

# Compétences et Dons pour Spelljammer

## Compétences et Dons pour Spelljammer



Le double environnement de l'espace sauvage et du Phlogiston a nécessité une formidable capacité d'adaptation chez bien des peuples des Sphères. Certains ont évolués vers de nouvelles formes, donnant naissance à de fantastiques civilisations totalement étrangères aux rampants. D'autres se sont contentés de pousser leurs capacités à l'extrême, donnant naissance à de nouvelles professions, de nouveaux talents.

### Les Compétences

#### Connaissances {Int; compétence réservée}

Les voyageurs des sphères possèdent quelques connaissances étendues par rapport à de simples rampants:

- **Espace sauvage:** Connaissances de la mécanique céleste, identification des planètes pouvant abriter la vie, identification des sphères de cristal. Un personnage possédant d'autres compétences de Connaissances peut se spécialiser (ex: Noblesse/Cérialia, ou Histoire/Féerune). Synergie: 5 degrés en Connaissances (espace sauvage) confèrent un bonus de +2 en Profession (navigateur du Vide). 5 degrés en Connaissances (spelljamming) confèrent un bonus de +2 en Connaissances (espace sauvage) et vice-versa.
- **Phlogiston:** Connaissances de cet environnement, ses courants dominants, les différentes créatures parvenant à subsister en son sein et les cultures ayant tentés de s'y établir. Synergie: 5 degrés en Connaissances (spelljamming) confèrent un bonus de +2 en Connaissances (phlogiston) et vice-versa.
- **Planétologie:** Connaissances de la géographie planétaire, des différents types de terrains, des saisons et cycles naturels, du climat. Permet aussi de déterminer quelles races peuvent se développer sur un tel monde.
- **Spelljamming:** Connaissances des différents types de navires sillonnant le Vide et le Phlogiston, des différents modèles de Timons et des races spatiales. Le Degré de difficulté est de **15** pour identifier des navires ou des timons d'une sphère précise, en générale la sphère natale du personnage, de **20** pour identifier des navires ou des timons d'une sphère aux cultures semblables, de **25** pour ceux provenant de sphères aux civilisations totalement étrangères. Synergie: 5 degrés en Connaissances (espace sauvage/phlogiston) et Navigation spatiale confèrent un bonus de +2 en Connaissances (spelljamming) et vice-versa.

#### Langue {Aucun jet; Entraînement}

Les conditions dans l'espace sauvage ne permettent pas des échanges verbaux aisés, de nouvelles techniques ont donc été développées.

- **Sémaphore:** Technique de communication impliquant un champ visuel dégagé et un code de couleurs. Un maximum de 20 mots/minutes peut être transmis par cette méthode, à une portée initiale de 200m.
- **Signalisation:** Technique de communication impliquant un code lumineux. Un maximum de 10 mots/minutes peut être transmis par cette méthode, à une portée initiale de 15km.
- **Dialectes archaïques:** Un personnage quittant son monde natal pour la première fois peut avoir appris une langue considérée comme courante chez lui mais se révélant complètement inusitée dans les autres mondes.

#### Navigation spatiale {Intelligence; Compétence réservée}

La compétence indispensable aux lanceurs de sorts prenant place au cœur d'un spelljammer. La compétence de Navigation spatiale permet de correctement manœuvrer un timon de spelljamming, en faisant corps avec le bâtiment et en percevant l'espace sauvage à travers lui.

Le personnage peut accomplir efficacement toutes les manœuvres standards et opérer en situation de combat selon son degré de maîtrise dans cette compétence. Synergie: 5 degrés en Profession (navigateur du Vide) et en Connaissances (spelljamming) confèrent un bonus de +2 en Navigation spatiale, et vice-versa.

#### Profession {Sagesse; compétence réservée}

L'environnement de l'espace sauvage à engendrer de nouvelles professions nécessitant des spécialisations bien particulières.

**Conditions:** Uniquement accessibles à ceux possédant le don Culture spatiale.

- **Artilleur naval:** Personnage entraîné aux manœuvres des armes embarquées à bord des spelljammers. Peut aussi commander les équipes de servants assignés à ces mêmes armes.
- **Matelot du Vide:** Personnage entraîné aux manœuvres des spelljammers et aux techniques de transbordement spatial. **Synergie:** 5 degrés en Profession (navigateur) confère un bonus de +2 en Profession (matelot du Vide) et vice-versa.
- **Navigateur du Vide:** Personnage entraîné au commandement des spelljammers et la lecture des cartes spatiales. **Synergie:** 5 degrés en Connaissances (espace sauvage) et en Navigation spatiale confèrent un bonus de +2 en Profession (navigateur du Vide).

### *Sens de la nature/Espace sauvage {Sagesse; Compétence réservée}*

Contrairement aux autres environnements, l'espace sauvage est particulièrement hostile à la majorité des races spatiales employant le spelljamming. Certains doivent apprendre à développer ce talent particulier afin d'espérer survivre dans le Vide.

Un personnage abandonné dans l'espace sauvage saura comment économiser l'air qui lui reste, quelles plantes peuvent l'aider, comment produire du feu avec des débris... Toutes les techniques de la dernière chance en attendant la venue d'un spelljammer.

## *Les Dons*

### *Arcane du Vide {Métamagie}*

Les batailles spatiales impliquant des mages ou des prêtres comme artilleurs ont amenées le développement de techniques ésotériques démultipliant les portées de sorts courants.

**Conditions:** Extension de portée, lanceur de sort du 7<sup>ème</sup> niveau, Connaissance des sorts +8.

**Bénéfices:** Le lanceur de sort peut employer ses sorts à une échelle très supérieure à ce qu'il est généralement concevable ailleurs que dans l'espace sauvage ou le Phlogiston. La portée d'un sortilège est en effet multipliée par 10, mais en contrepartie de cette altération de la magie, il doit considérer son sort comme s'il était de quatre niveaux supérieur à son niveau normal.

### *Artilleur qualifié {Spelljammer}*

Le personnage est qualifié dans le commandement des équipes de servants d'un type d'arme embarquée spécifique.

**Conditions:** Profession (artilleur naval) +1

**Bénéfices:** Le personnage ne subit pas le malus de -4 lorsqu'il prend le commandement d'une équipe de servant. Il doit toutefois choisir une arme pour laquelle il a l'habitude des manœuvres de tir; Baliste, bombarde, jettison, boutefeux, catapulte.

### *Chute libre {Général}*

Les aléas du voyage à bord d'un spelljammer font que des changements de gravité ou de simples chutes peuvent entraîner de graves conséquences. Le personnage a suffisamment d'expérience pour utiliser les propriétés de l'apesanteur à son avantage.

**Conditions:** Culture spatiale, Dextérité 10+

**Bénéfices:** Le personnage ne subit aucune pénalité sur ses compétences lorsqu'il se trouve en apesanteur, il reçoit en outre un bonus de +2 sur ses jets d'Equilibre durant les changements de plans gravitationnels.

### *Combat en gravité zéro {Guerrier}*

Le personnage est formé pour le combat en apesanteur, la gravité zéro ne lui procure aucun désavantage et lui confère même un atout sur ses adversaires.

**Conditions:** Chute libre, Dextérité 12+

**Bénéfices:** Le personnage ne subit aucune pénalité sur ses compétences lorsqu'il se trouve en apesanteur, il reçoit en outre un bonus de +4 sur ses jets d'Equilibre durant les changements de plans gravitationnels. Enfin, il ne

provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il combat en gravité zéro, son entraînement lui permettant de percevoir en trois dimensions.

### *Culture spatiale {Général}*

Le personnage évolue au sein d'une civilisation spatiale et possède les bases pour appréhender les différents aspects de cet environnement fantastique.

**Bénéfice:** Le personnage peut bénéficier de l'apprentissage des compétences et des dons liés au spelljamming. Sans ce don, il subit un malus de -4 sur toutes les compétences liées aux conditions spatiales et ne peut obtenir de dons rattachés au spelljamming.

### *Don stellaire {Général, Stellaire}*

Certains individus à travers les Sphères Connues développent depuis peu de fascinantes capacités n'ayant apparemment qu'un lien ténu avec magie divine ou profane. La plupart n'ont aucuns points communs et ils ne sont pas encore assez nombreux pour former une caste particulière, mais leurs pouvoirs singuliers se renforcent lentement.

**Conditions:** Ce don doit être prit au 1<sup>er</sup> niveau.

**Bénéfices:** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur toutes ses compétences impliquées dans des actions liées à l'espace sauvage ou au Phlogiston (Ex: Equilibre à bord d'un spelljammer, Profession (navigateur du Vide) pour tracer une route sur une carte). Il peut en outre acquérir les autres dons liés à son héritage stellaire.

### *Echos stellaires {Stellaire}*

Les prodigieuses distances séparant les mondes dans une même Sphère de cristal restent un obstacle pour bien des civilisations spatiales naissantes. Mages, prêtres et psions développent des pouvoirs afin de palier à cette insupportable limite freinant l'expansion de leurs peuples, le Stellaire, pour sa part, est en parfaite harmonie avec le Vide et ressent les événements à travers l'espace sauvage.

**Conditions:** Don stellaire.

**Bénéfices:** Le personnage bénéficie d'un sort de *clairvoyance/clairaudience* (Ma3) 3/jours. Il ne peut choisir quelle forme adopte son pouvoir, et doit réussir un jet de Volonté (diff. 25+ 1/mondes de distance) afin de localiser la source de ses visions.

### *Feu stellaire {Stellaire}*

Sans doute la plus visible des manifestations du don stellaire. Le feu stellaire est une étincelle de pouvoir identifiant son porteur comme un être à part. Sa forme physique est un halo d'étoiles scintillantes. Même au repos, le Stellaire arbore ces étoiles dans les yeux.

**Conditions:** Don stellaire, lanceur de sorts profane ou divin.

**Bénéfices:** Les pouvoirs magiques du personnage sont magnifiés par le feu stellaire qui confère un bonus de +1 sur tous les paramètres variables de ses sorts. Si le personnage possède aussi le don Quintessence des sorts, ce bonus est aussi prit en compte.

### *Perception des Anciens {Stellaire}*

De puissantes civilisations ont forgées les bases des cultures modernes, avant de sombrer dans les limbes du Temps. Le Stellaire est en mesure de discerner leur œuvre à travers les coutumes et traditions des jeunes races.

**Conditions:** Don stellaire.

**Bénéfices:** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur ses compétences de Connaissances et peut distinguer les influences des races anciennes, telles que les Treels, les Sharood ou les Clydön (voir aides de jeux *les races anciennes*).

### *Perception des courants {Général}*

Le personnage à une perception intuitive du Phlogiston, lui permettant une meilleure compréhension des courants dans cet environnement.

**Conditions:** Culture spatiale, Profession (navigateur du Vide) +4, au moins un voyage d'une Sphère de cristal à une autre.

**Bénéfices:** Le personnage peut utiliser sa compétence Profession (navigateur du Vide) afin d'écourter le trajet dans le Phlogiston, en sus du chemin déjà trace dans l'espace sauvage.

### *Science arcanique du Vide {Métamagie}*

Dans de grands empires comme la magiocratie de Solaris ou les territoires Vodanes, certains lanceurs de sorts développent leurs connaissances de la magie guerrière à des degrés très supérieurs aux normes admises dans les Sphères Connues.

**Conditions:** Arcane du Vide, lanceur de sort du 12<sup>ème</sup> niveau.

**Bénéfices:** Le lanceur de sort peut employer ses sorts à une échelle très supérieure à ce qu'il est généralement concevable ailleurs que dans l'espace sauvage ou le Phlogiston. La portée d'un sortilège est en effet multipliée par 10, mais en contrepartie de cette altération de la magie, il doit considérer son sort comme s'il était de deux niveaux supérieur à son niveau normal.

### *Souffle ralenti {Général}*

Le personnage peut se plonger en transe afin de réduire sa consommation d'air.

**Conditions:** Sens de la nature/Espace sauvage +2.

**Bénéfices:** En ce concentrant Durant 10mn, le personnage peut se mettre en transe afin de ne consommer qu'un dixième de l'air normalement respire. Bien qu'il ne puisse aucunement agir, le personnage reste conscient et peut revenir à une respiration normale en 1d6 rounds.

### *Souvenirs planétaires {Stellaire}*

Les planètes sont des êtres vivants. C'est ce que pensent bien des sages, et ce que savent les Stellaires. Chaque monde se souvient des dieux comme des mortels ayant foulés sa surface, chaque évènement marquant est inscrit dans l'air et la terre. Le Stellaire ressent ainsi l'Histoire des mondes.

**Conditions:** Don stellaire, Connaissances (histoire) +4.

**Bénéfices:** Le personnage doit séjourner durant plusieurs jours sur un monde pour en ressentir les sensations. Après 1d6 jours, il commence à obtenir des visions d'évènements ayant profondément marqués la planète; Généralement ceux de sa naissance, dans un déchaînement de forces cosmiques. Il doit ensuite réussir un jet de Connaissances (histoire) pour classer des visions devenant un peu plus précises au fil du temps. Un Degré de difficulté de 20 lui permet de situer des faits historiques à un siècle près, 25 à quelques décennies et 30 à quelques années.

### *Voie du Junan {Stellaire}*

Les légendaires Junans comptent parmi les premières races connues, et nombre de sages estiment que ce furent eux qui participèrent à l'élaboration du gigantesque Spelljammer. Capables de façonner des mondes, ils favorisèrent grandement l'éclosion de nouvelles races avant de disparaître, sans que rien ne puisse expliquer leur soudain départ.

**Conditions:** Don stellaire.

**Bénéfices:** Le personnage possède un don extrêmement rare lui permettant de passer pour un Junan, tout du moins pour les défenses de leurs sanctuaires abandonnés dans les Sphères Connues. En foulant le sol d'un monde, il perçoit ou non la présence des Junans et peut se laisser guider vers un possible bastion où se trouvent peut-être quelques merveilles d'une ère révolue.

### *Voie du Nariac {Stellaire}*

Les Nariac ont disparut depuis longtemps, mais à travers son don, le Stellaire ressent ce qu'un membre de ce peuple singulier pouvait éprouver durant sa très longue existence dans le Vide. Les Nariac vivaient dans des ceintures d'astéroïdes, négligeant les effroyables conditions régnant dans ces régions pour vouer un culte au Vide et à la gravité.

**Conditions:** Don stellaire.

**Bénéfices:** Le personnage hérite de la vision particulière du Nariac, qui lui permet de percevoir les courants gravitationnels, aussi bien au sein d'un champ d'astéroïdes qu'entre les mondes. Cette capacité se traduit par un bonus de +4 en Profession (navigateur du Vide). Le personnage est apte à tracer les meilleures cartes en réduisant les délais au minimum.

### *Voie du Reigar{Stellaire}*

Bien qu'il existe encore des Reigars dans les Sphères Connues, ce ne sont plus que les ombres de leurs glorieux et vaniteux ancêtres. Le Stellaire, pour sa part, possède en lui une réminiscence de ces conquérants de mondes.

**Conditions:** Don stellaire, lanceur de sorts profane ou divin.

**Bénéfices:** Le personnage possède en lui un souvenir de la puissance magique des premiers Reigars. Il peut employer le pouvoir de *Clignotement* (Ma3) 1/jours, comme un mage du même niveau.

### *Voie du Sharood {Stellaire}*

Les anciens serviteurs des Junans, devenu par la suite maîtres de nombreux mondes, furent balayés par des races plus jeunes, comme les premiers elfes. Il ne reste d'eux qu'un souvenir diffus et ce don n'est l'apanage que d'une poignée de Stellaires.

**Conditions:** Don stellaire.

**Bénéfices:** Le personnage bénéficie des pouvoirs *Détection de la magie* (Ma0) 3/jours et *Détection de l'invisibilité* (Ma2) 1/jours.

### *Voie du Treel {Stellaire}*

L'effarante puissance du Own-Shaneel, le mythique empire des Treels, reste encore bien vivace parmi de grandes cultures spatiales. Les Treels ont certainement influencés de nombreuses espèces insectoïdes et les Syllix leurs doivent incontestablement beaucoup.

**Conditions:** Don stellaire, personnage membre d'une race insectoïde (kreen, rastipède, xixchil, etc...)

**Bénéfices:** Les Treels étaient réputés pour leurs fabuleux pouvoirs psioniques, le personnage bénéficie donc d'un bonus en points de pouvoir égal au modificateur de sa caractéristique principale x2. Il gagne en outre le don Focaliseur psionique (Bonus de +2 au DD des jets de sauvegarde de *tous* les pouvoirs de la discipline psionique choisie).

### *Voyageur du Vide {Général}*

Le personnage a longuement voyagé dans l'espace sauvage ou le Phlogiston.

**Conditions:** Culture spatiale.

**Bénéfices:** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets en Sens de la nature/Espace sauvage et Profession (navigateur du Vide).