

Voie du Cinétiste

Conversion de la classe Pathfinder pour les Chroniques Oubliées
Exemple dans un profil de moine

1. Injection cinétique (L)

Quand le personnage s'investie dans cette voie il 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 moine 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 Rang 3 et à **1d10** au Rang 5.

2. Explosion cinétique (L)

Le Moine projette une explosion cinétique à une distance maximum de 9 mètres. Un test d'attaque magique réussi (Mod. de SAG) 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 une capacité de voie moine (L) sur lui ou un allié, la cible acquiert 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 - Eventaille de flamme : La prochaine attaque de contact ou à distance du personnage inflige ses dégâts en cône (de 4,5m).
- Geocinétique - Peau de pierre acérée : Chaque adversaire réalisant une attaque de contact contre celui-ci subit **[1d4 + Mod. de CON]** DM.

Ces capacités gagnent 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.
- 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 moine peut utiliser son modificateur de CON à la place de SAG pour toutes les capacités des autres voies du moine. De plus, il peut sacrifier 1d4 PV pour utiliser une action (L) en action de mouvement.

5. Etincelle de vie

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 moine peut choisir de faire cette insufflation sur lui même et prendre le contrôle de l'élémentaire, ce qui lui confère toutes ces capacités. Il peut rester sous cette forme pendant **[5 + Mod. de CON]** tours avant de quitter cette projection et que l'élémentaire se dissipe.

(Par exemple pour l'élémentaire de l'eau/glace : immunisés aux DM d'acide - un bonus de +10 PV - RD 5 / magie)