

# Chronomencien

Les Chronomenciens manipulent les fils du temps pour renverser le cours des batailles. Qu'il s'agisse d'offrir des visions du futur à leurs alliés, de ralentir leurs ennemis ou de plier l'espace-temps à leur volonté, ils incarnent l'imprévisible et l'incontrôlable. Leur maîtrise du temps les rend aussi dangereux que fascinants.

---

## ☐☐ Caractéristiques de la classe

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

## ☐☐ Progression du Flux

- Niveau 1 : 6 Flux max
  - +2 Flux par niveau jusqu'au niveau 10 (24 Flux au niveau 10)
  - +3 Flux par niveau du 11 au 20 (51 Flux au niveau 20)
- 

## ☐☐ Compétence de classe : Écho Temporel

- **Niveau 6** : 3 fois/Repos long, répétez votre dernière action réussie (même coût/effet).
- **Niveau 10** : utilisable 4 fois, peut copier l'action d'un allié  $\leq 9$  m.
- **Niveau 18** : utilisable 5 fois, sans coût en Flux.

## Progression

Niveau	Gain
1	Choix d'un style temporel. Pouvoirs de base (sans Flux). <b>Limitation : Distorsion mineure</b> (vous ne pouvez utiliser que des pouvoirs coûtant $\leq 3$ Flux).
2	Choix de spécialisation
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Compétence de classe : Écho Temporel
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style temporel
10	Amélioration d'Écho Temporel
11	Pouvoir de spécialisation
12	Amélioration de caractéristique
13	Pouvoir de spécialisation
15	Amélioration du style temporel
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

## Styles temporels (choix au niveau 1)

- **Prémoniteur**

- Niv. 1 : alliés à ≤6 m gagnent +5 à leurs jets d'Esprit.
- Niv. 9 : zone passe à 12 m.
- Niv. 15 : alliés affectés relancent 1 jet raté par repos court.

- **Exilé du Temps**

- Niv. 1 : +1 déplacement par tour.
- Niv. 9 : immunité au ralentissement.
- Niv. 15 : téléportation gratuite de 3 m par tour.

- **Anachroniste**

- Niv. 1 : vos pouvoirs infligent +1d4 psychiques.
  - Niv. 9 : bonus passe à +1d6.
  - Niv. 15 : sur critique, la cible perd 1 action.
- 

## ☐☐ Pouvoirs de base (niveau 1, sans coût en Flux)

### ☐ Frisson Temporel

- **1 action**

- Effet : choisissez une cible à 6 m. Elle subit **1d4 dégâts psychiques**.
- Critique (1-5) : la cible subit **-5 à sa prochaine défense**.

### ☐ Décalage Mineur

- **Réaction** (1/combat)

- Effet : quand une attaque vous touche, réduisez les dégâts de **1d6**.
- Si le résultat est 6, vous vous déplacez gratuitement de 1,5 m.

### ☐ Intuition Fugace

- **1 action**

- Effet : choisissez un allié à 6 m. Il gagne **+5 à son prochain jet** (attaque ou défense) avant la fin de son tour.
- 

## ☐☐ Spécialisations du Chronomencie

### ☐ Maître de la Faille

Distordus de l'espace-temps, capables de se téléporter et de briser l'esprit des ennemis.

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

- *Saut Temporel* (1 actions, 3 Flux) : téléportez-vous  $\leq 9$  m. Ennemis dans 3 m subissent 1d8 + dizaine d'Esprit psychiques.
- *Distorsion* (choix) :
  - *Faille Instable* : portée augmentée de +1 mètre par dizaine d'Esprit.
  - *Faille Tranchante* : +1d4 psychiques aux ennemis affectés.

- **Niv. 3 — Vision du Futur** (1 action, 7 Flux) : confère Avantage à un allié pendant 3 tours.

- **Niv. 5 — Ralentissement** (1 action, 5 Flux) : cible  $\leq 18$  m, jet d'Esprit DD 25 ou -10 à tous ses jets 2 tours.

- **Niv. 7 — Paradoxe mineur** : réaction, 1/Repos court, annule une attaque réussie contre vous.

- **Niv. 11 — Faille Vorace** (2 actions, 10 Flux) : zone 4,5 m, 3d10 psy. Cibles ratant un jet d'Esprit DD 25 perdent une action, un mouvement ou une réaction (au choix du MJ).

- **Niv. 13 — Distorsion améliorée** : votre Distorsion choisie au niv. 2 s'amplifie.

- **Niv. 17 — Double Réalité** (2 actions, 12 Flux) : crée un clone temporel (1 tour) qui réplique vos attaques.

- **Niv. 19 — Rupture Totale** (1 action, 1/jour) : zone 9 m, 6d10 psy + Étourdi 1 tour.

- **Niv. 20 — Maître des Failles** : vous pouvez utiliser *Saut Temporel* et *Vision du Futur* gratuitement 1x/tour. Immunisé Étourdi et Immobilisé.

---

## □ Tisseur des Âges

Des sages qui modulent le temps pour soutenir leurs alliés et manipuler le rythme du combat.

- **Niv. 2 — Accélération + Tissage**

- *Accélération* (1 action, 6 Flux) : un allié à  $\leq 18$  m gagne +1 action immédiate.
- *Tissage* (choix) :
  - *Flux Harmonieux* : l'allié gagne aussi +5 défense 1 tour.
  - *Flux Frénétique* : l'allié gagne +5 dégâts 1 tour.

- **Niv. 3 — Rythme Ralentisseur** (passif) : quand vous préparez votre défense, ennemis à 3 m : -5 mvt.

- **Niv. 5 — Suspension** (2 actions, 8 Flux) : immobilise une cible  $\leq 12$  m (Esprit DD 25) 1 tour.

- **Niv. 7 — Boucle Brève** (réaction, 1/Repos court) : refaites lancer un jet à une créature  $\leq 9$  m.

- **Niv. 11 — Symphonie du Temps** (2 actions, 12 Flux) : jusqu'à 3 alliés  $\leq 9$  m gagnent +1 action ce tour.

- **Niv. 13 — Tissage amélioré** : votre Tissage choisi au niv. 2 s'amplifie.

- **Niv. 17 — Harmonie Totale** (passif) : alliés  $\leq 6$  m : +5 à tous leurs jets de sauvegarde.

- **Niv. 19 — Orchestration Parfaite** (1 action, 1/Repos long) : vous choisissez l'ordre du tour de tous les alliés ce round.

- **Niv. 20 — Tisseur Suprême** : *Accélération* ne coûte plus de Flux. Alliés dans 9 m relancent automatiquement 1 jet raté par tour.

---

# ☐☐ Prophète du Temps

Des voyants et manipulateurs de destin, utilisant visions et prophéties pour contrôler le champ de bataille.

- **Niv. 2 — Présage + Voie prophétique**
  - *Présage* (passif) : au début de chaque combat, relancez votre initiative, gardez le meilleur.
  - *Voie prophétique* (choix) :
    - *Oracle Guerrier* : +5 attaque au premier round.
    - *Oracle Mystique* : +1d6 Flux au début de chaque combat.
- **Niv. 3 — Œil Intemporel** (1 action, 5 Flux) : cible  $\leq 12$  m, désavantage sur sa prochaine défense.
- **Niv. 5 — Destin Brisé** (2 actions, 7 Flux) : cible  $\leq 18$  m, Esprit DD 25 ou -1 action.
- **Niv. 7 — Prédiction** (passif) : vous avez Avantage à votre première action de chaque combat.
- **Niv. 11 — Révélation** (1 action, 1/Repos court) : pendant 3 tours, un allié  $\leq 9$  m ajoute +1d6 à un jet/tour.
- **Niv. 13 — Voie prophétique améliorée** : votre Voie choisie au niv. 2 s'amplifie.
- **Niv. 17 — Malédiction du Futur** (2 actions, 12 Flux) : une cible  $\leq 12$  m subit désavantage à toutes ses actions 2 tours.
- **Niv. 19 — Fatidique** (passif) : sur un critique (1-5), vous regagnez 1 Flux et donnez Avantage à un allié.
- **Niv. 20 — Prophète Suprême** : 1/jour, vous décrétez un futur. Tous les alliés relancent leurs jets ratés pendant 3 tours, ennemis subissent -10 à tous leurs jets.

---

Révision #4

Créé 9 septembre 2025 18:45:48 par karubak

Mis à jour 23 février 2026 21:40:41 par karubak