

RARE	MAGIQUE	ARCANE	DÉVIANT	CONTRECOUP
------	---------	--------	---------	------------

Un personnage exposé trop fort à des variations temporelles risque d'être déphasé et en subir les conséquences, ou bien profiter de ces effets. Lors du passage d'un stade, vous pouvez choisir de ne pas effectuer de test.

Jet de Sauvegarde Volonté DD 27

Stade 1 Déphasé 1 (3 jours)

Stade 2 Déphasé 2 (7 jours)

Stade 3 Déphasé 3.(7 jours)

Stade 4 Vous pouvez tenter à chacun de vos repos de comprendre et d'embrasser votre situation. Effectuez un test de volonté suivi d'un test d'arcane de DD égal à 31 moins le nombre de jours que vous avez passé au stade 4. Si vous réussissez les deux tests, vous obtenez le dévouement du Chronomancien peu importe les conditions prérequis. Si vous n'êtes pas un lanceur de sort, et vous perdez l'état Déphasé. (1 jour)

DÉPHASÉ

ETAT

RARE	MAGIQUE	ARCANE	DÉVIANT
------	---------	--------	---------

Suite à une expérience temporelle, il vous arrive par moment de vous déplacer involontairement dans le temps. à tout moment, au début de votre tour si vous êtes en monde rencontre, le MJ peut décider que vous sautez dans le temps en avant ou en arrière. Lancez un dé 20 nu.

- Le résultat est compris entre 1 et 10 : Vous vous déplacez dans le futur. Vous perdez votre tour de jeu. D'un point de vue extérieur, vous disparaissiez puis réapparaissiez au début de votre prochain tour exactement là où vous étiez.
- Le résultat est compris entre 11 et 20 : Vous vous déplacez dans le passé. Une deuxième version de vous-même apparaît sur une case différente de là où vous vous trouvez et que vous pourriez atteindre en un tour de jeu, en prenant compte des divers effets qui vous affectent. Votre deuxième version commence son tour dans les conditions comme s'il s'agissait d'un nouveau tour (prise en compte des sauvegarde d'état qui vous affectent,...) et est considérée comme une autre entité. Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous effectuez vos actions comme vous le souhaitez mais vous devez utiliser les dernières actions de votre première version pour rejoindre la position de votre deuxième copie. à la fin du tour, votre version originale disparaît et vous incarnez désormais votre deuxième version.

L'intensité de l'état indique le nombre maximum de fois que cet effet peut être déclenché par jour.