

# MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau

Le personnage obtient la maîtrise de l'élément qui correspond à l'essence élémentaire dans son sang (le feu pour les ifrits, l'eau pour les ondins, la terre pour les oréades et l'air pour les sylphes). Si le personnage est un sulî, il peut choisir n'importe laquelle des quatre options lorsqu'il lance ce sort, mais sa durée est réduite à 1 round par niveau. Cette maîtrise offre au personnage un bonus d'intuition à la vitesse ou un nouveau mode de déplacement, selon l'élément maîtrisé, et offre des avantages supplémentaires. Le registre de ce sort correspond à l'élément choisi.

```
{| CLASS="tablo centre toutgauche autoalt" |- CLASS="titre" | Élément (race) ||
Déplacement || Avantage |- CLASS="premier" | Air (sulî, sylphe) || vitesse de vol de
9 m (moyenne) || Bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque lorsque le
personnage et son adversaire sont en vol |- | Eau (ondin, sulî) || +9 m à la vitesse
de nage || Bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque lorsque le personnage
et son adversaire touchent de l'eau |- | Feu (ifrit, sulî) || +6 m à toutes les vitesses ||
Bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque lorsque l'adversaire du
personnage est en feu |- | Terre (oréade, sulî) || vitesse de creusement de 4.5 m ||
Bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque lorsque le personnage et son
adversaire touchent le sol |}
```