

# Élémentariste

## Description :

Élémentariste se distingue par utilisation de pouvoirs magiques liés à un unique élément et qui par l'abus de la chose, devient donc une discipline à part entière. Ces disciplines vont impliquer les émotions et le caractère du mage pratiquant. Parmi celle-ci on trouve par exemple la pyromancie qui n'a de cesse d'attiser le courage et les ardeurs du magicien mais qui en retour peut aisément manipuler les flammes et résister à des températures plus haute que la normale.

Les meilleures dans leurs disciplines respectives sont rarement des humains, toujours par exemple, les drakéides et certaines créatures des plans du feu sont généralement plus doués que la moyenne.

## Pouvoirs (pour le feu) :

### Flèche de feu (PC)

Le mage bande un arc sans flèche, énonce sa formule et décoche avec distinction une flèche de feu sur sa cible. Attaque à distance.

### Flammes (PA)

Un sort bien pratique pour allumer le feu camp sans faire cramer la moitié de la forêt. En somme, il s'agit d'un briquet magique permettant aussi bien d'allumer toutes les chandelles d'une salle que d'allumer une torche dans un donjons.

### Boule de feu (PC)

Incante une sphère de feu qui croît jusqu'à avoir la taille d'une tête d'ogre, à l'impacte, la boule de feu brûle tous à proximité direct de la cible. (1 tour de caste). Attaque à distance.

### Feu Follet (PA)

Invoke un feu follet qui réside dans les environs et qui pourra vous guider. Les feux follets ne peuvent pas entrer dans les maisons, les villes, les villages et en terme générale partout où l'homme vie ou a vécu. Les feux follets sont très voyant et peuvent servir de source lumineuse, Ils peuvent par contre pas se battre.

### Parler aux cendres (PA)

Si les cendres sont encore chaudes, vous pouvez entrevoir les images du brasier et collecter de précieuses informations.

### Barrière de feu (PC)

Créer un mur de feu qui provoquera des dégâts à toutes créatures qui tentera de passer à travers. Ce mur fait environs 4 mètres de long. En combat, il dure 3 tours et les dégâts sont fixés avec un unique jet de dé où l'on divise par deux le nombre de dés (arrondie à l'entier inférieure et le nombre de dés est toujours supérieur ou égale à un). Attaque à distance.

### Portail du feu (PA)

Ouvre un portail vers l'un des plans du feu. le portail restera ouvert pendant environs 2 jours (ni plus, ni moins). Le lanceur ne pourra pas ouvrir un portail depuis le plan du feu de destination et peut donc rester bloqué. Ces portails ont un autre problème, ils sont à la fois entrée et sortie, nulle ne sais ce qui peut y rentrer, ni même se qui peut en sortir!