

Chronomancien

Les Chronomanciens manipulent les fils invisibles du temps pour plier le cours des batailles à leur volonté. Qu'il s'agisse d'offrir des visions du futur à leurs alliés, de figer leurs ennemis dans un sursis mortel ou de déchirer le tissu de l'espace-temps pour se téléporter, ils incarnent l'imprévisible et l'incontrôlable. Dans le monde impitoyable de Sicard, pirater la chronologie n'est pas un art abstrait : c'est une reconfiguration violente de la réalité par le biais du Myr.

☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Points de Vie (PV)** : 1d8 par niveau + dizaine de Physique.
- **Compétences de classe** : Perception, Esprit.
- **Maîtrises** : Armures légères, Armes légères, Focus temporel (catalyseur unique).

☐☐ Réserve de Flux (Myr)

Le Chronomancien possède une progression de Flux stricte et calibrée, représentant la stabilisation de sa montre interne :

- **Niveau 1** : 6 Flux Max.
 - **Niveaux 2 à 10** : +2 Flux par niveau (soit 24 Flux au niveau 10).
 - **Niveaux 11 à 20** : +3 Flux par niveau (soit 51 Flux au niveau 20).
-

⚙️ Mécanique Unique : La Dissonance Temporelle

Forcer la trame temporelle à se détordre génère un effet de "Lag" entre le Chronomancien et le serveur de la réalité : la **Dissonance Temporelle**.

- **Jauge de Dissonance Max** : Égale à votre **dizaine d'Esprit** (ex : 65 en Esprit = 6 Max).
- **Accumulation** : Chaque pouvoir temporel lancé (y compris les pouvoirs de base à 0 Flux) augmente votre jauge de **+1 Dissonance**.

⚙ Mécanique Unique : La Dissonance Temporelle

Forcer la trame temporelle à se détordre génère un effet de "Lag" entre le Chronomancien et le serveur de la réalité : la **Dissonance Temporelle**.

- **Jauge de Dissonance Max** : Égale à votre **dizaine d'Esprit** (ex : 65 en Esprit = 6 Max).
- **Accumulation** : Chaque pouvoir temporel lancé (y compris les pouvoirs de base à 0 Flux) augmente votre jauge de **+1 Dissonance**.

📏 Les Paliers du "Lag Chronologique"

- **Zone Synchrone (Sous la moitié du Max)** : Le personnage est parfaitement ancré dans le présent.
- **Zone de Désynchronisation (Égale ou supérieure à la moitié du Max)** : Des images fantômes oscillent autour du Chronomancien. Ses lignes temporelles se superposent, créant un effet de surtension chronologique dans ses muscles.
 - **Bonus (Dilatation Temporelle)** : Vous gagnez **+1 Action supplémentaire par tour** (soit un total de **3 Actions** à utiliser à votre tour au lieu de 2).
 - **Malus (Retard à l'Allumage)** : Puisque votre corps physique doit rattraper vos échos du futur, vos réflexes immédiats subissent un contrecoup sévère. Vous subissez **-15% à vos jets d'Esquive et de Parade**. Votre score d'Initiative est réduit de **-20** pour le round suivant.
 - **Le Paradoxe Temporel (Dissonance au Maximum)**: La ligne temporelle se réaligne d'un coup sec, comme un élastique qui claque. La réalité corrige vos anomalies chronologiques de manière violente. Lorsque votre jauge de Dissonance atteint son maximum, **lancez immédiatement un 1d10** et appliquez l'effet du tableau ci-dessous.

Une fois l'effet résolu, votre jauge de Dissonance retombe à 0.

d10	Effet de Paradoxe	Description & Conséquences Tactiques (V2)
1-3	Glitch Positionnel	<p><i>La réalité bugue sur vos coordonnées spatiales. Votre corps physique est brutalement téléporté en arrière.</i></p> <p>Vous êtes instantanément téléporté à l'endroit exact où vous vous trouviez au début du round précédent. Ce déplacement forcé vous fait perdre l'équilibre : vous subissez l'état Chute (-1 action au prochain tour).</p>

d10	Effet de Paradoxe	Description & Conséquences Tactiques (V2)
4-5	Usure Chronologique	<p><i>Le flux temporel s'affole et fait vieillir prématurément vos muscles et vos articulations en une fraction de seconde.</i></p> <p>Vous subissez 1d6 dégâts physiques bruts. De plus, vos membres engourdis par les siècles subissent un malus de -20% à tous vos jets de Physique et d'Agilité pendant 1 tour complet.</p>
6-7	Effet Papillon	<p><i>Le battement d'ailes de vos sauts temporels crée une tempête de chaos. La timeline du combat se mélange les pinceaux.</i></p> <p>Vous perturbez le cours du temps pour tout le monde. Le MJ doit relancer immédiatement l'initiative de tous les participants (alliés et ennemis). De votre côté, le contrecoup vous place d'office en dernière position pour le reste du combat.</p>
8-9	Désynchronisation Totale	<p><i>Vous subissez le "Lag" ultime. Vous disparaissiez littéralement de la trame du présent pendant quelques secondes.</i></p> <p>Vous disparaissiez du champ de bataille pendant 1 tour complet. Vous ne pouvez pas agir, mais rien ne peut vous toucher ni vous cibler (immunité totale, vous n'existez plus). Vous réapparaissez au début du prochain round à la même case. Vous passez votre tour.</p>
10	Annulation Temporelle	<p><i>Le paradoxe est si violent que l'univers décide d'effacer vos dernières actions pour réparer la ligne du temps.</i></p> <p>La dernière action réussie que vous venez de faire (dégâts infligés, déplacement, bonus donné) est purement annulée et effacée (les ennemis récupèrent leurs PV, etc.). De plus, vous êtes Immobilisé dans une stase temporelle pendant 1 tour.</p>

□ Action de Recadrage

- **Action d'Ancrage (1 Action)** : Le Chronomancien se concentre sur les battements de son cœur ou sur une balise réseau pour se réaligner de force avec le présent. Réduit la Dissonance de **3 points**.

□□ Tableau de Progression

Niveau	Gain de Capacité
1	Choix d'un Style Temporel. Pouvoirs de base (0 Flux). Limitation : Distorsion mineure (pouvoirs limités à ≤ 3 Flux).
2	Choix de Spécialisation (<i>Maître de la Faille, Tisseur des Âges</i> ou <i>Prophète du Temps</i>).
3	Pouvoir de Spécialisation.
4	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
5	Pouvoir de Spécialisation.
6	Compétence de classe : Écho Temporel .
7	Pouvoir de Spécialisation.
8	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
9	Amélioration du Style Temporel.
10	Amélioration d'Écho Temporel.
11	Pouvoir de Spécialisation.
12	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
13	Pouvoir de Spécialisation (Amélioration).
15	Amélioration du Style Temporel.
17	Pouvoir de Spécialisation.
19	Pouvoir de Spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de Spécialisation.

☐☐ Compétence de classe : Écho Temporel

À partir du niveau 6, le Chronomancien peut forcer un instant précis du passé récent à se répéter dans le présent.

- **Niv. 6 — Écho Temporel (1 Action | Coût variable | +1 Dissonance) :**

“ *Un ricanement chronologique. Le Chronomancien claque des doigts et l'action qui vient de se dérouler se rejoue à l'identique, les débris revenant en arrière pour frapper à nouveau.*

Utilisable **3 fois par repos long**. Vous répétez votre dernière action réussie. Vous devez payer le même coût en Flux et appliquez les mêmes effets.

- **Niv. 10 — Écho Symbiotique :** Utilisable **4 fois par repos long**. Vous pouvez désormais utiliser votre Écho Temporel pour copier et répliquer la dernière action réussie d'un allié situé à moins de 9 mètres.
- **Niv. 18 — Écho Libre :** Utilisable **5 fois par repos long**. La réplique temporelle s'automatise : l'Écho Temporel ne consomme **plus aucun point de Flux**.

☐☐ Pouvoirs de Base (Niveau 1 | 0 Flux | +1 Dissonance)

- **Frisson Temporel (1 Action) :**

“ *Une micro-saccade chronologique est injectée dans le système nerveux de la cible. Ses muscles subissent le vieillissement de plusieurs jours en une seconde.*

Portée 6 m. La cible subit **1d4 dégâts psychiques**. Sur une Réussite Critique (1-5), la cible subit un malus de **-5% à sa prochaine action de défense**.

- **Décalage Mineur (1 Réaction) :**

Au moment où la balle ou la lame s'apprête à mordre la chair, le Chronomancien se décale d'une fraction de seconde dans le passé. Utilisable **1 fois par combat**. Lorsque vous subissez des dégâts, réduisez l'impact de **1d6 PV**. Si le résultat du dé est un 6, vous disparaîsez pour réapparaître gratuitement 1,5 m plus loin.

• **Intuition Fugace (1 Action) :**

“ Le Chronomancien murmure à l'oreille d'un allié l'endroit exact où l'ennemi va esquiver dans les trois prochaines secondes. Portée 6 m. Choisissez un allié. Il gagne un bonus de **+5% à son prochain jet** (attaque ou défense) avant la fin de son tour.

☐ Styles Temporels (Choix au Niveau 1)

☐ Prémoniteur

- **Niv. 1 :** Vos yeux perçoivent les spectres des actions futures de vos alliés. Les compagnons à moins de 6 m gagnent **+5% à leurs jets d'Esprit**.
- **Niv. 9 :** Le rayon de votre aura prémonitoire passe à **12 mètres**.
- **Niv. 15 :** Les alliés situés dans la zone peuvent **relancer 1 jet raté** par repos court.

☐ Exilé du Temps

- **Niv. 1 :** Vous existez un battement de cœur en avance sur le reste du monde. Vous gagnez **+1 m de déplacement** par tour.
- **Niv. 9 :** Votre métabolisme ancré hors du temps vous confère une **immunité totale à l'état Ralentissement**.
- **Niv. 15 :** Vous glissez à travers les secondes. Vous bénéficiez d'une **téléportation gratuite de 3 m** par tour (Action libre).

☐ Anachroniste

- **Niv. 1** : Vos pouvoirs créent de violentes frictions chronologiques. Ils infligent tous **+1d4 dégâts psychiques** supplémentaires.
- **Niv. 9** : Le bonus de friction temporelle passe à **+1d6 dégâts psychiques**.
- **Niv. 15** : En cas de Réussite Critique (1-5) sur l'un de vos pouvoirs, l'esprit de la cible subit un tel décalage qu'elle **perd immédiatement 1 action** à son tour.

☐ Spécialisations du Chronomancie

✂ Spécialisation : Maître de la Faille

Rôle : *Distorsion de l'espace-temps, téléportation offensive, destruction psychique.*

- **Niv. 2 — Saut Temporel + Distorsion :**

“ Vous plongez dans une brèche chronologique pour réapparaître au milieu des lignes ennemies, provoquant une onde de choc là où l'espace se referme.

1 Action | 3 Flux | +1 Dissonance. Téléportez-vous jusqu'à 9 m. Les ennemis situés à moins de 3 m de votre point d'arrivée subissent **1d8 + dizaine d'Esprit** dégâts psychiques.

- *Option — Faille Instable* : La portée de la téléportation augmente de **+1 mètre par dizaine d'Esprit**.
- *Option — Faille Tranchante* : Les éclats d'espace brisé infligent **+1d4 dégâts psychiques** supplémentaires aux cibles affectées.

- **Niv. 3 — Vision du Futur :**

“ Vous saturez le cortex d'un allié de visions précises du déroulement du combat, lui permettant d'anticiper chaque coup.

1 Action | 7 Flux | +1 Dissonance. Confère **l'Avantage** (lancez deux d100 et gardez le meilleur jet) à un allié pour tous ses tests pendant 3 tours.

- **Niv. 5 — Ralentissement :**

“ Le temps se liquéfie autour de votre proie. Pour elle, l'air devient aussi dense que du plomb et les balles avancent à un rythme d'escargot.

1 Action | 5 Flux | +1 Dissonance. Portée 18 m. La cible doit réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir un malus de **-10% à tous ses jets** et l'état **Ralentissement** pendant 2 tours.

• **Niv. 7 — Paradoxe Mineur (Réaction | 1 par Repos court) :**

“ « Non, cela ne s'est pas passé comme ça. » Vous effacez purement et simplement la dernière seconde.

Annule instantanément une attaque réussie qui vient de vous toucher. L'ennemi gâche son action.

• **Niv. 11 — Faille Vorace :**

“ Vous ouvrez une déchirure béante au milieu du champ de bataille. L'aspiration gravitationnelle déchiquette les esprits et fige les corps.

2 Actions | 10 Flux | +1 Friction. Zone de 4,5 m de rayon. Inflige **3d10 dégâts psychiques**. Les cibles qui ratent un jet d'Esprit DD 25 perdent au choix une action, leur déplacement ou leur réaction (au choix du MJ).

• **Niv. 13 — Distorsion Améliorée :** Votre option choisie au niveau 2 s'amplifie :

- *Faille Instable améliorée :* Vous gagnez **Avantage** sur votre prochain jet d'attaque après vous être téléporté.
- *Faille Tranchante améliorée :* Les dégâts supplémentaires passent à **+1d8** et ignorent l'armure magique.

• **Niv. 17 — Double Réalité :**

“ Vous arrachez une version de vous-même d'une timeline alternative pour qu'elle combatte à vos côtés pendant quelques secondes.

2 Actions | 12 Flux | +1 Dissonance. Crée un clone temporel parfait pendant 1 tour. Ce clone réplique instantanément chacune des actions ou attaques que vous effectuez pendant son activation.

• **Niv. 19 — Rupture Totale :**

“ Une explosion de pure énergie chronologique brise la cohérence de la zone, dispersant la conscience des victimes à travers les âges.

1 Action | 1 par jour | +1 Dissonance. Zone de 9 m de rayon. Inflige **6d10 dégâts psychiques** et applique automatiquement l'état **Étourdi** pendant 1 tour à tous les ennemis.

• **Niv. 20 — Souverain des Failles (Ultime) :**

“ L'espace et le temps ne sont plus des contraintes, mais vos jouets. Vous glissez entre les dimensions avec une aisance terrifiante.

Vous pouvez désormais utiliser *Saut Temporel* et *Vision du Futur* **gratuitement (0 Flux) 1x/tour**. De plus, votre corps est si fluide

dans la trame que vous êtes définitivement **immunisé aux états Étourdi et Immobilisé**.

□ Spécialisation : Tisseur des Âges

Rôle : Modulation du rythme de combat, octroi d'actions, soutien et contrôle absolu.

• Niv. 2 — Accélération + Tissage :

“ Vous insufflez une distorsion temporelle positive dans les muscles d'un compagnon, lui permettant d'agir à une vitesse surhumaine.

1 Action | 6 Flux | +1 Dissonance. Un allié à moins de 18 m gagne immédiatement **+1 Action** à utiliser durant ce tour.

- Option — Flux Harmonieux : L'allié accéléré gagne également un bonus de **+5% en défense** pendant 1 tour.
- Option — Flux Frénétique : L'allié accéléré gagne un bonus de **+5 aux dégâts** de sa prochaine attaque ce tour.

• Niv. 3 — Rythme Ralentisseur (Passif) :

“ Lorsque vous vous concentrez sur votre défense, le temps se fige autour de vous, embourbant les assaillants.

Quand vous utilisez l'action *Préparer sa défense*, tous les ennemis situés à moins de 3 m subissent une réduction de **-5 m de déplacement**.

• Niv. 5 — Suspension :

“ Un stase temporelle parfaite enveloppe la cible. Elle reste figée au milieu d'un geste, incapable de cligner des yeux.

2 Actions | 8 Flux | +1 Dissonance. Portée 12 m. Immobilise totalement une cible pendant 1 tour si elle échoue à un jet d'Esprit DD 25 (état **Immobilisé** absolu, aucune esquive possible).

• Niv. 7 — Boucle Brève (Réaction | 1 par Repos court) :

“ Vous piègez les trois dernières secondes d'une créature dans une boucle, la forçant à refaire sa tentative.

Forcez n'importe quelle créature située à moins de 9 m à **relancer le jet de dé** qu'elle vient d'effectuer (attaque, compétence ou sauvegarde). Elle doit garder le nouveau résultat.

- **Niv. 11 — Symphonie du Temps :**

“ Le Chronomancien dirige le tempo de la réalité comme un chef d'orchestre. D'un grand geste, toute son escouade passe à la vitesse supérieure.

2 Actions | 12 Flux | +1 Dissonance. Jusqu'à 3 alliés situés à moins de 9 m de vous gagnent immédiatement **+1 Action** pour ce tour.

- **Niv. 13 — Tissage Amélioré :** Votre option choisie au niveau 2 s'amplifie :

- *Flux Harmonieux amélioré :* Le bonus de défense passe à **+10%** et immunise contre les critiques ce tour.

- *Flux Frénétique amélioré :* Le bonus aux dégâts passe à **+10** et l'attaque ignore 25% de l'armure fixe.

- **Niv. 17 — Harmonie Totale (Passif) :**

“ Le flux temporel se courbe subtilement pour protéger vos alliés des catastrophes imminentes.

Tous les alliés situés à moins de 6 m de vous bénéficient d'un bonus permanent de **+5% à tous leurs jets de sauvegarde.**

- **Niv. 19 — Orchestration Parfaite :**

“ Vous piratez l'initiative globale du combat, décidant arbitrairement de qui agit, et quand.

1 Action | 1 par Repos long | +1 Dissonance. Vous choisissez et dictez manuellement l'ordre exact du tour de jeu de tous les participants (alliés et ennemis) pour ce round de combat, sans tenir compte des scores d'initiative originels.

- **Niv. 20 — Tisseur Suprême (Ultime) :**

“ Le temps est votre argile. Vous le façonnez pour offrir la victoire à vos compagnons sans le moindre effort.

Votre pouvoir *Accélération* ne consomme désormais **plus aucun point de Flux**. De plus, tous les alliés situés dans un rayon de 9 m autour de vous **relancent automatiquement leur premier jet raté** à chaque tour.

☐ Spécialisation : Prophète du Temps

Rôle : Manipulation du destin, prédictions, oracles, application de désavantages.

- **Niv. 2 — Présage + Voie Prophétique :**

◦ *Présage (Passif)* :

“ Vous avez déjà vu ce combat dans vos rêves. Vous savez exactement par où les premières balles vont fuser.
Au début de chaque combat, vous pouvez relancer votre jet d'Initiative et conserver le meilleur des deux résultats.

- *Voie Prophétique — Oracle Guerrier* : Vous bénéficiez d'un bonus de **+5%** à **l'attaque** lors du tout premier round de chaque combat.
- *Voie Prophétique — Oracle Mystique* : Vos visions vous permettent de capter les résidus de Myr ambiants. Vous regagnez **+1d6 points de Flux** au début de chaque combat.

• **Niv. 3 — Œil Intemporel** :

“ Vous lisez la timeline de la cible et révélez à haute voix la faille exacte qui va s'ouvrir dans sa garde.
1 Action | 5 Flux | +1 Dissonance. Portée 12 m. Applique un **Désavantage automatique sur la prochaine action de défense** de la cible.

• **Niv. 5 — Destin Brisé** :

“ Vous brisez les perspectives d'avenir de votre victime, effaçant ses opportunités tactiques du champ des possibles.
2 Actions | 7 Flux | +1 Dissonance. Portée 18 m. La cible doit réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de se voir retirer **-1 action** lors de son prochain tour de jeu.

• **Niv. 7 — Prédiction (Passif)** :

“ L'avenir vous appartient. Votre premier mouvement est toujours parfait.
Vous bénéficiez automatiquement de **l'Avantage** sur la toute première action que vous entreprenez lors d'un combat.

• **Niv. 11 — Révélation** :

“ Une prophétie de victoire est murmurée à l'esprit d'un compagnon, guidant chacun de ses gestes vers la réussite.
1 Action | 1 par Repos court | +1 Dissonance. Pendant 3 tours, un allié situé à moins de 9 m peut ajouter un bonus de **+1d6** au jet de son choix (attaque, compétence, sauvegarde) une fois par tour.

• **Niv. 13 — Voie Prophétique Améliorée** : Votre voie choisie au niveau 2 s'amplifie :

- *Oracle Guerrier amélioré* : Le bonus d'attaque passe à **+10%** et s'étend au deuxième round du combat.
- *Oracle Mystique amélioré* : Le gain passe à **+1d10 points de Flux** et augmente votre Flux Max de +3 de manière permanente.

• **Niv. 17 — Malédiction du Futur :**

“ *Vous condamnez la cible à un avenir de ruine et d'échecs constants. Chacun de ses mouvements se prend les pieds dans la trame.*
2 Actions | 12 Flux | +1 Dissonance. Portée 12 m. Une cible subit un **Désavantage absolu sur toutes ses actions** (attaques, défenses, compétences) pendant 2 tours complets.

• **Niv. 19 — Fatidique (Passif) :**

“ *Lorsque le destin sourit à vos calculs, le ressac chronologique vous abreuve d'énergie.*
Chaque fois que vous obtenez une Réussite Critique (1-5), vous regagnez instantanément **1 point de Flux** et offrez immédiatement **l'Avantage** au prochain jet d'un allié.

• **Niv. 20 — Prophète Suprême (Ultime) :**

“ *Vous prononcez un décret temporel absolu. Ce que vous dites devient la seule et unique réalité factuelle.*
Utilisable **1 fois par jour**. Vous décrétez un futur inéluctable : pendant 3 tours complets, tous vos alliés **relancent l'intégralité de leurs jets ratés**, tandis que les ennemis subissent un malus écrasant de **-10% à tous leurs jets** sans exception.