

Produit par les  
**FANS**

# CHRONIQUES OUBLIÉES™

**Fantasy**

## Demi-génie

**Conversion de la race Pathfinder pour les Chroniques Oubliées Fantasy 1ère édition**

**Inclue la conversion de la classe de Cinetiste en Voie Raciale**

*Par HerrGeneral*



# Demi-génie

Les Demi-génie incarnent une manifestation de forces planaires élémentaires, souvent issue de l'union d'un génie et d'un mortels. À la naissance, un Demi-génie ressemble à son ascendance mortelle, et leur héritage étranger ne se manifeste qu'à l'adolescence ou quand une rencontre avec un génie l'éveille. Cette révélation peut en pousser certains à la vie nomadique afin de trouver des réponses sur leurs ancêtres.



Préjugés typiques : La plupart des Demi-génie peuvent se conformer aux sociétés dans lesquelles ils sont nés. Ils ont tendance à être très sociaux et gravitent vers des emplois ou des rôles où ils seront vus par le public et interagiront avec lui. Forts et séduisants, ces êtres dynamiques peuvent aussi invoquer leurs énergies élémentaires pour augmenter leur habileté au combat.

## Repères

La plupart des Demi-génie dont le pouvoir s'est éveillé ont des yeux qui brillent d'une lumière surnaturelle ou changent de couleur selon l'élément auquel ils sont en phase à ce moment. Les adultes sont également sujets à l'asymétrie ou aux traits physiques qui se manifestent seulement d'un côté de leur corps. Leur peau prend souvent un éclat métallique (surtout bronzé) après leur éveil.

**Âge de départ** : 18 ans  
**Espérance de vie** : 100 ans

	Min	Max
<b>Poids</b>	50.00kg	100.00kg
<b>Taille</b>	1.60m	2.00m

## Création de personnage

**Caractéristiques** : +2 CON, -2 INT

**Capacités raciale - Injection Cinétique** : Le joueur doit choisir entre l'élément de l'Air (aérocinétique), de l'Eau (hydrocinétique), du Feu (pyrocinétique) ou de la Terre (géocinétique). Le personnage gagne une **RD de 5** contre les DM de cet élément et la capacité suivante :

(L)\* La prochaine attaque (contact, distance ou magique) du Demi-génie ou d'un allié à porté de contact qui touche une cible inflige **[+1d6 + Mod. De CON]** de DM de l'élément choisi. Ces DM passent à 1d8 au niveau 4, 1d10 au niveau 8 et 1d12 au niveau 16.

## Noms typiques

Issue de contrées lointaines et exotiques, les noms des Demi-génie leur viennent d'une variante de la langue des génies. Leur énonciations symbolisent le dynamisme comme la finesse des forces élémentaires : Infan el-Iqbal, Nusair Yusriyah, Sireen el-Asmar, Zufar al-Azzi, Shajee'a el-Zaher, Salih Talah, Kabeera el-Saad, Saleem al-Vaziri, Jasoor Shihab



# Voie raciale Demi-génie

## 1. Présence élémentale

Le personnage gagne +1 par Rang dans cette voie aux tests de CHA et aux tests impliquant son élément choisi.  
*(Par exemple : détecter la potabilité d'une eau, prédire le sens du vent, trouver des points faibles dans une structure en pierre, savoir comment un feu a été déclenché etc).*

## 2. Explosion cinétique (L)\*

Le Demi-génie projette une explosion cinétique à une distance maximum de 10 mètres. Un test d'attaque magique réussi (Mod. De CHA) lui permet d'infliger [1d6 + Mod. de CON] de DM de l'élément choisi. Cette portée passe à 20m au Rang 4 de cette voie.

## 3. Talent cinétique

A chaque fois que le personnage utilise un sort (capacité \*) sur lui ou un allié, la ou les cibles acquièrent les bonus suivant en fonction de l'élément choisi pendant 1 tour :

Hydrocinétique - Armure d'eau/glace : Le personnage gagne +4 DEF.

Aérocinétique - Manteau d'air : Le personnage ne subit que la moitié des dégâts de zone et à distance.

Pyrocinétique - Eventail de flamme : La prochaine attaque de contact ou à distance du personnage inflige ses dégâts en cône de 5 m de long et de large.

Geocinétique - Peau de pierre acérée : Chaque adversaire réalisant une attaque de contact contre celui-ci subit [1d4 + Mod. de CON] DM.

Cette capacité gagne un effet supplémentaire au Rang 5 de cette voie :

Hydrocinétique - Soigneur cinétique : Le personnage est soigné de [1d8 + Mod. De CON] PV.

Aérocinétique - Portée aérienne : Double la portée de la prochaine attaque à distance ou du prochain sort lancé.

Pyrocinétique - Calcination : La prochaine attaque du personnage (contact, distance ou magique) qui touche réduit la DEF et RD de la cible de 4 pendant 1 tour.

Geocinétique - Fusion tellurique : Le personnage n'a aucune pénalité de déplacement au sol et ne peut pas être renversé ou déplacé sans consentement.

## 4. Bouillonnement élémentaire

Le Demi-génie ajoute son Mod. de CON à ses tests d'attaque magique. De plus, il peut sacrifier 1d4 PV pour utiliser une capacité Limité (L) ayant recours à un test d'attaque magique (pas uniquement les sorts \*) en action de mouvement.

## 5. Étincelle de vie

*Exemple pour  
l'élémentaire de l'eau :  
immunisés aux DM  
d'acide - un bonus de +10  
PV - RD 5 / magie*

Une fois par jour, le personnage souffle un semblant de vie dans de la matière élémentaire qui prend alors la forme d'un élémentaire moyen de l'élément du personnage. L'élémentaire ainsi convoqué est toutefois dénué d'intelligence et attend des ordres de son créateurs. Le Demi-génie peut choisir de faire cette insufflation sur lui même et prendre le contrôle de l'élémental, ce qui lui confère toutes ces capacités. Il peut rester sous cette forme pendant [5 + Mod. de CON] minutes avant de quitter cette projection et que l'élémental se dissipe.

