) et *Mur de brouillard* (Wall of fog).

Eboulement

Incantation : 3 segments

Ce sort fonctionne comme le Cor d'éboulement (Horn of collapsing).

Marche sur l'eau

Incantation : 3 segments

Durée : 2 rounds/niveau

Aire d'effet : créature touchée

Ce sort fonctionne comme l'Anneau de marche sur l'eau (Ring of water walking), à la différence que le poids maximum affecté est égal à 200 pièces d'or par niveau.

Adaptation

Incantation : 4 segments

Aire d'effet : personne touchée

Durée : jusqu'à 1 tour/niveau

Ce sort fonctionne comme le Collier d'adaptation (Necklace of adaptation).

Eau douce

Incantation : 4 segments

Ce sort fonctionne comme une Potion d'eau douce (Potion of sweet water).

Pétrification

Incantation : 3 segments

Aire d'effet : créature touchée

Si l'Élémentaliste lance ce sort, la première personne qu'il touchera de sa main dans le délai d'une heure devra réussir un jet de protection contre Pétrification pour ne pas être changée en pierre. L'inverse de ce sort agit sur des créatures qui ont été tournées en pierre depuis moins d'une semaine (aucun jet de Résistance aux traumatismes (System shock) n'est nécessaire).

Contact d'autres plans

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom, mais seuls les plans Élémentaux peuvent être contactés.

Création de gaz empoisonné

Incantation : 1 round

Durée : 1 tour

Aire d'effet : 30' x 30' x 30'

Ce sort produit un gaz empoisonné. Toute créature présente dans l'aire d'effet ou y pénétrant devra réussir un jet de protection contre Poison pour ne pas mourir.

Invocation d'un Génie

Incantation : 6 segments

Ce sort fonctionne comme le sort Invocation d'un Élémental, à la différence qu'un Génie apparaît (avec au minimum 5 points de vie par dé).

Souffle de feu

Incantation : 2 segments

Durée : 1 heure

Ce sort permet à l'Élémentaliste de souffler une fois comme s'il était un ancien Dragon rouge (c'est à dire pour au minimum 80 points de dommages).

Tourbillon de vent

Incantation : 7 segments

Ce sort forme un tourbillon semblable à celui d'un Génie mais causant doubles dommages.

Tourbillon d'eau

Incantation : 1 round ;

Aire d'effet : cercle de 50' d'eau à 30 mètres de profondeur minimum.

Durant le premier round, un tourbillon se crée lentement. Il atteint sa pleine force pendant le second, puis décroît au troisième. Premier round : tous les nageurs reçoivent 2d8 points de dommages. Les radeaux sont brisés et leurs occupants, précipités dans l'eau, subiront des dommages au prochain round. Second round : tous les nageurs reçoivent 6d8 points de dommages. Les barques et petits bateaux sont cassés et les occupants sont précipités dans l'eau (ils subiront des dommages au prochain round). Troisième round : tous les nageurs reçoivent 2d8 points de dommages.

Note : tous les vivres précipités dans l'eau seront immédiatement entraînés vers le fond si l'on ne réussit pas à les retenir - une faible chance, qui dépend de la taille et de la proximité. Tous les objets transportés par les nageurs doivent réussir un jet de protection contre chocs (crushing blow).

Eruption volcanique

Incantation : 10 segments

Aire d'effet : 100' x 100' x 20'

Durée : 1 tour

Ce sort peut seulement être utilisé en sous-sol : l'aire d'effet subit une bonne part des effets d'une éruption volcanique. La zone commence par s'emplier d'un gaz empoisonné, contre lequel il faut réussir un jet de protection contre Poison pour ne pas mourir. Ensuite, des balles de feu pleuvent. Le jet de protection se fait sur la table des Souffles de Dragon, et un échec coûte 70 points de dommages. Enfin, une aire de 20' x 20' de plancher se transforme automatiquement en lave. Chaque créature présente doit réussir 1d20 sous sa Dextérité avec un malus de -6 pour ne pas tomber dans ce piège. Le résultat d'un échec est la mort instantanée et la destruction de tout ce que la créature transportait.