

Le Maître du Temps

(auteur : Hervé Masseron, *info-jeux magazine* n°3 et 4)

Le maître du temps n'est pas un personnage comme les autres. Il serait d'ailleurs plus juste de considérer qu'il appartient à une race différente. Son cerveau, morphologiquement différent du cerveau humain, lui permet, au prix d'une intense concentration, d'affecter la quatrième dimension : le temps, en utilisant des capacités naturelles ou en jetant des sortilèges.

Une classe de personnages pour Donjons et Dragons, alliant puissance et « différence », pour vous permettre, vous aussi, de voyager à travers... la quatrième dimension.

Les sortilèges... Voyage sur la dimension

Le maître du temps est un « magicien » très particulier. Il affecte, par un moyen bien naturel (la concentration) la trame spatio-temporelle : quoi de moins « magique » !

Donc, en artisan plus qu'en artiste, le maître du temps n'utilise qu'un seul composant matériel : le sablier.

Comme le Prêtre, il ne possède pas de livre de sorts limitatif, mais connaît tous les sortilèges compatibles avec son niveau. En revanche, il ne prie pas et n'apprend pas ses sorts tous les matins. Il dispose, chaque jour, d'un certain nombre de *points temporels* (PT – qui augmente à chaque niveau) qu'il dépense à sa guise pour utiliser ses capacités spéciales et pour lancer ses sortilèges. Un art du premier niveau coûte 1 point

temporel, un sort du deuxième niveau, 2 points temporels, etc. Attention : Le tableau des sorts utilisables indique le nombre maximum de sorts qu'un maître du temps peut lancer par jour et par niveau.

Remarque : Un tableau optionnel a été ajouté qui peut être utilisé à la place de la gestion des points temporels. Chaque ligne indique simplement le nombre de sort par niveau que le maître du temps peut utiliser.

Les capacités très spéciales

Durant toute sa vie, le maître du temps apprend à maîtriser son esprit, tentant d'atteindre une concentration totale. Et, d'année en année, au fur et à mesure que son pouvoir s'étend, il développe d'étranges capacités.

Sa concentration lui permet, en premier, de diminuer son temps de réaction : il a toujours un bonus de 1 à son Initiative.

Certaines capacités sont permanentes. D'autres, plus limitées dans le temps, demandent une intense concentration au maître du temps... et une dépense de points temporels. Une capacité spéciale est acquise tous les trois niveaux d'expérience :

- A : au deuxième niveau, deux Maîtres du Temps deviennent capables de communiquer télépathiquement en utilisant le flux temporel qui « irrigue » la trame spatio-temporelle. Coût : 2 points temporels/heure.
- B : au cinquième niveau, le maître du temps exerce sur lui-même un certain contrôle temporel. Cette capacité l'immunise à toute forme de magie affectant le mouvement : *ralentissement*, *paralysie*, *paralysie musculaire*, etc.
- C : au huitième niveau, il peut accélérer le temps, de manière à réduire la concentration qui lui est nécessaire pour lancer un sort. Réduction : 1 segment par niveau du maître du temps. Coût : 2 points temporels/niveau de sort.
- D : au onzième niveau, le maître du temps devient capable d'augmenter la durée de ses sortilèges. Coût : 5 points temporels/round supplémentaire.
- E : au quatorzième niveau, il peut ralentir le temps, de manière à allonger la concentration nécessaire à son adversaire pour lancer un sort. Allongement : 1 segment/5 niveaux du maître du temps. Coût : 3 points temporels/niveau de sort.
Il peut aussi, de la même manière, allonger le temps de réaction de son adversaire. Effet : malus de 2 à l'initiative. Coût : 20 points temporels/round.
- F : au dix-septième niveau, le maître du temps peut prévoir les actions de ses adversaires, même si ces derniers ne sont... jamais surpris.
- G : au vingtième niveau, il est immunisé à toute forme de magie affectant le temps.

Profession oblige !

Comme la plupart des jeteurs de sorts, le maître du temps n'a pas le droit de porter une armure ou d'utiliser un bouclier. Les seules armes dont il dispose sont la dague, le bâton et, à partir du cinquième niveau, la faux qui devient souvent son arme favorite. De plus, pour déterminer ses points de vie, il lance, comme ses « confrères », un dé à quatre faces.

Le maître du temps a une compréhension du monde très différente de celles des êtres humains « normaux ». Il ne peut donc envisager l'univers que d'un point de vue totalement neutre. Et s'il lui arrivait de devenir bon ou mauvais, il perdrait immédiatement toute capacité à manier le flux temporel.

Pas de biclassage

Inutile de l'imaginer sous la tunique sombre d'un ninja ou dans la peau de bête d'un barbare. Tout multiclassage est interdit au maître du Temps. Rappelons qu'il n'est pas véritablement humain : il naît maître du temps... et le reste toute sa vie. D'ailleurs, si l'envie lui prenait de « changer de métier », il perdrait toutes ses capacités à affecter le temps, faute... d'entraînement !



Conseils au futur Maître du Donjon

Le maître du temps est un personnage très puissant, agréable à jouer. Utilisez-le comme personnage non joueur : rendez-le mystérieux, insaisissable... Mais, avant de l'accepter dans vos aventures, sachez que s'il est trop puissant (c'est-à-dire autant ou davantage que ses compagnons), il a toutes les chances de déséquilibrer le jeu. Pour le rendre plus accessible, un moyen s'offre il vous : le choisir d'un niveau légèrement inférieur à celui de ses futurs compagnons d'aventures.

Enfin, il est tout à fait possible de créer un scénario spécialement adapté à une équipe composée exclusivement de Maîtres du Temps.

MAÎTRE DU TEMPS – TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d4 à lancer pour totaliser les points de vie	Capacité
0– 2 500	1	1	–
2 501– 4 500	2	2	A
4 501– 8 000	3	3	–
8 001– 15 000	4	4	–
15 001– 27 500	5	5	B
27 501– 50 000	6	6	–
50 001– 80 000	7	7	–
80 001– 120 000	8	8	C
120 001– 190 000	9	9	–
190 001– 325 000	10	10	–
325 001– 600 000	11	11	D
600 001– 900 000	12	11+1	–
900 001– 1 200 000	13	11+2	–
1 200 001– 1 500 000	14	11+3	E
1 500 001– 1 800 000	15	11+4	–
1 800 001– 2 100 000	16	11+5	–
2 100 001– 2 400 000	17	11+6	F
2 400 001– 2 700 000	18	11+7	–
2 700 001– 3 000 000	19	11+8	–
3 000 001– 3 300 000	20	11+9	G

LISTE DES SORTS DU MAÎTRE DU TEMPS

Niveau 1	Niveau 2
Altération de l'âge	Action différée
Extension I	Ajustement cellulaire
Hâte	Contrôle mental du corps
Lame Temporelle	Distorsion du temps
Prémonition	Extension II
Protection temporelle I	Missile temporel
Ralentissement	Prévision d'une action
Suspension du mouvement	Protection temporelle II
Niveau 3	Niveau 4
Dimension extra-temporelle	Altération de la concentration
Extension III	Altération du passé
Image temporelle	Altération du temps
Protection temporelle III	Délai
Vieillessement	Extension IV
Vision du futur	Protection temporelle IV
Vision du passé	Sphère temporelle
Vortex temporel (réversible)	
Niveau 5	Niveau 6
Altération de la matière	Arrêt temporel
Arrêt partiel du temps	Conscience cosmique
Conjuration d'un élémentaire de temps	Explosion temporelle
Extension V	Extension VI
Vague temporelle	Stase temporelle (réversible)
Niveau 7	
Contrôle du temps (réversible)	
Destin	
Extension VII	

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU – MAÎTRE DU TEMPS

Niveau du maître du temps	Niveau de sort du maître du temps							PT
	1	2	3	4	5	6	7	
1	1	–	–	–	–	–	–	1
2	2	–	–	–	–	–	–	3
3	3	1	–	–	–	–	–	6
4	4	2	–	–	–	–	–	10
5	5	3	1	–	–	–	–	15
6	6	4	2	–	–	–	–	21
7	7	5	3	1	–	–	–	28
8	8	6	4	2	–	–	–	36
9	9	7	5	3	1	–	–	45
10	10	8	6	4	2	–	–	55
11	11	9	7	5	3	1	–	66
12	12	10	8	6	4	2	–	78
13	13	11	9	7	5	3	–	91
14	14	12	10	8	6	4	–	105
15	15	13	11	9	7	5	1	119
16	16	14	12	10	8	6	2	135
17	17	15	13	11	9	7	3	152
18	18	16	14	12	10	8	4	170
19	19	17	15	13	11	9	5	189
20	20	18	16	14	12	10	6	209

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU – MAÎTRE DU TEMPS
(option sans l'utilisation des points temporels)

Niveau du maître du temps	Niveau de sort du maître du temps						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–
4	2	2	–	–	–	–	–
5	3	2	1	–	–	–	–
6	3	2	2	–	–	–	–
7	3	3	2	1	–	–	–
8	4	3	2	2	–	–	–
9	4	3	3	2	1	–	–
10	4	4	3	2	2	–	–
11	5	4	3	3	2	1	–
12	5	4	4	3	2	2	–
13	5	5	4	3	3	2	–
14	6	5	4	4	3	2	–
15	6	5	5	4	3	3	1
16	6	6	5	4	4	3	2
17	7	6	5	5	4	3	2
18	7	6	6	5	5	4	3
19	7	7	6	5	5	4	3
20	7	7	7	6	6	5	4

EXPLICATION DES SORTS

Chaque sort est présenté de la même manière. Il est tout d'abord décrit par son nom et par le type de magie qu'il implique. Ensuite, sont donnés : le niveau, la portée (c-à-d. la distance jusqu'à laquelle il peut être lancé), la durée, la zone d'effet, les composantes, le temps d'incantation et le jet de protection. Enfin, une explication du sort et une description de ses effets sont données en détail.

La *portée* est donnée avec le symbole " ou «au toucher» quand le lanceur de sort doit physiquement toucher le destinataire du sort avec sa main. Le symbole " représente une valeur différente selon que le sort est lancé à l'extérieur ou en intérieur : extérieur : 1" représente 9 mètres, intérieur : 1" représente 3 mètres.

La *durée* est donnée en tour, round ou simplement avec le mot «Instantanée», comme dans le cas du sort *foudre* dont la durée est très courte.

La *zone d'effet* montre l'importance de la zone que le sort affecte, ou le nombre de personnes ou de créatures touchées par ce sort.

Les *composantes* sont verbales (V), somatiques (S) ou matériel tes (M). Cela indique lesquelles sont indispensables pour lancer le sort.

Le *temps d'incantation* donne le nombre de rounds de combat, ou le nombre de segments d'un round, nécessaire pour lancer le sort ; 10 segments correspondent à 1 round et 10 rounds à un tour. Certains sorts demandent plus de temps et de préparation.

Le *jet de protection* dit si un jet de protection est possible ou non (aucun) et s'il est possible, montre s'il annule les effets du sort (annule) ou s'il réduit ses effets de moitié (1/2).

LES SORTS DU MAÎTRE DU TEMPS

Notes concernant les sorts du maître du temps :

La composante matériel est le sablier du maître du temps.

SORTS DE NIVEAU 1

ALTÉRATION DE L'ÂGE

Niveau : 1	Composantes : S, M
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : Personnelle	

En lançant ce sort, le maître du temps peut modifier son âge (en vieillissant ou en rajeunissant) de 2 ans/niveau. Cette transformation requiert 5 segments et peut être opérée autant de fois que le maître du temps le désire pendant la durée du sort.

EXTENSION I

Niveau : 1	Composantes : V
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : <i>Spéciale</i>	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Spéciale</i>	

Grâce à ce sort, le maître du temps peut augmenter de 50 % n'importe quel sort de premier niveau, lancé par lui-même ou un autre jeteur de sort.

HÂTE

Niveau : 1	Composantes : S, M
Portée : 5" + 1"/niveau	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : 1" x 1"/niveau	

Ce sort est identique au sort de niveau 3 de magicien *rapidité*. Cependant, le maître du temps n'est pas ici obligé d'affecter le nombre de créatures correspondant à son niveau, et celles-ci ne vieillissent pas.

LAME TEMPORELLE

Niveau : 1	Composantes : S, M
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : 1 tour + 2 rounds/niveau	Jet de protection : <i>Spécial</i>
Zone d'effet : <i>Personnelle</i>	

Ce sort permet au maître du temps de créer, à partir du flux temporel, une épée immatérielle. Lorsque le maître du temps combat avec cette épée, il ne blesse pas ses victimes mais les fait vieillir.

Niveau du maître du temps	Vieillessement
1	1 an
4	5 ans
7	10 ans
10	15 ans
13	25 ans
16	50 ans
20	100 ans

La victime a droit à un jet de protection. S'il est réussi, elle ne perd que 1d8 points de vie plus 1 point de vie/niveau du maître du temps.

PRÉMONITION

Niveau : 1	Composantes : S
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : <i>Spéciale</i>	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Spéciale</i>	

Ce sort est identique à la discipline psionique *prémonition*.

PROTECTION TEMPORELLE I

Niveau : 1	Composantes : S
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : 1 tour + 1 round/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Autour du jeteur de sort</i>	

Ce sort reproduit les effets de la première face du *cube de force* (voir le *Guide du Maître*, p. 139), mais le maître du temps peut quand même se déplacer normalement, l'écran étant seulement autour de lui.

RALENTISSEMENT

Niveau : 1	Composantes : S, M
Portée : 9" + 1"/niveau	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : 1 rounds + 1 round/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : 1" x 1"/niveau	

Ce sort est identique au sort de niveau 3 de magicien *ralentissement*.

SUSPENSION DU MOUVEMENT

Niveau : 1	Composantes : S
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : 1 semaine/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Personnelle</i>	

Ce sort est identique à la discipline psionique *suspension vitale*.

SORTS DE NIVEAU 2**ACTION DIFFÉRÉE**

Niveau : 2 Composantes : S
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : 1 tour + 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Personnelle*

Ce sort permet au maître du temps de retarder une de ses actions aussi longtemps qu'il le désire, pendant la durée du sort. Cette action se déclenche instantanément quand le maître du temps le décidera. S'il est surpris ou assommé suffisamment pour qu'il cesse de se concentrer, il y a 30 % de chances que l'action différée se produise immédiatement, 20 % que le sort soit cassé, et 50 % que tout se déroule normalement.

AJUSTEMENT CELLULAIRE

Niveau : 2 Composantes : S
 Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : *Permanente* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Une personne*

Ce sort permet de soigner en accélérant le métabolisme cellulaire. Toutes les blessures guérissables avec le temps comme les plaies particulières qui provoquent une perte de sang pendant un certain temps, peuvent être ainsi refermées, à raison de 5 points de vie par niveau du maître du temps. Au quatrième niveau, ce sort permet au maître du temps de soigner les maladies légères, et au douzième niveau de soigner tous les types de maladies.

CONTRÔLE MENTAL DU CORPS

Niveau : 2 Composantes : V
 Portée : 0 Temps d'incantation : 5 segments
 Durée : 2 jours/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Personnelle*

Ce sort a les mêmes effets que la discipline psionique *contrôle spirituel du corps*. Mais ici, toutes les fonctions organiques sont suspendues (battements du cœur, respiration, etc.) pendant toute la durée du sort. Les gaz et poisons n'affectent le maître du temps qu'à la fin du sort et une détection de la vie aura un résultat négatif. Le maître du temps ne peut lancer ce sort qu'une seule fois entre deux périodes de repos.

DISTORSION DU TEMPS

Niveau : 2 Composantes : V, S
 Portée : 0 Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : 3 rounds/niveau Jet de protection : *Spécial*
 Zone d'effet : *Personnelle*

En lançant ce sort, le maître du temps peut «courber» la trame spatio-temporelle pour faire apparaître du futur ou du passé des images de lui-même (une image tous les quatre niveaux). Ces répliques, qui ne sont autre que le maître du temps lui-même à différentes époques, ne sont pas identifiables, même par le sort *vision réelle* (clerc, niveau 5). Les images doivent rester à moins de 10" du maître du temps, et le sort est cassé si celui-ci se téléporte. Chaque image pourra agir différemment (faire semblant de frapper ou de lancer un sort, etc.). Il n'est pas possible de les faire disparaître avec une dissipation de la magie, la seule solution est donc de les détruire. Chaque image possède 5 points de vie par niveau du maître du temps. Chaque fois que ce sort est lancé, il y a 1 %, de chance qu'une partie de la trame spatio-temporelle se déchire, entraînant la disparition définitive du maître du temps dans cette trame ou, si le jet de protection est réussi, un vieillissement de 10 ans.

EXTENSION II

Niveau : 2 Composantes : V
 Portée : 0 Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

En lançant ce sort, le maître du temps peut doubler la durée d'un sort de premier niveau, et augmenter de 50 % celle d'un sort de deuxième niveau.

MISSILE TEMPOREL

Niveau : 2 Composantes : V, S
 Portée : 6" + 1"/niveau Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : *Instantanée* Jet de protection : *Spécial*
 Zone d'effet : *Cercle de 30" de diamètre*

Ce sort permet au maître du temps d'évoquer des missiles temporels. Ces missiles (un tous les deux niveaux d'expérience) partent de sa main et touchent automatiquement le ou les adversaires visés. Chaque missile cause 1 point de dommage plus 1 tous les trois niveaux. De plus, la victime lance un jet de protection pour chaque missile. En cas d'échec, elle s'endort pour 1d4 tours.

PRÉVISION D'UNE ACTION

Niveau : 2 Composantes : S, M
 Portée : 1"/niveau Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Une personne*

En lançant ce sort, le maître du temps peut prévoir toutes les actions d'une personne pour le round à venir. Il pourra ainsi savoir quel sort un magicien se prépare à lancer, quand ce sort arrivera, etc. Le maître du temps n'a pas besoin de voir sa victime pour lancer ce sort, ni pour prévoir ses actions puisque seul le temps est en jeu.

PROTECTION TEMPORELLE II

Niveau : 2 Composantes : S
 Portée : 0 Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : 1 tour + 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Autour du joueur de sort*

Ce sort reproduit les effets de la deuxième face du *cube de force*, à la différence que l'écran se contente d'entourer le maître du temps, et que celui-ci peut se déplacer normalement.

SORTS DE NIVEAU 3**DIMENSION EXTRA-TEMPORELLE**

Niveau : 3 Composantes : V
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1/10 de seg.
 Durée : 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Personnelle*

Ce sort permet au maître du temps de se transporter instantanément dans une dimension extra-temporelle. Il peut y rester pendant toute la durée du sort, pour jeter des sorts (divinatoires, de protection, etc.) non offensifs, réfléchir... Quand il reviendra sur le plan matériel, il se retrouvera exactement à l'instant de sa disparition, comme si le temps ne s'était pas écoulé.

Ce sort présente un inconvénient : il a 1 % de chance (cumulatif) tous les 2 rounds que le maître du temps, à la fin du sort, reste emprisonné dans la dimension extra-temporelle. Et alors, la seule manière de le faire revenir est d'utiliser deux sortilèges très puissants : *souhait majeur* (niveau 9 de magicien) et *altération de la réalité* (niveau 7 d'illusionniste).

EXTENSION III

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort permet au maître du temps de doubler la durée d'un sort de premier ou de deuxième niveau, et d'augmenter celle d'un sort de troisième niveau de 50 %.

IMAGE TEMPORELLE

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : 5 segments/niveau
Zone d'effet : *Cercle de 1/2" de diamètre/niveau*

Composantes : S, M
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : *Aucun*

Grâce à ce sort, le maître du temps peut se «cacher» dans un autre espace spatio-temporel et faire apparaître aux yeux de ses adversaires une image de lui-même. Cette image est totalement invulnérable aux attaques physiques et magiques. Elle est solide et indéformable. Pendant ce temps, le maître du temps, invisible, peut agir à sa guise dans la limite de la zone d'effet. Son image, elle, est limitée à des actions simples (marcher, parler, etc.) dans la zone d'effet également.

PROTECTION TEMPORELLE III

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : *Autour du joueur de sort*

Composantes : S
Temps d'incantation : 2 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort reproduit les effets de la troisième face du *cube de force*, mais le maître du temps peut se déplacer normalement car l'écran est seulement placé autour de lui.

VIEILLISSEMENT

Niveau : 3
Portée : *Au toucher*
Durée : 1 round/an
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 6 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort permet au maître du temps d'accélérer le vieillissement de n'importe quelle créature (même végétale) à raison d'un an par niveau. S'il s'agit d'une créature intelligente, celle-ci aura, à la fin du sort, la sagesse et l'intelligence correspondant à son nouvel âge.

VISION DU FUTUR

Niveau : 3
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Aucun*

Grâce à ce sort, le maître du temps peut «voir» l'avenir proche d'un endroit, d'un objet ou d'une créature. Il peut ainsi connaître 1 round/niveau dans l'avenir. Le sort dure 1 segment/round «visionné». Le maître du temps a 60 % + 2 %/niveau de chances de «voir» un avenir exact...

VISION DU PASSÉ

Niveau : 3
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort fonctionne comme le précédent, mais il permet de «revoir» le passé. Les chances de connaître ainsi un passé exact sont les mêmes que pour *vision du futur*.

VORTEX TEMPOREL (réversible)

Niveau : 3
Portée : 2"/niveau
Durée : 1 round
Zone d'effet : *Sphère de 3" de diamètre*

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : *Spécial*

En jetant ce sort, le maître du temps fait apparaître un vortex temporel. Celui-ci a l'apparence d'une particule de temps, c'est-à-dire d'un grand nombre d'étoiles en perpétuel mouvement. Toute créature emprisonnée dedans doit lancer un jet de protection : s'il est réussi, la créature peut sortir du vortex en un segment ; s'il est raté, elle en lance un deuxième. Si ce deuxième jet de protection est réussi, la créature peut se libérer en deux segments ; s'il est raté, elle en jette un autre, et ainsi de suite.

Pour chaque segment passé dans le vortex, la ou les créatures emprisonnées vieillissent (rajeunissent pour l'inverse de ce sort) de 1d4 ans.

SORTS DE NIVEAU 4**ALTÉRATION DE LA CONCENTRATION**

Niveau : 4
Portée : *Au toucher*
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : *Une personne*

Composantes : S
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de protection : *Aucun*

En lançant ce sort, le maître du temps peut contrôler le flux temporel, et ainsi raccourcir son temps de concentration à raison de 1 segment tous les 2 niveaux d'expérience. Attention : la concentration minimale nécessaire pour lancer un sort est de 1 segment.

ALTÉRATION DU PASSÉ

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : S, M
Temps d'incantation : 1 segment
Jet de protection : *Aucun*

Grâce à ce sort, le maître du temps peut, en courbant la trame spatio-temporelle, modifier des événements passés : cette sorte de «deuxième chance» lui permet, par exemple, de lancer un autre jet pour toucher, un autre jet de protection, etc. Le maître du temps ne peut remonter dans le passé qu'à raison d'un segment maximum par niveau d'expérience. Et, s'il utilise ce sort plus d'une fois par jour, il existe 20 % de chances par nouvel essai que le maître du temps soit «aspiré» par les replis de la trame et entraîné des milliers d'années en arrière.

ALTÉRATION DU TEMPS

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : *Cercle de 1" de diamètre/niveau*

Composantes : S, M
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort permet au maître du temps de modifier le déroulement du temps dans une zone déterminée. Il peut accélérer ou ralentir les mouvements de toute personne ou créature présente dans l'aire d'effet du sort (mêmes effets que les sorts de *rapidité* ou de *ralentissement* de niveau 3 de magicien). Au moment où il lance le sort, le maître du temps désigne les créatures qu'il désire accélérer et celles qu'il désire ralentir. Si une autre créature entre dans l'aire d'effet pendant la durée du sort, le maître du temps doit se concentrer 4 segments pour pouvoir l'affecter. Enfin, si une créature affectée quitte l'aire d'effet du sort, elle retrouve son état normal.

DÉLAI

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : *Personnelle*

Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort permet au maître du temps de retarder de 1 round les effets d'un sort lancé par un adversaire. Quand le sort arrive, le maître du temps ne semble pas affecté.

EXTENSION IV

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort permet au maître du temps de doubler la durée d'un sort de premier, deuxième ou troisième niveau, et d'augmenter de 50 % celle d'un sort de quatrième niveau.

PROTECTION TEMPORELLE IV

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : *Autour du jeteur de sort*

Composantes : S
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort reproduit les effets de la quatrième face du *cube de force*, à la différence que l'écran se contente d'entourer le maître du temps, et que celui-ci peut se déplacer normalement.

SPHÈRE TEMPORELLE

Niveau : 4
Portée : 1"/niveau
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de protection : *Spécial*

En lançant ce sort, le maître du temps fait jaillir de ses mains un certain nombre de sphères de 10" de diamètre. Ces sphères (une par niveau d'expérience) partent dans la ou les directions que le maître du temps désire (jusqu'à limite de portée).

Ces sphères rongent les matières non vivantes (jet de protection applicable contre l'acide) et infligent 1d6 points de dommage aux matières vivantes (sans jet de protection).

SORTS DE NIVEAU 5**ALTÉRATION DE LA MATIÈRE**

Niveau : 5
Portée : *Au toucher*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Un objet d'un volume maximum de 1" cube/niveau*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Spécial*

Ce sort permet au maître du temps de faire vieillir un objet jusqu'à ce qu'il tombe en poussière. Si l'objet est magique, un jet de protection est applicable contre désintégration.

ARRÊT PARTIEL DU TEMPS

Niveau : 5
Portée : 0
Durée : 1/2 segment/niveau
Zone d'effet : *Cercle de 3" de diamètre*

Composantes : V
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Annule*

Ce sort est identique au sort de niveau 9 de magicien *arrêt du temps*, mais les victimes peuvent lancer un jet protection.

CONJURATION D'UN ÉLÉMENTAIRE DE TEMPS

Niveau : 5
Portée : 6"
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 tour
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort est identique au sort de niveau 5 de magicien *invocation d'élémental*, mais il permet seulement de conjurer un élémentaire du temps (*Manuel des Monstres 2*, p. 61). Le maître du temps a 1 % de chance par niveau d'expérience de parvenir à conjurer un élémentaire noble.

EXTENSION V

Niveau : 5
Portée : 0
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort permet au maître du temps de doubler la durée d'un sort de premier, deuxième, troisième ou quatrième niveau, et d'augmenter de 50 % celle d'un sort de cinquième niveau.

VAGUE TEMPORELLE

Niveau : 5
Portée : 1"/niveau
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Cercle de 1/2" de diamètre/niveau*

Composantes : V, M
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Annule*

En lançant ce sort, le maître du temps peut (en déchirant la trame spatio-temporelle) ouvrir un passage sur l'espace temporel. Toute créature se trouvant dans l'aire d'effet du sort devra réussir un jet de protection ou être absorbée définitivement dans la déchirure. Attention : le maître du temps a 5 % de chances de ne pas maîtriser l'énergie qui se dégage de la déchirure et d'être entraîné sans jet de protection.

SORTS DE NIVEAU 6**ARRÊT TEMPOREL**

Niveau : 6
Portée : 0
Durée : 1 segment/niveau
Zone d'effet : *Cercle de 3" de diamètre*

Composantes : V
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort est identique au sort de niveau 9 de magicien *arrêt du temps*.

CONSCIENCE COSMIQUE

Niveau : 6
Portée : 0
Durée : 1 round
Zone d'effet : *Personnelle*

Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 tour
Jet de protection : *Aucun*

En lançant ce sort, le Maître ou Temps acquiert une omniscience limitée qui lui permet, par exemple, de résoudre un problème ou de répondre à une question. Les limites de la réponse sont fixées par le Maître du jeu. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par jour.

SORTS DU MAÎTRE DU TEMPS (NIVEAU 6)

EXPLOSION TEMPORELLE

Niveau : 6
Portée : 1"/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une créature

Composantes : S, M
Temps d'incantation : 6 segments
Jet de protection : Spécial

Ce sort permet au maître du temps de provoquer une explosion des particules temporelles autour d'une créature. Celle-ci devra alors lancer un jet de protection. S'il est réussi, la créature vieillira d'un an par niveau d'expérience du maître du temps. En cas d'échec, elle sera réduite en poussière. Tous ses objets devront réussir un jet de protection à +2 contre désintégration ou subir le même sort.

EXTENSION VI

Niveau : 6
Portée : 0
Durée : Spéciale
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V
Temps d'incantation : 6 segments
Jet de protection : Aucun

Ce sort permet au maître du temps de doubler la durée d'un sort de premier, deuxième, troisième quatrième ou cinquième niveau, et d'augmenter de 50 % celle d'un sort de sixième niveau.

STASE TEMPORELLE (réversible)

Niveau : 6
Portée : 1"
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 6 segments
Jet de protection : Aucun

Ce sort est identique au sort de niveau 9 de magicien *stase temporelle*.

SORTS DE NIVEAU 7

CONTRÔLE DU TEMPS (réversible)

Niveau : 7
Portée : 1"/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : M
Temps d'incantation : 1 segment
Jet de protection : Aucun

En retournant son sablier, le maître du temps peut affecter une créature en la renvoyant à sa forme originelle : un arbre redevient graine, un être humain redevient fœtus, etc. L'inverse du sort provoque un intense vieillissement et transforme la victime en poussière.

DESTIN

Niveau : 7
Portée : 0
Durée : 1 jour
Zone d'effet : Personnelle

Composantes : S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : Aucun

Ce sort permet au maître du temps de contrôler son destin et d'éviter un événement, même si celui-ci est instantané.

EXTENSION VII

Niveau : 7
Portée : 0
Durée : Spéciale
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V
Temps d'incantation : 7 segments
Jet de protection : Aucun

Ce sort permet au maître du temps de doubler la durée d'un sort de premier, deuxième, troisième, quatrième, cinquième ou sixième niveau, et d'augmenter de 50 % celle d'un sort de septième niveau.