

Voie du Cinétiste

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

Quand le Cinétiste s'investit 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).

1. Injection cinétique (L)*

Le Cinétiste gagne une **RD de 5** contre les DM de cet élément, +2 aux test impliquant la connaissance de l'élément choisie et la capacité suivante :

La prochaine attaque (contact, distance ou magique) du personnage 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 Cinétiste 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 - Eventaille 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 Cinétiste 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

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 Suli 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]** minutes 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)