

Seigneurs du temps

Une classe de PNJ pour le présent, le futur & le passé

Par
Lewis Pulsipher
Traduit par Chania

Les seigneurs du temps sont l'ordre militaire d'élite d'une race d'humains modifiés. La plupart des membres de cette race ne diffèrent pas des humains normaux (si ce n'est que peu d'entre eux peuvent lancer des sorts), mais quelques uns ont assez muté pour être capable, par leur entraînement, de manipuler le temps. Une compétition annuelle des jeunes gens âgés de 16 ans et possédant 15 ou plus d'intelligence détermine quels garçons et filles vont entrer dans l'ordre des seigneurs du temps. Ils deviennent initiés après deux ans d'entraînement intensif et de stimulation de la glande qui leur permet de manipuler le temps. Seuls les individus de cette race mutante possèdent cette glande, Les seigneurs du temps sont donc exclusivement des PNJ.

Les seigneurs du temps attaquent et tirent leurs jets de protection comme des voleurs. Ils peuvent utiliser toutes les armes, comme des guerriers, mais acquièrent celles-ci au rythme des voleurs. Les seigneurs du temps peuvent utiliser les objets magiques utilisables par toutes les classes, ainsi que tout anneau, toute potion, et tous les objets qui affectent le temps (comme un bâton de déclin). Un seigneur du temps ne peut pas porter d'armure en métal lorsqu'il use de ses pouvoirs, car toute masse importante de métal proche de sa peau l'empêche d'invoquer son énergie temporelle. Les seigneurs du temps peuvent utiliser des boucliers en bois, et les boucliers métalliques dans la limite de ce qui est précisé ci-dessus. Leurs dés de vie sont des d6.

A mesure que le seigneur du temps progresse en niveau, il devient plus expérimenté et gagne des pouvoirs. Son énergie chronale s'accroît ainsi que l'indique la table de progression. Chaque utilisation d'un pouvoir temporel coûte un point d'énergie chronale / niveau du pouvoir employé. Le niveau du pouvoir indique aussi le niveau minimal du seigneur

Points d'expérience	Niveau	Seigneur du temps		Titre	Énergie chronale
		D6 de points de vie			
0 - 2000	1	1		Initiée temporel	1
2001 - 4000	2	2		Leader temporel	3
4001 - 8000	3	3		Chronocheffe	6
8001 - 16000	4	4		Commandant temporel	10
16001 - 32000	5	5		Maîtresse du temps	15
32001 - 50000	6	6		Seigneur du temps	21
50001 - 100000	7	7		Temporaliste	28
100001 - 250000	8	8		Chronosophe	36
250001 - 400000	9	9		Chronosophe 2e	45
400001 - 550000	10	10		Chronosophe 3e	55
550001 - 700000	11	10 + 1		Chronosophe 4e	66

150000 points d'expérience par niveau au-dessus du 11^e.

Les seigneurs du temps gagnent 1 point de vie par niveau, et un nombre de points d'énergie chronale égal au nouveau niveau acquis, pour chaque niveau au-dessus du 11^e.

du temps pour y avoir accès. Les seigneurs du temps n'ont pas besoin de mémoriser leurs pouvoirs.

La cible non consentante d'un pouvoir de seigneur du temps a droit à un jet de protection contre les bâtons et baguettes. Les manipulations temporelles ne sont pas magiques et ne sont donc pas affectées par des sorts ou des objets anti-magie, bien qu'un anneau de protection, par exemple, ait tout de même un effet sur les jets de protection.

Pouvoirs temporels

Niveau 1 (utilisable par tous les seigneurs du temps)

Accélérer un individu – Portée 18 m(ou soi-même), durée 11 à 30 rounds (d20+10). La cible agit plus vite de 50% , incluant trois attaques tous les deux rounds si cette capacité ou une meilleure n'est pas déjà possédées. Cette accélération ne vieillit pas la cible.

Ralentir un individu – Portée 18 m, durée 3 tours. Une créature de taille S ou M est affectée. La victime se déplace et attaque à la moitié de sa vitesse.

Se déplacer vers le futur – Le seigneur du temps disparaît, puis réapparaît au même endroit quelques round plus tard. Durant ce déplacement à travers les limbes, il peut utiliser d'autres pouvoirs, ou changer d'arme. Ce qu'il porte, même une autre personne, voyage avec lui. Il doit indiquer le nombre de round de son voyage, lorsqu'il l'entame ; avec un maximum de 2 round / niveau de seigneur du temps. (une tactique favorite des seigneurs du temps consiste à se déplacer pour réapparaître au moment où les infortunés aventuriers se jettent sur le 'trésor', pensant que le seigneur du temps s'est téléporté très loin.)

Déplacer un objet dans le futur – portée 18 m, durée maximum d'1 tour / niveau. Un objet non vivant et pas trop proche d'un être vivant (donc pas une armure par exemple), est envoyé dans le futur. Le volume maximum est de 30 cm / niveau du seigneur du temps.

Voir le passé d'un lieu – Le seigneur du temps peut voir dans le passé d'un lieu où il se trouve, une pièce par exemple, mais pas un donjon entier en seule fois. La durée de cette vision est de 10 % de la distance temporelle à laquelle il peut aller regarder, soit 5 jours / niveau. Ainsi, un seigneur du temps de niveau 3 peut aller voir le lieu 15 jours en arrière pour une durée de 1 journée et demi, en commençant où il veut durant ces 15 derniers jours. Il peut choisir d'accélérer cette vision jusqu'à 24 fois la vitesse de déroulement réelle (il voit alors défiler les événements de 24 heures en une heure). Le seigneur du temps peut alors, à la discrétion du maître de jeu, rater des détails... voire des faits importants, en fonction de la vitesse de visionnage des scènes.

Voir le passé d'une personne – Identique à la vision dans le passé d'un lieu ci-dessus, mais le seigneur du temps doit toucher la personne dont il veut voir le passé. Une personne qui n'est pas obligé d'être encore vivante.

Animation suspendue – Identique à la discipline psionique du même nom. Le seigneur du temps peut se suspendre lui-même pour une semaine par niveau.

Niveau 3 (utilisable par les seigneurs du temps de niveau 3 et plus)

Accélération de groupe – Identique à l'accélération d'un individu (niveau 1), mais 2 – 16 créatures peuvent être affectées, dans un rayon de 3 m.

Célérité - Portée 18 m(ou soi-même), durée 11 à 30 rounds (d20+10). La cible agit plus vite de 100% , incluant le gain de deux attaque par round si cette capacité n'est pas déjà possédées. A la fin de l'effet, le bénéficiaire est épuisé pour une durée équivalente à l'effet mais ne subit pas de vieillissement particulier.

Ralentir un monstre – identique au ralentissement d'un individu (niveau 1), mais affecte les créatures de toute taille.

Ralentissement de groupe - identique au ralentissement d'un individu (niveau 1), mais effecte 2 – 12 créatures de taille S ou M.

Déplacer un groupe dans le futur – Un maximum d'1 créature par niveau du seigneur du temps, dans un rayon de 3 m, peut être déplacer dans le futur. L'intervalle maximale est de 2 rounds / niveau. Seules les créatures consentantes peuvent être déplacées.

Voir le futur possible d'un lieu – Le seigneur du temps peut voir l'un des futurs possible du lieu où il se trouve, une pièce par exemple, mais pas un donjon entier en seule fois. La distance maximale en jours, de cette vision dans le futur, est égale à son niveau moins 2. La durée de cette vision est de 1/12e de la distance temporelle maximale à laquelle il peut aller regarder, et cette vision peut être accélérer comme dans la vision du passé d'un lieu (niveau 1). Le maître de jeu doit proposer une vue raisonnablement fiable (ou en tout cas probable) des événements à venir. Mais, puisque toujours en mouvement est l'avenir, incertain, il n'est pas dit que ces événements se produiront le moment venu.

Viellir ce qui ne vit pas – toute matière ou substance non vivante sur le moment peut être vieillie par ce pouvoir. Le poids est limité à 5 kg / niveau du seigneur du temps, et pour un vieillissement maximum de 10 ans / niveau de celui-ci. Il doit se trouver à moins de 3 m de l'objet en question. Par exemple, les robes d'un magicien (et tout ce qu'elles contiennent) peuvent être vieilles jusqu'à la destruction.

Déplacer un ennemi dans le futur – Portée 3 m, à un maximum d'1 round / niveau vers le futur. La victime disparaît, puis réapparaît au moment donné, sans comprendre ce qui lui arrive.

Niveau 5 (utilisable par les seigneurs du temps de niveau 5 et plus)

Célérité de groupe – Identique à la célérité (niveau 3), mais 2 – 16 créatures peuvent être affectées, dans un rayon de 3 m.

Ralentir un groupe de monstre - Identique à ralentir un monstre (niveau 3) mais 2 – 16 créatures de toute taille peuvent être affectées.

Déplacer un groupe d'ennemi dans le futur – Portée 3 m. Tous les ennemis dans un rayon de 3 m peuvent être affectés. Le nombre maximum de créatures affectées est égal au niveau du seigneur du temps. Le déplacement maximal est de 1 round / niveau.

Voir le futur possible d'un individu – Identique à la vision dans le futur possible d'un lieu mais le seigneur du temps doit toucher la personne (qui doit être vivante). La distance maximale en jours, de cette vision dans le futur, est égale au niveau du seigneur du temps moins 4.

Viellir la vie non humaine – Portée 3 m. Le seigneur du temps peut vieillir toute créature qu'un sort de *charme personne* ne peut pas affecter, d'un maximum de 2 ans et demi / niveau. Seul le corps de la victime vieillit, pas son esprit.

Niveau 7 (utilisable par les seigneurs du temps de niveau 7 et plus)

Déplacer un sort dans le futur – Le seigneur du temps peut déplacer un sort lancé par un membre de son groupe, et qui a une manifestation physique (comme un mur de pierre ou une boule de feu) qu'il a déjà vu auparavant. Le sort effectue un jet de protection, comme s'il s'agissait d'un magicien du niveau du sort. La distance temporelle maximale du déplacement est de 1 round / niveau du seigneur du temps, divisé par le niveau du sort (arrondi au round inférieur).

Arrêt du temps partiel – Identique au sort de magicien de niveau 9 *arrêt temporel*, mais une seule créature est affectée et elle a droit à un jet de protection.

Viellir un humanoïde – Portée 3 m. Ce pouvoir vieillit n'importe quel individu qui peut être affecté par un sort de *charme personne*, jusqu'à un maximum de 2 ans et demi / niveau du seigneur du temps. Cet effet peut être contrecarré par une potion de longévité.

Altérer le passé – Portée 6 m. Le seigneur du temps peut essayer de changer une action du round immédiatement précédant. Le plus souvent, il s'agira de relancer un jet de protection, un jet d'attaque, de dégâts. Le maître du jeu doit s'assurer d'en faire un pouvoir limité. Lorsqu'il est utilisé contre un adversaire, celui-ci a droit à un jet de protection.

Stase temporelle – Portée 3 m. Identique au sort de magicien de niveau 9 du même nom.

Niveau 8 (utilisable par les seigneurs du temps de niveau 8 et plus)

Arrêt du temps – Identique au sort de magicien de niveau 9 du même nom, mais un jet de protection est autorisé.

Viellissement terminal – Portée 3 m. En vieillissant la victime à une vitesse fantastique, ce pouvoir a le même effet qu'un sort de *désintégration*. Toutefois, il peut être inversé par un autre seigneur du temps.

Niveau 10 (utilisable par les seigneurs du temps de niveau 10 et plus)

Arrêt du temps de groupe – Ce pouvoir a les mêmes effets qu'un sort de magicien d'arrêt du temps mais un jet de protection est autorisé. Toutes les créatures doivent être à 3 m ou moins du seigneur du temps, et le nombre maximum affectées est égal au niveau du seigneur du temps.

Pouvoirs réversibles

Seuls les 4 pouvoirs de vieillissement (*Viellir ce qui ne vit pas*, *Viellir la vie non humaine*, *Viellir un humanoïde*, *Viellissement terminal*) peuvent être inversés par un seigneur du temps. Il faut, pour ce faire, être d'un niveau supérieur d'au moins 1 à celui nécessaire pour utiliser le pouvoir considéré. L'inversion ne peut fonctionner que sur un effet causé par un seigneur du temps. L'inversion de *viellir un humanoïde* ne pourra pas contrer un bâton de vieillissement.

Les seigneurs du temps ont d'abord été conçus comme des 'monstres', non comme des personnages non joueurs pouvant aider les aventuriers, bien qu'ils puissent être à l'occasion très utiles. Ils ne doivent pas être très puissants mais peuvent permettre de dérouter, de surprendre dans une partie ou une campagne.