Chronomencien

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**	*La réalité bugue sur vos coordonnées spatiales. Votre corps physique est brutalement téléporté en arrière.* 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).

d10	Effet de Paradoxe	Description & Conséquences Tactiques (V2)
4–5	**Usure Chronologique**	*Le flux temporel s'affole et fait vieillir prématurément vos muscles et vos articulations en une fraction de seconde.* 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.
6–7	**Effet Papillon**	*Le battement d'ailes de vos sauts temporels crée une tempête de chaos. La timeline du combat se mélange les pinceaux.* 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.
8–9	**Désynchronisation Totale**	*Vous subissez le "Lag" ultime. Vous disparaissez littéralement de la trame du présent pendant quelques secondes.* Vous disparaissez 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.
10	**Annulation Temporelle**	*Le paradoxe est si violent que l'univers décide d'effacer vos dernières actions pour réparer la ligne du temps.* 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.

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 (*Maître de la Faille*, *Tisseur des Âges* ou *Prophète du Temps*).
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 disparaissez 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) 1×/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 piégez 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.

Révision #8
Créé 9 septembre 2025 18:45:48 par karubak
Mis à jour 15 mai 2026 21:02:54 par karubak