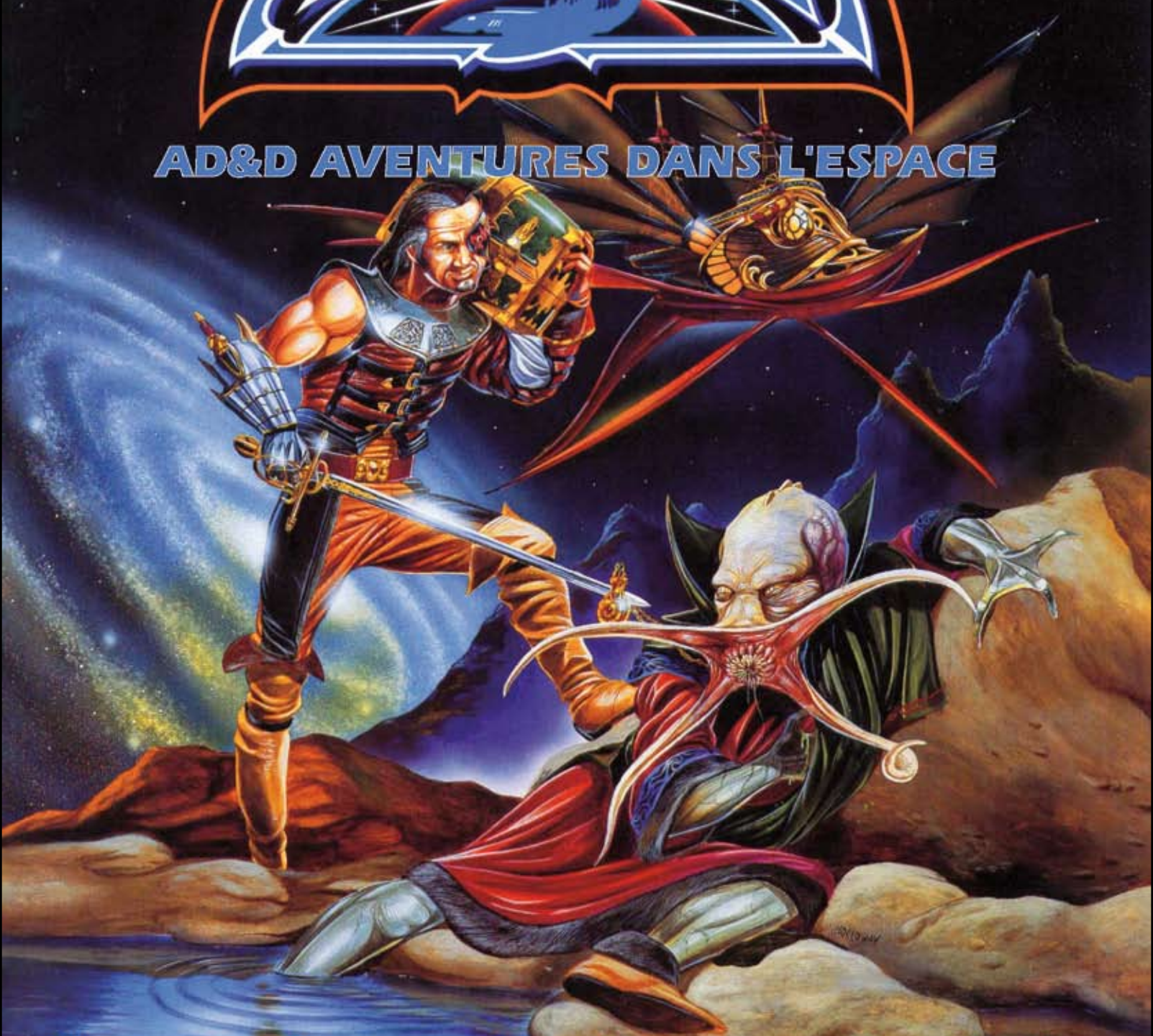


Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

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&D², 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&D² 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.

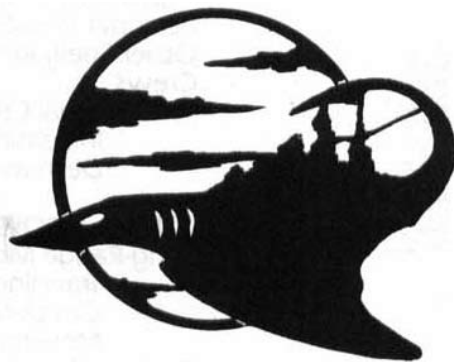
Introduire ce matériel dans votre campagne nécessitera certainement quelques changements. Cela va générer une version d'AD&D² passionnante à très grande échelle qui peut coexister avec des campagnes existantes, se mêlant avec les aventures "terrestres" sans leur faire de l'ombre.

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&D² 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.

Finalement, 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 cet immense zone qui contient les planètes et les étoiles. Tout cet espace contenu dans une Sphère de Cristal est 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).

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

À 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 qui est le plus familier aux Personnages-Joueurs est leur planète natale, qu'il s'agisse de Krynn, la Tæerre, 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 conglo-mérat 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, éliptiques, 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 mœbius.

D'habitude, mais pas toujours, les Corps Célestes ont une atmosphère qui est d'habitude, 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 atmosphères, de petits mondes avec une atmosphère épaisse, et d'autres mondes habitables... à l'atmosphère empoisonnée.

Certains Corps Célestes sont enflammés, alimentés par 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 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.

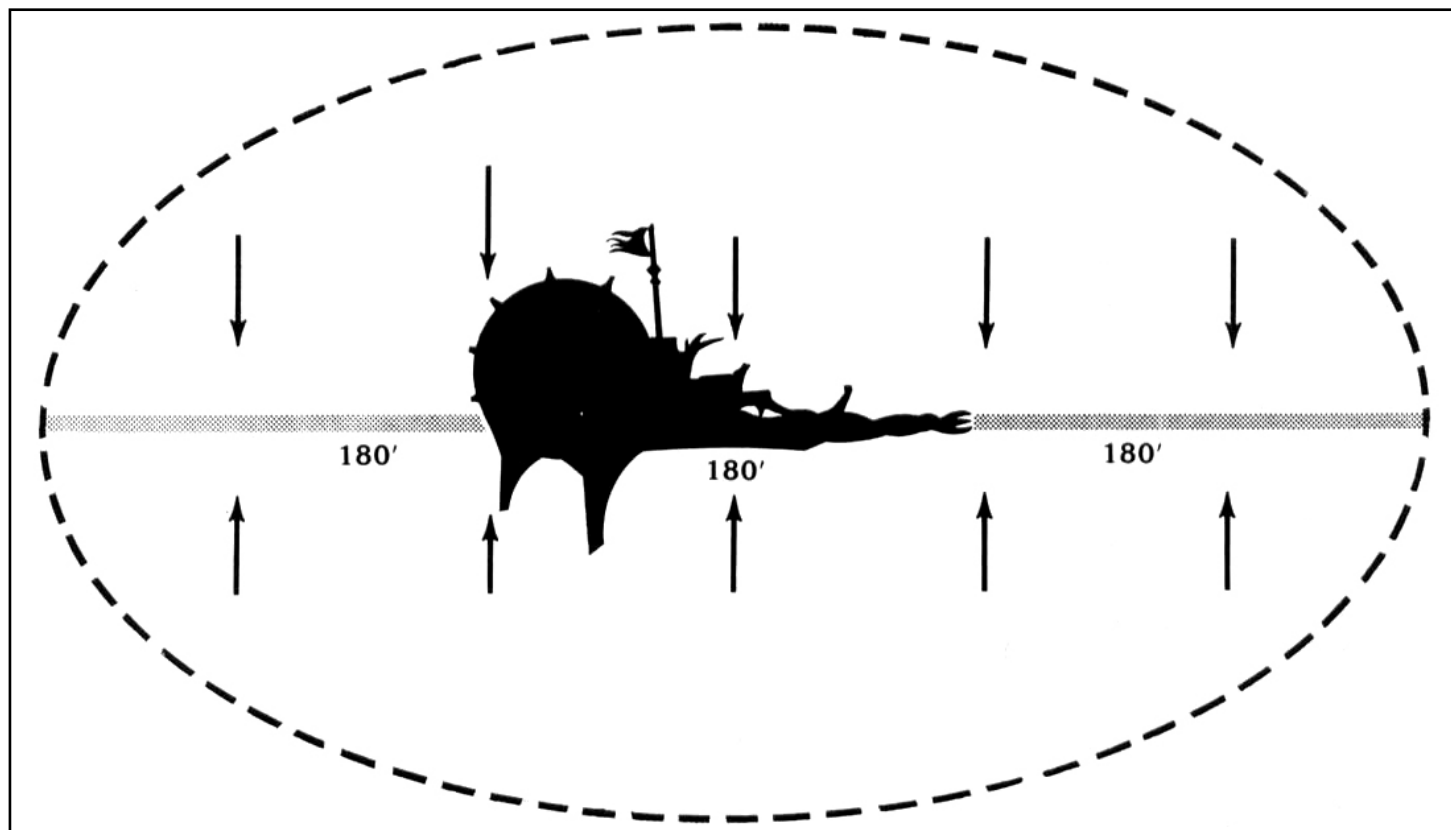
Une créature va respirer tout l'air de son enveloppe en 2D10 tours. C'est insuffisant pour aller quelque part, la plupart des voyages interstellaires étant effectués à bord de grands vaisseaux dotés

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 de 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 croisant 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 d'objet attentif pourrait alors tourner en orbite autour du navire. De tels 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'envelop-

pe 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, le design des vaisseaux a été spécifiquement étudié 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 intérieure ou extérieure (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 informations 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. Elles ne sont pas des portes, et elles 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 intérieure 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 la face interne, ou bien parfois



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 Dextérité, ou bien tombe dans le sens de la gravité du vaisseau 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.



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 à 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 (en 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 invoquant 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 ponts intérieurs, 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 le long des rivières de Phlogiston au hasard 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 (stupéfiant, des bouchons gigantesques, mais ils dansent). Résultat, 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 de trop près, 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 fin, 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 m³ (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).

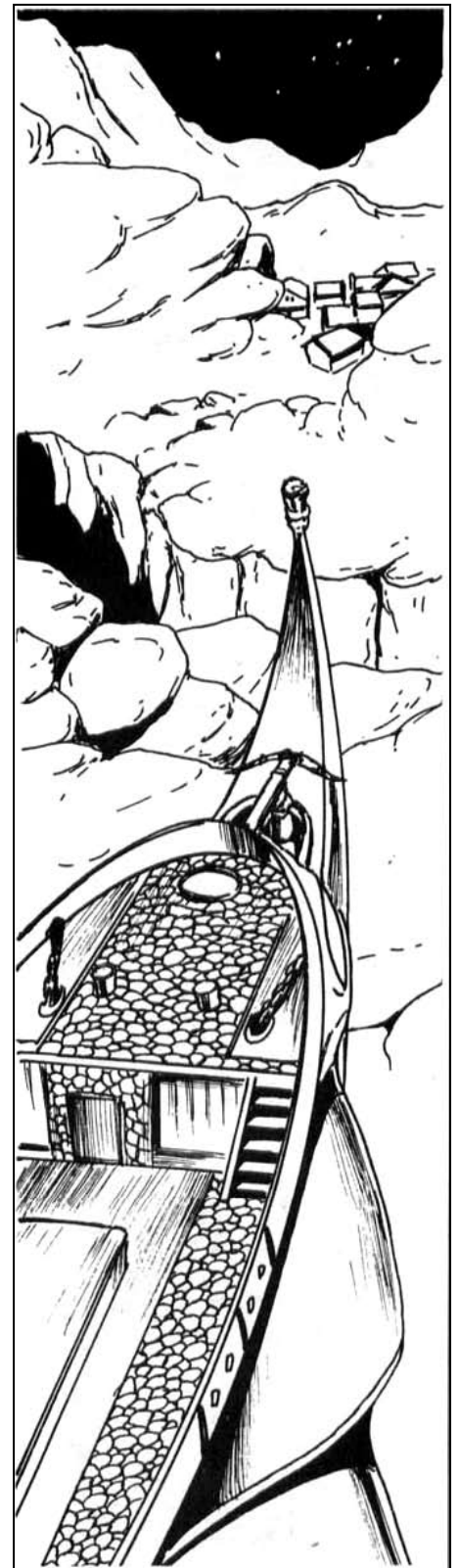
Des objets plus grands, comme des vaisseaux, sont estimés pour leurs tonnages. Chaque tonne représente 100m³ d'espace, qui emporte assez d'air pour qu'un membre d'équipage de taille humaine puisse respirer 4 à 8 mois. Une frégate de 30 tonnes, par conséquent, peut supporter 30 membres d'équipage durant 4 à 8 mois dans des circonstances normales. Cela 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 m³). Les limitations des 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) demeure 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 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 plus gros, mais cela est vu comme une faute de courtoisie au sein de relations diplomatiques entre capitaines.



simple et demeure ainsi jusqu'au 30^{ème} 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^{ème} mois jusqu'à la fin du 8^{ème}. 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 de la Vie. L'air autour d'un individu devient mortel à partir du 31^{ème} tour, comme il devient mortel autour d'un Vaisseau au début du 9^{ème} 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. Seul 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 au moins présentent 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 $(30 \times 16 / 20 =)$ 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 plus petit a une taille d'au moins 2/3 du corps plus grand, chacun recevra la moitié de l'air du vaisseau plus grand. Si le plus petit fait moins de 2/3 du vaisseau plus grand, les deux recevront la réserve totale de l'air du vaisseau plus grand, moins 1 se-

maine. 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 non-morts 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, quel que soit 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. À 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.

À la dérive

Il y a un problème pour les objets qui ne sont pas attachés, et demeurant 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 en direction de 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 des missiles lourds ou préparer l'abordage d'autres navires.

À 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 trop proches, modifiant ainsi sa propre direction



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. Différentes Sphères, différentes règles de pouvoirs, et tandis que certains ont des facilités avec d'autres êtres aux références similaires (voir le sort *Détection des Puissances*), d'autres sont étrangers et/ou activement hostiles à la Foi du Prêtre.



tandis 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 au-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 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'étende 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 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 ballistes montées sur le vaisseau 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 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 Cimetière). 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.