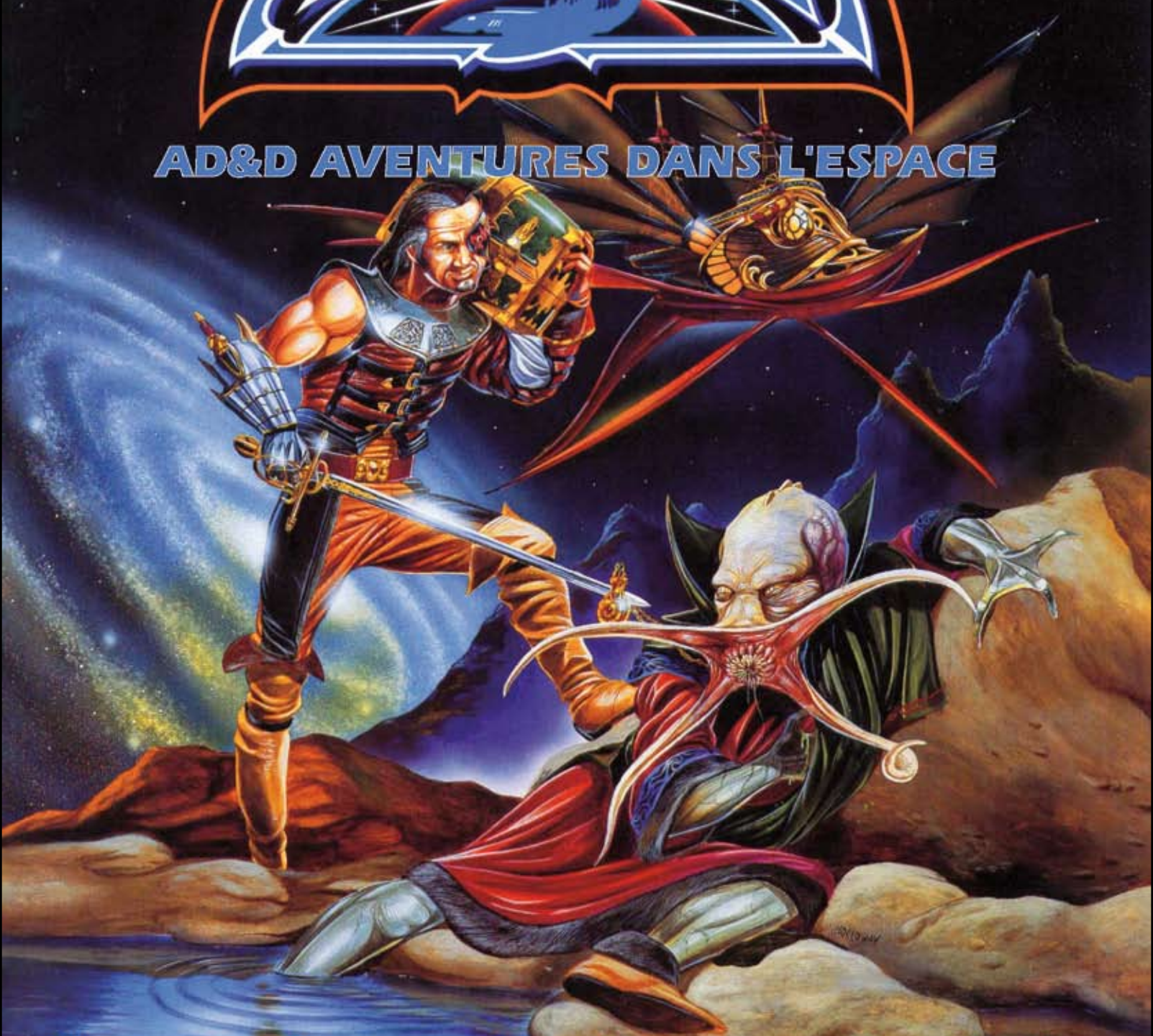


Advanced Dungeons & Dragons  
2nd Edition

# SPELLJAMMER™

AD&D AVENTURES DANS L'ESPACE



Concordance des Arcanes Spatiales



Advanced Dungeons & Dragons  
2nd Edition

# SPELLJAMMER™

Supplement

## Concordance des Arcanes Spatiales

par Jeff Grubb



*Ad astra per aspera*  
("Par des sentiers ardu jusqu'aux étoiles")  
Proverbe latin

**Il faut vouloir saisir  
plus qu'on ne peut étreindre,  
sinon pourquoi le Ciel ?  
- Robert Browning**

**Design :** Jeff Grubb  
**Edition et Développement :** Steve Winter, Jim Lowder, Jon Pickens, Karen Boomgarden, Eric Severson, Kim Mohar  
**Guide Spirituel :** Jim Ward  
**Illustration de la Boîte :** Jeff Easley  
**Illustrations des ouvrages,  
et Conception des Vaisseaux :** Jim Holloway  
**Cartographie :** Diesel  
**Encrage, Marqueurs Silhouettes :** Roy Parker  
**Design Graphique :** Stephanie Tabat  
**Typographie :** Angelika Lokotz, Gaye O'Keefe  
**Traduction française :** Chrysalid

**Ce produit est le résultat de nombreux brain-storming  
Nous adressons nos remerciements à tous les amis et associés  
qui y ont contribué, et qui ne sont pas cités ici**

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva,  
WI 53147 USA



TSR Ltd.  
120 Church End, Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom

SPELLJAMMER, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION, and the TSR logo are trademarks owned by TSR Inc. All Rights Reserved.

Printed in the U.S.A.

© Copyright 1989 TSR Inc. All Rights Reserved.

## Tous ce que vous savez sur l'espace est faux.

Espace infini, sphères de plasma enflammées en guise d'étoiles, voyages spatiaux basés sur de puissants calculs scientifiques fournissant à la fois accélération et manœuvrabilité, phénomènes naturels expliqués par des faits scientifiques, formes de vies sur d'autres planètes à base de carbone ou de silicone.

Oubliez cela, tout est faux.

Vous pouvez quitter l'atmosphère à bord d'un rocher ; voler entre les planètes à travers un océan d'air respirable ; naviguer entre les Sphères de Cristal qui contiennent des mondes habités sur des rivières d'énergie magique ; rencontrer des créatures telles que des Illithids ou des Tyrannoëils errants. Dans certaines zones de l'espace, les étoiles sont des choses vivantes, dans d'autres ce sont des boules de feu, voire des points de lumières peints à l'intérieur d'autres Sphères.

Bienvenue dans SPELLJAMMER™, un univers régi par la magie.

Le supplément SPELLJAMMER traite du monde de jeu de AD&D<sup>2</sup>, avec sa magie, ses myriades de races et ses portails dimensionnels en tant que monde "réel", et va bien au-delà. Le postulat de départ indique qu'il s'agit d'un univers géré par des lois magiques et non scientifiques. Il y a des lois universelles qui doivent être res-

pectées, mais il y a les lois de la magie, pas de la physique - les lois de Mordenkainen, d'Elminster, de Fistandantilus plutôt que celles de Galilée, Newton et Einstein. Elles peuvent paraître étranges et hasardeuses pour nous, qui sommes habitués au travail de la science. Mais pour les personnages qui ont vécu leurs vies entières dans cet environnement, rien n'est plus familier et logique.

Ce supplément SPELLJAMMER étend le jeu AD&D<sup>2</sup> jusqu'à l'espace, et le fait sans dénaturer le matériel de campagne existant. Cela inclut Greyhawk, le décor de campagne original d'AD&D, Krynn, la terre des Lancedragons, Toril, le foyer des Royaumes Oubliés, et toutes les campagnes individuelles existantes.

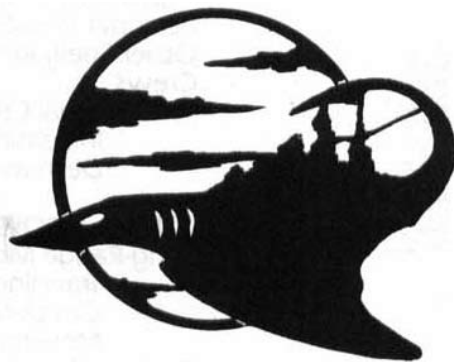
Introduire ce matériel dans votre campagne nécessitera certainement quelques changements. Cela va générer une version d'AD&D<sup>2</sup> passionnante à très grande échelle qui peut coexister avec des campagnes existantes, se mêlant avec les aventures "terrestres" sans leur faire de l'ombre.

Ce décor de campagne contient deux livres : *Concordance des Arcanes Spatiales* et *Traité sur le Vide*. *Concordance* (ce livre) devrait être lu en premier. Il décrit les règles pour diriger des parties d'AD&D<sup>2</sup> dans l'espace aussi bien que les sciences magiques du voyage spatial, de la construction et de l'utilisation de Vaisseaux

spatiaux, des nouveaux sorts et matériels d'équipement, ainsi que la "découverte" et la création de nouveaux mondes. Le *Traité sur le Vide* parle de races, de monstres et d'une myriade d'autres choses qui peuvent être rencontrées *par delà le monde connu...*

De grands plans en couleur décrivent en détail les ponts des Vaisseaux les plus communs.

Enfin, quatre cartes sont incluses dans la boîte SPELLJAMMER. Vous trouverez un aperçu du fameux *Spelljammer*, gigantesque et puissant vaisseau de légende. Il s'agit en quelque sorte du *Hollandais Volant* des routes spatiales, objectif ultime et rêve de bien des pirates et aventuriers de l'espace. Il y a aussi une carte d'une citadelle spatiale typique, utilisées aussi bien comme port que comme base par de nombreuses races ; une grille hexagonale et des jetons pour simuler les batailles tactiques spatiales ; ainsi qu'un plan de vue de l'ensemble d'un système solaire typique doté d'orbites planétaires, destiné à représenter de nouveaux systèmes et découvrir les planètes au cours d'une campagne.





## Vaisseau et Plans de Gravités

Comme le Plan de Gravité d'un Vaisseau traverse ses deux axes horizontaux, il est possible de se tenir debout sur le "bas" du Navire, dans le sens opposé à celui du reste de l'équipage. En fait, il est plausible de construire un vaisseau avec deux ponts, l'un dessus, l'autre dessous.

Le fait que cela ne se soit pas fait est le produit de deux facteurs : la nature humaine (ainsi que celle d'autres êtres pensants), ainsi que le sens commun dans l'espace. La nature humaine veut que les choses aient "le bon sens vers le haut", et bien que les races nées dans l'espace dénie toute similarité avec les rampants, ils ont simplement conservé les habitudes de leurs ancêtres.

La raison la plus pratique vient de ce qui arrive lorsque deux grands Corps se rencontrent dans l'espace. Le plan de gravité le plus grand l'emporte sur le plus petit, et la direction dite "de dessus" devient celle du Vaisseau plus petit. Un vaisseau qui

(page suivante)

De nombreux éléments de *Space-Fantasy* peuvent différer d'une campagne à l'autre, et d'un monde à l'autre. Tous les espaces de Fantasy, toutefois, partagent certaines bases, propriétés et capacités universelles, ce qui permet aux Vaisseaux de voler entre les Sphères de Cristal. Ce chapitre parle de la nature de l'Espace Sauvage et des nombreuses facettes et complexités du voyage et de l'aventure dans cette nouvelle arène.

L'espace peut être divisé en deux zones : l'Espace Sauvage et le Phlogiston.

L'Espace Sauvage est la première chose qui vient à l'esprit lorsque l'on parle de l'Espace. Il s'agit de cette immense zone qui contient les planètes et les étoiles. Tout cet espace contenu dans une Sphère de Cristal constitue l'Espace Sauvage. La plupart du temps, c'est une zone de vide (plus précisément, la plupart des régions de l'Espace Sauvage sont vides. Mais le cosmos est un endroit très vaste, et il y a des exceptions à chaque règle, ainsi que nous le verrons plus tard. L'Espace Sauvage n'est pas vraiment vide, bien qu'il soit souvent défini de cette façon. Le simple fait qu'il s'y trouve de "l'espace" élimine d'office sa nature de vrai vide.

Le Phlogiston est un gaz fluorescent, multicolore, instable et turbulent (ou du moins ressemblant à du gaz) qui remplit les régions entre les Sphères de Cristal. Très peu de choses sont connues à propos du Phlogiston ou de ses régions.

Chaque système planétaire connu est contenu à l'intérieur d'une Sphère de Cristal. Par principe, les Sphères de Cristal conservent l'Espace Sauvage à l'intérieur, et le Phlogiston à l'extérieur (ceci est une énorme simplification, mais c'est plus facile à expliquer ainsi).

A l'instar du Phlogiston, les Sphères de Cristal sont un grand mystère ; leurs origines et substances sont inconnues.

A l'intérieur de l'Espace Sauvage se trouvent les Corps Célestes : planètes, soleils, lunes, astéroïdes et une masse d'autres objets collectivement réunis sous le titre de "Planétoïde". La plupart des Corps Célestes possèdent des atmosphères de différentes natures, bien

qu'il soit dangereux de considérer cela comme une règle inviolable.

## Corps Célestes

Le Corps Céleste le plus familier aux Personnages-Joueurs est leur planète natale, qu'il s'agisse de Krynn, la Tærre, Toril ou n'importe lequel des centaines d'autres mondes qui peuplent l'univers.

Les Corps Célestes peuvent être aussi surdimensionnés que le Soleil, et être aussi petits que des astéroïdes et planétoïdes. L'immense variété de ce qui est possible (et prouvé) en matière de Corps Céleste démontre que la seule vraie définition de ce terme est *Tout grand conglomerat de matière tournant dans l'Espace Sauvage*. En général cependant, un Corps Céleste est une masse planétaire. La plupart ont une atmosphère régénérante. Les Corps Célestes peuvent avoir n'importe quelle forme, la plus commune étant la forme sphérique. Mais il existe des mondes plats, elliptiques, cubiques, amorphes, toroïdes, creux. Les astronomes du Calimshan ont même émis la théorie qu'il existerait des mondes ayant la forme d'un anneau de moebius.

Les Corps Célestes sont habituellement, mais pas toujours, dotés d'une atmosphère qui est habituellement, mais pas toujours, respirable. L'épaisseur, ou densité, de l'atmosphère est en relation directe avec la taille du Corps Céleste. Plus grand est le Corps, plus épaisse est son atmosphère. Encore qu'il y ait une foison d'exceptions à ces règles générales. Des voyageurs peuvent rencontrer d'immenses mondes sans atmosphère, de petits mondes avec une atmosphère épaisse, et d'autres mondes habitables... à l'atmosphère empoisonnée.

Certains Corps Célestes sont enflammés, alimentés par des réactions internes ou par un accès significatif vers le Plan Élémentaire du Feu. De tels Corps sont appelés des Soleils, qui diffusent leur chaleur aux Corps Célestes situés à l'intérieur de Sphères de Cristal particulières.

## L'Espace Sauvage

Tous les Corps Célestes à l'intérieur d'une Sphère de Cristal flottent dans un vide dépourvu d'air appelé Espace Sauvage. Des voyages interplanétaires conventionnels (entendez par là "ceux qui se déroulent sur le Plan Matériel Primaire") autour d'un système solaire se déroulent dans l'Espace Sauvage. C'est le premier obstacle qui doit être conquis par un aspirant-voyageur.

Lorsqu'un voyageur s'élève en altitude (escaladant une montagne), l'atmosphère devient de plus en plus rare jusqu'à devenir un vide total. Toutefois, le grimpeur peut toujours respirer parce que, tandis qu'il monte, une enveloppe d'air s'attache à lui. Lorsqu'il arrive au point où l'air de la planète n'est plus respirable, il respire alors son propre air, conservé autour de lui par la gravité de son propre corps. Cette enveloppe d'air s'attache à

tout ce qui passe à travers l'atmosphère et permet une survie normale dans l'Espace Sauvage, au moins pour une courte période.

Le désavantage d'une telle enveloppe est sa petite taille. L'enveloppe d'air respirable qui s'attache à tout corps a une dimension égale au triple des dimensions globales de ce corps.

*Exemple :* un Tyrannœil sphérique de 1,50 mètres de diamètre a une enveloppe d'air de 4,5 mètres de diamètre. De la même façon, un bout de bois mesurant 30 cm sur 60 cm sur 90 cm est encerclé par une enveloppe d'air plus ou moins rectangulaire de 90 cm sur 180 cm sur 270 cm.

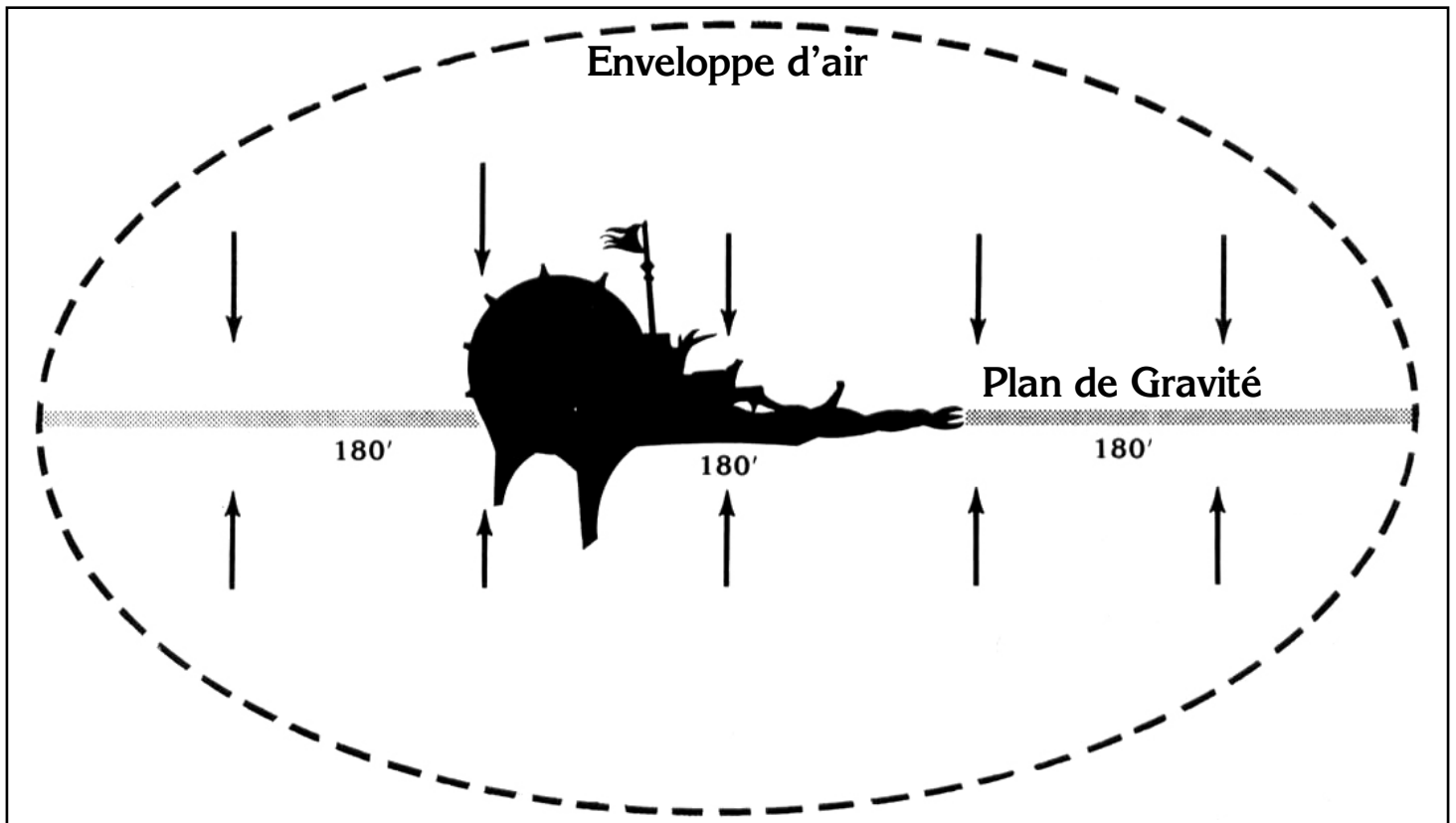
Une créature va respirer tout l'air de son enveloppe en 2D10 tours. C'est insuffisant pour aller quelque part, la plupart des voyages interstellaires étant effectués à bord de grands vaisseaux dotés

d'une atmosphère correspondante. La quantité d'air qu'un vaisseau peut emporter pousse la plupart des vaisseaux à ne pas mesurer moins de 30 mètres de long (dimension appelée *Quille*). Le coût pour modifier cette quantité limite la dimension maximale du vaisseau.

## Gravité

L'explication selon laquelle toute chose entraîne sa propre atmosphère dans l'espace vient de la gravité. C'est la raison pour laquelle les gens peuvent se tenir sur le pont d'un vaisseau spatial sans chuter, ou tenir debout sur une planète sphérique sans tomber de sa partie inférieure.

Tout corps dans l'espace possède sa propre gravité. La gravité est une force accommodante dont la direction semble toujours être "la plus arrangeante". Sur un objet de la taille d'une planète,





possède une direction "haut" standard peut plus facilement s'ajuster à cette nouvelle situation, tandis qu'un autre qui posséderait de multiples directions "hautes", à l'instar d'un double-ponts, se retrouverait dans une situation où l'un des côtés subirait une inversion d'attraction selon le nouveau plan de gravité établi.

Le fait est que la plupart des vaisseaux ont défini un "haut". Qu'ils puissent se poser sur une planète ou non, ils finiront toujours pas se trouver soumis au plan de gravité d'un vaisseau plus grand, et devront s'y accorder. L'énorme *Araignée de la Mort* neogi leur permet d'échapper à cela, jusqu'à ce qu'ils entrent dans le champ de gravité d'une *Citadelle Naine* volante, qui ferait tomber leurs Ombres des Roches sur le dome qui leur servait de plafond un instant plus tôt. Les anciennes *Citadelles Naines*, aujourd'hui abandonnées, possèdent une nature multidirectionnelle, mais des rencontres avec des vaisseaux plus grands encore (à l'instar du fameux *Spelljammer*) les ont obligés à réintroduire une orientation standard.



la gravité se trouve directement être le point central de ladite planète ; ainsi, les gens peuvent s'y tenir debout, et laisser tomber des objets perpendiculairement à sa surface. Sur des objets plus petits, comme les vaisseaux spatiaux, la gravité n'est pas un point central mais plutôt un plan qui traverse l'objet horizontalement.

De manière plus significative, ce plan de gravité est bi-directionnel ; il provoque de l'attraction dans les deux sens, autant au-dessus qu'en-dessous. Un marin peut se promener sur la surface inférieure de la coque d'un vaisseau et s'y déplacer aussi facilement que s'il marchait sur le pont ; le bas étant à ce moment le haut, à travers le plan de gravité qui coupe le vaisseau en deux.

L'un des effets les plus étranges de tout ceci est qu'un objet tombant du vaisseau va osciller de bas en haut à travers le plan de gravité, tombant d'abord jusqu'à ce qu'il traverse le plan, puis changeant de direction afin de "retomber" vers le plan de gravité, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il bute contre quelque chose. Pour une personne se trouvant sur le pont, l'objet semblera tomber, puis remonter, puis retomber, puis remonter. Ce truc est communément utilisé pour amuser les passagers novices dans l'espace. Plus d'un rampant agrippé au bastingage a été troublé en regardant la danse constante de pommes jetées par-dessus bord.

*Exemple :* Un vaisseau viking voguant à travers les fjords est soudain transporté de son foyer jusque dans l'Espace Sauvage. Son équipage peut se tenir normalement sur le pont. Pour eux, le bas est dirigé vers le dessous du navire. De même, un individu pourrait se tenir debout sous la coque et considérer cela comme "le haut", le "bas" étant pour lui le haut du navire. Quelqu'un qui sauterait du pont tomberait jusqu'à traverser le plan de gravité, puis la gravité s'inverserait pour lui, et il retomberait depuis la face inverse du navire.

Un lancer réussi pourrait envoyer un objet tourner en orbite autour du navire. De telles orbites ne durent pas très longtemps, l'objet finissant rapidement par entrer en collision avec le gréement ou une rame, ou bien ralentir peu à peu dans

l'enveloppe d'air et finir par s'écraser sur le navire. L'une des farces préférées des marins de l'espace est de lancer une pomme ou un petit objet similaire par-dessus bord afin qu'il décrive une courbe autour du navire pour aller frapper quelqu'un debout de l'autre côté.

## Le Timon

Les vaisseaux voyagent à travers l'Espace Sauvage par le biais du Timon - un matériel magique qui convertit l'énergie mystique en force motrice. Cela permet des déplacements rapides de planète en planète. Certaines spécificités varient d'une espèce à l'autre, mais en général, la plupart des vaisseaux sont équipés d'un dispositif magique connu sous le nom de Timon.

Un Mage ou un Prêtre prend place sur le Timon et agit comme une machine vivante, fournissant l'énergie magique pour déplacer le vaisseau à travers l'Espace Sauvage ainsi que pour effectuer certaines manœuvres basiques.

Toute forme de magie peut déplacer un vaisseau à travers l'espace. Plus puissante est la magie, plus vite et plus loin peut se déplacer le vaisseau. De plus, la forme des vaisseaux a été spécifiquement étudiée pour cela.

L'arrangement des Corps Célestes dans l'Espace Sauvage varie d'une Sphère de Cristal à l'autre. Beaucoup sont centrées autour d'une étoile - c'est à dire que le corps central est un soleil autour duquel gravitent d'autres corps. D'autres sont centrées autour d'une planète, autour de laquelle tournent un soleil et d'autres corps (c'est le cas de la planète Tærre). Il existe même des systèmes où les planètes ne bougent pas du tout, où il n'existe qu'une planète et aucun soleil, et d'autres où les planètes se déplacent au hasard. Tout cela est expliqué plus en détail dans les chapitres suivants.

Bien des voyageurs parcourent l'Espace Sauvage de façon aléatoire, en quête des vestiges d'une civilisation oubliée, de vaisseaux fantômes, d'astéroïdes regorgeants de trésors et autres objets qui seraient introuvables auprès de la civilisation. Il existe des pirates de l'espace, dont

les bases flottantes sont situées loin des sentiers battus, généralement à proximité de mondes morts qui n'attireraient normalement pas l'attention. Au final, il y a un étonnement grand nombre de monstres qui vivent dans l'espace, survivant grâce aux quantités d'air que leur grande taille leur permet de transporter, où qu'ils aillent (ne serait-ce que les dragons de l'espace) ; certains retiennent l'air dans leur propre corps (tels les poissons-gaz), ou bien n'ont tout simplement pas besoin de respirer.

## Les Sphères de Cristal

Tous les Espaces Sauvages sont entourés par des Sphères de Cristal. A l'intérieur d'une Sphère de Cristal s'étend le vide de l'Espace Sauvage, les planètes et les étoiles. A l'extérieur des Sphères se trouve l'océan arc-en-ciel du Phlogiston, ainsi que de nombreuses autres Sphères.

La taille d'une Sphère de Cristal est déterminée par la taille du système planétaire qu'elle contient. D'habitude, une Sphère possède un rayon au moins deux fois plus grand que le rayon de l'orbite de l'astre le plus à l'extérieur du système (c'est à dire que la distance de la Sphère jusqu'à ce corps excentré est la même que la distance entre ce corps excentré et le corps central du système).

En raison de leur grande taille, le mur extérieur de la Sphère de Cristal semble parfaitement plat. La courbure est si graduelle qu'elle est totalement indétectable à quiconque s'en trouve suffisamment proche pour la voir à travers le Phlogiston.

Les Sphères sont constituées d'une céramique noire et indestructible, d'origine inconnue. Certaines légendes établissent (et la plupart des théologiens l'approuvent) que ces Sphères à la surface lisse furent créées par les dieux eux-mêmes pour protéger leurs mondes des ravages du Phlogiston, et c'est ce qui a constitué le Plan Matériel Primaire de l'univers. Des philosophes moins charitables maintiennent que de telles sphères furent placées là par une autorité bien supérieure en

core, afin d'y conserver les dieux et les hommes et de confiner leurs activités.

Quelles que soient leurs origines, les Sphères de Cristal sont uniformes à travers l'espace. Toutes apparaissent immenses, sombres, indiscernables les unes des autres et faites d'une matière non-identifiable.

Les Sphères de Cristal sont particulièrement solides. Elles ne possèdent aucune gravité que ce soit sur leur face interne ou externe (une exception à la règle qui énonce que tout grand objet ait sa propre gravité). Il n'a été découvert aucune forme de magie capable de briser ni même d'altérer la surface d'une Sphère, à l'exception des sorts qui permettent l'ouverture de Portails. Même ceci, toutefois, semble n'être rien de plus que le déclencheur artificiel d'un phénomène tout-à-fait naturel, puisque les portails s'ouvrent de toute façon, mais apparemment de façon aléatoire. *A priori*, elles sont immunisées contre les effets de Souhaits, ainsi même que de la volonté des Puissances extraplanaires (bien que cela n'exclue pas le fait que les Sphères aient pu être créées par des Puissances extraplanaires - peut-être ont-elles été assez sages pour les prévenir contre leur propre altération).

La Coque de Cristal est une barrière infranchissable pour les voyageurs de l'espace, à moins qu'ils ne soient convenablement préparés, ou particulièrement fortunés. Cinq méthodes sont connues, permettant de passer d'un côté d'une Sphère de Cristal à l'autre :

1) Il est possible de contourner le mur par un sort de *Téléportation* ou de *Porte Dimensionnelle*. Le voyageur disparaît d'un côté de la Coque et réapparaît de l'autre côté sans la traverser physiquement pour autant. Seul un objet magique ou un sort peut produire cet effet.

2) Un sort de *Porte de Phase*, ou un objet magique qui en reproduirait les effets, permet à un vaisseau ou à une partie de la Coque de Cristal de devenir immatériel, ainsi le vaisseau pourrait passer à travers.

3) Il se produit naturellement des ouvertures de portails à travers la Coque

en des endroits très variés, et ce, à des intervalles totalement aléatoires et imprévisibles. Rechercher un tel portail peut être une tâche extrêmement longue.

4) Dans certains systèmes, les étoiles sont situées à proximité de la bordure extérieure. Parfois, de telles étoiles sont elles-mêmes des portails vers d'autres lieux, auxquels il est possible d'accéder en naviguant vers le cœur de ces étoiles. De tels portails sont extrêmement rares ; les voyageurs devraient définitivement vérifier leurs carnets de route avant d'être incinérés suite à une information erronée.

5) Le légendaire *Spelljammer* et certaines créatures telles que les dragons de l'espace semblent avoir la capacité innée d'ouvrir des portails vers le Phlogiston. Ces portails se referment lentement après une longue période, ainsi, d'autres vaisseaux peuvent parfois passer à travers. Depuis l'extérieur d'une Sphère, ces portails sont facilement repérables.

Notez que ces portails dont il est question ici ne sont que de simples ouvertures permettant le passage d'un côté de la Coque de Cristal à l'autre. Ce ne sont pas des portes, et ils ne permettent pas de transiter vers d'autres dimensions. Il est de notoriété publique que la magie qui dépend d'autres plans ou d'autres dimensions est peu fiable lorsqu'elle est invoquée à proximité d'une Coque de Cristal.

La Sphère de Cristal elle-même représente l'ultime frontière des influences des dieux et autres créatures extradimensionnelles. La magie qui invoque ou tire son pouvoir de tels êtres ne fonctionne pas à l'extérieur de ces limites. La décision en ce qui concerne ce qui marchera et ce qui ne marchera pas est à laisser à la discrétion de chaque MD, mais ces restrictions ne s'appliquent définitivement pas aux sorts de prêtres de niveaux 1 et 2.

Dans ces systèmes de Fantasy, les étoiles sont souvent montées directement sur la surface interne de la Sphère de Cristal. La nature des étoiles varie d'une Sphère à l'autre, cependant. A l'intérieur de certaines Sphères, les étoiles sont de petits hublots donnant sur le Phlogiston, dans d'autres, elles sont peintes de lumière sur



En combat, un vaisseau plus grand peut utiliser sa capacité à basculer un adversaire en passant à proximité de lui, au cours d'un coup de bélier par exemple, forçant le navire plus petit à se réorienter (déplaçant souvent ses armes hors de portée) ou bien de lui faire risquer un crash sur le vaisseau plus grand. Les Citadelles Naines, possédant un plus grand nombre de Points de Coque, préfèrent cette méthode d'emboutissage.

Il est relativement facile pour un vaisseau de se réorienter tant qu'il est sous le contrôle d'un Timonier. Dans le cas d'une tentative de réorientation sans assistance d'un Timonier, chaque personnage sur le pont doit réussir un jet sous la Dextérité, ou bien tombe dans le sens de gravité du vaisseau le plus grand. Deux vaisseaux impliqués dans une telle manœuvre transportent des filets pour permettre à l'équipage de se sauver, ou de ne pas être capturés par les autres vaisseaux en se laissant tomber dessus.



la face interne, ou bien parfois il s'agit de vastes cités habitées par des civilisations extra-terrestres, ou parfois encore ce sont de grandes boules de feu tenues en l'air par d'immenses statues de dieux oubliés.

## Le Phlogiston

A l'extérieur, et entre les Sphères de Cristal, se trouve un océan arc-en-ciel d'éther inflammable et turbulent appelé le Phlogiston. Le Phlogiston est une mer multicolore sur laquelle flottent différents systèmes à l'intérieur de leurs Sphères de Cristal. Le terme Phlogiston s'applique également aux différents milieux multicolores et à la région entière où évoluent les Sphères de Cristal.

Le Phlogiston présente des variations de densité dans l'espace, et forme d'épaisses rivières entre les objets de la taille de planètes (à l'instar des Sphères de Cristal elles-mêmes). Les voyageurs évoluant le long de ces itinéraires de Phlogiston concentré découvrent que plus le flux est dense, plus le vaisseau se déplace rapidement. Un vaisseau peut accélérer en s'enfonçant plus profondément à l'intérieur de ces rivières de Phlogiston, ou décélérer en se redressant hors de celles-ci. Grâce à cela, de vastes distances stellaires peuvent être couvertes rapidement de cette façon. De plus, la vitesse du vaisseau est, du moins partiellement, dépendante de la surface que celui-ci présente au flux ; c'est la raison pour laquelle de nombreux vaisseaux possèdent des voiles, car cela leur permet d'améliorer leur vitesse dans l'océan interstellaire.

La gravité fonctionne dans le Phlogiston de la même façon que dans l'Espace Sauvage. Le bas est toujours dirigé vers l'axe principal du vaisseau.

Le Phlogiston n'appartient à aucun des quatre éléments fondamentaux. Il n'est fait ni d'air ni de terre, ni de feu ou d'eau. Il ne peut être reproduit ni emporté à l'intérieur d'une Sphère de Cristal. Si une quelconque tentative est faite dans ce sens, que ce soit dans un contenu physique ou magique, le Phlogiston se dissipe mystérieusement, sans laisser de trace.

Le Phlogiston ne peut simplement pas exister à l'intérieur de l'Espace Sauvage ou à la surface d'une planète.

Pour finir, le Phlogiston est dangereusement inflammable, un peu comme du coton trempé dans de l'huile, ce qui pose d'évidents problèmes. Toute flamme exposée au Phlogiston brûle aussitôt toute la zone qui l'entoure (incluant tout le Phlogiston chargé d'air qui s'y trouverait). Cette flamme s'étend immédiatement jusqu'à trois fois son diamètre normal et inflige le triple de ses dégâts normaux. Pour cette raison, boules de feu, bombardiers, arquebuses et toutes autres armes qui dépendent d'une étincelle ou d'une flamme ne sont pas utilisées dans le Phlogiston.

Les effets des différents types de flammes exposées au Phlogiston sont les suivants :

- Chandelle 1D de dégâts de feu  
10cm autour
- Lanterne explosion, 3D dégâts  
30cm autour
- Fiole d'huile explosion, 3D dégâts  
1m autour
- Feu de cuisine 4D dégâts de feu  
3m autour
- Boule de feu taille et effets x 3
- Allumette 1D2 dégâts directs  
(plus les conséquences directes en cas d'arquebuse).

Ces effets s'appliquent immédiatement. Par exemple, allumer une fiole d'huile dans le but de l'utiliser comme arme incendiaire provoquera son explosion immédiate (an fait, un personnage devrait être extrêmement précautionneux même lorsqu'il s'agit de provoquer cela à distance. Le Phlogiston brûlera aussi bien la flamme créée que celui qui allume l'huile). Le feu résultant d'une *Boule de Feu* ou de tout autre sort relatif au feu est centré sur le magicien qui invoque le sort.

En raison de la nature du Phlogiston, toutes les sources de lumières sont éteintes par l'équipage avant d'entrer dans le flux. Le Phlogiston est radiant, aucune autre source de lumière n'est nécessaire sur les ponts extérieurs. Dans les cales d'un vaisseau, ou dans les rares Régions

Obscures (et hantées) de l'espace, des lumières naturelles froides (lucioles, mousses fluorescentes) ou des lumières magiques sont utilisées. Le cœur des Vaisseaux-Montagnes des Nains sont dépourvus de lumières, en raison de l'infra-vision de son peuple.

Les voyageurs peuvent se déplacer au hasard le long des rivières de Phlogiston ou bien planifier un trajet. La plupart de ces flux vont dans les deux directions entre deux Sphères de Cristal. Dans certains cas, il arrive que les flux n'aillent que dans une seule direction, obligeant le voyageur à suivre une voie différente en retournant à son point d'origine.

Les Sphères de Cristal dansent dans le Phlogiston comme des bouchons dans un océan (d'énormes bouchons, ahurissants certes, mais il flottent). De ce fait, à tout moment, les Sphères changent de position par rapport à chacune des autres. Cela ne change presque jamais la course des rivières cependant, dont la navigation demeure possible. Mais parce qu'un vaisseau a passé certains points de repères sur son trajet entre A et B n'implique pas qu'il repassera les mêmes points de repère lorsqu'il reliera à nouveau A et B. Heureusement, lorsque des Sphères de Cristal se rapprochent trop, le Phlogiston se trouvant à leur jonction se densifie jusqu'au point où les deux sphères massives sont déplacées et que la collision est évitée.

Les Sphères contenant Toril, la Tærre et Krynn forment un triangle stable. Le voyage est possible dans les deux directions entre Toril et la Tærre, ainsi qu'entre la Tærre et Krynn. Mais Toril et Krynn ne sont pas connectées par une rivière. Cependant, un voyage direct entre ces deux Sphères reste possible - il sera simplement plus lent. De Toril, Krynn peut être rejointe plus rapidement en passant par la Tærre qu'en prenant une route plus droite.

## Respirer dans l'espace

Comme pour un personnage escaladant une montagne, l'air devient de plus en plus raréfié, jusqu'à ce qu'il soit

impossible de respirer dans le vide de l'espace.

Heureusement, tous les corps gardent une enveloppe d'air autour d'eux, ce qui leur fournit une réserve d'atmosphère respirable. Par contre, cette enveloppe est rarement assez grande pour supporter la vie très longtemps.

Un corps seul, de la taille d'un être humain, transporte avec lui assez d'air pour au moins 2-20 tours. Si ce corps de taille humaine est posé sur un rocher d'une dimension de 100 m<sup>3</sup> (environ 12m de diamètre), il peut avoir assez d'air pour survivre plusieurs mois.

Des créatures plus grandes que des humains (ogres ou géants, par exemple) entraînent assez d'air pour au moins le double de la durée (4-40 tours).

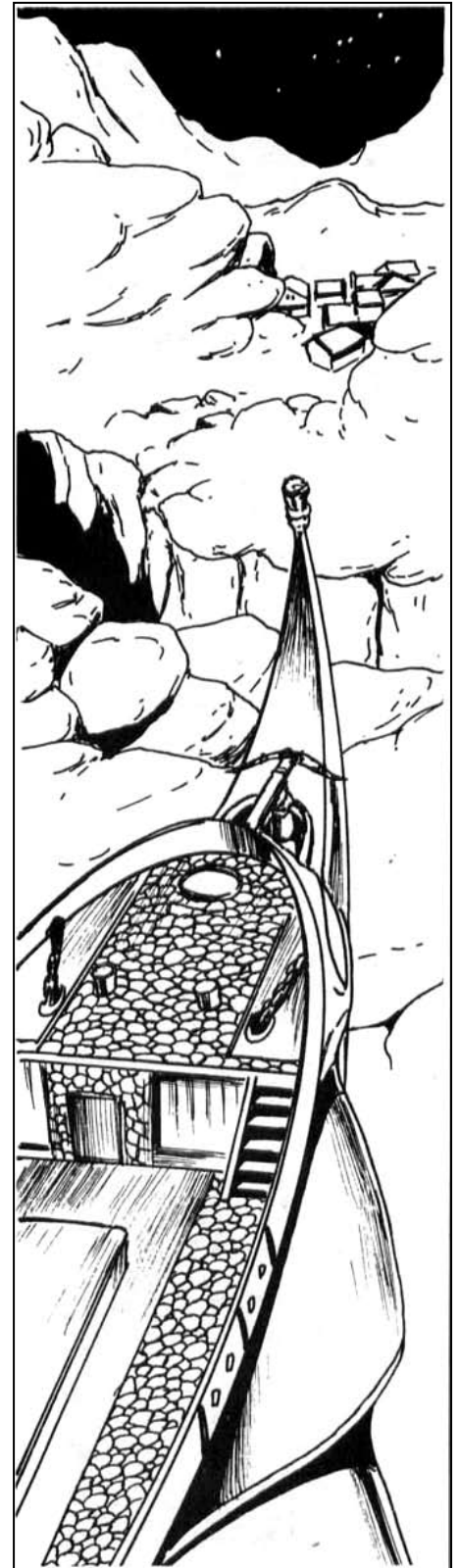
Des objets plus grands, comme des vaisseaux, sont évalués en tonnages. Chaque tonne représente 100m<sup>3</sup> d'espace, et emporte assez d'air pour qu'un membre d'équipage de taille humaine puisse respirer 4 à 8 mois. Une frégate de 30 tonnes, par conséquent, peut supporter 30 membres d'équipage durant 4 à 8 mois dans des circonstances normales. Ceci est pleinement expliqué dans le chapitre sur la conception des vaisseaux. La taille minimum pour un vaisseau utilisable dans l'espace est de 1 tonne (100 m<sup>3</sup>). Les limitations de déplacements d'un vaisseau à travers l'espace déterminent la taille maximale de ce vaisseau.

## Qualité de l'air

L'enveloppe d'air autour d'un corps ou d'un vaisseau peut être de trois types de qualités différentes : frais, nauséabond ou mortel. La qualité de l'air peut changer à tout moment.

**L'Air Frais** est parfaitement respirable. L'air autour d'un corps individuel demeure frais pour 2-20 (2d10) tours. L'air autour d'un corps plus grand (une tonne ou plus) reste frais pour quatre mois si le vaisseau comporte un équipage normal.

**L'Air Nauséabond** est rassis et partiellement épuisé. Il est humide et sens mauvais. L'air devient nauséabond après les premiers 2 à 20 tours autour d'un corps





La procédure correcte pour approcher un vaisseau plus grand, si le capitaine n'a pas l'intention de l'emboutir, consiste, ou impose, à adapter son plan de gravité tout en s'approchant le long du vaisseau le plus grand. Cela ne nécessite aucune rectification une fois dans le champ, facilitant les communications, et créant un bon point d'attaque des deux côtés. Les gros malins peuvent placer le vaisseau selon le bon plan de gravité, mais dans le sens inverse du vaisseau le plus gros, mais on considère cela comme une faute de courtoisie au sein des relations diplomatiques entre capitaines.



simple et demeure ainsi jusqu'au 30<sup>ème</sup> tour. Par exemple, si l'air était frais pour 12 tours, il deviendrait nauséabond pour 18 tours, donc un total de 30 tours. L'air autour d'un Vaisseau est nauséabond à partir du début du 5<sup>ème</sup> mois jusqu'à la fin du 8<sup>ème</sup>. Tous les jets d'attaque et tests de caractéristiques faits par les personnages subissent une pénalité de -2 lorsque l'air est nauséabond.

**L'Air Mortel** est complètement épuisé et saturé de dioxyde de carbone. Il ne peut subvenir aux besoins Vitaux. L'air autour d'un individu devient mortel à partir du 31<sup>ème</sup> tour, comme il devient mortel autour d'un Vaisseau au début du 9<sup>ème</sup> mois dans l'espace. Quiconque est piégé dans une atmosphère mortelle doit faire un Jet de Sauvegarde contre les poisons à chaque tour. Un échec signifie que le personnage s'évanouit. Un second échec signifie la mort. Seule une bouffée d'air frais (ou nauséabond) peut réveiller un personnage après qu'il ait perdu conscience.

La plupart des voyages à bord prennent moins que 4 mois pour être menés à bien, ou présentent au moins l'opportunité de reconstituer le stock d'air frais pour quatre nouveaux mois. L'air n'est généralement pas un problème, excepté dans des cas d'extrême urgence.

Les changements à bord peuvent affecter la durée durant laquelle l'air demeurera respirable. Il y a deux façons pour le MD pour définir cela : une méthode rapide qui permet de grandes simplifications, et une méthode exacte qui nécessite beaucoup de mathématiques.

**Méthode 1** : L'air d'un Vaisseau est frais pour quatre mois. Cela n'est modifié que si le nombre de membres d'équipage à bord change de plus ou moins 25%. Pour chaque tranche de 25% de personnes à bord, en plus de l'équipage standard, la réserve d'air est réduite de 1 mois. Pour chaque tranche de 25% de personnes à bord, en moins que l'équipage standard, la réserve d'air est augmentée de 1 mois. Ces ajustements sont calculés au début de chaque voyage. Avec cette méthode, la réserve d'air ne peut être étendue lorsque le Vaisseau perd des passagers, mais elle peut être réduite en acquérant des

membres. L'équipage doit être augmenté d'au moins 25% de sa limite standard pour réduire l'air de 1 mois. Par exemple, une frégate de 30 tonnes embarque avec 30 personnes à bord - sa limite standard. Il a de l'air pour 4 mois. Après 6 semaines, 10 personnes sont perdues dans une bataille. Même si cela représente plus de 25% de l'équipage standard, la durée d'air ne peut pas être étendue. Trois semaines plus tard (9 semaines au total ou 2,25 mois), 20 personnages sont sauvées d'un bâtiment errant. Cela monte à 40 le nombre total de personnes à bord, qui est donc à présent à 25% de plus que sa limite standard, mais pas plus de 50%. La réserve d'air est donc réduite de 1 mois. Il deviendra donc nauséabond au bout de 3 mois.

**Méthode 2** : Cette méthode est entièrement mathématique. Le MD recalcule la réserve d'air du vaisseau à chaque fois que le nombre de personnes à bord change. La réserve d'air peut durer plus longtemps, ou moins longtemps. Pour déterminer la nouvelle durée de la réserve d'air après un changement, multipliez la durée d'air restante par le nombre de personnes à bord avant le changement, puis divisez le résultat obtenu par le nouveau nombre de personnes à bord. Au besoin, arrondissez à l'entier inférieur. Par exemple, une frégate de 30 tonnes navigue avec 23 personnes à bord. Il disposerait d'assez d'air frais pour 4 mois (16 semaines) si 30 personnes le respiraient. Avec 23 personnes, l'air durera  $(30 \times 16 / 23 =)$  20 semaines. Après sept semaines de voyage, cinq membres d'équipage sont perdus en combattant un monstre. L'air durera dès lors  $(23 \text{ personnes} \times 13 \text{ semaines} / 16 \text{ personnes restantes} =)$  18 semaines encore avant de devenir nauséabond.

Lorsque deux corps se rencontrent dans l'espace, leurs atmosphères respectives s'échangent. La catégorie d'air du vaisseau plus petit devient celle du vaisseau plus grand, Si le corps le plus petit a une taille d'au moins 2/3 du corps le plus grand, chacun recevra la moitié de l'air du vaisseau le plus grand. Si le plus petit fait moins de 2/3 du vaisseau le plus grand, les deux recevront la réserve totale de l'air du vaisseau le plus

grand, moins 1 semaine. Par exemple, si une frégate de 30 tonnes avec de l'air nauséabond rencontre un Navire de Guerre de 60 tonnes, la frégate recevra 11 semaines d'air frais, et le Navire de Guerre perdra seulement 1 semaine. Si la frégate faisait 40 tonnes ou plus, les deux vaisseaux auraient reçu 6 semaines d'air frais.

La même chose peut arriver à deux individus échangeant leurs atmosphères. Un individu n'a pas d'effet sur l'atmosphère d'un vaisseau, sauf bien sûr si l'individu est de taille Énorme.

Certaines créatures peuvent survivre dans l'espace sans air (les morts-vivants ou les créatures magiques telles que les golems, par exemple). Elles ne sont pas affectées par le statut de l'air environnant. Certains sorts et objets magiques apportent une protection supplémentaire aux voyageurs qui peuvent alors se retrouver eux-mêmes dans l'espace sans le support d'un vaisseau.

Les statuts d'atmosphère agissent de la même façon dans le Phlogiston que dans l'Espace Sauvage. Cependant, lorsque l'atmosphère devient mortelle, une propriété spécifique au Phlogiston prend le dessus. Plutôt que de mourir, les individus tombent dans un état d'animation suspendue qui dure jusqu'à ce que leur atmosphère soit rétablie. Les chairs vivantes deviennent grises avec un aspect proche de la pierre, et demeurent ainsi jusqu'à ce que l'individu soit sauvé. En se laissant porter par le flux, un individu ou un vaisseau va éventuellement errer jusqu'à proximité d'une Sphère, où il sera possible de le retrouver. Notez que le sauvetage ne sera pas nécessairement opéré par des personnes de bonnes intentions. Les Néogis et les Flagelleurs Mentaux font un excellent marché de la récupération de corps et de l'esclavagisme d'infortunés qu'ils trouvent dans le Phlogiston.

Les Sphères de Cristal ne possèdent aucune atmosphère spécifique, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur. De la même façon, il y a de nombreux astéroïdes et planètes qui n'ont aucune atmosphère, en contradiction avec les lois physiques normales.

## Une question de Gravité

Dans l'espace, que ce soit dans le flux ou dans l'espace sauvage, la gravité fonctionne de la même façon. Un plan de gravité court le long de l'axe le plus long de tout corps de grande taille. Toute structure ou corps possédant un axe de plus de 8 mètres génère un plan de gravité suffisant pour attirer d'autres objets. Une personne pourrait marcher sur le dos d'un géant de 8 mètres de haut comme si le géant était une planète.

Tout corps avec un plan de gravité (incluant les astéroïdes, la plupart des vaisseaux standards ainsi que certains monstres Grands ou Énormes) exerce une attraction identique à celle d'une planète normale (gravité normale identique à celle de la Terre). Un corps sans plan de gravité maintient tout de même une enveloppe d'air, mais n'exerce aucune attraction sur les objets solides.

La gravité fonctionne complètement ou pas du tout, c'est tout ou rien. Soit il y a une force complète, soit il n'y en a pas du tout. La gravité exerce toujours la même force, que la taille de l'astre concerné soit celui d'une baleine, de la planète Toril, ou d'une planète gazeuse géante.

La gravité d'un corps s'étend sur la même distance que son enveloppe d'air - c'est à dire jusqu'à la limite de l'atmosphère de l'objet. A l'intérieur de cette limite, la gravité fonctionne normalement, toujours selon le plan de gravité ; à l'extérieur de cette limite, l'attraction n'est présente à aucun degré. Un corps dans cette région ne pèse aucun poids.

Comme la gravité est représentée par un plan situé le long de l'axe de la longueur, tout grand corps possède un "haut" et un "bas". Il est possible de marcher en-dessous d'un vaisseau, la gravité attirant un personnage selon la longueur. Techniquement, un vaisseau peut être construit avec deux ponts, chacun parallèle au plan de gravité. En pratique, cela n'est presque jamais vu parce qu'un tel vaisseau ne pourrait atterrir. Certains navires de l'espace infini et certaines bases spatiales ont un nombre équivalent de logements vers le haut ou vers le bas.

Le plan de gravité s'étend des contours du corps jusqu'à l'enveloppe d'air. Par conséquent, un personnage sautant par-dessus le bastingage d'un vaisseau tomberait vers le plan. Il le traverserait jusqu'à ce que la gravité s'inverse, puis il tomberait dans la direction opposée. Il n'y a aucun risque à tomber d'un vaisseau de cette façon.

### A la dérive

Il y a un problème pour les objets qui ne sont pas attachés, et qui demeurent sur le plan de gravité d'un objet plus grand. Au milieu du plan de gravité, un objet ne pèse rien, mais il est poussé lentement vers l'extérieur du champ de gravité. Donc, un homme par-dessus bord, éventuellement venu là pour se reposer dans le plan de gravité du vaisseau, commencera à dériver lentement en direction de l'enveloppe d'air. En atteignant la fin du plan de gravité, il est attiré vers l'extérieur de l'enveloppe d'air, et s'éloigne alors derrière le vaisseau tandis que celui-ci avance.

Parce que des objets sur le plan de gravité n'ont aucun poids, et sont imperceptiblement attirés vers l'extérieur de l'enveloppe d'air, ce centre est souvent utilisé pour lancer de lourds projectiles ou préparer l'abordage d'autres navires.

A part la poussée frontale, il n'y a aucun mouvement relatif entre un vaisseau et son enveloppe d'air, hormis la rotation. L'enveloppe d'air d'un vaisseau ne tourne pas en même temps que lui, mais les objets dans l'enveloppe d'air ne sont pas poussés vers l'arrière simplement parce que le vaisseau se déplace vers l'avant.

### Gravités imbriquées

Lorsque des plans de gravité se rencontrent (comme lorsque deux vaisseaux passent trop près l'un de l'autre, et selon des angles différents), les gravités des deux vaisseaux demeurent effectives, quelles que soient leurs tailles, jusqu'au moment où leurs plans se coupent physiquement. Un objet tombe alors sous l'influence du plan dont il est le plus proche. Un personnage pourrait, quant à lui, sauter entre les deux vaisseaux proches, modifiant ainsi sa propre direction tandis



## Les Églises multi-Sphères

La plupart des croyances sont limitées aux quelques Sphères de Cristal où la présence du Culte est forte. Un dieu de la guerre loyal bon peut être connu sous différents noms sur une planète, ou bien différents aspects de sa nature divine peuvent être vénérés sur un continent isolé, mais en général, tous ces cultes se regroupent sous un groupe de tête. Un prêtre de Tyr ou St.Cuthbert ou Kir-Jolith peut s'attendre à recevoir normalement ses sorts aussi longtemps qu'il se trouve dans l'Espace Sauvage de, respectivement, Toril, Tærre ou Krynn.

Une fois hors de sa Sphère natale, cependant, les chances de rencontrer des ouailles de son culte sont considérablement réduites. Au sein de Sphères différentes, plusieurs Puissances gouvernent, et bien que certains Prêtres aient des facilités avec d'autres êtres aux références similaires (voir le sort *Détection des Puissances*), d'autres sont étrangers et/ou activement hostiles à sa Foi.



qu'il traverse le point de convergence entre les deux navires.

Lorsque deux vaisseaux viennent au contact direct (l'un emboutit l'autre, ou bien se pose sur l'autre), la gravité du vaisseau avec le tonnage le plus élevé domine l'autre, et devient le seul plan de gravité pour les deux. Par exemple, un éclaireur léger elfe possède sa propre gravité jusqu'à ce qu'il se pose sur un vaisseau parent, dont il adopte la direction. Autre exemple, un grand vaisseau Illithid peut percuter un vaisseau plus petit en l'attaquant directement par dessus, et faire ainsi tourner le plan de gravité de celui-ci de 90°, faisant ainsi tout tomber sur le vaisseau embouti selon le plan de gravité du vaisseau le plus grand, et probablement avec de désastreux effets.

### Chute

Un personnage sans poids qui entre dans l'enveloppe d'air d'un corps plus grand est immédiatement affecté par l'attraction de celui-ci. Puis il va tomber d'une distance correspondant à son point d'entrée jusqu'à la surface du sol ou jusqu'au plan de gravité lui-même - le plus proche. Les dommages normaux dus à la chute s'appliquent si le personnage percute un quelconque objet solide à la fin de sa chute.

Dans le cas où la chute s'étend sur plus de 1,5 km, il y a danger pour le sujet de chauffer et brûler à cause de la friction de l'air (et devenir ainsi une étoile filante). Cela arrive après 1,5 km de descente incontrôlée. L'objet prend feu et subit les dommages normaux de feu pour le reste de la plongée. Le vol, la lévitation, ou tout sort de contrôle de la vitesse et de la chute peuvent annuler cet effet.

Des personnages ne pesant rien peuvent se déplacer à l'aide des lois habituelles de la physique. Toute force a une force opposée. Un guerrier dérivant peut se déplacer (lentement) en projetant de l'équipement dans la direction opposée. Le mouvement maximal avec cette méthode est de 3 par round.

### Combat

Le combat en apesanteur est considéré comme un combat en environnement étranger pour quiconque n'est pas habitué à une telle situation. Les non-natifs de l'espace subissent une pénalité de +6 à leurs jets d'initiative et une pénalité de -2 à tous leurs jets d'attaques. Les non-natifs sont ces personnages et créatures originaires des campagnes non-spatiales, ou qui ne sont pas familiers avec les conditions de vie en apesanteur et qui se retrouvent à combattre en trois dimensions. Les personnages natifs de l'espace, ou qui possèdent la compétence *Combat en apesanteur* (voir les Nouvelles Compétences), peuvent combattre sans subir ces malus.

Le lancer de projectiles fonctionne normalement à l'intérieur d'un champ de gravité. Une fois à l'extérieur de ces champs, cependant, il n'y a plus rien pour ralentir les objets lancés. Pour cette raison, les projectiles poursuivront leurs trajets indéfiniment, sans limite, jusqu'à ce qu'ils rencontrent quelque chose. Toute arme à projectile dans l'espace a une portée extrême qui s'étend depuis sa *Longue Distance* jusqu'à la distance maximale de portée visuelle des personnages. Un personnage effectuant un tir à *Distance Extrême* doit faire le jet d'attaque avec un modificateur de -10. Le projectile effectuée l'équivalent de deux fois sa *Longue Distance* à chaque round.

Par exemple, imaginez un personnage effectuant un tir à l'aide d'un arc long sur une cible située à 2000 mètres de là. La portée de l'arc long est de 210 mètres en *Longue Distance*. Le TAC0 de l'attaquant est de 15 et la CA du défenseur est de 7. L'attaquant a normalement besoin d'obtenir un 8 ou mieux pour réussir son toucher. Avec un modificateur de -10 au jet pour un tir à *Distance Extrême*, ce chiffre est ajusté à 18 ou plus. Une fois le tir fait, la flèche se déplacera de 420 mètres par round, et touchera sa cible après 5 rounds.

Toutefois, cela s'applique seulement aux armes ordinaires tenues à la main. De lourdes machines de siège, catapultes et balistes montées sur vaisseaux n'ont pas de telles limitations, car elles



sont construites justement dans le but d'atteindre de telles distances.

Les conditions en apesanteur s'appliquent aussi bien à l'Espace Sauvage qu'au Phlogiston, sans différence. En dépit de leurs tailles, les Sphères de Cristal n'ont aucune gravité, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur.

## Température

En raison de l'activité des planètes, des Sphères, et des diverses portes reliées au Plan Élémentaire du Feu, la température dans l'Espace Sauvage n'est pas un problème pour les aventuriers. La température ambiante est généralement équivalente à celle d'un jour d'été dans les régions de la plupart des mondes.

Certaines Sphères de Cristal, cependant, ont des températures étonnamment plus hautes ou plus basses, chose qui se doit d'être précisée sur les Cartes Spatiales. Une Sphère qui a plus d'une ouverture vers le Plan Élémentaire du

Feu aura une température plus élevée qu'une autre n'en possédant aucune. L'Espace de Krynn a une température naturelle bien plus basse (-8°C) et est envahi par de petits nuages mortels de particules de glace.

Le Phlogiston maintient une température confortable identique, mais avec le danger des explosions dues au feu, ainsi que cela est décrit plus haut.

Il n'y a pas de saisons dans le Phlogiston ou dans l'Espace Sauvage. Bien entendu, lorsqu'un vaisseau s'approche d'une étoile, la température monte. Aterrir sur un corps de feu crée les mêmes problèmes qu'en entrant dans le Plan Élémentaire du Feu. Un corps d'eau, quant à lui, peut tout à fait être assez froid pour n'être rien de plus qu'une boule de glace.

## Le Temps

Le temps local varie d'une Planète à l'autre, et d'une Sphère à l'autre, selon

les périodes de rotation, les coutumes locales ainsi qu'une foule d'autres facteurs. Les Vaisseaux dépendent souvent de ce qui est considéré comme le jour standard pour le calcul du calendrier à bord.

Un jour standard dure 24 heures, et est divisé en trois gardes de huit heures chacune : la Première Garde, la Deuxième Garde et la Garde Nocturne (auss appelée Cimetièrre). Une semaine standard dure sept jours, un mois standard dure quatre semaines (28 jours).

Il n'y a pas de période de temps standard au-delà du mois. La méthode typique pour déterminer la longueur d'une année - le temps durant lequel s'écoule un cycle complet de 4 saisons - ne présente aucun intérêt pour un groupe qui passe tout son temps dans l'espace. Toute période de 10 à 15 mois peut être considérée comme une année, selon le peuple qui en conserve les traces.



Les effets sur les Prêtres varient d'une Sphère à l'autre, ou même d'un Monde à l'autre ; les civilisations ayant fait évoluer leurs foies indépendamment que cela compte dans l'immense variété des croyances. Ces religions sont reconnues où qu'elles soient dans l'espace de l'Univers Connu. Là où l'on ne trouve pas de telles civilisations, ces sectes ne sont pas reconnues, et leurs prêtres sont limités à ceux des Clercs rampants - ils ne peuvent gagner de sorts au-delà du second niveau.

**LES PANTHÉISTES :** Les Panthéistes sont une Foi qui a la particularité de vénérer des groupes entiers de Puissances, par opposition aux Puissances indépendantes. Un prêtre du Panthéon Grec, ou des Dieux Nordiques, serait qualifié de Prêtre Panthéiste. Si n'importe quel membre du panthéon du Prêtre Panthéiste est présent dans une Sphère, alors ce Prêtre récupère ses sorts normalement. Par exemple, Tyr de Toril est à l'origine natif du Mythe Nordique (bien que Thor, Odin et Loki n'aient jamais vraiment attiré beaucoup de



La plus grande partie des règles du jeu AD&D demeurent inchangées dans l'espace, mais il y a toutefois quelques changements, compléments et nouvelles options disponibles pour les joueurs. Cette section décrit toutes les modifications majeures apportées aux règles principales telles qu'elles sont définies dans le *Manuel des Joueurs* et le *Guide de Maître*.

## Caractéristiques

Les caractéristiques de AD&D ne sont pas affectées par le jeu dans l'espace. Une Force élevée signifie la même chose dans l'espace que sur terre. Il existe bien de nouveaux équipements qui nécessitent certains scores de caractéristiques pour fonctionner, mais leurs spécifications sont précisées dans leurs descriptions.

## Races de Personnages dans l'Espace

La plupart des races de voyageurs sont similaires à leurs contreparties terrestres plus familières, jusqu'à leurs caractéristiques et compétences. Un Elfe du Vide meur avoir un background aussi varié qu'un Elfe des Vallées de la Tærrer, un Elfe de Lune de Toril ou un Qualinesti de Krynn, mais tous les Elfes obéissent aux règles classiques de leurs classes de personnages. De même, les Nains conservent les spécificités de leurs Classes de Personnages, de même que les Humains, Petites-Gens et Demi-Elfes.

Les restrictions de niveaux et toutes les particularités spécifiques à une race sont dictées par son monde natal. Si son monde natal possède des clercs elfes de hauts niveaux, alors les clercs elfes natifs de ce monde ne devraient pas être limités même s'ils voyagent vers des systèmes solaires dépourvus de clercs elfes.

Il existe aussi une race d'Hommes-Lézards natifs de l'espace. Sur la plupart des mondes, les Hommes-Lézards sont plus petits que des sauvages. Dans l'espace, ils ont les pleines capacités des races de Personnages-Joueurs.

Finalement, on peut rencontrer beaucoup de races mineures dans l'espace,

telles que des Kenders, Hengeyokai et Esprits Folk. Tous ces individus ont des restrictions et capacités qui leur ont été accordées par leurs mondes d'origine.

## Les Hommes-Lézards

Les Hommes-Lézards sont une race de lézards humanoïdes qui marchent sur leurs membres postérieurs, et possèdent des mains à trois doigts avec pouce opposable. Bien que n'étant pas la race la plus brillante de l'espace, ils équivalent les Petites-Gens et les Humains. Selon leur monde d'origine, ils peuvent mesurer de 1,50 à 2 mètres de hauteur. Leur peau reptilienne écaillée est normalement vert brunâtre à vert clair, mais dans les sociétés spatiales, ils se décorent avec de grands tatouages et des peintures corporelles.

Les Hommes-Lézards tendent à être irritables et émotifs, avec très peu de patience pour les êtres à sang-chaud des autres races. Leurs noms pour les étrangers sont "BreK/qq/zz", qui est dérivé du mot "proie", dans leur langue. Les Hommes-Lézards sont habituellement neutres, tendant vers un comportement chaotique, mais ils peuvent être tout aussi bien loyaux et très fiables.

Les Hommes-Lézards ont un appétit qui rivalise aisément avec celui, légendaire, des Petites-Gens. Par contre, à la différence de ces derniers, ils sont plus omnivores et moins regardant quant à la préparation de leur nourriture. Les Hommes-Lézards dans l'espace ne tuent généralement pas d'autres êtres intelligents pour les manger, mais ils ne sont pas contre le fait de prendre une bouchée sur un corps mort...

Les Hommes-Lézards ont une peau épaisse naturellement forte, qui leur donne une CA de 5. Un Homme-Lézard ne gagne aucune protection additionnelle par le port d'une armure, à moins qu'elle n'améliore leur CA à un meilleur score que 5. Ainsi, un Homme-Lézard ne gagne aucun bénéfice en portant une armure de cuir normale, mais gagne un bénéfice avec une armure de plates. Un Homme-Lézard gagne des bénéfices d'un sort qui améliorerait sa CA, mais

seulement si l'armure magique descend sa CA à moins que 5. Les Hommes-Lézards ne gagnent aucun bénéfice à leur CA en raison d'une exceptionnelle Dextérité, bien qu'ils gagnent un bénéfice de Dextérité pour l'usage d'armes à distance.

Les Hommes-Lézards infligent naturellement 1-2 points de dégâts avec chacune de leurs mains griffues, et 1-6 points de dégâts avec leur longue queue. Ils peuvent utiliser des armes, mais lorsqu'ils attaquent en utilisant à la fois leur arme et leur queue, cela est considéré comme une attaque à deux armes, et tous les effets de ce genre d'attaque s'appliquent (*Manuel des Joueurs* page 104).

Les Hommes-Lézards peuvent être Guerriers (12ème niveau maximum), Voleurs (11ème niveau maximum) ou Prêtres (7ème niveau maximum). Ils ne peuvent pas être multiclassés. On peut rencontrer des Hommes-Lézards sur bien des mondes, mais ceux-ci ne sont pas décrits dans le présent produit.

Les Hommes-Lézards parlent leur langue natale aussi bien que le Commun. Ils possèdent une infravision allant jusqu'à 20 mètres. Leur Déplacement de base est de 6, et un Homme-Lézard sans armure ni encombrement peut nager à 12.

### Traits Requis selon les Races

Force :	8/18
Dextérité :	3/18
Constitution :	6/18
Intelligence :	3/17
Sagesse :	3/18
Charisme :	3/16

### Taille & Poids Moyens

Taille de base :	150/150
Modificateur :	2d12
Poids :	72/67
Modificateur :	3d10

### Âge

Âge de départ :	10
Variable :	2d6
Âge maximum :	350

Vous noterez que les Hommes-Lézards grandissent rapidement, mais à l'instar de nombreux reptiles, ils ont une longue espérance de vie. Toutefois, leur style de vie violent implique que la plupart d'entre eux n'atteint même pas un âge moyen, et encore moins celui de vénérable.

## Races et Classes spéciales

Bien des mondes ont des Races et/ou des Classes de Personnages particulières : Samourai, Hengeyokai, Minotaures et autres Classes et Races "spécifiques", uniques à certaines campagnes. Ces classes fonctionnent normalement dans l'espace, limités par les lois physiques du vide. Ils ne sont normalement pas utilisables par les Personnages-Joueurs dans l'espace.

**Personnages-Joueurs natifs de l'espace** : toutes les Races et Classes de Personnages présentées dans le *Manuel des Joueurs* sont représentées dans l'espace.

## La Magie dans l'espace

Les effets de certains sorts de magiciens ou de prêtres, ou de capacités identiques à des sorts, sont limités dans le Phlogiston qui demeure entre les Sphères de Cristal. Cependant, ces limitations sont contrebalancées par la possibilité d'apprendre de nouveaux sorts de Magiciens et de Prêtres dans l'espace. Les individus avec des capacités magiques peuvent utiliser leurs pouvoirs pour piloter un Timon, leur permettant de déplacer leurs vaisseaux à travers les étoiles.

**Les Prêtres dans l'espace** : la magie cléricale fonctionne normalement à l'intérieur de la Sphère de Cristal qui contient le monde natal du Prêtre, mais elle est sévèrement entravée une fois qu'il entre dans le Phlogiston. Un Prêtre reçoit ses sorts par l'intermédiaire d'une divinité, et l'influence de sa divinité s'arrête à la Coque de Cristal. Le Phlogiston est impénétrable à toute forme de magie extra-dimensionnelle, et ainsi le pouvoir des "dieux" et autres puissances ne peut y intervenir.

Un Prêtre entrant dans le flux peut utiliser les sorts qu'il emporte avec lui (avec les restrictions normales dues à la nature physique du Phlogiston). Cependant, tant qu'il y demeure, le prêtre ne peut pas regagner de sorts supérieurs au 2ème niveau. Cela est dû au fait qu'il se trouve hors de contact avec sa divinité. La perte des aptitudes magiques d'un

prêtre n'affecte pas sa capacité à utiliser le Timon (voir plus loin).

Un Prêtre qui entre dans une Sphère de Cristal étrangère subit les mêmes restrictions. La seule exception à cela se produit lorsque la divinité du Prêtre (ou une Puissance identique) est reconnue dans la Sphère étrangère, ou bien lorsque le Prêtre invoque le sort de Porte avec succès, permettant au dieu d'accéder à cette Sphère.

N'importe quel dieu ou Puissance est considéré comme "reconnu" à l'intérieur d'une Sphère s'il y a des adorateurs et/ou un culte organisé à l'intérieur de ce système. Cela ne signifie pas qu'un PJ Prêtre peut voyager vers une Sphère de Cristal et aussitôt organiser une communauté de fidèles pour son dieu. Pour qu'une divinité soit reconnue dans une Sphère de Cristal, il faut qu'un groupe d'adorateurs soit établi quelque part dans le système.

Les Personnages natifs de l'espace peuvent prier les divinités de la Sphère dans laquelle ils se trouvent, ou bien ils peuvent suivre l'un des cultes découverts dans certaines civilisations spatiales. Ces religions sont :

- Les Panthéistes
- Le Chemin et la Voie
- Ptah (le dieu des voyageurs)
- Diverses religions planaires

Ces cultes sont représentés partout où il y a une civilisation spatiale.

**Sorts de Conjuración/Convocation** : Les sorts qui convoquent des êtres des environs ne fonctionneront pas si aucune de ces créatures ne se trouve dans la portée du sort. Un sort d'Invocation Animale ne fonctionnera pas dans l'espace Sauvage s'il n'y a pas d'animal présent.

Les sorts de Conjuración/Convocation ne fonctionneront pas dans le Phlogiston s'ils convoquent un monstre ou une Puissance extra-dimensionnelle. Ni Puissance, ni dieu, ni élémental ou autres créature méta-planaire ne peut être convoquée dans le Phlogiston, et tout sort qui le tenterait échouerait automatiquement.

De plus, tout sort qui place le lanceur en contact avec une Puissance extra-dimensionnelle échoue dans le flux.



suivants sur cette planète). Un Prêtre Panthéiste adorant le Panthéon Nordique (donc tous les dieux du Panthéon Nordique) récupérerait ses sorts depuis Toril, dont Tyr est natif. Avec l'étendue des Panthéistes dans les civilisations spatiales, des représentants des nombreuses sectes panthéistes peuvent être rencontrés dans la plupart des Sphères organisées. Les Prêtres Panthéistes ne sont pas très populaires auprès des rampants, toutefois, car c'est là que les différents dieux luttent les uns contre les autres pour leurs adorateurs. Un Prêtre Panthéiste des Iles Lendore, sur Tæerre, se retrouverait lui-même obligé, sous la pression croissante des différentes religions de son monde, de "choisir son camp" s'il passait quelques temps dans ces îles. La plupart des prêtres non-humains (elfes, gnomes, nains, etc.) rencontrés dans l'espace sont des prêtres Panthéistes de leur panthéon racial.



**Voyage Planaire :** Les voyages entre les plans d'existence fonctionnent normalement entre les différentes Sphères de Cristal. Un Personnage dans l'Espace Sauvage peut se rendre dans le Plan Éthéré, entrer dans le Plan Astral ou bien ouvrir une porte vers l'un des Plans Extérieurs.

Dans le Phlogiston, cependant, nul ne peut accéder aux dimensions. Par conséquent, sorts et équipements ne fonctionnent pas dans le flux, et cela inclue les *Armures de Plates Éthérées* et les *Trous Portables*. Un sort ou un équipement qui conserve des objets dans des dimensions externes continueront à les conserver, mais les objets ne pourront être récupérés avec quoi que ce soit de plus faible qu'un sort de *Souhait Mineur*.

Par exemple, un efreet particulièrement méchant est piégé dans un *Trou Portable* à Eauprofonde, dans les Royaumes Oubliés, puis il est amené aux frontières de la Sphère de Cristal, pour être jeté dans le flux. Un vaisseau de passage trouve le *Trou Portable* mais ne peut l'ouvrir jusqu'à ce qu'ils se rendent dans une autre Sphère de Cristal. Une fois que le *Trou Portable* est ouvert dans le nouveau système solaire, l'efreet très irrité peut alors se libérer.

**Feu et Espace Sauvage :** A l'intérieur de l'enveloppe d'air qui entoure une planète, le feu brûle normalement. A l'extérieur toutefois, il n'y a que vide, où le feu ne peut exister.

Les feux magiques (tels que les *Boules de Feu*) fonctionneront dans le vide de l'espace, étant donné qu'il s'agit d'une création spontanée de feu, qui ne nécessite aucun air. Toutefois, les feux magiques ne brûlent pas les autres objets car sans air, aucune réaction non-magique ne peut intervenir.

**Feu et Phlogiston :** Le feu fonctionne trop bien dans le Phlogiston. Ainsi que cela est précisé dans le chapitre 1, la zone toute entière est imprégnée d'un mélange explosif. Cela rend tout feu magique ou non-magique extrêmement dangereux.

Les effets du Flux sur des flammes non-magiques sont décrits dans la sec-

tion sur le Phlogiston. Les feux magiques utilisés dans le Phlogiston provoquent une explosion automatique du sort sur le lanceur. Un magicien essayant d'invoquer une *Boule de Feu* de 12 dés de dégâts se trouvera lui-même au centre de la boule de flammes. Cela peut être un avantage considérable pour un puissant lanceur de sort possédant une résistance au feu. En général, pourtant, des expositions aussi dangereuses sont désapprouvées dès lors qu'elles ont démontré être capables d'occasionner des dommages aux vaisseaux.

## Le Spelljamming

Le Spelljamming est la conversion directe d'énergie magique en force motrice pour les vaisseaux dans l'espace. Le Spelljamming peut être accompli soit par des sorts, soit à travers un équipement magique connu sous le nom de *Timon*. Les Prêtres comme les Magiciens peuvent utiliser le Timon, ainsi que toutes créatures dotées de compétences magiques. Les Classes de Personnages telles que les Paladins et Rôdeurs le peuvent à leur tour dès lors qu'ils sont capables de lancer des sorts - mais ils en sont incapables avant cet instant. Les magiciens spécialistes peuvent utiliser le Timon normalement, ainsi que les Prêtres spécifiques, bien qu'ils soient capables d'utiliser certains sorts spéciaux pour accomplir cela.

Le *Timon* est un matériel ressemblant à une grande chaise dotée d'une alcove pour la tête, les pieds et les bras de son utilisateur. Le style de Timons peut varier du simpliste et fonctionnel jusqu'au complexe, orné et gothique. Dans toutes ses configurations, le Timon est conçu pour attirer l'énergie magique de l'utilisateur et la convertir en puissance motrice à part entière, afin de déplacer et manoeuvrer les vaisseaux spatiaux.

Un Timon Majeur convertit les capacités magiques en énergie à raison de 1 SR pour 2 niveaux (arrondi au supérieur). Au premier et au second niveau, un magicien génère un SR de 1 pour le vaisseau, tandis qu'un Prêtre du 20<sup>ème</sup> niveau générerait un SR de 10 (SR = niveau/2,

arrondi au supérieur). Le Chapitre 4 détaille l'importance de la valeur de SR.

Un Timon Mineur convertit les capacités magiques à raison de 1 SR pour 3 niveaux (SR = niveau/3, arrondi au supérieur). Par conséquent, un magicien du niveau 1, 2 ou 3 génère un SR de 1 tandis qu'un Prêtre du 20<sup>ème</sup> niveau peut fournir un SR de 7. Les vaisseaux conservent souvent un Timon Mineur comme dispositif de secours. La plupart utilisent d'ailleurs un Timon Mineur comme équipement principal au coût peu élevé.

Un autre objet magique qui peut fournir de la puissance à un vaisseau est la *Croix des Étoiles*. Cet appareil, porté sur la tête, crée un SR identique à celui d'un Timon Mineur. Cela a l'avantage de la portabilité et permet au Timonier de se déplacer tout en continuant à l'utiliser.

Les Timons Majeurs et Mineurs nécessitent un lanceur de sorts qui soit "frais" et bien reposé pour fonctionner au mieux. Un lanceur de sorts qui a lancé un ou plusieurs sorts avant d'activer un Timon perd 1 SR pour chaque sort lancé (avec un SR minimum de 1).

Utiliser un Timon Mineur ou Majeur, même pour une courte période, retire ses capacités magiques au lanceur de sorts, jusqu'à ce qu'il se repose assez longtemps pour récupérer tous ses sorts.

Les races humanoïdes utilisent normalement des Timons pour voyager dans l'espace. D'autres créatures utilisent d'autres méthodes pour propulser leurs vaisseaux. Les Illithids, qui possèdent une formidable puissance mentale, utilisent plusieurs Timons construits spécialement pour fonctionner en série. Les Tyrannoëils utilisent des versions mutées de leur propre espèce connus sous le nom d'Orbus pour déplacer leurs vaisseaux. Les nains, qui sont par nature non-magiques, utilisent des équipements appelés Forges pour traverser l'espace. Toutes ces techniques sont présentées au chapitre 3.

En plus des différents objets magiques permettant de propulser un vaisseau, il y a différents nouveaux sorts qui fournissent de la puissance pour une durée limitée.

## Sorts de Magicien

### Sorts du 2nd niveau

**Localisation d'un Portail**  
(Divination)

Portée : Spécial  
Éléments : V, S, M  
Durée : 1 round  
Temps d'Incantation : 1 tour  
Zone d'Effet : Spécial  
Jet de Sauvegarde : Aucun

Le lanceur du sort peut trouver le portail le plus proche traversant la Coque de Cristal, qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur du Flux. Le sort indique la direction et la distance (soit en kilomètres, soit en temps de trajet, selon ce que le personnage connaît des particularités de son vaisseau).

En général, depuis n'importe quel point sur la Coque de Cristal, un vaisseau standard doit voyager 2-20 jours pour atteindre le portail désigné. Au choix du MD, il peut y avoir plus de portails disponibles que la normale, ou moins, voire pas du tout.

Le sort peut seulement être invoqué à moins de 100 mètres de la surface de la Coque de Cristal.

L'élément matériel de ce sort est une coquille de conque.

### Sorts du 3<sup>ème</sup> niveau

**Feu glacé**  
(Divination)

Portée : 10 mètres  
Éléments : V, S, M  
Durée : 1 tour/nv du mage  
Temps d'Incantation : 2  
Zone d'Effet : 40 mètres de rayon  
Jet de Sauvegarde : Aucun ou Annule

Le sort de *Feu Glacé* fonctionne seulement dans le Phlogiston. L'invoquer dans d'autres environnements est sans effets. Dans le Flux, cependant, le sort réduit la nature inflammable du Phlogiston pour un tour par niveau du lanceur de sort. Un magicien du 15<sup>ème</sup> niveau peut affecter une zone de la taille de son vaisseau pour 15 tours.





## LE CHEMIN ET LA VOIE.

Faisant référence à un groupe isolé, ou bien à n'importe lequel de ses membres, le Chemin et la Voie est un regroupement de croyances qui se sont élevées jusqu'aux étoiles. Cet enseignement apporté à l'origine par les rampants des nations orientales, ne désigne pas un dieu particulier comme étant digne de leur vénération, mais toute une bureaucratie céleste, intelligemment gérée et organisée, dont les pouvoirs variés servent des tâches spécifiques, et où chacun reconnaît la place des autres dans le grand tout cosmique. Les différences au sein des nombreuses succursales du Chemin et de la Voie proviennent des enseignements de ces croyances plutôt que des puissances qu'ils vénèrent. Les différentes écoles peuvent avoir des désaccords (parfois violents) sur la nature réelle du Chemin ou les nuances intérieures de la Voie, mais la façon dont les prêtres récupèrent leurs sorts n'en est pas affectée. Ce re-



Lorsque ce sort est effectif, la nature inflammable du Phlogiston est réduite. Bien qu'une *Boule de Feu* sera toujours centrée sur le magicien qui l'invoque, les dommages causés par le feu seront normaux. Cela s'applique à tous les feux, magiques et non-magiques.

L'élément matériel de *Feu Glacé* est un éclat de verre ou de glace.

## Amélioration de Rapidité (Altération)

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1-4 rounds plus le Niveau du Mage

Temps d'Incantation : 3

Zone d'Effet : 1 Timonier

Jet de Sauvegarde : Aucun ou Annule

Ce sort peut seulement être invoqué sur un individu utilisant un Timon Majeur ou Mineur, qu'il existe réellement ou qu'il soit créé par un sort de Magicien ou de Prêtre. Ce sort augmentera le SR du vaisseau utilisant ce Timon de 1-2 points pour toute la durée du sort. Un seul sort d'*Amélioration de Rapidité* peut être utilisé à la fois, et le lanceur de sort ne peut l'utiliser sur lui-même.

La version réversible de ce sort, *Réduction de Rapidité*, réduit le SR d'un Timon et de son utilisateur de 1-2 points pour la durée du sort. L'occupant du Timon a la possibilité de tenter un Jet de Sauvegarde contre la Magie, pour en annuler les effets si cela fonctionne.

Le lanceur de sort doit être capable de voir la personne sur laquelle il souhaite lancer ce sort. Le sort ne peut être lancé sur une personne cachée.

L'élément matériel de ce sort est une petite flèche en ivoire. Elle est pointée vers le haut pour *Améliorer la Rapidité*, ou vers le bas pour *Réduire la Rapidité*.

## Sorts du 5<sup>ème</sup> Niveau

### Création de Portail (Altération)

Portée : 100 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 2d6 tours

Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : Zone de 100 mètres de rayon sur une Coque de Cristal

Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort ne peut être invoqué qu'à moins de 100 mètres de la Coque de Cristal. Le sort transforme temporairement la coque sur une large zone d'effet en une substance immatérielle et éthérée, permettant à un vaisseau (ou quoique ce soit d'autre) de dimension correcte de passer à travers. L'effet dure au maximum 12 tours, durant lesquels n'importe quel autre vaisseau ou objet peut passer à travers.

L'ouverture du Portail n'affecte pas la Coque de Cristal, et tout objet présent sur la coque n'est pas affecté par le Portail non plus. Il ne faut qu'une fraction de round pour qu'un vaisseau traverse un Portail ouvert de cette façon. Cependant, s'il est dissisé ou prématurément refermé d'une façon ou d'une autre, lancez 1d10 pour déterminer le destin de tout objet se trouvant dans l'ouverture à ce moment :

- 1-5 Le portail se referme avant que le Vaisseau ait traversé la coque. Le vaisseau doit tourner ou percuter la coque.
- 6 Le portail se referme sur le vaisseau. Il est coupé en deux.
- 7-10 Le portail se referme après que le vaisseau l'ait traversé.

Les portails créés par ce sort sont magiques et temporaires, ils peuvent donc être dissipés. Les portails qui parcourent naturellement la surface de la Sphère ne peuvent être dissipés.

L'élément matériel de ce sort est un bout de fil enroulé autour d'un morceau d'ambre.

## Amélioration de Manœuvrabilité (Altération)

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1-4 rounds + Niveau du Mage

Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : un Vaisseau d'un Tonnage maximum de 10 fois le niveau du Mage

Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort peut être invoqué sur n'importe quel vaisseau pour augmenter ou réduire sa Classe de Manœuvrabilité (CM). La Classe de Manœuvrabilité peut être augmentée ou réduite d'une seule classe par l'utilisation de ce sort. Aucun vaisseau ne peut voir sa CM augmentée ou réduite de plus de 1 classe par rapport à sa CM initiale, quelque soit le nombre de fois où ce sort est invoqué sur le vaisseau.

L'élément matériel de ce sort est une fiole de vent venant d'un monde d'air.

## Sorts du 6<sup>ème</sup> Niveau

### Création de Timon Mineur (Enchantement/Charme)

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 semaine/niveau

Temps d'Incantation : 1 tour/niveau du mage

Zone d'Effet : un objet

Jet de Sauvegarde : Aucun

En utilisant ce sort, le magicien peut transformer une chaise normale ou un quelconque siège en un Timon Mineur utilisable pour propulser un vaisseau dans l'espace. Ce sort ne remplace pas la présence d'un Timon magique permanent à bord, mais est utilisé surtout comme système de secours dans les situations d'urgence.

Le Timon Mineur peut pas déplacer un vaisseau pesant plus de deux fois le niveau du magicien en Tonnage. Un magicien du 20<sup>ème</sup> niveau peut donc créer un Timon capable de propulser un vaisseau de 40 tonnes. A tous les égards, le Timon Mineur créé ainsi est identique à un Timon Mineur permanent, à une exception. Si un Timon créé par ce pouvoir

est dissipé, il disparaîtra et devra être recréé.

L'élément matériel de ce sort est une chaise, un tabouret ou tout autre siège pouvant être utilisé comme Timon.

## Sorts du 7<sup>ème</sup> Niveau

### Création de Timon Majeur (Enchantement/Charme)

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 jour/niveau

Temps d'Incantation : 1 tour/niveau du mage

Zone d'Effet : un objet

Jet de Sauvegarde : Aucun

En invoquant ce sort, le magicien peut transformer une chaise normale ou un quelconque siège en un Timon Majeur capable de déplacer un vaisseau à travers l'espace. Ce sort ne remplace absolument pas un véritable Timon permanent à bord, étant surtout utilisé comme système de secours en cas d'urgence.

Le Timon Majeur ne peut pas propulser un vaisseau d'un Tonnage supérieur à trois fois son niveau. Un magicien du niveau 20 peut ainsi créer un Timon Majeur capable de déplacer un vaisseau d'un tonnage de 60 tonnes maximum. A tous les égards, le Timon Majeur créé ainsi est identique à un Timon Majeur permanent, à une exception. Si un Timon créé par ce pouvoir est dissipé, il disparaîtra le temps d'un round, puis réapparaîtra.

Créer un Timon - Majeur ou Mineur - compte dans le nombre de sorts invoqués par le magicien. Donc cela réduit bel et bien l'efficacité du lanceur de sort durant ce jour. Bien sûr, cela n'est pas pris en compte s'il utilise un Timon créé par une autre personne.

L'élément matériel pour ce sort est une chaise, un tabouret ou un quelconque siège pouvant être utilisé comme Timon.

## Sorts de Prêtres

### Sorts de 1<sup>er</sup> Niveau

#### Création d'air

(Altération)

Réversible

Sphère : Élémentaire (Air)

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 Permanent

Temps d'Incantation : 2 rounds

Zone d'Effet : 1 personne par 2 Niveaux

Jet de Sauvegarde : Aucun

Par l'utilisation de ce sort, un prêtre peut générer une bulle d'air frais et respirable autour d'une personne. Cet air chassera l'air rassis pour restaurer de l'air frais autour de la personne ciblée. Dans le cas de personnes dérivant dans l'espace, cela lui permet un nouveau jet de dés pour déterminer sa durée d'air frais.

A l'intérieur d'une enveloppe d'air plus grande (de la taille d'un pont de vaisseau ou bien l'atmosphère d'une planète), l'air créé sera mélangé avec l'air existant.

Le sort peut remplacer de l'air rassis ou vicié, ainsi même que l'air empoisonné ou pollué par un sort de *Nuage de Mort* ou un *Nuage Puant*.

Pour tous les deux niveaux au-dessus du premier, le prêtre peut créer suffisamment d'air pour une personne supplémentaire. Au 3<sup>ème</sup> niveau, il peut donc créer de l'air pour des individus ayant la taille de deux humains, et 3 personnes au 5<sup>ème</sup> niveau, etc.

Créer un supplément d'air autour d'un individu ne génère pas une enveloppe plus grande ; l'excès d'air sera simplement éparpillé dans l'espace. Le Prêtre peut rafraîchir sa propre enveloppe d'air et celles d'autres personnes dans la zone d'effet du sort, sans avoir besoin de les toucher.

L'effet inverse du sort, *Destruction d'Air*, dégrade immédiatement l'air autour d'une personne jusqu'au statut de "Nauséabond", avec tous les effets que cela implique. Rendez-vous au Chapitre 1 pour plus d'informations à ce sujet.



groupement de croyances a très vite été envoyé explorer différentes Sphères, il y a maintenant de nombreux fidèles de toutes races partout dans l'univers connu. Pour la plupart des prêtres rampants, toutefois, seuls ceux dont le background respecte le Chemin et/ou la Voie peuvent bénéficier du pouvoir pansphérique de cette croyance.

**PTAH** : Ce dieu égyptien est l'une des rares Puissances résidant dans le Plan Ethéré, par conséquent, avec son background (il est vénéré comme le "créateur" de l'univers, l'ouvreur des portes, le dieu des voyageurs et des inventeurs), il est connu dans pratiquement toutes les Sphères majeures de l'univers connu. Sa religion n'existe que dans l'espace, ainsi que sur les mondes où les cultes égyptiens sont pleinement reconnus. Sur les planètes où ce n'est pas le cas, ses prêtres sont aussi limités que ceux d'autres Croyances qui sont dans l'Espace Sauvage ou dans de nouvelles Sphères étrangères.



Si le sort de *Création d'Air* est utilisé à l'intérieur d'un champ de gravité, dans un environnement hostile (comme dans un *Nuage de Mort* ou un *Nuage Puant*), il permettra au destinataire de bénéficier d'une bouffée d'air frais avant que l'air créé ne bouillonne à la surface.

L'élément matériel pour ce sort est une petite flasque fermée par un bouchon.

## Sorts du 2nd niveau

**Contacter Puissance Natale**  
(Conjuration/Convocation)

Sphère : Toutes  
Portée : Illimité  
Éléments : V, S, M  
Durée : 1 semaine  
Temps d'Incantation : 1 tour  
Zone d'Effet : le lanceur de sort  
Jet de Sauvegarde : Aucun

L'utilisateur de ce sort établit un lien tenu à travers le Plan Astral entre son emplacement actuel et celui de la Puissance qu'il vénère. Ce lien permet au Prêtre de regagner ses sorts comme si son dieu était reconnu et vénéré dans cette Sphère.

La distance n'a pas d'effet sur la tentative du Prêtre de contacter son dieu, mais des *Portes* Dimensionnelles, des champs d'anti-magie ainsi que les effets d'un sort de *Dissipation de la Magie* empêcheront l'utilisation de ce sort. Ainsi, ce sort ne fonctionnera pas dans les zones dont cette Puissance a été spécifiquement bannie (mort d'un avatar, bannissement, ou action volontaire du dieu).

Le Prêtre tentant de créer un lien avec son dieu dans de tels lieux sera informé à travers le sort qu'un tel contact est interdit. Le Prêtre ne saura pas les raisons, cependant, car les dieux sont réticents à expliquer pourquoi ils ne peuvent exercer leurs pouvoirs, préférant de loin paraître tout puissant aux yeux de leurs fidèles.

La durée du sort est d'une semaine, aussi longtemps que le Prêtre demeure dans la même Sphère de Cristal où il a lancé le sort. Se déplacer vers un autre Plan (même vers le Plan Ethéré) interrompra ce sort, de même qu'une *Dissipation de la Magie* (en cas de jet réussi).

Tant que le sort est effectif, le Prêtre répondra positivement à une Détection de la Magie si il reçoit de nouveaux sorts. Ce sort ne peut être invoqué dans le Phlogiston.

L'élément matériel de ce sort est une petite corne. En soufflant dedans, la corne attire l'attention de la divinité vers son serviteur. Bien sûr, cela attire aussi d'autres attentions à portée d'oreille...

**Détection des Puissances**  
(Divination)

Sphère : Divination  
Portée : 240 mètres  
Éléments : V, S, M  
Durée : 1 tour  
Temps d'Incantation : 1 round  
Zone d'Effet : 1 Sphère de Cristal  
Jet de Sauvegarde : Aucun

Lancer ce sort à l'extérieur d'une Sphère de Cristal permet au Prêtre de déterminer s'il s'y trouvent des divinités amicales auprès de qui il pourrait regagner ses sorts de haut niveau une fois à l'intérieur. Le sort de *Détection des Puissances* révèle en outre si le dieu vénéré par le Prêtre possède des fidèles à l'intérieur de cette Sphère.

Si la Sphère est connue du MD, ou si ses Puissances Majeures sont déjà définies, alors le sort révélera si la Puissance du Prêtre, ou une Puissance en rapport avec celle-ci (d'autres membres du même panthéon ou bien qui possèderait des attributs et zones d'influence similaires) existe. Deux dieux de la guerre différents de deux mondes *Fantasy* sont probablement assez similaires pour justifier un statut apparenté. Cependant, un dieu des forgerons peut n'avoir aucun rapport dans un monde dépourvu de métiers sur les métaux. Dans une telle situation, un Prêtre dévoué à un dieu des forgerons de devrait pas trouver de Puissance pour pouvoir regagner ses sorts.

Si la Sphère est nouvelle pour le MD (c'est à dire, si les Personnages viennent juste de la découvrir), et qu'il n'a pas une idée claire de ce qui se trouve à l'intérieur, faites un jet sur la table suivante pour connaître une réponse possible au sort :



## 1D100 Réponse

- 01-10 La Puissance est connue dans cette Sphère, le Prêtre peut récupérer ses sorts normalement.
- 11-50 La Puissance est inconnue dans cette Sphère, mais une Puissance apparentée existe. Le Prêtre peut récupérer ses Sphères normalement après avoir contacté les Prêtres de cette divinité.
- 51-90 La Puissance est inconnue dans cette Sphère, le Prêtre ne peut pas récupérer ses sorts au-dessus du 2nd niveau jusqu'à ce que le contact avec la divinité vénérée soit restauré.

- 91-00 La Puissance est inconnue dans cette Sphère. Il y a une puissance apparentée, mais ses relations ne sont pas bonnes avec la Puissance du Prêtre (que cela soit par ignorance, une insulte ancienne - imaginée ou réelle - ou pour toute autre mystérieuse raison). Le Prêtre ne peut pas regagner de sorts supérieurs au 2ème niveau jusqu'à ce que le contact soit rétabli avec sa divinité originale, ou que le Prêtre réalise une tâche importante pour la nouvelle Puissance.

Bien que de nombreuses Puissances aient des pouvoirs et zones d'influences identiques (guerre, guérison, agriculture, mort et bien d'autres), ils ont souvent des alignements différents. Dans un monde de *Fantasy*, un dieu de la guerre peut être une figure positive, et donc Loyal

Bon. Sur un autre monde, la guerre peut être vue comme une force destructrice, et son dieu est Chaotique Mauvais.

Il y a beaucoup de Croyances particulières qui n'existent que dans les campagnes de *Fantasy* spatiales, comme les Panthéistes, le Chemin et la Voie, Ptah et les Religions Planaires. S'il existe dans l'espace une civilisation de n'importe quelle nature dans une Sphère de Cristal, alors leurs croyances seront représentées ailleurs dans ce système.

L'élément matériel de ce sort est une poignée de sable, que le prêtre jette sur la Sphère de Cristal.



## RELIGIONS PLANAIRES:

Résultats d'un fusionnement entre le Chemin et les Panthéistes, les Prêtres Planaires respectent et vénèrent toutes les Puissances d'un Plan en particulier, Intérieur ou extérieur. Un Prêtre Planaire vénère les Sept Cieux et toutes les Puissances qui s'y trouvent, sans prendre en compte leur pouvoirs, positions ou attributs. Un Prêtre Planaire d'Arvandor/Olympe vénérerait à la fois les dieux grecs qu'elfes qui vivent sur ce plan.

Les Personnages qui sont générés expressément pour les campagnes de Space-Fantasy peuvent choisir d'adhérer à l'une de ces croyances à plusieurs branches, ou bien d'appartenir à une secte reconnue de rampants dans la Sphère où commence la campagne. Les Personnages venant de différents mondes de campagne peuvent se joindre à l'une des sectes multi-sphères seulement avec la permission de leur divinité première. Un Sort de Communion est le moindre, pro-



## Sort de 4<sup>ème</sup> niveau

### Bois Spongieux (Altération)

Sphère : Végétale

Portée : Contact

Éléments : V, S, M

Durée : Permanent - voir ci-dessous

Temps d'Incantation : 1 round

Zone d'Effet : 1 cible de la taille d'un humain pour chaque tranche de 3 niveaux

Jet de Sauvegarde : Annule

Le destinataire d'un sort de *Bois Spongieux* voit immédiatement son corps enveloppé d'un bois spongieux et humide identique à une bûche pourrie. Le *Bois Spongieux* est une entité vivante qui habite l'enveloppe d'air d'un personnage, conservant ce personnage à un niveau de vie inférieur à la normale. Le personnage est placé en animation suspendue à la façon d'un individu perdu dans le Flux.

Le bois spongieux enveloppant un corps est extrêmement résistant à la chaleur et au froid, et tandis que le corps à l'intérieur est inconscient, il ne peut être blessé. Un personnage dans le cocon de bois spongieux pourrait tomber sur terre, le choc de l'impact serait absorbé par le sort.

Le *Bois Spongieux* se dissout à l'air. Si un personnage entre et demeure dans une nouvelle enveloppe d'air frais durant plus de trois tours, le bois commencera à se dissoudre, libérant ainsi l'individu. Un sort de *Bois Spongieux* lancé en plein air sera effectif durant 3 tours, protégeant la cible une demi-heure, puis se dissipera en un seul round.

Le sort de *Bois Spongieux* a été créé comme mesure défensive, pour préserver ceux qui partent à la dérive dans l'espace. Le Prêtre peut affecter un individu pour chaque tranche de 3 niveaux d'expérience. Des Prêtres entreprenants et agressifs ont détourné ce sort vers deux autres finalités : une méthode pratique pour contenir des ennemis, et un moyen pour envoyer ennemis et mutins vers l'Espace Sauvage (et loin de leurs vaisseaux) sans avoir à les occire.

L'élément matériel de ce sort est un morceau d'écorce. Le *Bois Spongieux* deviendra ce type d'écorce autour du corps à recouvrir (si de l'érable est utilisé, alors le cocon aura un aspect d'érable. Si c'est du pin, alors il apparaîtra avec l'aspect du pin). Si l'écorce utilisée est celle d'une plante sensible ou de type monstre, le *Bois Spongieux* prendra le même aspect physique, mais sera dépourvu des capacités spéciales de la plante originale.

## Sort du 5<sup>ème</sup> niveau

### Création de Timon Mineur (Enchantement/Charme)

Sphère : Création

Portée : 10 mètres

éléments : V, S, M ou V, S

Durée : 1 semaine/niveau  
ou 1 jour/niveau

Temps d'Incantation : 1 tour/niveau du lanceur

Zone d'Effet : un objet

Jet de Sauvegarde : Aucun

En utilisant ce sort, le prêtre peut transformer une chaise normale ou un quelconque siège en un Timon Mineur utilisable pour propulser un vaisseau dans l'espace. Ce sort ne remplace pas la présence d'un Timon magique permanent à bord, mais est utilisé surtout comme système de secours dans les situations d'urgence.

Le Timon Mineur peut pas déplacer un vaisseau pesant plus de deux fois le niveau du magicien en Tonnage. Un prêtre du 20<sup>ème</sup> niveau peut donc créer un Timon capable de propulser un vaisseau de 40 tonnes. A tous les égards, le Timon Mineur créé ainsi est identique à un Timon Mineur permanent, à une exception. Si un Timon créé par ce pouvoir est dissipé, il disparaîtra et devra être recréé.

L'élément matériel de ce sort est une chaise, un tabouret ou tout autre siège pouvant être utilisé comme Timon. Un sort de *Création de Timon Mineur* peut être utilisé sans matériel correspondant, mais dans un tel cas, le sort durera autant de jours qu'il aurait dû durer de semaines.

# CHAPITRE 3. VAISSEAUX DE L'ESPACE

Les vaisseaux de l'Espace Sauvage doivent remplir un certain nombre de fonctions. Ils doivent être capables de retenir assez d'atmosphère dans leur enveloppe pour alimenter un équipage et ses passagers. Ils doivent aussi être capables de flotter dans le vide de l'espace et sur le océan arc-en-ciel chatoyant du flux. Dans certain cas, ils doivent être capables de se poser à la surface de larges planètes, et plus tard, de les quitter.

La première restriction dans la forme d'un vaisseau, et ce pour toutes les races, est de faire un bateau assez grand pour supporter son équipage, mais aussi suffisamment réduit pour être manipulé par un Timonier Magicien ou Prêtre. Cette double restriction fixe la première et la dernière limite pour la conception d'un vaisseau.

Notez au passage que le *Spelljammer* est un vaisseau unique dont l'existence brise de nombreuses limitations - il est incroyablement grand, et malgré cela, il peut se mouvoir normalement. Sa description figure dans la section suivante.

## Architecture de Vaisseaux

Les vaisseaux de l'espace ont un certain nombre d'attributs et de chiffres qui décrivent leurs performances et leurs capacités. Ci-dessous figure un bref aperçu des termes les plus communs.

La taille du vaisseau est définie par son **Tonnage (T)** – littéralement la quantité que le vaisseau peut déplacer. Étant donné que cette quantité influence aussi la quantité d'air respirable entourant le vaisseau dans l'espace, le tonnage est aussi un reflet de la capacité d'accueil de l'équipage et de ses exigences. Une tonne n'est pas une mesure de poids ; elle est plutôt égale à 100 mètres cube. Une masse de cette taille permet à un homme seul de respirer confortablement pendant 4 à 8 mois.

Le **Score de Rapidité (SR)** du vaisseau est un reflet de sa vitesse, de sa puissance relative et dans une moindre mesure de sa manœuvrabilité. Un vaisseau avec un haut SR bouge plus vite en un

round qu'un vaisseau avec une SR plus basse. La Rapidité du Vaisseau dépend du niveau de celui qui le pilote (appelé Timonier) et de la puissance du Timon (ou de tout autre dispositif de ce genre). En règle générale, un vaisseau avec un Magicien ou un Prêtre de haut niveau au Timon fournira un SR supérieur à celui du même vaisseau piloté par Timonier de bas niveau.

Chaque vaisseau a deux **Scores d'Équipage**. Le premier est le nombre de membres d'équipage nécessaire pour manoeuvrer le vaisseau dans des circonstances normales. Le second est le nombre maximum de personnes à bord que peut supporter le vaisseau sans danger de dépasser les capacités de son enveloppe atmosphérique. Par exemple, un vaisseau avec un Score d'Équipage de 10/35 a besoin de 10 hommes pour fonctionner de manière optimale, mais peut en porter un maximum de 35 sans danger pour son atmosphère.

Quand on parle de Score d'Équipage maximum et de l'air nécessaire pour les différentes races, on prend comme standard les créatures de taille humaine. Les créatures de taille Petit ou Minuscule demandent deux fois moins d'air, tandis que les créatures de taille Grande à

Énorme en nécessitent deux fois plus. Les créatures de taille gargantuesque demandent cinq fois plus d'air (bien qu'elles soient assez grandes pour maintenir leur propre gravité et leur enveloppe atmosphérique).

La **Classe de Manœuvrabilité (CM)** fait référence à la manœuvrabilité tactique du vaisseau. C'est un facteur dépendant de la voile, des rames, des nageoires et de tout autre appareil de contrôle fournis par le SR du vaisseau. En général, la forme de la coque détermine sa CM, les plus rapides étant les gracieux vaisseaux elfes et les plus lents les vaisseaux de mer convertis en vaisseaux spatiaux. Un vaisseau peut être piloté par un Magicien de bas niveau, avoir une faible Rapidité et pourtant avoir une Classe de Manœuvrabilité assez élevée pour lui permettre une bonne efficacité en combat tactique.

La Classe de Manœuvrabilité d'un vaisseau est similaire à celle des créatures volantes car son comportement en atmosphère y est comparable. Elles sont classées de A à F, A étant la plus manœuvrable. Un F indique une CM juste au dessus des critères de manœuvrabilité minimum. De tels vaisseaux sont souvent des bateaux reconvertis pour le voyage spatial et sont surpassés par tous