

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 les règles avancées de *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 clerc, 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.

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 multi-classage

Inutile de l'imaginer sous la tunique sombre d'un ninja ou dans la peau de bête d'un barbare. Tout multi-classage 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 à 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 Altération de l'âge Extension I Hâte Lame Temporelle Prémonition Protection temporelle I Ralentissement Suspension du mouvement	Niveau 2 Action différée Ajustement cellulaire Contrôle mental du corps Distorsion du temps Extension II Missile temporel Prévision d'une action Protection temporelle II
Niveau 3 Dimension extra-temporelle Extension III Image temporelle Protection temporelle III Vieillessement Vision du futur Vision du passé Vortex temporel (réversible)	Niveau 4 Altération de la concentration Altération du passé I Altération du temps Délai Extension IV Protection temporelle IV Sphère temporelle
Niveau 5 Altération de la matière <i>Altération du passé II</i> Arrêt partiel du temps Conjuration d'un élémentaire de temps Extension V Vague temporelle	Niveau 6 <i>Altération du passé III</i> Arrêt temporel Conscience cosmique Explosion temporelle Extension VI Stase temporelle (réversible)
Niveau 7 <i>Altération du passé IV</i> Contrôle du temps (réversible) Destin Extension VII	

Les sorts en italique sont des sorts ajoutés pour cette édition.

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

Évolutions proposées

Un tableau optionnel a été ajouté (ci-dessous) et peut être utilisé à la place de la gestion des points temporels. Chaque ligne indique simplement le nombre de sorts par niveau que le maître du temps peut utiliser. Ensuite, pour limiter encore la puissance du personnage, on peut le contraindre à choisir ses sorts chaque matin après une courte phase de méditation (comme les autres classes).

La suppression des points temporels nous oblige également à modifier le coût des capacités spéciales :

- A : durée 1 heure par niveau
- C : 1 fois par tour + 1 fois tous les 2 niveaux après le 8^e.
- D : cette capacité correspond aux sorts *extension*. On propose de la remplacer par la capacité suivante :
À partir du onzième niveau, le vieillissement du maître du temps est divisé par 2 : il vieillit d'un an tous les 2 ans. Et tous les 3 niveaux après le 11^e, cette durée est encore divisée par 2 : au 14^e niveau il ne vieillit plus que d'un an tous les 4 ans, au 17^e, d'un an tous les 8 ans et au 20^e d'un an tous les 16 ans.
- E : 1 fois par tour + 1 fois par niveau après le 14^e (valable pour les deux effets).

Nous rajoutons également les 3 sorts *paradoxes* du chronomancien d'ADD2 qui sont des évolutions du sort *altération du passé* déjà présent. On les renomme avec les extensions II, III et IV.

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

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 (Altération)

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Zone d'effet : Personnelle

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

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : Spéciale
Zone d'effet : Spéciale

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

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 1
Portée : 5" + 1"/niveau
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1" x 1"/niveau

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

Explication/Description : 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 (Altération/Évocation)

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : 1 tour + 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Personnelle

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

Explication/Description : 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 (Divination)

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : Spéciale
Zone d'effet : Spéciale

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

Explication/Description : ce sort est identique à la discipline psionique *prémonition*.

PROTECTION TEMPORELLE I (Évocation)

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

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

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 1
Portée : 9" + 1"/niveau
Durée : 1 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1" x 1"/niveau

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

Explication/Description : ce sort est identique au sort de niveau 3 de magicien *ralentissement*.

SUSPENSION DU MOUVEMENT (Altération)

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : 1 semaine/niveau
Zone d'effet : Personnelle

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

Explication/Description : ce sort est identique à la discipline psionique *suspension vitale*.

SORTS DE NIVEAU 2

ACTION DIFFÉRÉE (Altération)

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : Personnelle

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

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 2
Portée : Au toucher
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une personne

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

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : 2 jours/niveau
Zone d'effet : Personnelle

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

Explication/Description : 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 (Altération/Évocation)

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : 3 rounds/niveau
Zone d'effet : Personnelle

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 2 segments
Jet de protection : Spécial

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : Spéciale
Zone d'effet : Spéciale

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

Explication/Description : 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 (Évocation)

Niveau : 2
Portée : 6" + 1"/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Cercle de 30" de diamètre

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 segment
Jet de protection : Spécial

Explication/Description : 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 (Divination)

Niveau : 2
Portée : 1"/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Une personne

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

Explication/Description : 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 (Évocation)

Niveau : 2
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

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Personnelle

Composantes : V
Temps d'incantation : 1/10 de seg.
Jet de protection : Aucun

Explication/Description : 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 (Altération)

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

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

Explication/Description : 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 (Altération/Évocation)

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

Explication/Description : 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 (Évocation)

Niveau : 3 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*

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 3 Composantes : V, S
 Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : 6 segments
 Durée : 1 round/an Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : 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 (Divination)

Niveau : 3 Composantes : V, S
 Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : 5 segments
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : 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 (Divination)

Niveau : 3 Composantes : V, S
 Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : 5 segments
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : 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 (Altération) Réversible

Niveau : 3 Composantes : V, S, M
 Portée : 2"/niveau Temps d'incantation : 3 segments
 Durée : 1 round Jet de protection : *Spécial*
 Zone d'effet : *Sphère de 3" de diamètre*

Explication/Description : 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** (Altération)

Niveau : 4 Composantes : S
 Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : 4 segments
 Durée : 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Une personne*

Explication/Description : 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 I (Altération)

Niveau : 4 Composantes : S, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : *Instantanée* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

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 (Altération)

Niveau : 4 Composantes : S, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : 4 segments
 Durée : 3 rounds + 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Cercle de 1" de diamètre/niveau*

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 4 Composantes : V
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 round
 Durée : 1 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Personnelle*

Explication/Description : 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 (Altération)

Niveau : 4 Composantes : V
 Portée : 0 Temps d'incantation : 4 segments
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : 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 (Évocation)

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

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

Explication/Description : 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 (Évocation)

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

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

Explication/Description : 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** (Altération)

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*

Explication/Description : 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.

ALTÉRATION DU PASSÉ II (Altération)

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

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

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le maître du temps peut annuler une action accomplie durant les cinq derniers rounds ou ajouter une action supplémentaire si le minutage le permet. Il pourrait ainsi annuler une phrase prononcée ou bien décider de ne plus embrasser la fille du roi. Il ne peut pas ajouter une autre attaque dans un round de combat, mais il pourrait en placer une le round avant le combat. Si une action annulée empêche un combat (insulter le roi goblin) ou un autre événement majeur, le maître du temps et le MD devront penser à une suite logique d'événements pour rattraper le temps perdu.

Si le maître du temps 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.

ARRÊT PARTIEL DU TEMPS (Altération)

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*

Explication/Description : 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 (Conjuration/Appel)

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*

Explication/Description : 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 (Altération)

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

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

Explication/Description : 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 (Altération)

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*

Explication/Description : 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**ALTÉRATION DU PASSÉ III** (Altération)

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

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

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le maître du temps peut altérer un événement mineur de son passé qui peut affecter le présent. Un tel événement peut être l'échange d'un sort mémorisé pour un autre plus utile, avoir acheté une flasque de bière au lieu d'une flasque d'huile, ou décider qu'au lieu d'insulter le chef orque (qui leur en garde rancune depuis lors, et dont les personnages ont besoin de l'aide), les héros ont insulté son meilleur guerrier.

L'événement à modifier ne devra pas avoir une durée de plus trois heures, et cela doit être quelque chose qui a été personnellement accompli par le maître du temps, ou quelque chose que le maître du temps aurait pu influencer. Quelque chose doit toujours être échangé quand ce sort est utilisé. Le maître du temps ne peut pas modifier un événement vieux de plus d'un mois.

C'est au MD de voir ce que le changement a entraîné si nécessaire. Souvent, les choses ne se passeront pas comme le maître du temps l'a envisagé. Le chef orque peut toujours avoir de la rancune (car son guerrier a été insulté), et le guerrier peut maintenant souhaiter se venger de l'affront par satisfaction personnelle.

Si le maître du temps utilise ce sort plus d'une fois par mois, 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.

ARRÊT TEMPOREL (Altération)

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*

Explication/Description : ce sort est identique au sort de niveau 9 de magicien *arrêt du temps*.

CONSCIENCE COSMIQUE (Divination)

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

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

Explication/Description : 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.

EXPLOSION TEMPORELLE (Altération)

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

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

Explication/Description : 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 (Altération)

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

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

Explication/Description : 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 (Altération) Réversible

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

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

Explication/Description : ce sort est identique au sort de niveau 9 de magicien *stase temporelle*.

SORTS DE NIVEAU 7**ALTÉRATION DU PASSÉ IV** (Altération)

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

Composantes : S, M
 Temps d'incantation : 1d4 heures
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort modifie un événement important dans le passé du maître du temps. Il fonctionne de la même façon que le sort *altération du passé III*, mais l'évènement concerné peut avoir eu lieu jusqu'à

une année dans le passé. Il peut s'agir par exemple de choisir un autre chemin, de rechercher un nouveau sort au lieu de créer un nouvel objet magique. Ce doit toujours être un évènement que le maître du temps contrôlait au moment concerné, et quelque chose doit toujours être abandonné en contrepartie.

Le changement devra toujours être évident mais il ne marchera pas nécessairement comme le lanceur du sort l'espère. Le MD devra aussi enlever tout objet ou relation qu'il jugera perdu à cause du sort. Après tout, les choses qui ont changé furent importantes pour le maître du temps à ce moment-là.

Si le maître du temps utilise ce sort plus d'une fois par an, 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.

CONTRÔLE DU TEMPS (Altération) Réversible

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

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

Explication/Description : 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 (Divination)

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

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

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

EXTENSION VII (Altération)

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

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

Explication/Description : 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.