

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

SPELLJAMMER

AVENTURAS NO ESPAÇO PARA AD&D



A Concordância do
Espaço pelo Oculto

Traduzido por:

Thiago, Leandro e HMoriya

“Em algum lugar, algo incrível está esperando para ser descoberto neste vasto universo.”
— Carl Sagan

Diagramado por Paulo César.

Todo dia eu vejo o e-mail sim. Pode escrever! Eu ainda tô vivo!!!

Visite <https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/> para mais material.

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rpggerros@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... Distribua!

A única coisa que peço é que não retire a página de
dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:
AD&D 2E Spelljammer — A Concordância do Espaço pelo Oculto v1.0

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

SPELLJAMMER

Suplemento

A Concordância do Espaço pelo Oculto

por Jeff Grubb



Ad astra por aspera
(“Para as estrelas através de dificuldades”)
— *Provérbio latino*

Ah, mas a capacidade de um homem
deve exceder seu alcance,
Ou para que serve o céu?
— *Robert Browning*

Projeto: Jeff Grubb
Edição e Desenvolvimento: Steve Winter, Jim Lowder, Jon Pickens, Karen Boomgarden, Eric Severson, Kim Mohan
Orientação Espiritual: Jim Ward
Arte da caixa: Jeff Easley
Artes de capa do livro, Ilustrações, Conceitos de Navios: Jim Holloway
Cartografia: Diesel
Colorização, contra-silhetas: Roy Parker
Design gráfico: Stephanie Tabat
Tipografia: Angelika Lokotz, Gaye O’Keefe
Tradução PT-BR: Os 3 Tanar’ri
Diagramação PT-BR: Paulo César

Um produto como este é o resultado de muita criatividade trocada. Aos amigos e associados que contribuíram e não estão listados acima, estendemos nossos agradecimentos e desculpas.

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



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

Tudo o que você sabe sobre o espaço está errado.

Espaço infinito; estrelas como esferas flamejantes de plasma superaquecido; movimento através do espaço como um equilíbrio de forças científicas, impulso fornecendo aceleração e manobrabilidade; fato científico que respalda fenômenos naturais; a vida em outros planetas construída ao longo de blocos de elementos de carbono ou silício.

Esqueça tudo isso. Está errado.

Você pode sair da atmosfera nas costas de um roc; voar entre os planetas através de um oceano respirável de ar; navegar entre as esferas de cristal que cercam os mundos habitados em um rio de energia mágica; encontrar errantes beholders de mentes e beholders. As estrelas são coisas vivas em algumas áreas, grandes tigelas de fogo em outras e pontinhos de luz pintados dentro de uma esfera em outras.

Bem-vindo ao universo SPELLJAMMER. É um universo mágico.

O suplemento SPELLJAMMER trata o mundo do jogo AD&D, com sua magia, miríades de raças e portais dimensionais como o mundo “real”, e se desenvolve a partir daí. Este é um universo postulado em leis mágicas, não científicas. Existem leis universais e elas devem ser obedecidas, mas são

as leis da magia, não da física — as leis de Mordenkainen, Elminster e Fistandantilus, em vez de Galileu, Newton e Einstein. Às vezes, eles parecem estranhos e aleatórios para nós, que estamos acostumados com o funcionamento da ciência. Mas para os personagens que viveram a vida inteira nesse ambiente, nada poderia ser mais familiar e lógico.

Este suplemento SPELLJAMMER estende o jogo AD&D 2ª Edição para o espaço e o faz sem violar o material de campanha existente. Isso inclui Greyhawk, o cenário original do jogo AD&D; Krynn, terra das Lanças do Dragão; Toril, lar dos Reinos Esquecidos; e cada campanha individual existente.

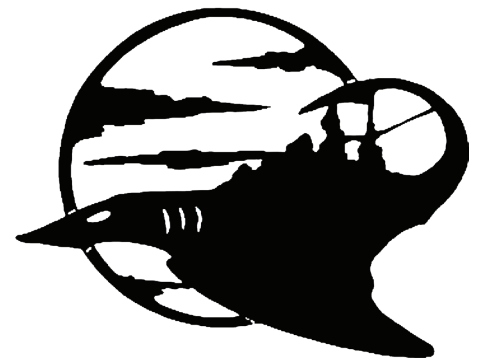
A introdução desse material em sua campanha trará algumas mudanças, certamente. Ele produzirá uma versão divertida e abrangente do jogo AD&D que pode coexistir com a campanha permanente, misturando-se com aventuras “terrestres” sem ofuscá-las.

O texto neste conjunto é dividido em dois livros: *A Concordeância do Espaço Pelo Oculito* e *O Livro do Conhecimento Sobre o Vazio*. *A Concordeância* (este livro) deve ser lido primeiro. Ele estabelece as regras para a realização de jogos de AD&D no espaço, bem como a ciência mágica por trás das viagens espaciais, a construção e o manuseio de navios espaciais, novas magias e itens de equipamento e a “descoberta” e criação de

novos mundos. *O Livro do Conhecimento sobre o Vazio* discute as raças, monstros e inúmeras outras coisas incomuns que podem ser encontradas “lá fora”.

Folhas pesadas coloridas fornecem planos de convés e outros detalhes sobre os navios espaciais mais comuns.

Finalmente, quatro mapas estão incluídos na caixa SPELLJAMMER. Isso inclui um layout completo do *Spelljammer*, um enorme e poderoso navio lendário. É o *Flying Dutchman* das rotas espaciais, o objetivo final e o sonho de muitos piratas espaciais e aventureiros. Também está incluído um mapa de uma cidadela espacial típica, o tipo usado como porto e base por muitas raças diferentes; uma grade hexagonal e contadores de pé para jogar batalhas espaciais táticas; e um mapa geral de sistemas solares típicos e órbitas planetárias para diagramar novos sistemas e rastrear os planetas em uma campanha.



Sumário

Prefácio	3
CAPÍTULO 1 ESPAÇO OCULTO	6
Corpos Celestiais	6
O Espaço Selvagem	6
Gravidade	7
O Timão	8
Conchas de Cristal	9
O Flogisto	10
Respirando no Espaço	11
Qualidade do Ar	11
Questões sobre Gravidade	13
Temperatura	15
Tempo	15
CAPÍTULO 2 REGRAS DE AD&D NO ESPAÇO	16
Pontuação de Habilidade	16
Raças de Personagens no Espaço	16
Homens-Lagartos	16
Raças e Classes Especiais	17
Uso de Magia no Espaço	17
Spelljamming	18
Magias Arcanas	19
Magias Divinas de Sacerdote	21
CAPÍTULO 3 NAVIOS DO ESPAÇO SELVAGEM	25
Arquitetura Spelljammer	25
Equipando	27
Cascos de Navios	27
Caravela, Costeiro, Pesqueiro, Drakkar, Dromo, Galeão, Grande Galera, Navio Longo, Nautiloide Devorador de Mente, Lula, Martelo, Libélula, Zygoptero, Mosquito, Vespa, Tarântula Neogi, Cidadela Anã, Tirano Beholder, Dragão Oriental, Caravela Élfica, Mariposas Élficas, Comerciante, Navio a Roda Gnômico	
Fontes de energia	33
Timões de Spelljammer, Timões em Série, Timões de Piscina, Orbus, Forjas, Timões Gnômicos, Coroa das Estrelas, Fornalhas, Caldeiras, Lifejammers, Motores Não Mágicos	
Armamentos	39
Catapultas, Balistas, Varredores Gnômicos, Arietes, Bombardas, Alijadores, Alijador Leve, Projetores de Fogo Grego	
Torres	43
Armadura do Casco	43
Manobrabilidade Aprimorada	44
Armas Pessoais e Munições	45
Outro Equipamento de Spelljamming	47
Tripulações	48
Status Inicial da Tripulação	49
Aumento do Status da Tripulação	49
Diminuindo o Status da Tripulação	49
CAPÍTULO 4 MOVIMENTO E COMBATE	51
Movimento de Longo Alcance Na Atmosfera	51
Decolagem e Pouso	51
Viajando no Espaço Selvagem	52
Calculando Tempos de Viagem no Espaço Selvagem	53
Movimento no Fluxo	54
Movimento Tático	55
Voltado para	55
Movimento	55
Velocidade	55
Empilhamento	56

Sumário

Combate	56
A Sequência de Turnos e a Iniciativa	56
Iniciativa	56
Combate de Longo Alcance	58
Pontos de Vida	58
Acertos Críticos	59
Desmontando	60
Efeitos das Perdas da Tripulação	60
Destroços	61
Fogo	61
Campos de Fogo	61
Moral	62
Combate de Curto Alcance	63
Disparo de Projéteis a Curta Distância	64
Magia a Curta Distância	64
Abalroamento	64
Movimento Após o Golpe	65
Posições de Abalroamento e Navio	65
Abalroando Criaturas Gigantescas	65
Colisões	65
Ataques de Cisalhamento	66
Agarrar e Abordagem	66
Resolução Rápida de Combate em Pequena Escala	67
Reboque	69
Encontros, Evasão e Fuga	69
Perseguir	69
Reparar	70
CAPÍTULO 5 MECÂNICAS CELESTIAIS	71
Colocando os Planetas	71
Movendo-se no Mostrador Planetário	72
Encontros e Evasão no Mostrador Planetária	72
Construção do Universo	74
Universos Pré-Planejados	74
Universos Criados pelo Mestre	74
Sistemas Gerados Aleatoriamente	74
APÊNDICE 1 EFEITOS DE MAGIAS	78
Magia no Espaço	78
Magias Arcanas	78
Magias Divinas	85
Itens mágicos	88
APÊNDICE 2 TEMPO DE VIAGEM	90
APÊNDICE 3 MOSTRADOR PLANETÁRIO	92
APÊNDICE 4 A ROCHA DE BRAL	94
Guia para Assuntos da Barra Lateral	
Navios e Planos de Gravidade	6
Igrejas Multi-Esferas	14
Náufragos no Fluxo	28
Classificação do Corpo Celestial	34
Postos da Tripulação	44
Nomes de Navios	52
Por Que as Conchas de Cristal são Redondas?	58
Comandos Comuns de Navio	62
Sistemas Fora do Padrão	68
Krynnspace	74
Greyspace	78
RealmSpace	82
O Fluxo	86

CAPÍTULO 1: Espaço Oculto



Navios e Planos de Gravidade

Como o plano de gravidade de um navio passa por seus dois eixos horizontais, é possível ficar no “fundo” do barco, voltado para a direção oposta ao resto do navio, de fato, é possível construir um navio com dois conveses, um na parte superior e outro na parte inferior.

O fato de isso não ser feito é um reflexo da natureza humana (e de outros seres sencientes) e do bom senso no espaço. A parte da natureza humana é a tendência de colocar todas as coisas “do lado certo” quando se trabalha com elas, e embora as raças nascidas no espaço neguem qualquer semelhança com os terráqueos, elas são tão criaturas de hábitos quanto seus ancestrais.

A razão mais prática é o que acontece quando dois grandes corpos se encontram no espaço. O plano de gravidade maior assume o plano de gravidade menor, e sua direção “para cima” passa a ser a do ou-

(Continua)

Muitos dos detalhes sobre o espaço de fantasia podem ser diferentes de campanha para campanha e de mundo para mundo. Todo espaço de fantasia, no entanto, compartilha certas propriedades e capacidades básicas universais. Isso permite que os navios voem entre os planetas e viajem entre as esferas de cristal. Este capítulo discute a natureza do espaço selvagem e as muitas facetas e complexidades das viagens e aventuras nesta nova arena.

O espaço pode ser dividido em dois tipos: o espaço selvagem e o flogisto.

O Espaço Selvagem é o que vem à mente quando falamos de “espaço”. É o vasto vazio que existe entre os planetas e as estrelas. Todo o espaço dentro de uma concha de cristal é espaço selvagem. É principalmente vácuo. (Mas o cosmos é um lugar grande e há exceções para quase todas as regras, como será mostrado mais tarde.) O Espaço Selvagem não é verdadeiramente um vazio, no entanto, embora seja frequentemente referido dessa forma. O simples fato de haver “espaço” exclui que seja um verdadeiro vazio.

O flogisto é um gás fluorescente turbulento, instável, multicolorido (ou meio gasoso) que preenche as regiões entre as esferas de cristal. Muito pouco se sabe ao certo sobre o flogisto ou esta região.

Todo sistema planetário conhecido está envolto em uma esfera de cristal. Essencialmente, a esfera de cristal mantém o espaço selvagem dentro e o flogisto fora (isso, é claro, é uma tremenda simplificação, mas é fácil de entender). Como o flogisto, as esferas de cristal são um grande mistério; suas origens e substância são desconhecidas.

Dentro do espaço selvagem estão os corpos celestes: planetas, sóis, luas, asteroides e uma série de outros itens agrupados coletivamente sob o título de “planetoides”. A maioria dos corpos celestes tem algum tipo de atmosfera, embora seja perigoso assumir que esta é uma regra inviolável.

Corpos Celestiais

O corpo celeste que é mais familiar para os jogadores típicos é seu planeta natal, seja Krynn, Oerth, Toril ou qualquer uma das centenas de outros que povoam o universo.

Os corpos celestes se estendem para cima em tamanho ao do sol e para baixo até o tamanho de asteroides e planetoides. A tremenda variedade que é possível (e comprovada) em corpos celestes exige que a única definição precisa para o termo seja qualquer conglomerado significativamente grande de matéria que esteja girando no espaço selvagem. Em geral, porém, um corpo celeste é uma massa planetária. A maioria tem uma atmosfera regeneradora. Os corpos celestes podem ter qualquer formato, embora o mais comum seja o esférico. Ainda assim, existem mundos planos, mundos elípticos, mundos cúbicos, mundos amorfos, mundos em forma de anel, mundos ocos. Astrônomos de Calimshan chegaram a teorizar a existência de um mundo möbius.

Os corpos celestes geralmente, mas nem sempre, têm uma atmosfera que é geralmente, mas nem sempre, respirável. A profundidade, ou espessura, da atmosfera está diretamente relacionada ao tamanho do corpo. Quanto maior o corpo, mais profunda a atmosfera. Novamente, essas são regras gerais e as exceções são abundantes. Os viajantes podem encontrar grandes mundos sem atmosferas, pequenos mundos com atmosferas espessas e mundos habitáveis com atmosferas venenosas.

Alguns corpos celestes estão em chamas, alimentados por reações internas ou por acesso significativo ao plano etimãontar do fogo. Esses corpos são chamados de sóis e fornecem a maior parte do calor e calor para os corpos celestes dentro de qualquer concha de cristal em particular.

O Espaço Selvagem

Todos os corpos celestes dentro de uma concha de cristal flutuam em um

vazio sem ar chamado espaço selvagem. As viagens interplanetárias convencionais (que significa “aquelas que ocorrem no plano material primário”) ao redor de um sistema solar ocorrem no espaço selvagem. É o primeiro obstáculo que deve ser superado pelos aspirantes a viajantes espaciais.

À medida que um aventureiro sobe (seja escalando uma montanha ou nas costas de uma rocha), a atmosfera se torna cada vez mais rarefeita até que finalmente se torna vácuo. O alpinista ainda pode respirar, no entanto, porque conforme ele se move para cima, um envelope de ar se agarra a ele. Quando ele atinge o ponto em que o ar do planeta não é mais respirável, ele está respirando seu próprio ar, mantido próximo a ele pela própria gravidade de seu corpo. Este envelope de ar se liga a tudo que passa pela atmosfera e permite a sobrevivência normal no

espaço selvagem, pelo menos por um curto período de tempo.

A desvantagem desse envelope é seu tamanho pequeno. O envelope de ar respirável que se liga a qualquer corpo tem uma profundidade total igual ao diâmetro da seção transversal desse corpo.

Exemplo: Um beholder esférico de 1,5 metro de diâmetro tem um envelope de ar de 4,5 metros de diâmetro. Da mesma forma, um bloco de madeira com 1 metro por 2 metros por 3 metros é cercado por um envelope de ar mais ou menos retangular que tem 3 metros por 6 metros por 9 metros.

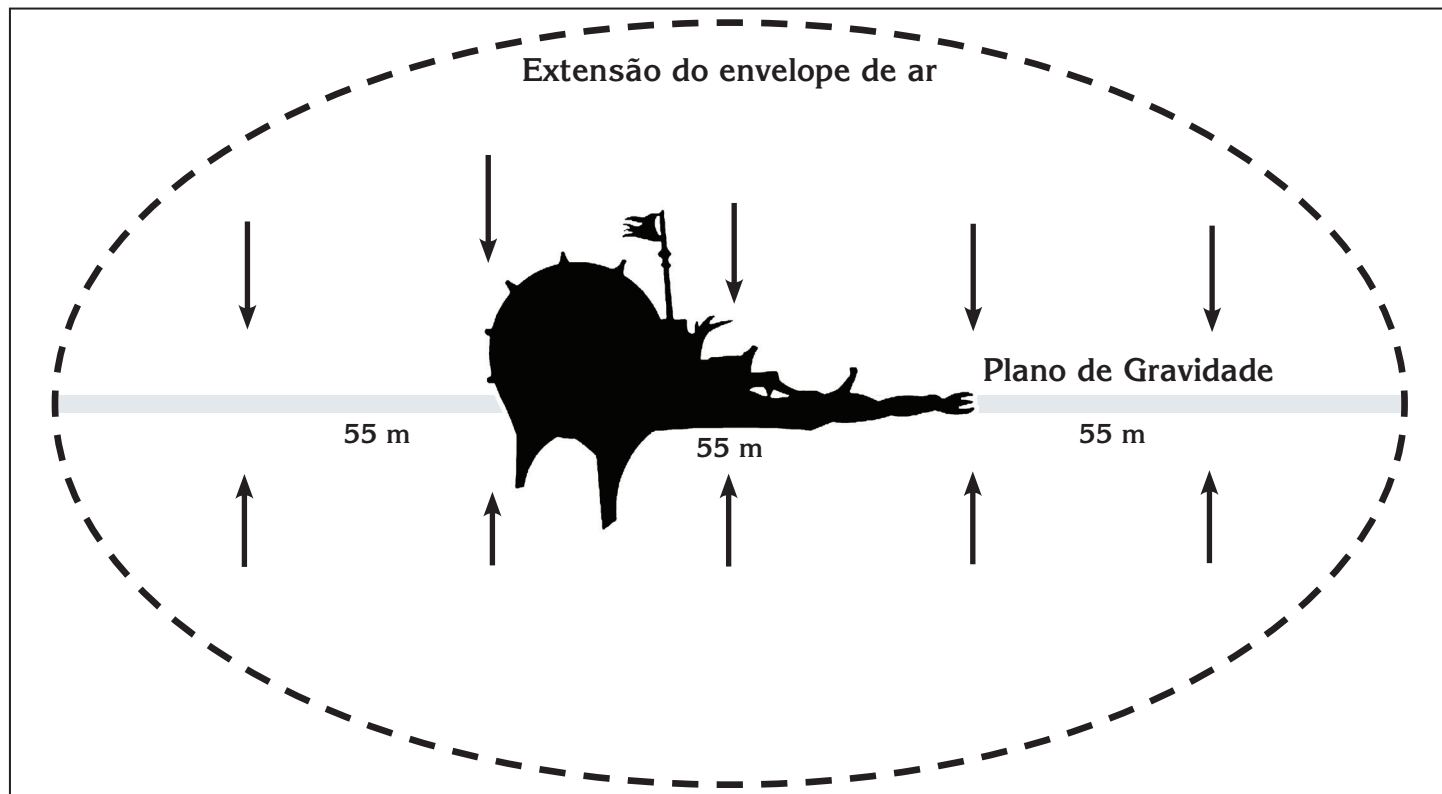
Uma criatura esgotará o ar em seu envelope pessoal em 2d10 turnos. Uma vez que este é apenas o tempo suficiente para chegar a qualquer lugar, a maior parte da travessia do espaço selvagem é feita com navios maiores que possuem atmosferas correspondentemente maiores. A quantidade de ar que uma

embarcação pode trazer limita o tamanho mínimo da maioria dos navios espaciais a não menos que 30 metros de comprimento (essa medida é chamada de quilha). O custo de mover essa quantidade de massa limita o tamanho máximo do navio.

Gravidade

A razão pela qual tudo arrasta sua própria atmosfera pelo espaço é a gravidade. Esta é também a razão pela qual as pessoas podem ficar em um navio espacial sem cair do convés e podem ficar em um planeta esférico sem cair do lado inferior.

Cada corpo no espaço tem sua própria gravidade. A gravidade é uma força acomodativa no sentido de que sua direção parece ser “a mais conveniente”. Em um objeto do tamanho de um planeta, a gravidade é direcionada para um ponto no centro do planeta para que





tro também. Um navio que tem uma direção padrão “para cima” pode se ajustar mais facilmente a essa nova situação, enquanto um com vários “para cima”, como nosso convés-duplo, será pego em uma situação em que um lado sairá do convés em direção ao plano de gravidade recém-estabelecido.

Esta situação faz com que a maioria dos navios tenha um “para cima” definido. Quer eles possam pousar em um planeta ou asteroide ou não, eles eventualmente se encontrarão no plano de gravidade de um navio maior e, assim, construirão de acordo. As enormes tarântulas neogi sentiram que poderiam escapar disso, até que se depararam com um navio cidadela anã que fez com que seus umber hulks se esparramassem contra uma cúpula suspensa que de repente ficou sob os pés. As velhas cidadelas dos anões, agora abandonadas, mostram uma natureza multidirecional, mas encontros com navios ainda maiores (como o Spelljammer) fizeram com que reintroduzissem a face padrão.



as pessoas possam ficar em qualquer lugar na superfície e os objetos caídos caíam perpendicularmente à superfície. Em objetos menores, como navios espaciais, a gravidade não é um ponto central, mas sim um plano que corta horizontalmente o objeto.

Significativamente, este plano de gravidade é bidirecional; atrai de cima e de baixo. Um marinheiro pode realmente ficar no fundo do casco do navio e se mover tão facilmente como se estivesse andando no convés. Nesse caso, “para baixo” é na verdade “para cima”, de volta ao plano de gravidade que corta o navio.

Um dos efeitos colaterais mais estranhos de tudo isso é que um objeto caindo do lado de um spelljammer pode oscilar para frente e para trás no plano de gravidade, caindo primeiro em uma direção até cruzar o plano, depois invertendo a direção e caindo de volta no plano novamente, e assim por diante até que algo o faça parar. Para uma pessoa de pé no convés, o objeto parece cair, depois para cima, depois para baixo e depois para cima. Esse truque é comumente usado para divertir passageiros novos em viagens espaciais. Mais de um terráqueo teve problemas por ficar parado na amurada do navio e jogar um fluxo interminável de maçãs ao mar apenas para vê-las balançar.

Exemplo: Um drakkar viking cruzando os fiordes é repentinamente jogado de sua casa para o espaço selvagem. Sua tripulação ainda pode ficar normalmente em seu convés. Para eles, “para baixo” é em direção ao fundo do barco. Da mesma forma, um indivíduo poderia ficar no fundo do navio e descobrir que “para baixo” para ele estava de volta ao topo do barco. Alguém que pulasse do convés do barco cairia e passaria pelo plano de gravidade do barco, onde a direção da gravidade se inverteria para ele e o puxaria de volta para a parte inferior do casco.

Um objeto lançado com cuidado pode realmente entrar em órbita ao redor do navio. Essas órbitas não duram muito;

o objeto colide rapidamente com o cordame ou os remos do navio, ou desacelera no envelope de ar e colide com o navio. Uma das brincadeiras favoritas de marinheiros de spelljammer experientes é jogar uma maçã ou objeto leve semelhante de um lado de um navio de forma que ele se curve e atinja alguém que esteja do outro lado da amurada.

O Timão

Os navios viajam pelo espaço selvagem por meio do timão — um dispositivo mágico que converte energia mística em força motriz, o impulso que move o spelljammer. Isso permite um movimento rápido de planeta para planeta. Algumas das especificidades variam de raça para raça. Em geral, no entanto, a maioria dos navios é equipado com um dispositivo mágico conhecido como timão de spelljamming.

Um mago ou sacerdote senta-se no timão e age como um motor vivo, fornecendo o poder mágico para mover o navio pelo espaço selvagem e também realizar algumas manobras básicas.

Qualquer magia pode mover um navio através do espaço selvagem. Quanto mais poderosa a magia, mais rápido e mais longe o navio pode se mover. Mais uma vez, verifique no projeto do navio os efeitos disso.

A disposição dos corpos celestes no espaço selvagem varia de esfera para esfera. Muitos são estelarcêntricos — isto é, o corpo central é um sol e todos os outros corpos giram em torno dele. Existem também sistemas geocêntricos onde um planeta é o centro do sistema e o sol e outros planetas giram em torno dele (Oerth é um desses sistemas). Existem até sistemas onde os planetas não se movem, onde há apenas um planeta e nenhum sol, e alguns onde os planetas se movem de forma aleatória e errática. Tudo isso é explicado com muito mais detalhes nos capítulos posteriores.

Muitos viajantes vagam aleatoriamente pelo espaço selvagem, procurando os restos de civilizações perdidas,

navios fantasmas, rochas do tesouro e outros objetos que normalmente não são encontrados perto da civilização. Existem também piratas espaciais e suas bases flutuando fora dos trilhos, geralmente perto de mundos mortos que de outra forma não atrairiam atenção. Finalmente, há um número surpreendente de monstros que vivem no espaço selvagem, sobrevivendo por serem tão grandes que carregam consigo um suprimento de ar significativo aonde quer que vão (como dragões espaciais), retendo ar dentro de seus corpos (peixes gasosos) ou por não precisando respirar (o neogi).

Conchas de Cristal

Todo espaço selvagem é delimitado por conchas de cristal ou esferas de cristal. Dentro da esfera de cristal está o vácuo do espaço selvagem, os planetas e as estrelas. Fora da esfera de cristal está o oceano de arco-íris de flogisto e mais esferas de cristal.

O tamanho de uma esfera de cristal é determinado pelo tamanho do sistema planetário dentro dela. Normalmente, uma esfera tem um raio pelo menos duas vezes maior que o raio orbital do corpo celeste mais externo do sistema (ou seja, a distância da casca ao corpo mais externo do sistema é a mesma que a distância desse corpo mais externo ao ponto central do sistema).

Devido ao seu grande tamanho, o exterior de uma esfera de cristal parece perfeitamente plano. A curvatura é tão gradual que é completamente indetectável para qualquer um que esteja perto o suficiente para ver a esfera de cristal através do flogisto obscuro.

As esferas consistem em um material cerâmico inquebrável, escuro e de origem desconhecida. Algumas lendas afirmam (e vários teólogos concordam) que as conchas de superfície lisa foram criadas e posicionadas pelos próprios deuses para proteger seus mundos dos estragos do flogisto, que é considerado a matéria prima do universo. Filósofos menos caridosos sustentam que tais

conchas foram colocadas por uma autoridade ainda maior para manter os deuses e os homens dentro e limitar suas atividades.

Qualquer que seja sua origem, as conchas de cristal são uniformes em todo o espaço. Todos aparecem como esferas grandes, escuras e inexpressivas de matéria não identificável.

As esferas de cristal são definitivamente sólidas. Eles não têm gravidade ao longo de seus lados internos ou externos (uma exceção à regra de que todos os objetos grandes têm gravidade). Nenhuma magia foi encontrada que possa danificar ou alterar a superfície de uma concha, exceto aquelas magias que abrem portais. Mesmo isso, no entanto, acredita-se ser nada mais do que um desencadeamento artificial de um fenômeno natural, uma vez que os portais também ocorrem naturalmente e aparentemente ao acaso. Eles são aparentemente imunes aos efeitos dos desejos e até mesmo das vontades dos poderes planares externos (embora isso não exclua a possibilidade de que os poderes planares externos os tenham criado — talvez eles fossem sábios o suficiente para impedir até mesmo sua própria adulteração).

A concha de cristal é uma barreira intransponível para os viajantes espaciais, a menos que estejam devidamente preparados ou tenham muita sorte. Cinco métodos são conhecidos para ir de um lado de uma esfera de cristal para outro:

1) Pode ser totalmente ignorado com uma magia *teletransportação* ou *porta dimensional*. O viajante pisca de um lado da concha para o outro sem cruzar fisicamente a concha. Apenas um item mágico ou magia pode efetuar tal transferência.

2) Uma magia *passagem invisível* ou dispositivo mágico que duplica essa magia permite que um navio ou uma parte do casco se torne imaterial para que o navio possa passar.

3) Portais de ocorrência natural perfuram a casca em vários locais em inter-

valos aleatórios e imprevisíveis. Procurar tal portal pode ser uma tarefa demorada.

4) Em alguns sistemas, as estrelas estão localizadas nas bordas. Ocasionalmente, essas estrelas são portais para outros locais que podem ser acessados mergulhando no coração da estrela. Esses portais são muito raros; os viajantes definitivamente devem verificar as listagens locais antes de se incinerar em uma situação desconhecida.

5) O lendário *Spelljammer* e criaturas como dragões espaciais parecem ter uma habilidade inata de abrir portais para o flogisto. Esses portais se fecham lentamente por um longo período, então outras navios podem às vezes passar por eles. De fora de uma esfera, esses portais são facilmente visíveis.

Observe que os portais discutidos aqui são apenas portas simples que permitem a passagem de um lado de uma concha de cristal para o outro. Eles não são portões e não permitem o trânsito entre as dimensões. A magia que depende de outros planos ou outras dimensões é notoriamente não confiável quando lançada nas proximidades de uma concha de cristal.

A própria esfera de cristal representa o limite externo da influência dos deuses e criaturas de outras dimensões. A magia que convoca ou extrai poder de tais seres ou criaturas não funciona fora desses limites. Grande parte da decisão sobre o que vai ou não funcionar é deixada para o Mestre individual, mas essa restrição definitivamente não se aplica às magias de sacerdote de níveis 1 e 2.

Esses sistemas de fantasia com estrelas no céu noturno geralmente têm essas estrelas montadas ao longo do interior da esfera de cristal. A natureza das estrelas varia de esfera para esfera, no entanto. Dentro de algumas esferas, as estrelas são pequenas vigias voltadas para o flogisto, em algumas são luzes pintadas ao longo do interior, em algumas são grandes cidades habitadas por criaturas alienígenas e em outras são grandes tigelas de fogo mantidas no



Em combate, um navio maior pode usar sua habilidade de desequilibrar um oponente passando perto em um ataque de cisalhamento ou aríete, forçando o navio menor a se reorientar (muitas vezes retirando suas armas da distância de alcance) ou arriscar colidir com o navio maior. Navios anões, com maior casco pontiagudo, frequentemente preferem este método ao invés de colidir.

É relativamente fácil para um navio se reorientar sob o comando de um spelljammer. Se tentar fazer isso sem um spelljammer no timão, cada personagem no convés deve rolar sua Destreza ou menos ou cair em direção ao outro navio. Ambos os navios envolvidos em tais manobras carregam redes para permitir que a tripulação se salve ou para impedir que a desordem de outros navios caia sobre eles.



alto por enormes estátuas de deuses esquecidos.

O Flogisto

Do lado de fora e entre as esferas de cristal está um turbulento oceano arco-íris de éter inflamável chamado flogisto. O flogisto é um mar multicolorido sobre o qual flutuam os vários sistemas dentro de suas conchas de cristal. O termo flogisto é aplicado igualmente tanto ao meio multicolorido quanto a toda a região ao redor das esferas cristalinas.

O flogisto tem espessura variável no espaço e forma rios densos entre objetos do tamanho de planetas (como as próprias esferas). Viajantes que se movem por esses caminhos de flogisto concentrado descobrem que quanto maior a densidade do fluxo, mais rápido um navio pode se mover. Um navio pode acelerar e desacelerar penetrando mais fundo ou se elevando desses rios de flogisto. Distâncias estelares podem ser percorridas rapidamente nessas áreas. Além disso, a velocidade do navio é pelo menos parcialmente dependente da área de superfície que apresenta ao fluxo, de modo que muitos navios carregam velas para aumentar sua velocidade no oceano interestelar.

A gravidade funciona no flogisto da mesma forma que no espaço selvagem. Para baixo é direcionado para o eixo principal do navio.

O flogisto não é nenhuma das quatro matérias elementares reconhecidas. Não é ar nem terra, fogo nem água. Não pode ser reproduzido ou trazido para dentro dos limites de uma esfera de cristal. Se for feita uma tentativa, seja por contenção física ou mágica, o flogisto se dissipa inexplicavelmente, sem deixar vestígios. O flogisto simplesmente não pode existir no espaço selvagem ou na superfície de um planeta.

Finalmente, o flogisto é perigosamente inflamável, assim como o algodão embebido em óleo, o que apresenta seus próprios problemas. Qualquer chama exposta ao flogisto faz com que a área

ao redor (incluindo o envelope de ar carregado de flogisto do navio) exploda em chamas. Esta chama se expande imediatamente para três vezes o seu diâmetro normal e inflige três vezes o dano normal. Por esta razão, bolas de fogo, bombardas, arcabuzes e quaisquer outras armas que dependem de uma faísca ou chama não são usadas no flogisto.

Os efeitos de vários tipos de chamas expostas ao flogisto são os seguintes:

Vela (acesa)	bola de fogo de 1 dado 10 cm de diâmetro
Lanterna (acesa)	bola de fogo de 3 dados 30 cm de diâmetro
Frasco de Óleo (aceso)	bola de fogo de 3 dados 100 cm de diâmetro
Fogo para Cozinhar	bola de fogo de 4 dados 3 m de diâmetro
Bola de Fogo	3 vezes tamanho e efeito
Fósforo (estopim)	1-2 pontos (mais imediata falha de disparo se arcabuz)

Esses efeitos ocorrem imediatamente. Por exemplo, acender um frasco de óleo para usar como arma incendiária fará com que ele exploda imediatamente. (Na verdade, um personagem teria que ser extremamente astuto e cuidadoso até mesmo para chegar tão longe. O flogisto se inflamaria assim que uma chama fosse criada para acender o óleo.) O fogo resultante de uma *bola de fogo* ou outro magia relacionada ao fogo é centrada no mago lançando a magia.

Devido à natureza do flogisto, todas as fontes de luz flamejante são apagadas pela tripulação antes de entrar no fluxo. O flogisto é radiante, então nenhuma outra luz é necessária nos decks expostos. Abaixo do convés, ou em raras (e assombradas) regiões escuras do espaço, luzes naturais frias (mariposas ou vaga-lumes, musgo fluorescente) ou luzes mágicas são usadas para iluminação.

Os viajantes podem se mover ao longo dos rios de flogisto aleatoriamente ou de acordo com um curso planejado. Muitos desses rios fluem em ambas as direções entre duas conchas de cristal. Em alguns casos, um rio corre em apenas um sentido, obrigando o viajante a seguir um curso diferente ao voltar para casa.

As esferas de cristal balançam no flogisto como rochas em um oceano (rolhas enormes e impressionantes, mas elas balançam). Como resultado, ao longo do tempo, as esferas realmente mudam suas posições umas em relação às outras. Isso quase nunca altera os cursos dos rios, portanto, a navegação é possível. Mas só porque um navio passou por certos pontos de referência em seu caminho de A para B não significa que o navio passará pelos mesmos pontos de referência em seu caminho de volta para A de B. Felizmente, quando as conchas de cristal se aproximam demais, o flogisto entre elas se torna mais espesso, ponto onde as duas esferas massivas são afastadas e uma colisão é evitada.

As esferas contendo Toril, Oerth e Krynn formam um triângulo estável. A viagem é possível em ambas as direções entre Toril e Oerth e entre Oerth e Krynn. Toril e Krynn não estão conectadas por um rio, portanto, embora uma viagem direta de um para o outro seja viável, é incrivelmente lenta. De Toril, Krynn pode ser alcançado mais rapidamente passando por Oerth do que seguindo um caminho em linha reta.

Os gráficos de navegação do flogisto mostram os principais canais de fluxo entre as esferas. O fluxo igual e bidirecional é mostrado por setas em direções opostas no mapa. O fluxo em apenas uma direção é mostrado por uma única seta.

Respirando no Espaço

À medida que um personagem sobe uma montanha, o ar se torna cada vez mais rarefeito, até que finalmente se torna o vácuo irrespirável do espaço selvagem. Felizmente, todos os corpos

levam consigo um invólucro de ar, o que proporciona uma atmosfera respirável. Infelizmente, esse envelope raramente é grande o suficiente para sustentar a vida por muito tempo.

Um único corpo de tamanho humano arrasta consigo ar suficiente para durar de 2 a 20 turnos. Se esse corpo de tamanho humano estiver sobre uma rocha de 100 metros cúbicos de tamanho (aproximadamente 12 m de diâmetro), pode ter ar suficiente para sobreviver por vários meses.

Criaturas maiores que o tamanho do homem (ogros e gigantes, por exemplo) arrastam ar suficiente para durar o dobro do tempo (4-40 turnos).

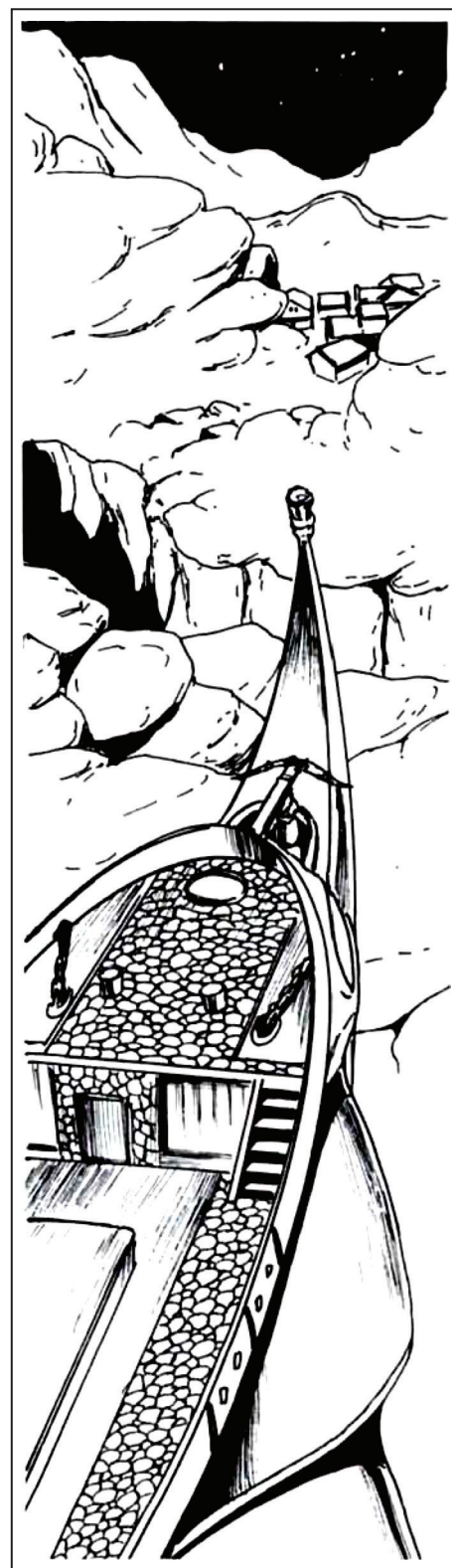
Objetos maiores, como navios, são classificados por sua tonelagem. Cada tonelada representa 100 metros cúbicos de espaço, o que traz ar suficiente para sustentar um tripulante de tamanho humano por quatro a oito meses. Uma fragata de 30 toneladas, portanto, poderia suportar 30 tripulantes por quatro a oito meses em circunstâncias normais, e o dobro disso em circunstâncias reduzidas. Isso é explicado completamente no capítulo sobre Projeto de Navios. O tamanho mínimo para um navio utilizável no espaço é de 1 tonelada (100 metros cúbicos). As limitações de mover um navio pelo espaço determinam o limite máximo do tamanho do navio.

Qualidade do Ar

O envelope de ar em torno de um corpo ou navio pode ser uma das três classes ou qualidades — fresco, poluído ou mortal. O ar pode mudar de uma qualidade para outra ao longo do tempo.

Ar fresco é completamente respirável. O ar ao redor de um corpo individual permanece fresco por 2-20 (2d10) turnos. O ar em torno de um corpo maior (uma tonelada ou mais) permanece fresco por quatro meses se a embarcação suportar uma tripulação normal.

Ar poluído é rançoso e parcialmente esgotado. É úmido e cheira mal. O





O procedimento correto para se aproximar de um navio maior, se a intenção do capitão não for colidir, cisalhar ou fazer com que seu plano de gravidade se desloque, é aproximar-se inicialmente ao longo do plano de gravidade do navio maior. Isso nega a necessidade de ações corretivas uma vez no campo, permite uma comunicação fácil e um bom ponto de partida para ataques de qualquer um dos lados. Os espertinhos podem trazer o navio no plano da gravidade, mas voltado para a outra direção, mas isso é considerado uma quebra de cortesia nas súplicas diplomáticas e nas relações com outros capitães.



ar fica poluído após os primeiros 2-20 turnos em torno de um único corpo e permanece poluído até o 30º turno. Por exemplo, se o ar estiver fresco por 12 turnos, ele será poluído por 18 turnos, totalizando 30 turnos. O ar ao redor de um navio é poluído desde o início do quinto mês até o final do oitavo mês. Todas as jogadas de ataque e testes de habilidade feitos por personagens ou criaturas que devem respirar ar têm uma penalidade de -2 se o ar estiver poluído.

Ar mortal é completamente esgotado e cheio de dióxido de carbono. Não pode sustentar a vida. O ar ao redor de um indivíduo torna-se mortal no início do 31º turno, aquele ao redor de um navio torna-se mortal no início do nono mês no espaço. Qualquer um preso dentro de uma atmosfera mortal deve fazer um teste de resistência contra veneno a cada turno. Falha significa que o personagem desmaia. Uma segunda falha traz a morte. Apenas o ar fresco (ou poluído) pode reviver o personagem depois que ele desmaia.

A maioria das viagens a bordo de navios leva menos de quatro meses para ser concluída ou, pelo menos, apresenta a oportunidade de reabastecer e renovar o suprimento de ar em quatro meses. O ar geralmente não é um problema, exceto em casos extremos e emergências.

Mudanças a bordo do navio podem afetar a duração do ar restante. Existem duas maneiras de o mestre lidar com isso: um método rápido que envolve algumas simplificações necessárias e um método preciso que envolve consideravelmente mais matemática.

Método 1: O ar de um navio é fresco por quatro meses. Isso é alterado apenas se o número de tripulantes a bordo for pelo menos 25% alto ou baixo. Para cada 25% acima da tripulação padrão, o suprimento de ar é reduzido em um mês. Para cada 25% abaixo da tripulação padrão, o suprimento de ar é estendido por um mês. Esses ajustes são feitos no início da viagem. A partir desse ponto, o suprimento de ar não pode ser estendido com a perda de tripulantes, mas pode

ser encurtado com a adição de tripulantes. A tripulação deve ser aumentada em pelo menos 25% de seu limite padrão para reduzir o suprimento de ar em um mês. Por exemplo, uma fragata de 30 toneladas zarpa com 30 pessoas a bordo, o limite padrão. Tem ar suficiente para quatro meses. Após seis semanas, 10 pessoas são perdidas em uma batalha. Embora isso represente mais de 25% da tripulação, não afeta o suprimento de ar porque o suprimento de ar não pode ser estendido. Três semanas depois (nove semanas no total, ou 2,25 meses), 20 pessoas são resgatadas de um casco à deriva. Isso aumenta a tripulação atual para 40, que é pelo menos 25% maior que o limite padrão de 30, mas não 50% maior. O suprimento de ar é reduzido em um mês, portanto, agora estará sujo ao final de três meses.

Método 2: Este método é inteiramente matemático. O Mestre pré-determina o suprimento de ar do navio toda vez que o número de personagens a bordo muda. O suprimento de ar pode aumentar ou diminuir. Para determinar o novo suprimento de ar do navio quando ele muda, multiplique o suprimento de ar atual pelo número de pessoas para as quais o ar era destinado e, em seguida, divida esse produto pelo novo número de tripulantes. Arredonde as frações para baixo. Por exemplo, uma fragata de 30 toneladas zarpa com 23 pessoas a bordo. Ele carrega ar suficiente para permanecer fresco por quatro meses (16 semanas) se for respirado por 30 pessoas. Com 23 tripulantes, o ar durará $(30 \times 16 / 23 =)$ 20 semanas. Sete semanas de viagem, cinco tripulantes estão perdidos lutando contra um monstro. O ar restante agora durará $(23 \text{ tripulantes} \times 13 \text{ semanas} / 16 \text{ tripulantes restantes} =)$ mais 18 semanas antes de sofrer falta.

Quando dois corpos se encontram no espaço, sua atmosfera é trocada. A classe do ar no corpo menor torna-se a do corpo maior. Se o corpo menor tiver pelo menos dois terços do tamanho do maior, ambos receberão metade do ar restante do corpo maior. Se o menor tiver menos de dois terços do tamanho

do maior, ambos recebem o suprimento total de ar do maior, menos uma semana. Por exemplo, se uma fragata de 30 toneladas com ar poluído encontra um navio de guerra de 60 toneladas com 12 semanas de ar fresco, a fragata recebe 11 semanas de ar fresco e o navio de guerra perde uma semana. Se a fragata tivesse 40 toneladas ou mais, ambos os navios teriam recebido seis semanas de ar fresco.

A mesma coisa se aplica a dois indivíduos trocando atmosfera. Um indivíduo não tem efeito na atmosfera de um navio, entretanto, a menos que o indivíduo seja pelo menos enorme.

Várias criaturas podem sobreviver no espaço sem ar (mortos-vivos ou criaturas mágicas como golens, por exemplo). Eles não são afetados pelo status dos envelopes de ar ao seu redor. Certas magias e itens mágicos fornecem proteção adicional ao viajante estelar que pode se encontrar no espaço profundo sem um navio.

As classes de atmosfera operam da mesma maneira no flogisto e no espaço selvagem. No entanto, quando a atmosfera se torna mortal, uma propriedade especial do flogisto assume o controle. Em vez de morrer, o indivíduo entra em estado de animação suspensa até que a atmosfera ao seu redor seja recarregada. A carne viva torna-se cinza e pétrea e permanece assim até que o indivíduo seja resgatado. Ao seguir o fluxo, um navio ou indivíduo acabará por se aproximar de uma esfera, onde a recuperação é pelo menos possível. Observe que o resgate não é necessariamente feito por alguém com boas intenções. Os neogis e os devoradores de mentes fazem excelentes negócios roubando e escravizando os infelizes indivíduos que encontram à deriva no flogisto.

As conchas de cristal geralmente não têm atmosfera própria, seja dentro ou fora. Existem muitos asteroides e planetas que também carecem de atmosfera, em contradição com as leis físicas normais.

Questões sobre Gravidade

No espaço, seja no fluxo ou no espaço selvagem, a gravidade atua da mesma maneira. Um plano de gravidade percorre o longo eixo de qualquer corpo grande. Qualquer estrutura ou criatura com um eixo de pelo menos 7,5 metros de comprimento tem um plano de gravidade suficiente para atrair outros objetos. Uma pessoa poderia andar nas costas de um gigante de 7,5 metros de altura flutuando no espaço como se o gigante fosse um planeta.

Todo corpo com um plano de gravidade (incluindo asteroides, a maioria dos navios padrão e alguns monstros enormes ou maiores) exerce uma atração idêntica à de um planeta padrão (gravidade normal da "Terra"). Um corpo sem um plano de gravidade ainda mantém um envelope de ar, mas não exerce nenhuma atração sobre outros objetos sólidos.

A gravidade é uma proposição de tudo ou nada. Ou está lá com força total ou não está lá. A gravidade sempre exerce a mesma força, quer o corpo que a cria seja do tamanho de uma baleia, o planeta Toril ou um enorme planeta gigante gasoso.

A gravidade de um corpo se estende até a mesma distância que o envelope de ar — isto é, até a borda da atmosfera do objeto. Dentro desses limites, a gravidade funciona normalmente em direção ao plano de gravidade; fora desse limite, a gravidade não está presente em nenhum grau. Um corpo nessa região não tem peso.

Como a gravidade é representada por um plano que passa pelo longo eixo, qualquer corpo grande tem um "topo" e um "fundo". É possível caminhar ao longo do fundo de um navio, pois a gravidade ainda está puxando o personagem para baixo em direção a esse longo eixo. Tecnicamente, um navio poderia ser construído com dois conveses, ambos paralelos ao plano de gravidade. Na prática, isso quase nunca é feito porque esse tipo de na-

vio não pode pousar. Alguns navios do espaço profundo e bases de asteroides têm alojamento igual na parte superior e inferior.

O plano de gravidade vai além das bordas do corpo até a borda do envelope de ar. Portanto, um personagem que sai do convés de um navio cai em direção a esse plano. Ele passa pelo plano, ponto em que a direção da gravidade se inverte e então ele cai na direção oposta. Não há dano por cair de um navio dessa maneira.

À Deriva

No entanto, há um problema para objetos não restritos repousando no plano de gravidade de outro objeto grande. Ao longo do plano, um objeto não tem peso, mas é empurrado lentamente em direção à borda do campo de gravidade. Portanto, um homem ao mar acabaria parando no plano de gravidade do navio e começaria a se afastar do navio ao longo desse plano em direção à borda do envelope de ar. Ao chegar ao final do plano de gravidade, ele é empurrado para fora do envelope de ar e deixado para trás enquanto o navio se afasta.

Como os objetos no nível do próprio plano de gravidade não têm peso e sofrem um pequeno, mas definido, empurrão em direção às bordas, esse plano central é frequentemente usado para lançar projéteis pesados ou preparar embarques para atacar outros navios.

Além desse leve empurrão, não há movimento relativo de um navio dentro de seu envelope de ar, além de virar. O envelope de ar de um navio não gira com o navio quando ele gira, mas os objetos no envelope de ar do navio não se movem para a parte traseira do navio simplesmente porque o navio está se movendo para frente.

Gravidade Sobreposta

Quando os planos de gravidade se cruzam (como quando dois navios passam um pelo outro de perto e em ângulos diferentes), as gravidades de ambos os navios permanecem em vigor, independentemente do tamanho, até o ponto onde eles se cruzam fisicamen-



Igrejas Multi-Esferas

A maioria das religiões é limitada a algumas esferas de cristal onde seu senso de adoração é forte. Um deus leal e bom da guerra pode ser conhecido sob vários nomes diferentes em um planeta, ou diferentes aspectos de uma divindade da natureza podem ser venerados em um único continente, mas em geral todos se reúnem sob um título de grupo geral. Um clérigo de Tyr ou St. Cuthbert ou Kir-Jolith pode esperar receber suas magias normais enquanto estiver no espaço selvagem de, respectivamente, Toril, Oerth ou Krynn.

Uma vez fora de sua esfera nativa, no entanto, as chances de encontrar outros seguidores de sua divindade são bastante reduzidas. Em diferentes esferas, diferentes poderes governam e, embora alguns tenham acordos com outros seres de portfólio semelhante (consulte a magia detectar poderes), alguns são estranhos e/ou ativamente hostis à crença do clérigo.



te. Um objeto está sob a influência de qualquer plano de gravidade ao qual esteja mais próximo. Um personagem pode pular entre dois navios que passam, alterando sua direção para baixo ao cruzar o ponto médio entre os dois.

Quando dois navios entram em contato direto (um bate no outro ou pouso no outro), a gravidade do navio com maior tonelagem é dominante e se torna a gravidade de ambos os navios. Por exemplo, um batedor de luz élfico tem sua própria gravidade até pousar em seu navio-mãe, momento em que adota a direção descendente de seu navio-mãe. Ou, como outro exemplo, um grande navio devorador de mentes poderia colidir com um navio menor diretamente de cima e girar o plano de gravidade do navio menor em 90 graus, fazendo com que tudo no navio abalroado caísse em direção ao plano de gravidade do navio maior, provavelmente com efeitos desastrosos.

Caindo

Um personagem sem peso que entra no envelope de ar de um corpo maior é imediatamente afetado pela atração da gravidade desse corpo. Ele cairá, com efeito, a distância de onde entrou até a superfície do corpo, ou até o plano de gravidade, o que estiver mais próximo. O dano normal de queda se aplica se o personagem atingir algo sólido no final da queda.

Nos casos em que a queda é superior a 1.600 km, também existe o perigo de o indivíduo aquecer e pegar fogo devido ao atrito com o ar (tornando-se uma estrela cadente). Isso acontece após 1.600 km de descida descontrolada. O objeto em queda pega fogo e sofre dano normal de fogo pelo restante do mergulho. Voar, levitação ou qualquer tipo de controle sobre velocidade e descida podem anular esse efeito.

Personagens que não têm peso podem se mover sob as leis familiares da física. Qualquer força tem uma força oposta. Um guerreiro à deriva pode se mover (lentamente) jogando o equipamento na direção oposta. O movimento máximo desta forma é de 3 por rodada.

Combate

O combate em condições de falta de peso é considerado um ambiente de combate estranho àqueles que não estão acostumados com a situação. Os não nativos do espaço têm +6 de penalidade em suas jogadas de iniciativa e -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque. Não nativos são aqueles personagens e criaturas que são originalmente de campanhas que não são orientadas para a aventura espacial, ou não estão familiarizados com condições sem peso e luta em três dimensões. Personagens que são nativos do espaço, ou possuem a perícia Combate Sem Peso (veja Novas Perícias) podem lutar sem esses modificadores negativos.

O disparo de projétil funciona normalmente dentro de campos de gravidade. Uma vez fora desses campos, no entanto, não há nada para desacelerar os objetos uma vez disparados. Por esta razão, os projéteis continuarão a viajar para sempre, sem limites, até que encontrem algo. Todas as armas de projétil no espaço têm um alcance extremo que se estende desde o limite de longo alcance até o limite da visão do personagem. Há um modificador de -10 para acertar em alcance extremo. Um projétil viaja o equivalente ao dobro de seu longo alcance a cada rodada.

Por exemplo, imagine um personagem disparando um arco longo em um alvo que está a 2.000 metros de distância. O longo alcance do arco é de 200 metros. O personagem atacante tem TAC0 igual a 15 e o alvo tem CA igual a 7. O atacante precisa rolar um 8 ou mais para acertar. Com o modificador -10 para alcance extremo, isso é ajustado para 18 ou superior. Após ser disparada, a flecha percorrerá 420 metros por rodada. Ele atingirá seu alvo cinco rodadas após o disparo.

Isso se aplica apenas a armas de mão normais. Máquinas de cerco, catapultas e balistas montadas em navios não sofrem tal limitação, pois são projetadas para longas distâncias em mente.



As condições de imponderabilidade se aplicam ao espaço selvagem e ao flogisto sem diferenças. Apesar de seu tamanho, as esferas de cristal não têm gravidade, por dentro ou por fora.

Temperatura

Devido à atividade dos planetas, esferas e vários portais para o plano do fogo elemental, a temperatura no espaço selvagem não é um problema para os aventureiros. A temperatura ambiente na maior parte do espaço é aproximadamente a mesma de um dia moderado de verão nas regiões temperadas da maioria dos mundos.

Algumas conchas de cristal, no entanto, têm temperaturas surpreendentemente mais altas ou mais baixas, e isso deve ser anotado em qualquer mapa astral que valha a pena ler. Uma concha que é pouco mais que uma abertura no plano do fogo elemental terá uma temperatura mais alta do que uma sem

tais aberturas. O espaço de Krynn tem uma temperatura natural muito baixa (cerca de 16 graus Fahrenheit) e é atormentado por pequenas nuvens letais de partículas de gelo.

O flogisto mantém uma temperatura igualmente confortável, mas com o perigo adicional de fogo explosivo, conforme descrito acima.

Não há estações no flogisto ou no espaço selvagem. Claro, quando um navio se aproxima de uma estrela, a temperatura aumenta. Pousar em um corpo de fogo cria problemas semelhantes a entrar no plano elemental do fogo. Um corpo de água poderia ser frio o suficiente para ser nada além de uma bola de gelo.

Tempo

A hora local geralmente varia de planeta para planeta e de esfera para esfera, dependendo dos períodos de rotação,

costume e uma série de outros fatores. Os Spelljammers costumam contar com o que é considerado o dia padrão para manter o tempo a bordo do navio.

Um dia padrão tem 24 horas e é dividido em três vigílias de oito horas cada: primeira, segunda e noturna (também chamada de vigília do cemitério). Uma semana padrão é de sete dias padrão, um mês padrão é de quatro semanas padrão (28 dias).

Não há um período de tempo padrão além do mês. O método típico de determinar a duração de um ano – o tempo que passa durante um ciclo completo das estações – não tem significado para um grupo que passa a maior parte do tempo no espaço. Qualquer coisa de 10 a 15 meses pode ser considerada um ano, dependendo das pessoas que estão acompanhando.



Dados os efeitos dos clérigos com habilidades variáveis de esfera para esfera, ou mesmo de mundo para mundo, as civilizações do espaço desenvolveram suas próprias crenças que levam em consideração a grande variedade de crenças. Essas crenças são reconhecidas onde quer que haja civilização espacial no Universo Conhecido. Onde não existem tais civilizações, essas seitas não são reconhecidas e seus sacerdotes são limitados, assim como os clérigos terrestres — eles não podem ganhar magias acima do segundo nível.

OS POLYGOTS: Os Polygots são uma crença panteísta que adora organizações inteiras de Poderes em oposição a um Poder particular. Um sacerdote dos mitos gregos, ou dos deuses nórdicos, se qualificaria como um sacerdote polygot. Se algum membro do panteão de um determinado sacerdote polygot estiver presente na esfera, esse clérigo recupera suas magias normalmente. Por exemplo, Tyr de Toril é originalmente um nativo dos



A maior parte das regras do jogo AD&D permanecem inalteradas pela mudança para o espaço, mas há algumas mudanças, acréscimos e novas opções disponíveis para os jogadores. Esta seção resume todas as principais adições às regras básicas de jogo estabelecidas no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre*.

Pontuação de Habilidade

Os valores de habilidade de AD&D não são afetados em jogo no espaço. Uma Força alta significa a mesma coisa no espaço e no solo. Existem novos dispositivos que requerem um certo valor de habilidade para funcionar corretamente, e essas limitações são indicadas na descrição de cada item.

Raças de Personagens no Espaço

A maioria das raças de personagens espaciais são semelhantes às suas contrapartes terrestres mais familiares no que diz respeito a habilidades e capacidades. Um elfo do vazio pode ter um histórico social diferente de um elfo do vale de Oerth, um elfo da lua de Toril ou um dos Qualinesti de Krynn, mas todos os elfos obedecem às regras básicas de suas classes de personagem. Da mesma forma, os anões mantêm suas distinções de classe de personagem, assim como humanos, halflings e meio-elfos.

As restrições de nível e quaisquer habilidades especiais de uma determinada raça são ditadas por seu mundo natal. Se seu mundo natal tem clérigos élficos de alto nível, então os nativos desse mundo que são clérigos não devem ser limitados, mesmo que se mudem para outros sistemas solares que não tenham clérigos élficos.

Há também a raça espacial de homens-lagartos. Na maioria dos mundos, os homens-lagartos são pouco mais que selvagens. No espaço, eles têm recursos completos como uma raça de personagem do jogador.

Finalmente, há várias raças menores encontradas no espaço, como kender,

hengeyokai e espíritos. Todos esses indivíduos têm as restrições e habilidades concedidas a eles em seus mundos nativos.

Homens-Lagartos

Homens-lagartos são lagartos humanoides que andam sobre as patas traseiras e têm mãos de três dedos com polegares opostos. Embora não estejam entre as raças mais brilhantes encontradas no espaço, eles estão no mesmo nível dos halflings e humanos. Dependendo do mundo de origem, variam de um metro e meio a dois metros de altura. Sua pele escamosa de réptil é normalmente de verde acastanhado a verde claro, mas nas sociedades espaciais eles se decoram com extensas tatuagens e pinturas corporais.

Homens-lagartos tendem a ser impacientes e emotivos, com pouca paciência para seres de sangue quente de outras raças. O nome deles para os outros é “BreK/qq/zz”, que é derivado da palavra dos homens-lagartos para “presa”. Os homens-lagartos são geralmente neutros, tendendo ao comportamento caótico, mas também existem membros leais e bons da raça.

Os homens-lagartos têm apetites que rivalizam com o lendário amor dos halflings por comida. Ao contrário dos halflings, eles são mais onívoros e menos exigentes quanto ao preparo de suas refeições. Os homens-lagartos no espaço geralmente não matam outros seres sencientes para se alimentar, mas não hesitam em vasculhar entre os mortos em busca de petiscos interessantes.

Homens-lagartos se beneficiam de suas próprias peles naturalmente fortes, que lhes fornecem CA 5. Um homem-lagarto não ganha proteção adicional de armadura, a menos que essa armadura aumente a CA para um nível melhor que 5. Assim, um homem-lagarto não ganha nenhum benefício de armadura de couro normal, mas ganha o benefício ao usar cota de malha. Homens-lagartos ganham benefícios de magia que aumenta a classe de armadura, mas de armadura mágica somente se essa

armadura aumentar a CA acima de 5. Homens-lagartos não ganham nenhum benefício para CA por Destreza excepcional, embora eles ganhem o benefício de Destreza por usar armas de projétil.

Os homens-lagartos infligem naturalmente 1-2 pontos de dano com cada uma de suas mãos com garras e 1-6 pontos de dano com suas caudas grandes. Homens-lagartos também carregam armas, mas quando eles atacam com uma arma e um rabo, é considerado um ataque usando duas armas e todos os efeitos de tal ataque são aplicados (*Livro do Jogador*, página 96).

Homens-lagartos podem ser guerreiros (máximo 12º nível), ladrões (máximo 11º nível) ou clérigos (máximo 7º nível). Eles podem não ser multiclasse. Pode haver magos homens-lagartos em alguns mundos, mas eles não são tratados neste produto.

Os homens-lagartos podem falar sua língua nativa, bem como a língua comum. Eles têm infravisão estendendo-se até 18 metros. Seu movimento base é 6, e um homem-lagarto sem armadura ou levemente sobrecarregado pode nadar 12.

Requisitos de Habilidade Racial

Força:	18/08
Destreza:	18/03
Constituição:	18/06
Inteligência:	17/03
Sabedoria:	18/03
Carisma:	16/03

Altura e Peso Médios

Altura Base	60/60
Modificador	2d12
Peso	150/140
Modificador	3d10

Idade

Idade base	10
Variável	2d6
Máx. Idade	350

Observe que os homens-lagartos amadurecem rapidamente, mas, como muitos répteis, têm vidas muito longas. Seu estilo de vida violento, no entanto, significa que muito poucos atingem a meia-idade, muito menos um status venerável.

Raças e Classes Especiais

Muitos mundos têm classes especiais de personagens de jogadores e/ou raças de personagens de jogadores: samurai, hengeyokai, minotauros e outras classes e raças de “especialidade” exclusivas para campanhas específicas. Essas classes funcionam normalmente no espaço selvagem, dentro das limitações físicas do vazio. Eles normalmente não são usados para personagens dos jogadores no espaço.

Personagens dos jogadores nativos do espaço: Todas as classes e raças de personagens apresentadas no *Livro do Jogador* são representadas no espaço. Personagens que são nativos do espaço têm uma série de novas perícias disponíveis para eles. Essas novas habilidades são detalhadas na seção *Perícias*.

Uso de Magia no Espaço

Os efeitos de das magias arcanas e magias divinas e habilidades semelhantes a magias são limitadas no flogisto que fica entre as esferas de cristal. No entanto, essas limitações são compensadas pela disponibilidade de novas magias para magos e clérigos no espaço. Indivíduos com habilidades mágicas também podem usar seus poderes para operar um timão de spelljamming, permitindo-lhes mover seus navios pelas estrelas.

Clérigos no Espaço: A magia divina opera normalmente dentro da concha de cristal que envolve o mundo nativo de um clérigo, mas é severamente prejudicada quando esse clérigo entra no flogisto. Um clérigo recebe suas magias através dos ofícios de sua divindade, e a eficácia de sua divindade termina na concha de cristal. O flogisto é impenetrável para magias extradimensionais e, como resultado, os “deuses” e outros poderes não têm influência ali.

Um clérigo entrando no Fluxo pode usar as magias que trouxe consigo (com restrições normais para a natureza física do flogisto). No entanto, um clérigo não pode recuperar magias acima do 2º nível enquanto estiver no flogisto. Isso ocorre porque ele permanece fora do

contato direto com sua divindade. A perda de tais habilidades mágicas não afeta a habilidade de spelljamming de um sacerdote (veja abaixo).

Um clérigo fica igualmente limitado ao entrar em uma concha de cristal estrangeira. No entanto, há exceções: a divindade do clérigo (ou um poder similar) pode ser reconhecida na concha estrangeira, ou o clérigo pode lançar com sucesso uma magia *portal*, permitindo que sua divindade acesse a concha estrangeira.

Qualquer deus ou poder é considerado “reconhecido” dentro de uma esfera se ele tiver adoradores e/ou uma igreja organizada em qualquer lugar dentro desse sistema. Isso não significa que um clérigo PC pode se mover para uma concha e estabelecer automaticamente uma base de adoração para seu deus. Para que uma divindade seja um poder reconhecido em qualquer concha, ela precisa ter um grupo estabelecido de adoradores em algum lugar do sistema.

Personagens nativos do espaço podem adorar as divindades da esfera em que estão ou podem seguir uma série de crenças encontradas em muitas civilizações espaciais. Essas crenças são:

- Os Polygots
- A Trilha e o Caminho
- Ptah (o deus do viajante)
- Várias igrejas planares

Essas crenças são representadas onde quer que haja civilizações espaciais.

Magias de Conjuração/Invocação: Magias que invocam seres da área circundante não funcionarão se nenhuma dessas criaturas estiver localizada dentro do alcance da magia. Uma magia chamar animais não funcionará no espaço selvagem se não houver animais presentes lá.

Magias de conjuração/invocação não funcionarão no flogisto se invocarem monstros ou poderes extradimensionais. Nenhum poder, deus, elemental ou outra criatura metaplanar pode ser convocado no flogisto, e qualquer magia que tente fazer isso falhará.



mitos nórdicos (embora Thor, Odin e Loki nunca tenham feito aparições no planeta ou atraído muitos seguidores). Um clérigo adorando o polygot nórdico (os deuses nórdicos) recuperaria as magias em Toril, já que Tyr é um nativo. Com a expansão dos Polygots na civilização espacial, representantes das várias seitas polygot podem ser encontrados na maioria das conchas organizadas. Sacerdotes polygot não são populares em terra, no entanto, porque é lá que os vários deuses lutam uns contra os outros por adoradores. Um sacerdote polygot das Ilhas Lendore de Oerth se veria sob pressão crescente das várias religiões de Oerth para “escolher um lado” se passasse algum tempo nessas ilhas. A maioria dos sacerdotes não-humanos (élficos, gnômicos, anões, etc.) encontrados no espaço são clérigos polygots de seus mitos raciais.



Além disso, quaisquer magias que coloquem o lançador em contato com um poder extradimensional falham no Fluxo.

Viagem Planar: A viagem entre os planos de existência funciona normalmente dentro das várias conchas de cristal. Um personagem no espaço selvagem pode se tornar etéreo, entrar no plano astral ou abrir um portal para um dos planos externos.

No flogisto, no entanto, as dimensões não podem ser acessadas. Portanto, dispositivos e magias, incluindo *armadura da eterealidade* e *buracos portáteis*, não funcionarão no Fluxo. Um dispositivo ou magia que contém objetos em dimensões externas ainda os manterá, mas os itens não podem ser acessados com nada menos que uma magia *desejo restrito*.

Por exemplo, um efreet particularmente desagradável é preso em um *buraco portátil* em Waterdeep, nos Reinos, então carregado para a borda da concha de cristal daquele sistema e jogado no Fluxo. Um navio que passa encontra o buraco portátil, mas não pode abri-lo até atingir a terra dentro de outra concha de cristal. Uma vez que o buraco portátil é aberto dentro do novo sistema, o efreet muito irritado pode sair.

Fogo e Espaço Selvagem: Dentro do envelope de ar que envolve um planeta, o fogo queima normalmente. Fora desse envelope, no entanto, existe um vácuo que não suportará o fogo.

Fogo mágico (como bolas de fogo) funcionará no vácuo do espaço, pois é a criação repentina de fogo que não requer ar. No entanto, o fogo mágico não fará com que outros objetos peguem fogo, porque não há ar para sustentar uma reação não mágica.

Fogo e Flogisto: O fogo funciona muito bem no flogisto. Conforme observado no Capítulo 1, toda a área é permeada por uma mistura explosiva. Isso torna o fogo mágico e não mágico extremamente perigoso.

O efeito do Fluxo na chama não mágica é discutido na seção sobre o flogisto.

O fogo mágico usado no flogisto causará uma detonação automática da magia no usuário. Um mago tentando lançar uma *bola de fogo* de 12 dados de dano se encontrará no centro de uma bola de chamas. Isso pode ser vantajoso para um lançador poderoso com resistência ao fogo. Em geral, porém, tais exibições perigosas são desaprovadas, pois provam ser prejudiciais aos navios.

Spelljamming

Spelljamming é a conversão de energia mágica diretamente em força motriz para navios no espaço. Spelljamming pode ser realizado por magias ou por meio de um dispositivo mágico conhecido como *timão de spelljammer*. Tanto os sacerdotes quanto os magos podem usar spelljam, assim como criaturas com habilidades semelhantes à magia. Classes de personagens, como paladinos e rangers, ganham habilidades de spelljamming no ponto em que podem conjurar magias, mas não podem spelljam até esse momento. Magos de escolas específicas ou clérigos especializados podem fazer spelljam normalmente, embora também possam usar certas magias especializadas para realizá-lo.

O *timão de spelljammer* é um dispositivo formado como uma grande cadeira, com reentrâncias para a cabeça, pés e braços da pessoa que o usa. Os estilos de timão variam de simplistas e funcionais a ornamentados e góticos. Em todas as suas configurações, o timão é projetado para extrair energias mágicas do usuário e convertê-las em força de spelljammer para mover e manobrar navios espaciais.

Um timão principal converte habilidade mágica em energia a uma taxa de 1 por 2 níveis. Arredonde as frações para cima. Um mago de 1º ou 2º nível fornece uma taxa de spelljamming (TS) de 1, enquanto um clérigo de 20º nível fornece uma taxa de spelljamming de 10 (TS = nível/2 arredondado para cima). O Capítulo 4 detalha a importância do número da TS.

Um timão menor converte habilidade mágica em energia a uma taxa de 1

por 2 níveis. Arredonde as frações para cima. (TS = nível/ 3 arredondado para cima.). Portanto, um mago de 1º, 2º ou 3º nível fornece uma taxa de spelljamming de 1, enquanto um sacerdote de 20º nível fornece uma taxa de 7. Navios geralmente mantêm um timão menor como um sistema de backup. Alguns navios até usam timões menores como sistemas primários relativamente baratos.

Outro item mágico que pode fornecer a força de spelljammer é a *coroa das estrelas*. Este dispositivo é usado sobre a cabeça e cria uma taxa de spelljamming como um timão menor. (TS = nível/3 arredondado para cima.) Tem a vantagem da portabilidade e permite que o spelljammer se mova enquanto o usa.

Ambos os timões maiores e menores exigem lançadores de magias “frescos” e bem descansados para funcionarem da melhor maneira possível. Um lançador de magias que tenha lançado qualquer uma de suas magias possíveis antes de ativar um timão de navegação espacial perde um ponto de classificação de navegação espacial para cada magia lançada (TS mínimo de 1).

Usar um timão maior ou menor, mesmo que por um curto período, remove toda a capacidade de lançar magias do usuário até que ele descanse o suficiente para recuperar suas magias.

As raças humanóides lançadoras de magia normalmente usam timões de spelljammer para viajar pelo espaço. Outras criaturas usam uma variedade de métodos para impulsionar seus navios. Devoradores de mentes, que possuem explosões mentais poderosas, usam vários timões especialmente projetados em série. Beholders usam uma versão mutante de sua raça conhecida como orbus para mover seus navios. Anões, que não são mágicos por natureza, usam dispositivos chamados forjas para viajar pelo espaço. Todas essas técnicas alternativas de spelljamming são discutidas no Capítulo 3.

Além dos vários itens mágicos que podem impulsionar um navio, existem

várias novas magias que fornecem força de spelljamming por duração limitada.

Magias Arcanas

Magias Arcanas do 2º Círculo

Localizar Portal (Adivinhação)

Alcance: Especial
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

O lançador de uma magia *localizar portal* pode encontrar o portal mais próximo através de uma casca de cristal dentro ou fora do Fluxo. A magia indica direção e distância (em milhas ou em tempo de viagem, caso o clérigo conheça os detalhes de seu próprio navio).

Em geral, de qualquer ponto em uma concha de cristal, os portais para um navio de tamanho normal ficam de 2 a 20 dias de distância de qualquer local. A critério do moderador, pode haver mais portais disponíveis do que o normal, menos ou nenhum. Isso cabe ao Mestre determinar.

A magia só pode ser lançada a 100 metros da superfície de uma casca de cristal.

O componente material desta magia é uma concha.

Magias Arcanas do 3º Círculo

Fogo Frio (Alteração)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno/nível do lançador
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 40 metros de raio
Teste de Resistência: Nenhum ou Neg

A magia *fogo frio* funciona apenas no flogisto, e lançá-lo em outros ambientes é inútil. No flogisto, no entanto, a magia reduz a natureza inflamável do flogisto-





A TRILHA E O CAMINHO. Referido ou como um único agrupamento, ou como uma de suas partes, a Trilha e o Caminho são uma reunião terrestre de crenças que deram o salto de seu desenvolvimento nas estrelas. Um ensinamento usado principalmente pelas nações terrestres orientais, não apresenta uma divindade em particular como digna de toda adoração, mas sim uma burocracia celestial, bem administrada e organizada, com vários Poderes assumindo deveres específicos, com cada um dos Poderes reconhecendo o lugar dos outros no todo cósmico. As diferenças nos vários ramos do Caminho e do Caminho vêm dos ensinamentos organizados dessas fés em oposição aos Poderes que eles veneram. As diferentes escolas podem discordar (violentamente) sobre a verdadeira natureza do da Trilha ou as nuances internas do Caminho, mas a organização das magias de recuperação para os clérigos não é afetada. Este agrupamento de crenças transferiu-se muito



to por um turno completo por nível do lançador. Um mago de 15º nível pode reduzir a inflamabilidade de uma área do tamanho de seu navio por 15 turnos.

Quando esta magia está em vigor, a natureza inflamável do flogisto é reduzida. Embora uma magia *bola de fogo* ainda esteja centralizada no lançador que a criou, o dano causado pelo fogo será normal. Isso se aplica tanto ao fogo mágico quanto ao não-mágico.

O componente material da magia *fogo frio* é uma lasca de vidro ou gelo.

Aprimorar Taxa
(Alteração)
Reversível

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1-4 rodadas mais o nível do lançador
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 indivíduo usando um timão de spelljammer
Resistência: Nenhum ou Neg

Esta magia só pode ser lançada sobre um indivíduo usando um timão de spelljammer maior ou menor, existente ou criado pela magia arcana ou divina. Esta magia aumentará o TS do navio usando o timão em 1-2 pontos até o término da magia da duração da magia. Apenas uma magia de *aprimorar taxa* pode ser usada por vez, e o lançador não pode usá-la em si mesmo.

O reverso desta magia, *diminuir taxa*, reduzindo o TS do timão de spelljamming e de seu usuário em 1-2 pontos pela duração da magia. O ocupante do timão tem a oportunidade de um teste de resistência contra magia, com os efeitos negados se o teste for bem sucedido.

O lançador de magias deve ser capaz de ver o indivíduo sobre o qual ele está lançando a magia, para *aprimorar* ou *diminuir sua taxa*. Nenhuma das magias funcionará se o alvo pretendido estiver escondido.

O componente material desta magia é uma pequena flecha de marfim; que é apontada para cima para a magia de

aprimorar taxa, ou quebrada para a magia de *diminuir taxa*.

Magias Arcanas do 5º Círculo

Criar Portal
(Alteração)

Alcance: 90 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 2d6 turnos
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Área da concha de cristal com 30 metros de raio
Resistência: Nenhuma

Esta magia só pode ser lançada a menos de 100 metros de uma concha de cristal. A magia faz com que uma grande área da concha se torne temporariamente insubstancial e etérea, permitindo que um navio (ou qualquer outra coisa) do tamanho correto passe. O efeito dura até 12 turnos, durante os quais quaisquer outros navios ou itens podem passar.

A abertura não enfraquece a concha de cristal, e quaisquer objetos fisicamente apoiados na concha não são afetados pelo portal. Leva apenas uma fração de rodada para um navio passar por um portal aberto dessa maneira. No entanto, se o portal for dissipado ou fechado prematuramente, jogue 1d10 para determinar o destino do objeto que passa pela abertura quando ele se fecha:

- 1-5 Portal fecha antes que o navio alcance a concha. O navio deve virar ou baterá na concha.
- 6 Portal fecha no navio. O navio é cortado ao meio.
- 7-10 O portal fecha após a passagem do navio.

Os portais criados por esta magia são mágicos e temporários, portanto, podem ser dissipados. Portais que ocorrem naturalmente na concha de cristal não podem ser dissipados.

O componente material da magia *criar portal* é um pedaço de arame enrolado em um pedaço de âmbar.

Aumentar Manobrabilidade

(Alteração)

Reversível

Alcance: 10 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 1-4 rodadas mais nível de lançador

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: 1 navio de até 10 vezes o nível do lançador em tonelagem

Resistência: Nenhuma ou Neg.

Esta magia pode ser lançada em qualquer navio para aumentar ou diminuir sua classe de manobrabilidade (CM). A CM de um navio só pode ser aumentada ou diminuída em um nível de classe usando esta magia. Nenhum navio pode ter sua CM aumentada ou diminuída mais de uma classe acima de sua CM inicial, independentemente do número de magias de *aumentar* ou *diminuir capacidade de manobra* lançadas sobre ele.

O componente material para esta magia é um frasco de vento de um mundo baseado no ar.

Magias Arcanas do 6º Círculo

Criar Timão Menor

(Encantamento/Charme)

Alcance: 10 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 1 semana/nível

Tempo de Execução: 1 turno/nível do lançador

Área de Efeito: 1 item

Resistência: Nenhuma

Ao lançar esta magia, o mago pode transformar uma cadeira ou assento normal em um timão de spelljammer menor adequado para impulsionar um navio através do espaço. Esta magia não substitui a necessidade de um timão mágico permanente a bordo e é usada principalmente como um sistema de backup ou em situações de emergência.

O timão menor pode alimentar um navio com não mais que duas vezes o nível do mago, em toneladas. Um mago de 20º nível pode, portanto, criar um

timão capaz de alimentar um navio de 40 toneladas. Em operação, um timão menor criado dessa forma é idêntico a um timão de spelljammer regular e permanente, com uma exceção. Se um timão criado por esta magia for dissipado com sucesso, ele desaparecerá e deverá ser criado novamente.

O componente material para esta magia é uma cadeira, banquinho ou outro assento adequado para uso como timão.

Magias Arcanas do 7º Círculo

Criar Timão Maior

(Encantamento/Charme)

Alcance: 10 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 1 dia/nível de lançador

Tempo de Execução: 1 turno/nível do lançador

Área de Efeito: 1 item

Resistência: Nenhum

Ao lançar esta magia, o mago pode transformar uma cadeira ou assento normal em um timão de spelljamming maior adequado para impulsionar um navio através do espaço. Esta magia não substitui a necessidade de um timão mágico permanente a bordo e é usado principalmente como um sistema de backup ou em situações de emergência.

O timão maior pode alimentar um navio com não mais que três vezes o nível do mago, em toneladas. Um mago de 20º nível pode, portanto, criar um timão maior capaz de alimentar um navio de 60 toneladas. Em operação, um timão de spelljamming maior criado dessa maneira é idêntico a um timão regular e permanente, com uma exceção. Se dissipado, o timão criado por esta magia desaparecerá por uma única rodada e reaparecerá.

A criação de um timão — maior ou menor — conta como o lançamento de uma magia e, portanto, reduz a eficácia do lançador em usar o timão naquele dia. Claro, isso não significa que outro lançador não possa atuar como o timoneiro, usando um timão criado por outra pessoa.

O componente material para esta magia é uma cadeira, banquinho ou outro assento adequado para uso como timão.

Magias Divinas de Sacerdote

Magias Divinas de 1º Círculo

Criar Ar

(Alteração)

Reversível

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 30 metros

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 2 rodadas

Área de Efeito: 1 pessoa a cada dois níveis

Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, um sacerdote pode gerar uma bolha de ar fresco e respirável ao redor de uma pessoa. Este ar expulsará o ar viciado ao redor de uma pessoa e o restaurará ao estado "fresco". No caso de indivíduos à deriva no espaço, isso permite outro lançamento do dado para determinar a duração do ar fresco.

Dentro de um envelope maior de ar (como o convés de um navio ou a atmosfera de um planeta), o ar fresco irá se dissipar, combinando-se com o ar existente.

A magia pode substituir o ar que pode estar viciado ou poluído, incluindo o ar que está envenenado ou contaminado por uma magia *névoa mortal* ou *névoa fétida*.

Para cada dois níveis acima do primeiro, o clérigo pode criar ar suficiente para uma pessoa adicional. No 3º nível ele pode criar ar para dois indivíduos de tamanho humano, no 5º nível ar suficiente para cinco, e assim por diante.

Criar ar adicional em torno de um único indivíduo não cria um envelope maior; o excesso de ar simplesmente se dissipará. O lançador pode refrescar o ar dentro de seu próprio envelope de ar pessoal e de outros dentro do alcan-



facilmente no início da exploração das várias esferas, e existem adoradores de todas as raças em todo o universo conhecido. Para a maioria dos clérigos mundanos, no entanto, apenas aqueles com um histórico que respeita a Trilha e/ou o Caminho podem se beneficiar do poder panesférico da crença.

PTAH: Este deus egípcio é um dos poucos Poderes a residir no plano etéreo, e por isso, mais seu passado (é venerado como um “criador” do universo, um abridor de portas, um deus dos viajantes e dos inventores), ele é conhecido em praticamente todas as grandes esferas do universo. Sua crença existe apenas no espaço e naqueles mundos onde o mito egípcio é totalmente reconhecido. Em planetas onde esse não é o caso, seus clérigos são tão limitados quanto os de outras religiões no espaço selvagem ou em novas esferas estranhas.



ce da magia, sem precisar tocar esses indivíduos.

O reverso desta magia, *destruir o ar*, reduz imediatamente o ar ao redor de um alvo para “poluído”, com todos os efeitos dessa mudança. Consulte o Capítulo 1 para obter mais informações sobre esse tópico.

Se a magia *criar ar* for usada dentro de um campo de gravidade, dentro de ambientes hostis (como dentro de uma *névoa mortal* ou *névoa fétida*), ela permitirá ao destinatário uma única respiração limpa antes que o ar criado borbulhe na superfície.

O componente material para a magia é um pequeno frasco fechado.

Magias Divinas de 2º Círculo

Contato com o Poder Original
(Conjuração/Invocação)

Esfera: Todos
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, G, M
Duração: 1 semana
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: O lançador
Jogada de Resistência: Nenhuma

O usuário desta magia estabelece um vínculo tênue através do Plano Astral entre sua localização atual e a do poder original que ele venera. Este vínculo permite que o sacerdote recupere suas magias como se o deus fosse reconhecido e venerado dentro da esfera.

A distância não tem efeito sobre a tentativa do sacerdote de contatar o poder da concha de origem, mas *portais* dimensionais, campos anti-mágicos e os efeitos da magia *dissipar magia* impedirão o uso da magia. Além disso, a magia não funcionará em áreas das quais o poder foi especificamente banido (seja pela morte de um avatar, banimento ou alguma ação voluntária do deus).

O clérigo que tentar se conectar com seu poder nesses locais será informado através da magia que tal contato com seu deus é proibido. O clérigo não receberá as razões, no entanto, já que os deuses são visivelmente reticentes em

explicar por que não podem exercer seu poder, preferindo, em vez disso, parecer todo-poderosos para seus adoradores.

A duração da magia é de uma semana, desde que o clérigo permaneça na mesma esfera de cristal em que lançou a magia. A passagem para outro plano (mesmo o etéreo) quebrará a magia, assim como em *dissipar magia* (se a rolagem correta do dado for feita). Enquanto a magia estiver em vigor, o clérigo responderá positivamente a magia *detectar magia* quando estiver recebendo novas magias. Esta magia não pode ser lançada no flogisto.

O componente material desta magia é um pequeno chifre. Quando tocado, o chifre chama a atenção da divindade para seu servo. Claro, também atrai a atenção de outras pessoas ao alcance da voz.

Detectar Poderes
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 220 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno
Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 1 concha de cristal
Jogada de Resistência: Nenhuma

Lançar esta magia fora de uma concha de cristal permite ao clérigo determinar se existem deuses amigos e/ou outros poderes para que ele possa recarregar suas magias de nível superior dentro de suas fronteiras. A magia *detectar poderes* também revelará se os deuses reverenciados pelo clérigo são adorados dentro dessa esfera.

Se a esfera for conhecida pelo Mestre, ou uma que tenha seus poderes principais já detalhados, então a magia revelará se a divindade do sacerdote, ou divindades relacionadas à pessoa envolvida (membros do mesmo panteão ou com atributos e portfólio semelhantes) existir. Dois deuses de guerra diferentes de duas campanhas de fantasia separadas são provavelmente suficientemente semelhantes para justificar um status “relacionado”. No entanto, um deus da forja pode não ter paralelo em um



mundo sem metalurgia desenvolvida. Nessa situação, um clérigo dedicado ao deus ferreiro não encontraria poder para recarregar suas magias.

Se a esfera for nova para o Mestre (ou seja, os personagens acabaram de descobri-la) e ele não tiver a menor ideia do que está dentro, role na tabela abaixo para uma possível resposta a magia.

D100 Resposta

- 01-10 O poder é conhecido nesta esfera. O clérigo pode recarregar magias normalmente.
- 11-50 O poder é desconhecido na esfera, mas existe um poder relacionado. O clérigo pode recuperar as magias normalmente após entrar em contato com os clérigos da divindade relacionada.
- 51-90 O poder é desconhecido na esfera. O clérigo não pode recuperar magias acima do segundo círculo até que o contato seja

restaurado com o poder venerado.

- 91-00 O poder é desconhecido na esfera. Existe um poder relacionado, mas sua relação não é boa com o poder do clérigo (seja por falta de conhecimento, algum insulto antigo — imaginado ou real — ou algum outro motivo misterioso). O clérigo não pode recuperar magias acima do segundo círculo até que o contato seja restaurado com seu poder original ou o clérigo execute uma grande tarefa para o novo poder.

Embora muitos poderes tenham portfólios e áreas de interesse semelhantes (guerra, cura, agricultura, morte e assim por diante), eles geralmente têm tendências variadas. Em um mundo de fantasia, um deus da guerra pode ser uma figura positiva e, portanto, bom e leal. Em outro mundo, a guerra pode ser

considerada uma força destrutiva, e sua divindade é maligna e caótica.

Um clérigo será capaz de dizer a tendência do poder mais próximo de sua divindade através da magia *detectar poderes*. Aceitar magias de um poder de perspectiva semelhante, mas de tendência oposta é perigoso, e qualquer clérigo que o fizer deve recuperar o favor de sua divindade principal (através de busca ou expiação) antes que seja possível avançar mais em sua classe.

Existem várias religiões especiais que existem apenas em campanhas de fantasia espacial, incluindo os Polygots, a Trilha e o Caminho, Ptah e as Igrejas Planares. Se existe uma civilização espacial de qualquer tipo na esfera de cristal, então essas crenças serão representadas em algum lugar desse sistema.

O componente material desta magia é um punhado de areia, que o sacerdote lança na concha de cristal.



IGREJAS PLANARES: Uma fusão turbulenta tanto da Trilha quanto dos Polygots, os clérigos planares respeitam e veneram *todos* os poderes de um determinado plano interno ou externo. Um sacerdote planar venera os Sete Céus e todos os Poderes que nele habitam, independentemente do portfólio, posição ou atributos. Um sacerdote planar de Arvandor/Olimpo veneraria tanto os mitos gregos quanto os élficos que vivem naquele plano.

Personagens que são gerados especificamente para uma campanha de fantasia espacial podem escolher ser qualquer uma dessas religiões multi-ramificadas, ou ser de uma seita “terrena” reconhecida na esfera onde a campanha começa. Personagens de vários mundos de campanha podem ingressar nas várias seitas multiesferas apenas com a permissão de sua primeira divindade. Uma magia *comunhão* está em



Magias Divinas de 4º Círculo

Madeira Macia (Alteração)

Esfera: Planta
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente — veja abaixo
Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 1 alvo do tamanho de um homem a cada 3 níveis

Resistência: Meg.

O destinatário de uma magia *madeira macia* imediatamente tem seu corpo cercado por madeira macia e esponjosa, semelhante a um toco apodrecido. A madeira macia é uma entidade viva que habita o envoltório de ar do indivíduo, sustentando a vida desse indivíduo em um nível inferior ao normal. O personagem é colocado em animação suspensa de maneira semelhante aos indivíduos perdidos no Fluxo.

A madeira macia que envolve um corpo é extremamente resistente ao calor e ao frio e, embora a forma interna esteja inconsciente, ela não pode ser danificada. Um personagem em um casulo de madeira macia poderia cair na terra e o calor e o impacto da queda seriam absorvidos pela magia.

A madeira macia dissolve-se ao ar livre. Se um personagem entrar e permanecer em um novo envelope de ar fresco por mais de três turnos, a madeira macia se dissolverá, deixando o indivíduo solto. Uma magia madeira macia lançada ao ar livre será eficaz por três turnos, envolvendo o alvo por 30 minutos e depois se dissipando em uma única rodada.

A magia *madeira macia* foi criada como uma medida defensiva, para preservar aqueles lançados à deriva no espaço. Para cada três níveis de experiência, um clérigo pode afetar um indivíduo adicional. Clérigos empreendedores e agressivos transformaram a magia em um método prático de conter inimigos, bem como em uma maneira de enviar inimigos e amigos amotinados para o espaço selvagem (e para fora de seus navios) sem ter que matá-los.

O componente material é qualquer pedaço de casca de árvore. A madeira macia se tornará aquele tipo de casca que cobre o corpo. (Se for usado bordo, a cobertura aparecerá como bordo, se for pinho, aparecerá como pinheiro.) Se for usada a casca de uma planta senciente ou do tipo “monstro”, a madeira macia terá características físicas semelhantes, mas não terá nenhuma habilidade especial da planta original.

Magias Divinas de 5º Círculo

Criar Timão Menor (Encantamento/Charme)

Esfera: Criação
Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M ou V, G
Duração: 1 semana/nível ou 1 dia/nível
Tempo de Execução: 1 turno/nível do lançador
Área de Efeito: 1 item
Resistência: Nenhuma

Ao lançar esta magia, o sacerdote pode transformar uma cadeira ou assento normal em um timão de spelljammer menor adequado para impulsionar um navio através do espaço. Esta magia não substitui a necessidade de um timão mágico permanente a bordo e é usada principalmente como um sistema de backup ou em situações de emergência.

O timão menor pode alimentar um navio com não mais que duas vezes o nível do sacerdote, em toneladas. Um sacerdote de 20º nível pode, portanto, criar um timão capaz de alimentar um navio de 40 toneladas. Em operação, um timão menor criado dessa forma é idêntico a um timão de spelljammer regular e permanente, com uma exceção. Se um timão criado por esta magia for dissipado com sucesso, ele desaparecerá e deverá ser criado novamente.

O componente material para esta magia é uma cadeira, banquinho ou outro assento adequado para uso como timão. Uma magia *criar timão menor* pode ser usada sem um componente material adequado, mas, nesses casos, a magia dura alguns dias, em vez de semanas.

Os navios do espaço selvagem devem atender a uma variedade de necessidades. Eles devem ser capazes de reter atmosfera suficiente dentro de seu envelope para suportar uma tripulação e passageiros, e ser capazes de lidar tanto com o vácuo do espaço selvagem quanto com o brilhante oceano de arco-íris do Fluxo. Em alguns casos, eles devem ser capazes de pousar na superfície de um grande planeta e depois deixar o planeta.

A principal restrição no design do navio para todas as raças é torná-lo grande o suficiente para suportar sua tripulação, mas não tão grande que não possa ser movido por um mago ou sacerdote spelljamming. Esta dupla restrição define os limites superior e inferior para o projeto normal do navio.

Observe que o *Spelljammer* é um navio único cuja própria existência quebra algumas dessas limitações — é incrivelmente grande, mas ainda pode se mover normalmente. É descrito a seguir nesta seção.

Arquitetura Spelljammer

Os navios no espaço possuem vários atributos e estatísticas que descrevem seu desempenho e capacidades. Abaixo está uma breve visão geral dos termos comuns.

O tamanho de um navio é definido em **tonelagem** (T) — literalmente, a quantidade de deslocamento que o navio assume. Como esse deslocamento também influencia a quantidade de ar respirável ao redor do navio no espaço, a tonelagem de um navio também é um reflexo da capacidade e dos requisitos de sua tripulação. Uma tonelada não é uma medida de peso; em vez disso, é arbitrariamente definido como igual a 80 metros cúbicos. Uma massa tão grande permitirá que um único homem respire confortavelmente por 4 a 8 meses.

A **classificação do navio** (CN) é um reflexo da velocidade e potência relativa do navio e, em menor grau, de sua capacidade de manobra. Um navio com um CN alto pode se mover mais rápido em uma única rodada do que uma com

um CN baixo. A classificação do navio depende do nível do indivíduo que o pilota (chamado de mago ou sacerdote) e do poder do timão do navio ou outro dispositivo de spelljamming. Em geral, um navio com um mago ou sacerdote de alto nível no timão terá um CN maior do que um navio semelhante com um timoneiro de baixo nível.

Cada navio tem dois **números de tripulação**. O primeiro é o número de indivíduos necessários para operar o navio em circunstâncias normais. O segundo é o número de indivíduos que o navio pode transportar sem sobrecarregar perigosamente seu envelope atmosférico. Por exemplo, um navio com uma classificação de tripulação de 10/35 requer 10 homens para operar o navio adequadamente, mas pode transportar até 35 sem colocar em risco sua atmosfera.

Ao falar sobre o número máximo de tripulantes e os requisitos de ar de várias raças, assume-se raças de tamanho humano. Indivíduos minúsculos e pequenos requerem apenas metade do ar, enquanto criaturas grandes e enormes precisam do dobro. Criaturas gigantes precisam de cinco vezes a quantidade normal (embora essas cria-

turas sejam grandes o suficiente para manter seu próprio plano de gravidade e envelope atmosférico).

Classe de Manobrabilidade (CM) refere-se à manobrabilidade tática da embarcação. Este é um fator de velas, remos, barbatanas e outros dispositivos de controle além daqueles fornecidos pela classificação do navio. Em geral, o desenho do casco de um navio determina seu CM, sendo os mais rápidos os graciosos navios dos elfos e as mais lentas as embarcações marítimas que foram convertidas em espaçonaves. Um navio pode ser energizado por um mago de baixo nível e, portanto, ter uma classificação de navio baixa, mas uma classe de manobrabilidade alta ainda pode permitir que ela funcione bem em combate tático.

As classes de manobrabilidade dos navios espaciais são semelhantes às das criaturas voadoras, porque seu comportamento uma vez na atmosfera é semelhante. Eles são classificados de A a F, sendo A o mais manobrável. Uma classificação F para um navio indica que ele está abaixo dos padrões mínimos de manobrabilidade. Esses navios geralmente são embarcações marítimas convertidas e modificadas para viagens

RESISTÊNCIA DE ITEM

Item	Ácido	Esm. ¹	Desin.	Qd.	Fogo M.	Fogo ³	Frio	Rel.	Eléc.
Osso	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Pano	12	—	19	—	16	13	2	18	2
Vidro	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Metal ²	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Cerâmica	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Pedra	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Corda	12	2	19	—	10	6	2	9	2
Mad. grossa	8	10	19	—	7	5	2	12	2
Mad. fina	9	13	19	2	11	9	2	10	2

¹ Golpe esmagador inclui todas as colisões.

² Metal inclui magias de *aço vitreo*.

³ Fogo normal inclui o fogo grego.



ordem, no mínimo, provavelmente junto com uma grande missão e uma expiação quando o clérigo retornar ao seu mundo natal. Personagens de *Aventuras Orientais* que já seguem a Trilha e o Caminho (como sohei e kinsai) não sofrem efeitos em suas habilidades no espaço, uma vez que sua religião os precedeu em várias esferas diferentes e prosperou.

Todos os “clérigos espaciais” têm magias como clérigo padrão — eles não podem se tornar clérigos dos mitos especiais enquanto seguem esses vários grupos de pan-divindades. Um clérigo especialista que vai para o espaço retém os benefícios de sua crença, mas não pode ingressar em uma organização de pan-divindades.



espaciais e são superados por todas as embarcações construídas especialmente para o espaço.

Pontos do Casco(PC) são um método de avaliação de danos a um navio, bem como danos infligidos por indivíduos em combate espacial. Inicialmente, um navio tem pontos de casco iguais à sua tonelagem (um navio de 30 toneladas tem 30 pontos de casco). Alguns navios são fortificados e blindados, sacrificando manobrabilidade e tripulação para proteção.

Os pontos de casco são semelhantes aos pontos de vida de um personagem. Além dos pontos do casco, existem muitos ataques que forçam o navio a fazer um teste de resistência (como uma magia *desintegração* lançada na proa) que fará com que o navio resista ou seja danificado ou destruído. Em geral, use a tabela de testes de Resistência de Item (acima ou na página 59 do *Livro do Mestre*) para determinar os efeitos. A maioria dos navios são de “Madeira Grossa” para resistência em geral, mas também existem navios de pedra e metal em uso, junto com relatos de cerâmica, couro, osso e até mesmo navios de vidro reforçados pela magia *aço vítreo*. Um navio que perdeu metade dos pontos do casco tem muitos rasgos e buracos, enquanto um que perdeu todos os pontos do casco foi destruído.

A maioria dos exteriores dos navios são considerados madeira grossa, embora existam outros tipos em uso por várias raças. Estes são anotados em suas descrições.

Tipo de energia define o tipo de timão, motor ou outra força motriz que faz com que o navio atravesse o espaço. A maioria dos timões reúne e concentra energia mágica ou outra energia mística e a converte em força motriz. Em outras palavras, os navios funcionam com magia. Diferentes tipos de energia têm diferentes limitações e capacidades. Um navio sem energia está à deriva, incapaz de controlar seu movimento. Um navio pode ter várias fontes de energia. O único “ativo” é a fonte de energia primária, enquanto os outros (incluindo quaisquer magias) são reservas. Os tipos de

energia comuns (discutidos com mais detalhes em Fontes de Energia) são:

- Timões Maiores
- Timões Menores
- Timões em Série
- Timões de Piscina
- Forjas
- Fornalhas
- Caldeiras
- Lifejammers

Armamento varia de navio para navio. Em uma descrição típica de navio, o armamento padrão (AP) é fornecido. Armamento adicional pode ser fornecido, embora isso reduza o espaço de carga (o espaço que normalmente seria usado para carga é usado para fornecer espaço para armas grandes e suas munições). O número inicial do armamento reflete o número de armamentos que podem ser montados diretamente no navio — mais adições podem ser feitas com cada arma consumindo uma tonelada de espaço de carga. O armamento adicional não pode exceder a metade da tonelagem total do navio. Essa limitação permite algum espaço para as necessidades da tripulação e fornece ar respirável suficiente para viagens longas.

O armamento se enquadra em várias categorias, de acordo com as linhas do maquinário de cerco a partir do qual se desenvolveu:

Catapulta: lançador de pedra contundente;

Balista: besta extremamente grande;

Ariete: faz furos em navios;

Bombarda: muito raro, caro e perigoso de usar;

Alijador: espalha detritos;

Projektor de fogo grego: dispara chama líquida.

Mais informações sobre cada uma dessas armas são fornecidas nas entradas individuais.

Espaço de carga é a quantidade de coisas que o navio pode conter. Cada tonelada do tamanho de um navio reflete 50 metros cúbicos de espaço que pode ser usado para transportar carga (inanimada ou inanimada). Uma fragata de 30 toneladas transportará 15 toneladas

de carga. O espaço interno restante é necessário para tripulação, armamento e outras necessidades. Para cada arma grande adicionada a um navio além de sua munição padrão, uma tonelada é subtraída da quantidade total disponível para carga (as armas e suas munições ocupam esse espaço).

Comprimento da Quilha (CQ) é a dimensão longa do navio, geralmente, mas nem sempre, medida ao longo da quilha do navio. Esta é a dimensão longa do plano de gravidade.

Comprimento da Boca (CB) é a largura do navio, medida no ponto mais largo do navio, mas sem contar quaisquer remos, postes ou velas que possam alargar o navio sem contribuir efetivamente para a sua arqueação real.

Classificação de Armadura (CA) para um navio é semelhante à Classe de Armadura de um personagem. A armadura reflete a dificuldade que um atacante tem em causar danos significativos ao navio por causa de sua construção ou manobrabilidade. Em geral, navios pequenos e leves têm CAs ruins, enquanto navios grandes e mais pesados têm CAs excelentes, trocando manobrabilidade por proteção.

Equipando

A maioria dos navios espaciais foi capturada, reformada ou herdada por seus atuais proprietários. Grandes comunidades no espaço tendem a construir seus próprios navios distintos, que por sua vez são copiados, roubados ou comprados por outros no espaço, representando tanto a grande variedade encontrada nas rotas espaciais quanto a existência de um bom grupo de “típicos” navios.

A seção a seguir discute os vários tipos de cascos, fontes de energia, armamentos e outros equipamentos mágicos e não mágicos que podem ser úteis no espaço. Os preços são fornecidos, mas a regra geral é “o que o mercado aceitar” (que geralmente se traduz em “quanto você tem?”).

Todos os navios e equipamentos de navio são raros no espaço; existem algumas “lojas de navios espaciais usados” nas esferas conhecidas, mas são poucas e distantes entre si, e raramente têm mais de um ou dois navios disponíveis. Frequentemente, os aventureiros iniciais contratam algum cartel comercial ou como emissários de algum mago poderoso ou crença empreendedora e tomam o navio em troca de alguns feitos heroicos. Esses navios geralmente são de qualidade inferior, pouco mais que banheiras, mas podem ser convertidos em veículos de aventura adequados com tempo e ouro suficientes.

Em geral, há 10% de chance de que um item listado aqui esteja disponível em qualquer grande civilização espacial. Há uma chance adicional de 20% de que haja um boato de que o item necessário pode ser encontrado em algum outro lugar do sistema (seja como um tesouro ou parte de um casco ou pertencente a outra pessoa). Essa chance de 20% aumenta em 5% para cada semana passada em um local, de modo que um indivíduo que procura um timão maior em Cooper’s Rock tem 35% de chance de encontrar uma informação sobre o item em três semanas. A natureza e os detalhes de tais itens são deixados para o Mestre (Mestre — confira o *Livro do Conhecimento Sobre o Vazio* para ideias sobre o que incluir em tais caças ao tesouro).

Cascos de Navios

Há uma grande variedade de cascos de navios, variando de navios oceânicos convertidos a navios tiranos beholders espaciais e navios dos elfos cultivados organicamente.

Os tipos listados aqui são os navios mais comuns em uso. Existem outros, incluindo aqueles que os próprios Mestres inventam. Também listadas aqui estão os vários navios terrestres que às vezes são convertidos e levados para o espaço. Eles são normalmente usados por aventureiros de primeira viagem, já que suas baixas classificações de armadura e manuseio difícil (CMs baixos) os tornam indesejáveis para viajantes





Náufragos no Fluxo

Ao lidar com o espaço, sempre existe a chance de um indivíduo ou navio se encontrar à deriva sem um caminho de volta ao espaço civilizado. No espaço selvagem, é provável que um indivíduo suba o riacho sem atmosfera suficiente. Role para encontros normais até que o ar acabe. Itens como um farol afetarão quanto e que tipo de atenção é atraída.

No flogisto, a natureza preservadora do fluxo é tal que um indivíduo perdido no espaço pode retornar — semanas, meses e/ou anos depois. Jogue um dado de dez lados; esse é o número de semanas padrão que decorrerá antes que alguém descubra o personagem preservado. Em um “10”, role mais 1d10 e adicione isso. Se esse resultado for um 10, adicione-o ao total e continue até que uma soma final seja alcançada. Um personagem pode literalmente ficar “no gelo” por anos ou décadas, devido a



mais experientes. Observe que há uma diferença entre “toneladas” ao descrever o deslocamento de um navio oceânico e a tonagem nos termos do jogo SPELLJAMMER, onde uma tonelada espacial equivale a 80 metros cúbicos de atmosfera.

Os custos dos navios são dados no padrão de ouro encontrado na maior parte do espaço. Algumas regiões usam outros meios de contar dinheiro, mas estes podem ser convertidos para o padrão-ouro (por exemplo, Krynn baseia seu sistema monetário em aço, não em ouro, e um personagem procurando suprimentos em Ansalon terá que negociar em peças de aço em sua taxa de conversão listada).

Listagens para tripulação e armamento padrão (AP) indicam a capacidade de suportar esses homens e armas. Eles não estão incluídos no preço de compra do casco.

As listagens da tripulação também são menores do que as listadas no *Livro do Jogador* e em outras fontes. Isso ocorre porque o timão de spelljamming libera muita mão de obra necessária (como marinheiros e remadores). Se um navio terrestre convertido for devolvido ao solo, precisará de sua tripulação completa para funcionar normalmente.

A inscrição de pouso indica se o navio pode resistir a um pouso na água ou no solo. Vários navios nunca pousam e suas tripulações chegam ao solo por meio de transportes, magia ou outros métodos.

Caravela

Custo: 10.000 po
T: 10 toneladas
Tripulação: 8/10
CM: F
CA: 9
PC: 10
Resistência: Madeira grossa
CQ: 20 metros
CB: 6 metros
AP: 1 arma grande
Ariete: nenhum
Pousar:

Solo — Não
Água — Sim

Um navio terrestre de design medieval tardio. Um transportador de carga versátil.

Costeiro

Custo: 5.000 po
T: 10 toneladas
Tripulação: 8/10
CM: F
CA: 9
PC: 10
Resistência: Madeira grossa
CQ: 18 metros
CB: 6 metros
AP: 1 arma grande
Ariete: nenhum
Pousar:

Solo — Não
Água — Sim

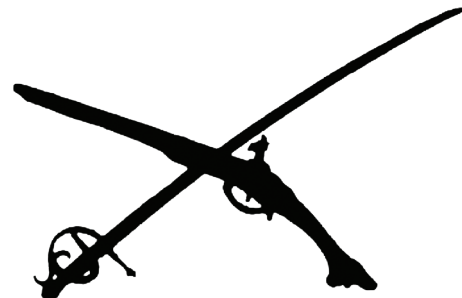
Um navio costeiro mercante. Seu CN é sempre reduzido em 1 por causa de seu manuseio desajeitado.

Pesqueiro

Custo: 10.000 po
P: 20 toneladas
Tripulação: 10/20
CM: F
CA: 9
PC: 20
Resistência: Madeira grossa
CQ: 27 metros
CB: 6 metros
AP: nenhum
Ariete: nenhum
Pousar:

Solo — Não
Água — Sim

Um navio oceânico de pesca, popular entre os mercadores.



Drakkar

Custo: 25.000 po
T: 10 toneladas
Tripulação: 20/10
CM: F
CA: 7
PC: 10
Resistência: Madeira grossa
CQ: 30 metros
CB: 6 metros
AP: 1 arma grande
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um grande navio usado pelos povos vikings. Requer mais pessoas para operá-lo do que sua tonelagem pode suportar confortavelmente e, portanto, não é um bom navio para viagens longas (mas é bom para invadir a lua).

Dromo

Custo: 15.000 po
T: 16 toneladas
Tripulação: 10/16
CM: E
CA: 9
PC: 16
Resistência: Madeira fina
CQ: 53 metros
CB: 5 metros
AP: 3 armas grandes
Ariete: perfurante
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um navio bizantino — seu custo e tamanho a tornam uma escolha relativamente boa para viajantes estelares iniciais, mas sua natureza frágil deixa muito a desejar.

Galeão

Custo: 50.000 po
T: 40 toneladas
Tripulação: 20/40
CM: E
CA: 7
PC: 40
Resistência: Madeira grossa
CQ: 130 pés
CB: 30 pés
AP: 3 armas grandes
Ariete: opcional
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um dos veleiros mais avançados de sua época, encontrado apenas em alguns mundos. O melhor navio terrestre para lançar-se ao espaço e aquelas nações terrestres que reconhecem as viagens espaciais tendem a utilizar tais navios.

Grande Galera

Custo: 30.000 po
P: 20 toneladas
Tripulação: 15/20
CM: F
CA: 7
PC: 20
Resistência: Madeira grossa
CQ: 40 metros
CB: 6 metros
AP: 3 armas grandes
Ariete: perfurante
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um navio terrestre movido por escravos ou remadores livres. Frequentemente, os magos experimentais levam uma equipe inteira para o espaço em experimentos iniciais. Isso não leva a experimentos posteriores, pois a tripulação esgota rapidamente o ar e morre.

Navio Longo

Custo: 10.000 po
T: 4 toneladas
Tripulação: 4/4
CM: E
CA: 8
PC: 4
Resistência: Madeira fina
CQ: 22 metros
CB: 5 metros
AP: 1 arma grande
Ariete: opcional
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um transportador ideal para um pequeno número de aventureiros no espaço, mas como nas galeras, levar a tripulação completa para além da atmosfera do planeta resultará no ar rapidamente poluído e no fim da viagem.

Nautiloide Devorador de Mente

Custo: 40.000 po
T: 35 toneladas
Tripulação: 10/35
CM: D
CA: 4
PC: 35
Resistência: Madeira grossa
CQ: 55 metros (incluindo Ariete)
CB: 10 metros
AP: 5 armas grandes
Ariete: perfurante
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Personificação de vários ideais illithid, incluindo ficar longe do sol e atacar com força e rapidez a partir de uma segurança blindada. Encontrado em todas as esferas conhecidas do espaço selvagem, embora existam muitas nações espaciais que atacam um navio devorador de mentes à vista e se preocuparão com detalhes (como quem realmente a possui) mais tarde.



uma situação desagradável e má sorte, mas a maioria retornará à circulação após alguns meses padrão.

A natureza do resgate depende do mestre, mas para aqueles que procuram uma resposta rápida, use a tabela a seguir. O Mestre pode modificar a tabela ou criar a sua própria conforme achar adequado para sua seção de espaço.

- D10 Salvadores
- 1 Neogi-Escavagista
- 2 Comerciante Devorador de Mentes
- 3-4 Comerciante Normal
- 5-6 Navio Pirata
- 7-8 Navio Militar Élfico
- 9 Navio Anão
- 10 Catadores

A maioria dos navios espaciais segue um "Código das Profundezas", onde os corpos perdidos são recuperados e devolvidos à vida, a menos que sejam obviamente hostis aos indivíduos envolvidos. O neogi irá definitivamente amarrar o personagem e vendê-lo como escravo na próxima



Lula

Custo: 45.000 po
T: 45 toneladas
Tripulação: 12/45
CM: D
CA: 5
PC: 45
Resistência: Madeira grossa
CQ: 76 metros (incluindo Ariete)
CB: 8 metros
AP: 3 armas grandes
Ariete: perfurante ou garra
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um navio comum entre piratas, comerciantes e outros viajantes espaciais. Seu comprimento efetivo é aumentado pelas lanças triplas de 15 metros de comprimento na frente.

Martelo

Custo: 50.000 po
T: 60 toneladas
Tripulação: 24/60
CM: D
CA: 6
PC: 60
Resistência: Madeira grossa
CQ: 76 metros
CB: 8 metros
AP: 3 armas grandes
Ariete: contundente
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Outro navio espacial comum usado tanto por comerciantes quanto por aqueles que os atacam. Utiliza um ariete rombudo na frente, de forma que seu ariete esteja incluído no comprimento total da quilha do navio.

Libélula

Custo: 40.000 po
T: 10 toneladas
Tripulação: 3/10
CM: C
CA: 8
PC: 10
Resistência: Madeira fina
CQ: 30 metros
CB: 6 metros
AP: 1 arma grande
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — Sim
Água — Não

Um excelente navio para pequenos grupos e para exploração planetária, a libélula é capaz de pousar na maioria dos planetas.

Zygotero

Custo: 50.000 po
T: 10 toneladas
Tripulação: 2/10
CM: D
CA: 4
PC: 10
Resistência: Metal
CQ: 30 metros
CB: 6 metros
AP: 1 arma grande
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — Sim
Água — Não

Uma versão do casco da libélula tão fortemente modificada que se qualifica como seu próprio tipo de casco separado. O casco do zygotero usa placas de metal (e, em alguns casos, cerâmica, conchas ou ossos) para cobrir todos os conveses externos para criar um navio de reconhecimento pronto para a batalha.

Mosquito

Custo: 15.000 po
 T: 6 toneladas
 Tripulação: 1/6
 CM: C
 CA: 5
 PC: 6
 Resistência: Madeira fina
 CQ: 30 metros
 CB: 5 metros
 AP: nenhum
 Ariete: nenhum
 Pousar:
 Solo — Sim
 Água — Sim

Menor que a libélula e menos cara, este navio não é tão boa para viagens longas, mas é frequentemente empregado como um navio de reconhecimento no espaço civilizado.

Vespa

Custo: 20.000 po
 P: 18 toneladas
 Tripulação: 8/18
 CM: D
 CA: 6
 PC: 18
 Resistência: Madeira grossa
 CQ: 25 metros
 CB: 6 metros
 AP: 1 arma grande
 Ariete: nenhum
 Pousar:
 Solo — Sim
 Água — Não

Projetado ao longo das linhas da libélula pelas tribos dos homens-lagartos do espaço, este navio responde às necessidades dessa raça com seus conveses inclinados e passagens largas. O navio também encontrou uso comum entre outras raças.

Tarântula Neogi

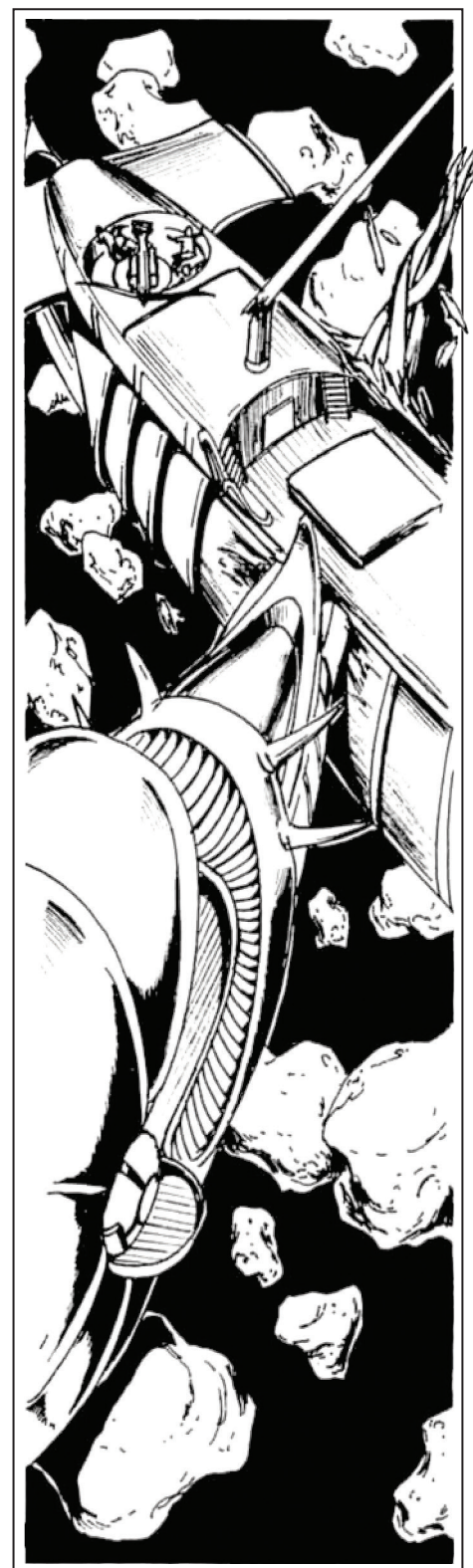
Custo: 75.000 po
 T: 100 toneladas
 Tripulação: 30/100
 CM: E
 CA: 5
 PC: 100
 Resistência: Cristal
 CQ: 55 metros (não incluindo braços)
 CB: 15 metros
 AP: 6 armas grandes
 Ariete: garra
 Pousar:
 Solo — Não
 Água — Não

Um dos maiores navios do Espaço Conhecido, as tarântulas são temidas e odiadas onde quer que apareçam. Um provavelmente pode ser adquirido pelo preço listado, mas os indivíduos que o comprarem serão atacados à vista. A tarântula usa um ariete que lhe permite prender sua presa. Requer um grande timão para operar. Não recomendado para novos aventureiros.

Cidadela Anã

Custo: 100.000 po
 T: 300 toneladas
 Tripulação: 100/300
 CM: E
 CA: 0
 PC: 300
 Resistência: Pedra
 CQ: 250 pés (da proa à forja)
 CB: 200 pés
 SA: 10 armas grandes
 Ariete: contundente
 Pousar:
 Solo — Sim
 Água — Não

Navios anões são asteroides esculpidos e montanhas voadoras. Muitos são encontrados à deriva no espaço, abandonados por seu povo e usados como bases por outras raças caídas. Como as tarântulas, as cidadelas são grandes demais para serem movidas por meios normais de spelljamming. Os anões usam um dispositivo conhecido como Forja (veja Fontes de Energia', abaixo) para força motriz.





parada, assim como 50% dos navios devoradores de mentes envolvidos. Mercadores e piratas oferecerão a passagem individual perdida em troca de trabalho, com os piratas jogando aqueles que não querem servir de volta às profundezas. Os elfos e anões resgatarão os humanos, mas os manterão sob vigilância até que o desembarque seja feito. Os catadores saquearão o que estiver disponível no corpo e o jogarão de volta no fluxo, onde flutuará por outro número aleatório de semanas, determinado pelo processo "1d10+" descrito na página 28.



Tirano Beholder

Custo: 100.000 po
T: 23 toneladas
Tripulação: 15/23
CM: C
CA: 0
PC: 23
Resistência: Pedra
CQ: 30 metros (frente para trás)
CB: 30 metros (raio)
SA: nenhum Ariete: nenhum Aterrisagem:
Solo — Não
Água — Não

Os navios tiranos beholder são usados apenas pelas várias raças de beholders e servem como lar para até 40 dessas criaturas por vez. Eles têm a forma de nozes e têm sua própria forma de força de spelljamming, usando os beholders internos. Embora um indivíduo possa ser um convidado (ou prisioneiro) em um navio tirano, é improvável que alguém que não seja um beholder queira tal casco.

Dragão Oriental

Custo: 60.000 po
T: 45 toneladas
Tripulação: 20/45
CM: D
CA: 5
PC: 45
Resistência: Madeira grossa
CQ: 45 metros
CB: 6 metros
AP: 3 armas grandes
Ariete: opcional
Pousar:
Solo — Não
Água — Sim

Um navio comum entre indivíduos de Kara-Tur e outras terras orientais. Um cruzamento entre um dhow e um dragão, sendo usado por nações terrestres daquela região que buscam ir para o espaço.

Caravela Élfica

Custo: 100.000 po
T: 60 toneladas
Tripulação: 10/60
CM: C
CA: 7
PC: 60
Resistência: Cerâmica
CQ: 60 metros
CB: 6 metros
AP: 4 armas grandes
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — Não
Água — Não

Os navios estranhamente curvos e graciosos dos elfos são cultivados e retorcidos em suas formas, como bonsai. Como resultado, seu plano de gravidade não é linear; cada navio é um navio grande e delicadamente estriado com muito poder de fogo potencial. As asas cristalinas do navio élfico atingem 90 metros de ponta a ponta, roçando a borda de seu próprio envelope atmosférico.

Mariposas Élficas

Custo: 10.000 po
T: 1 tonelada
Tripulação: 1
CM: B
CA: 8
PV: 1
Resistência: Cerâmica
CQ: 6 metros
CB: 2 metros
SA: nenhum
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — Sim
Água — Sim

No extremo oposto da escala dos navios élficos, o navio de 1 tonelada está entre os menores navios do espaço selvagem. Embora possa ser equipado com um timão spelljammer, esses navios são mais frequentemente transportados em navios maiores e soltos quando o grande navio élfico entra no envelope atmosférico de outro navio. As mariposas então planam e embarcam no outro navio.

Comerciante (navio peixe)

Custo: 15.000 po
T: 25 toneladas
Tripulação: 10/25
CM: D
CA: 5
PC: 25
Resistência: Madeira grossa
CQ: 36 metros
CB: 10 metros
AP: 2 armas grandes
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — Sim
Água — Não

O burro de carga do espaço, este navio é encontrado em todas as esferas que possuem uma sociedade saudável de comércio e invasão.

Navio a Roda Gnômico

Custo: 40.000 po
T: 30 toneladas
Tripulação: 20/30 (o dobro disso em gnomos)
CM: E
CA: 7
PC: 30
Resistência: Metal
CQ: 36 metros
CB: 8 metros
AP: nenhum
Ariete: nenhum
Pousar:
Solo — 50% provável
Água — 50% provável

Também conhecido como “o navio dos desesperados”, o navio à roda gnômico representa o auge da tecnologia gnômica. A maioria das criaturas inteligentes evita essas embarcações como uma praga. Eles operam com todos os tipos de aparelhos e dispositivos. O preço não inclui os gnomos necessários para executar as coisas, ou os hamsters gigantes que acionam as rodas laterais e enrolam o elástico gigante.

Fontes de Energia

O principal método de se mover através do espaço é através do *spelljamming* — convertendo energia mágica em força motriz. Esta seção trata do equipamento necessário: timões de *spelljamming*.

Timões de *spelljamming* são a maneira mais fácil de mover um navio, mas não o único. Os anões usam suas forjas para impulsionar suas grandes cidadelas de pedra, enquanto os beholders usam uma versão mutante de sua própria espécie, chamada *orbis*, para fornecer energia. Os devoradores de mentes, que têm habilidades semelhantes a magias, mas não lançam magias verdadeiras, usam timões em série para gerar energia. Todos estes são descritos abaixo.

A maioria dos timões e outros “motores” mágicos têm uma limitação de quão grande ou pequena uma massa eles podem mover. Isso, por sua vez, define o limite do tamanho da maioria dos navios espaciais. Existem grandes cidadelas esculpidas em asteroides, mas elas não são movidas no mesmo sentido de um navio-martelo. Eles apenas derivam, com correções ocasionais (e caras) no meio do caminho. O próprio *Spelljammer* também é uma exceção e será tratado separadamente (consulte o mapa, incluído).

Os timões podem ser adquiridos por vários meios, sendo o mais comum a descoberta em ruínas antigas ou a invasão de um navio inimigo para obter seu timão. Eles podem ser pesquisados e construídos por magos de alto nível com grande custo em ouro e tempo. Ou eles podem ser comprados do Oculto, um grupo de comerciantes humanoides que fazem negócios com timões e outros equipamentos mágicos.

Ninguém conhece o mundo natal do Oculto, nem os navios do Oculto jamais foram avistados. Eles parecem existir para vender. Os preços listados neste livro refletem o preço de compra do Oculto. A chance de um Oculto ser encontrado em uma grande civilização espacial é a mesma de encontrar qualquer outro equipamento necessário.





Classificação do Corpo Celestial

Os corpos celestes são divididos em vários tipos e classificações para fácil referência por engenheiros celestes e cartógrafos. Ao se referir a um corpo ou corpos celestes, um código de três caracteres é usado. O primeiro é uma definição de tamanho, o segundo é um símbolo que indica a forma e, por último, uma palavra que descreve o tipo de corpo celeste que está sendo tratado.

CLASSES DE TAMANHO:

Tam. A	Menos de 16 km de diâmetro
Tam. B	De 16 a 160 km de diâmetro
Tam. C	De 160-1,6K (1600) km de diâmetro
Tam. D	De 1,6 a 6,4K de diâmetro
Tam. E	De 6,4K-16K de diâmetro
Tam. F	De 16K-64K de diâmetro
Tam. G	De 64K-160K de diâmetro
Tam. H	De 160K-1600K (1,6M) de diâmetro
Tam. I	De 1,6M-16M de diâmetro
Tam. J	16M de largura ou maior

Terra, e a maioria das campanhas de fantasia terrestres, são Tamanho E.



Timões de Spelljammer

Custo:

100.000 po (Timão Menor)
250.000 po (Timão Maior)

Cada timão de spelljammer menor e maior permite que o indivíduo sentado sobre ele mova uma grande massa através do espaço por meio da canalização de energia mágica diretamente em uma força motriz. Essa energia é um pouco útil para manobrar o navio, mas principalmente fornece o empurrão que faz o navio avançar (ou recuar). A manobrabilidade vem principalmente das velas e remos do navio.

O poder da força é conhecido como classificação do navio. Um timão menor converte tal energia a uma taxa de 1 ponto de TS para cada três níveis de experiência. Um timão principal converte a uma taxa de 1 TS para cada dois níveis de experiência.

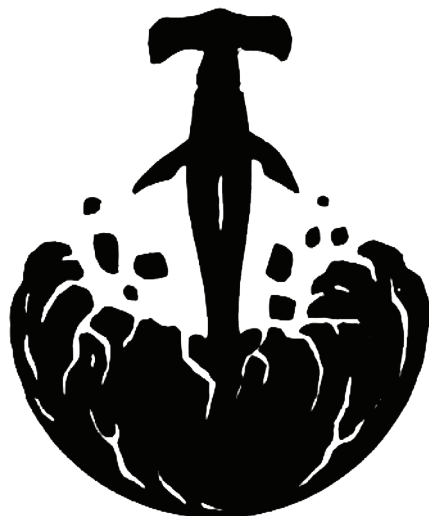
Em níveis baixos, a diferença entre usar um timão menor e maior é pequena. Um mago de terceiro nível dará ao seu navio um TS de 1, independentemente de um timão menor ou maior ser usado. Quanto maior o nível do mago, no entanto, mais importante é a diferença entre usar timões maiores e menores. Um mago de décimo nível, por exemplo, pode dar ao seu navio um TS de 5 com um timão maior, mas apenas um TS de 3 com um timão menor. Um rápido resumo dos níveis está incluído abaixo.

CLASSIFICAÇÕES DO NAVIO USANDO TIMÕES MAIORES E MENORES

Nível do Mago ou Sacerdote	Timão Maior	Timão Menor
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	2	1
5	2	1
6	3	2
7	3	2
8	4	2
9	4	3
10	5	3
11	5	3
12	6	4
13	6	4
14	7	4
15	7	5
16	8	5
17	8	5
18	9	6
19	9	6
20	10	6

Usar um timão proíbe qualquer uso de magia por esse personagem dentro desse período de 24 horas. Assim que um mago ou sacerdote se senta no timão e percebe o navio, ele não pode lançar magias de nenhum tipo até ter a chance de descansar e recuperá-las. Com efeito, o timão “drena” o timoneiro de todas as suas magias no momento em que é ativado.

(Na verdade, não é exatamente isso que acontece. O timão se sintoniza com os padrões cerebrais do personagem que o ativou. Uma vez sincronizado, o timão suga qualquer energia mágica no momento em que começa a tomar forma, não de uma só vez. Mas até que o personagem possa descansar, quebrando assim o vínculo, a energia investida em qualquer magia que ele tente lançar é imediatamente retirada pelo timão de spelljamming. Este efeito ocorre independentemente do alcance. Estranhamente, o timão pode utilizar a energia apenas se o personagem estiver sentado no timão. Por que o timão pode extrair energia de qualquer alcance, mas obtém benefícios apenas de um timoneiro realmente em contato com ele, é



CAPÍTULO 3: NAVIOS DO ESPAÇO SELVAGEM



um dos principais quebra-cabeças não resolvidos da magia de spelljamming.)

Um indivíduo pode usar qualquer tipo de timão por 12 horas sem se cansar. Para cada hora depois, a TS cai em 1 (para um mínimo de 1. Após 24 horas, o indivíduo que estiver usando o timão desmaiará e não poderá usá-lo novamente até que esteja totalmente descansado.

Um indivíduo sentado em um timão pode falar e agir normalmente. A sensação de usar o timão é semelhante a estar imerso em água morna. Como resultado da natureza mágica do timão, o mago ou clérigo que usa o timão pode ver as coisas ao redor do navio como se estivesse no convés. O navio torna-se uma extensão do seu corpo e responde às suas exigências de movimento e manobrabilidade. A manobrabilidade de um navio é um reflexo tanto da habilidade do mago spelljamming quanto da classe de manobrabilidade do navio.

Um timão menor pode mover um navio de até 50 toneladas. Um timão maior pode mover um de até 100 toneladas. Na realidade, a maioria dos projetistas de navios mantém suas embarcações abaixo da faixa de 50 toneladas, embora existam grandes navios de guerra e juggernauts com mais de 50 toneladas.

Apenas um timão pode estar em serviço por vez, embora muitas vezes um timão menor seja mantido como reserva, caso algo aconteça com o timão maior.

Timões extraem suas energias mágicas diretamente do usuário, e as velocidades que podem atingir são determinadas pelo nível (ou DV) do indivíduo. Todos os navios equipados com timão viajam na mesma velocidade em longas distâncias, mas suas diferenças são aparentes no nível tático. Em geral, dados dois timões semelhantes, um navio com o mago ou sacerdote mais poderoso é o navio mais rápido.

Os timões podem ser facilmente instalados em qualquer navio, principalmente arrastando-os a bordo e prendendo-os ao convés. O tamanho mínimo do casco necessário para um timão é de 1 tonelada.

Se um indivíduo for morto enquanto estiver usando o timão, o navio perde todo o poder até que um novo mago ou sacerdote spelljamming assuma o comando. O navio flutuará (em velocidade tática – consulte o Capítulo 4) em linha reta até que alguém assuma o timão ou o navio bata em alguma coisa.

Timões maiores e menores são quase (mas não completamente) indestrutíveis. Seus testes de resistência contra todos os ataques são 2. Infelizmente, essa proteção não se estende ao indivíduo sentado no timão. Personagens diligentes e astutos podem encontrar maneiras de destruir timões, mas o processo não é fácil nem rápido.



CLASSES DE FORMA:

O símbolo após a letra de tamanho denota a forma geral do corpo celeste conforme ele aparece do espaço.

- * Forma amorfa ou flexível
- ‡ Cinturão de objetos menores em uma única órbita
- ❖ Aglomerado de objetos menores dentro de uma pequena área
- Forma esférica
- Forma cúbica
- ▷ Mundo plano — as arestas podem ser irregulares, nítidas ou arredondadas
- 0 Forma elíptica
- △ Nenhuma das opções acima, mas com formato regular (como um tetraedro)
- ★ Nenhuma das anteriores, mas com forma irregular

CLASSES TIPO:

A entrada final na definição de um corpo celeste é o Tipo, que geralmente é determinado pela substância mais abundante do objeto, em termos dos quatro elementos (cinco em algumas culturas). Se um corpo é definido principalmente como fogo na natureza, isso não



O efeito de um timão no movimento tático e de longo alcance pode ser encontrado no Capítulo 4.

Timões em Série

Custo: 75.000 po (por timão vinculado)

Os timões em série são uma invenção dos illithids (devoradores de mentes), mas a ideia foi adaptada para várias raças com habilidades semelhantes a magias e sem níveis de experiência. Os timões em série parecem uma gama de timões maiores e menores, variando de simples a ornamentados, mas, ao contrário dos timões de spelljamming, os timões da série podem ser ligados entre si, um ao outro, para aumentar seu poder.

Para cada timão em uma série tripulada por um devorador de mentes (ou qualquer criatura para a qual o timão foi projetado), o navio tem um TS de 1. Se houver três devoradores de mentes em uma série, então o navio tem um TS de 3. Em geral, os navios dos devoradores de mentes terão entre dois a cinco séries de timões, embora nem todas estejam ocupadas. Timões vazios em uma série são ignorados na estimativa de TS.

Se um devorador de mentes em um timão em série for morto, a série é interrompida por uma rodada e o navio perde todo o poder e movimento. Além disso, todos os devoradores de mentes da série devem resistir à magia ou serão mortos também.

Timões em série variam de espécie para espécie, mas em geral são inferiores aos timões de spelljammer, no máximo capazes de mover 50 toneladas, em paridade a um timão de spelljammer menor. Sua limitação inferior são navios de 5 toneladas; eles não podem mover itens menores do que isso.

Timões em série resistem contra todos os danos em 3; eles não são tão resistentes quanto os timões de spelljammer, mas quase. Os timões de spelljammer não podem funcionar no mesmo navio com os timões em série operacional e vice-versa, mas um timão

do spelljammer pode ser instalado em um navio que usou anteriormente um timão da série sem problemas (desde que os dois não coexistam no mesmo navio. Se o fizerem, nenhum dos dois funciona).

Os timões em série foram desenvolvidos pelos illithids ou pelos Ocultos com os illithids em mente (os relatos variam de acordo com a situação). Existem outras séries de timões para aquelas criaturas sociais com habilidades semelhantes a magias, exceto para os beholders, que encontraram sua própria solução.

Timões de Piscina

Custo: 500.000 po
(somente devoradores de mentes)

Um desenvolvimento recente da mente coletiva dos illithids, o timão de piscina usa a piscina natural dos devoradores de mentes para alimentar os navios, ao contrário dos próprios illithids. Tais navios têm um TS automático de 5 e são usadas principalmente como transporte para os Grandes Antigos illithids. A piscina conta como dois tripulantes. Vários navios nautilóides foram equipados com timões de piscina e há rumores de navios devoradores de mentes maiores, já que a piscina permite que navios maiores sejam alimentados. O tamanho máximo atual de tal navio seria de 200 toneladas, mas isso é boato e especulação.

Orbus

Custo: 300.000 po
(somente beholders)

O orbus é um ser vivo que funciona como um timão em série nos navios tirano beholder. Para cada orbus vivo (máximo de cinco para um típico navio tirano), o navio tem um TS de 1.

Os orbi geralmente são encontrados perto do centro de um navio beholder, cercando a Grande Mãe ou Líder da Colmeia do navio. Se um orbus for morto, o TS diminui em 1 e, se todos os orbi forem perdidos, o navio perde todo o poder.

Orbi aparecem como beholders cegos, com pele leitosa sobre todos os olhos. Eles são pálidos e praticamente indefesos por conta própria. Eles foram criados pelas facções de beholders espaciais para servir e bem servir — eles quase não têm vontade própria.

Um único orbus pode criar energia spelljamming para 20 toneladas de navio, dois até um limite de 40 toneladas e três ou mais até um limite de 60 toneladas. Se houver orbi insuficiente, então o TS do navio é 1.

Dada à simplicidade dos navios beholders, parece possível que as raças humanoides também possam fazer uso do orbus, como um sistema primário ou de backup. Os beholders guardam seus orbi cuidadosamente e preferem desintegrá-los a vê-los entregues a outras raças. O preço acima é o que um Oculto ou beholder de outra facção pagaria por um orbi.

Forjas

Custo: 500.000 po (inicialmente)
100.000 po (por ano)

Os anões são, por natureza, não mágicos, mas possuem grandes navios asteroides maiores do que os usados por humanos, elfos ou gnomos, movidos por motores mágicos que eles chamam de forjas. Essas forjas são enormes salas de fundição na base do navio, onde os anões trabalham o tempo todo, construindo, esculpindo, criando e forjando.

A ideia básica da forja é a mesma do timão do spelljammer: a conversão de energia em movimento. No caso dos anões, a energia não é tanto mágica quanto criativa. Ao construir itens com as forjas, os anões geram a energia necessária para literalmente mover montanhas pelo céu.

Uma forja requer pelo menos 150 metros cúbicos (2 toneladas) para cada 50 anões envolvidos. Para cada 100 anões no trabalho, o navio tem um TS de 1. Os navios anões mais rápidos, portanto, são os que cedem mais espaço para suas forjas.

O tamanho mínimo de um navio anão é de 100 toneladas, com um tamanho máximo de 700 toneladas (embora sejam raros). Tentativas de transplantar tecnologia baseada em forja em navios humanos falharam miseravelmente. O melhor que pode ser conseguido é que os humanos possam comandar um navio de montanha anão com uma tripulação completa de anões. Ambos os anões da montanha e da colina podem ser encontrados no espaço. Aparentemente, nenhuma outra raça produz esse tipo de energia.

Um efeito colateral dessa indústria é uma grande quantidade de bens comercializáveis, já que os anões mineram sua própria casa para produzir energia e novos itens. Eles variam de pequenos artesanatos de metal e joias a espadas, armaduras e outras armas. Um navio anão quase sempre tem um arsenal incrivelmente bem abastecido e é muito bem defendido. Para cada mês gasto no espaço, os anões produzem mercadorias, metais, moedas e espadas suficientes para trazer 10.000 po no próximo pouso.

Um efeito colateral negativo é que os navios anões geralmente se tornam “acabados”, sem coisas novas para minar, lascar, formar ou moldar. Nesse ponto, a colônia abandona o navio montanhoso e se estabelece em um novo asteroide, desfazendo a forja no processo. Esses navios montanhas abandonados se tornam covis de monstros.

Timões Gnômicos

Custo: 50.000 po

Timões gnômicos não devem funcionar. Ou seja, sua própria construção parece desafiar a natureza da lei taumatúrgica. Eles são impossíveis. Claro, sendo gnômicos, eles funcionam de qualquer maneira. Como a maioria dos produtos de ideias de gnomos, eles incluem um grande número de sinos e apitos e muito pouca substância. Aqueles que funcionam geralmente têm um timão menor contido dentro, sempre escondido para parecer inócuo e não essencial.

Timões gnômicos são grandes, ber-rantes, ornamentados e exagerados. Eles ocupam pelo menos 1 tonelada de espaço, e seu TS (para aqueles que funcionam) é determinado apenas pelo nível do sacerdote ou mago no timão.

Apenas cerca de 60 por cento dos timões gnômicos funcionam (porque eles têm um timão de spelljammer real embutido em algum lugar). Os 40% restantes são besteiras e bobagens. Que o comprador tome cuidado.

Aqueles tolos o suficiente para comprar um timão gnômico que funcione também devem contratar de dois a oito gnomos para servir como reparadores. Há uma chance de 20 por cento a qualquer momento (geralmente quando você mais precisa dele) de que o timão funcione mal e fique inoperante por 2 a 8 turnos.

Os timões gnômicos são tratados com um escárnio bem merecido entre a comunidade espacial, e muitas vezes são descarregados no recém-chegado desavisado.

Coroa das Estrelas

Custo: o resgate de um rei, pelo menos

Este item mágico destila as habilidades de um timão menor em um item portátil que pode ser usado, permitindo que o timoneiro se mova normalmente além de comandar seu navio. Apesar do nome, uma *coroa de estrelas* não é necessariamente uma coroa; pode ser uma pulseira, ou um colar, ou um cinto, ou qualquer outro item que possa ser usado. Não pode ser um anel, no entanto. As únicas *coroas das estrelas* conhecidas das estrelas são significativamente maiores que os anéis e todas contêm pelo menos um pouco de prata.

Se a coroa for usada para fornecer energia a um navio por uma semana ou mais, ela ficará vinculada a esse navio. Não pode ser usado para alimentar um navio diferente, a menos que tenha estado fora de seu navio vinculado por pelo menos uma semana, rompendo assim o vínculo.



exclui a existência em sua superfície de terra, água e ar. Tudo o que o tipo declara é a composição geral do planeta.

O nome oficial usado pelos cartógrafos é fornecido primeiro, seguido pelo nome comum usado pelos viajantes espaciais (o nome usado nas conversas geralmente indica se o falante é um viajante ou um terrestre).

Fogo (Sol): Esses corpos celestes fornecem calor e luz dentro de suas conchas e geralmente (mas nem sempre) estão no centro do sistema.

Terra (Mundo): Esses corpos celestes são os lares comuns da maioria das campanhas de fantasia — a terra sólida abaixo, o céu acima, etc.

Ar (Nuvens de Gás): Esses corpos celestes tendem a ser de natureza amorfa e são vistos como oásis onde o viajante pode recuperar ar e suprimentos.



A *coroa das estrelas* é eficaz até 1,6 km de distância do navio ao qual está ligada, de modo que um timoneiro pode operar o navio mesmo que não esteja a bordo.

Uma *coroa das estrelas* não afetará um navio com um timão ativo (ou equivalente) a bordo. Ele pode fornecer habilidade de spelljamming para navios que de outra forma não teriam (como um barco viking). Frequentemente, uma coroa é descoberta em solo, onde eles confundem os sábios locais, que não sabem dos mundos girando acima de suas cabeças.

Fornalhas

Custo: 100.000 po

Uma forma antiga e primitiva de timão de spelljamming ainda usado em algumas áreas, as fornalhas obtêm seu poder não da energia mágica viva, mas de itens mágicos. Os itens são colocados na fornalha (e destruídos) para abastecer o navio. Itens que não podem ser destruídos pelo fogo não são afetados e retêm suas magias e habilidades similares a magia.

Como regra geral, para cada 1.000 pontos de experiência de um item, a fornalha funcionará por uma semana a TS 2. Em viagens longas, isso se torna uma proposta cara. O TS pode ser aumentado para 3 sacrificando mais de um item simultaneamente, mas há 25% de chance de que a fornalha exploda e cause 10-100 pontos de dano em um raio de 10 metros.

Fornalhas são dispositivos antigos, encontrados principalmente em navios fantasmas e cascos acidentados. Eles são considerados uma versão inicial desenvolvida pelo Oculto, depois abandonada. Eles são limitados apenas a viajar dentro de uma esfera de cristal, pois a exposição ao flogisto causa uma explosão imediata (20-200 pontos de dano, raio de 15 metros). Uma magia *fogo frio* reduzirá isso à devastação normal.

Caldeiras

Custo: inestimável

Uma caldeira é o estágio final do desenvolvimento da fornalha — um dispositivo de spelljamming movido à magia que extrai seu poder de um artefato mágico. Cada um é um dispositivo feito sob medida para conter e sugar a energia de um artefato específico. Como um artefato é praticamente eterno, o poder derivado dele é igualmente eterno.

Uma vez instalado, uma caldeira fornece TS 5 pelo tempo que for necessário. Tanto a caldeira quanto o artefato não podem ser danificados, desde que permaneçam juntos (embora o navio em que estão não o seja). No entanto, a caldeira é destruída se o artefato for removido.

Caldeiras são extremamente raras, no nível dos próprios artefatos. Elas também têm a dificuldade de atrair a atenção daqueles poderes ligados ao Artefato que está sendo usado. Se uma caldeira for conectada ao Olho de Vecna, o lich imortal de Greyhawk provavelmente virá procurá-lo (ou enviar amigos nas várias esferas onde o navio visita para recuperá-lo). Mais do que um punhado de caldeiras são registradas como tendo existido, e quase todas elas foram destruídas ou escondidas. Onde elas apareceram, elas criaram uma insurreição, pois cada capitão na área tenta tomá-la para si.

Lifejammers

Custo: 80.000 po

O lifejammer é um tipo de timão de spelljammer muito especializado e maligno que se alimenta da energia vital de um indivíduo colocado em seu interior (geralmente contra sua vontade). O lifejammer pode funcionar em qualquer criatura com pontos de vida, mas drena a vida da criatura colocada dentro dele.

Para cada dia de operação, o lifejammer suga 1-8 pontos de vida do alvo. Esses pontos de vida não podem ser recuperados por cura enquanto o indivíduo estiver dentro do lifejammer.



Além disso, para cada dia de operação (ou fração dele) a vítima do lifejammer deve testar sua resistência contra a morte ou perecer. Um indivíduo com bons pontos de vida e testes de resistência é o preferido, mas um suprimento disponível de personagens fracos pode ser igualmente útil.

Um motor lifejammer dá ao navio um TS como se a criatura colocada em seu interior fosse um mago usando um timão menor. Um lifejammer extraindo energia de um guerreiro de 8º nível, por exemplo, irá operar como se um mago de 8º nível estivesse no timão.

Acredita-se que os lifejammers sejam uma invenção dos neogi, que usam vários deles para alimentar seus navios viúvas negra. Outras raças malignas, incluindo mortos-vivos, também usam lifejammers. Raças e personagens bondosos são muito relutantes em usar um lifejammer, exceto em emergências, e então são cuidadosos em remover o

personagem do dispositivo antes que sua vida corra perigo.

Motores Não Mágicos

Custo: varia, mas aprox. 10.000 po

Existem várias maneiras de se mover pelo espaço — motores gnômicos, propulsores químicos e até mesmo misturas explosivas inflamadas em um espaço fechado. Às vezes, eles são usados no espaço para viajar por áreas mágicas mortas (chamadas de “Sargaços”), bem como para botes salva-vidas e lançadeiras que são insignificantes demais para merecer um timão secundário completo. O movimento não-mágico é usado como um sistema de backup para navios maiores quando todas as outras opções falham.

Todos os motores não mágicos compartilham uma característica — eles são lentos em comparação com os timões. Seu movimento nunca é superior a 27 km/h e seu TS é 1. Em tais taxas, leva-

ria anos para alcançar até mesmo um planeta próximo.

Além disso, eles não podem ser usados para decolar de corpos celestes maiores que a classe A devido ao seu poder limitado. Pouca pesquisa foi feita para expandir esse “irmão fraco” para os timões de spelljammer (porque os timões fornecem uma boa alternativa), mas há situações em que eles são úteis.

Armamentos

As armas no espaço seguiram as linhas de suas contrapartes terrestres e são descendentes de máquinas de cerco e grandes armas navais. Além da grande variedade de armas pessoais e habilidades mágicas, há uma coleção de catapultas, balistas, trabucos e escorpiões à disposição do comprador, bem como uma variedade de aríetes. Bombardas e outros “canhões” são usados, mas não são comuns — sua eficácia é duvidosa, seus poderes mudam de esfera para



Água (Mundos Aquáticos): Esses corpos celestes são raros e geralmente são totalmente líquidos (embora alguns tenham núcleos sólidos ou aglomerados em seus corações, como nuvens de gás).

Existe um tipo discutível, apresentado por nativos de Kara-Tur e outras áreas influenciadas por poderes extradimensionais orientais.

Planta (Mundos Vivos): Considerado tipo Terra por outros estudiosos, estes se referem a planetas vivos (se não sencientes), onde todo o corpo está vivo. A existência de Mundos Vivos cria problemas para os estudiosos, pois existem vários outros corpos grandes (como dragões espaciais) que podem ser considerados corpos celestes como resultado.

Além das três categorias principais, muitas vezes são



esfera e a natureza explosiva do flogisto torna seu transporte perigoso, na melhor das hipóteses.

Todos os navios padrão são capazes de transportar um número básico de armas grandes. As armas em si não estão incluídas no custo do navio — são apenas lugares onde o comprador pode instalar armas sem consumir espaço vivo ou de carga. Para cada arma adicionada além disso, algum espaço de carga deve ser sacrificado. Algumas armas contam como duas ou três para esse propósito, e são anotadas de acordo.

Um navio pode ter apenas um único aríete. Se o aríete estiver listado com a descrição do casco do navio, ele é parte integrante do navio. Caso contrário, deve ser comprado e instalado.

O dano de cada uma das armas é listado em termos de pontos de vida e pontos de casco, dependendo de como a arma é usada.

A cadência de tiro (em número de disparos por rodada) assume uma equipe completa manuseando a arma. Uma classificação “1/2” significa que a arma dispara um tiro a cada duas rodadas. Para cada homem a menos do que o mínimo necessário para equipar uma arma, reduza a cadência de tiro para o próximo nível mais lento. Por exemplo, uma catapulta média com uma tripulação de três pessoas com uma cadência de tiro de 1/2 teria uma cadência de tiro de 1/3 com uma tripulação de dois homens e 1/4 com um único homem tentando operar a arma. Uma arma não pode disparar sem pelo menos um tripulante.

As armas do espaço são projetadas para o espaço e fazem uso de suas propriedades únicas. Uma catapulta leve desmontada de um navio e usada em um planeta funcionará como uma catapulta leve normal sob as regras de AD&D, ao contrário dos itens listados aqui.

Catapultas

A categoria geral de catapultas são grandes dispositivos de arremesso de

pedras operados por molas, manivelas ou volantes.

Catapulta Leve

Custo: 500 po
 Alcance: 5 Hexágonos (2.300 m)
 Dano: 2d10 pontos de vida
 1d2 pontos de casco
 Tripulação: 1
 Cad. de Tiro: 1/2
 TACO: 16
 Acerto crítico em 20

Catapulta Média

Custo: 700 po
 Alcance: 4 Hexágonos (1.800 m)
 Dano: 3d0 pontos de vida
 2d2 pontos de casco
 Tripulação: 3
 Cad. de Tiro: 1/2
 TACO: 17
 Acerto crítico em 19 ou 20

Catapulta Pesada (Trabuco)

Custo: 1.000 po
 Alcance: 3 Hexágonos (1.400 m)
 Dano: 3d10 pontos de vida
 2d4 pontos de casco
 Tripulação: 5
 Cad. de Tiro: 1/3
 TACO: 18
 Acerto crítico em 18, 19 ou 20
 Conta como duas armas grandes para instalação.

As catapultas são fixadas na posição uma vez montadas e podem disparar em apenas uma direção. Uma catapulta disparando para a frente pode atirar em qualquer alvo em seus três hexágonos avançados (consulte o Capítulo 4).

Todos os alcances levam em conta a natureza do espaço selvagem e do Fluxo. Em atmosferas e gravidades normais, o alcance das armas são listados no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre*, e o dano é reduzido pela metade (essas armas são menos eficazes em atmosfera contínua).

As catapultas podem ser carregadas com granalhas de pedra em vez de pedras grandes. Granalhas de pedra são mais eficazes como arma antipessoal e não afetará um navio. Ele inflige o dano

CAPÍTULO 3: NAVIOS DO ESPAÇO SELVAGEM

listado a todos os alvos em um raio de 3 metros do local onde atinge (faça uma jogada de ataque separada contra cada alvo na área). Catapultas armadas com granalhas de pedra também podem funcionar como alijadores (q.v.).

Balistas

Balistas incluem todos os dispositivos que lançam grandes setas, dardos e lanças com maior força do que a força humana (ou desumana) consegue. A maioria é construída seguindo as linhas da besta e montada em pivôs no convés do navio para atirar em qualquer alvo.

Balista leve

Custo: 400 po
Alcance: 6 Hexágonos (2800 m)
Dano: 2d6 pontos de vida sem danos no casco
Tripulação: 1
Cad. de Tiro: 1/2
TACO: 16
Sem chance de acerto crítico

Balista Médio

Custo: 600 po
Alcance: 4 Hexágonos (1.800 m)
Dano: 3d6 pontos de vida
1d3 pontos de casco
Tripulação: 2
Cad. de Tiro: 1/3
TACO: 14
Acerto crítico em 20

Balista Pesada

Custo: 800 po
Alcance: 2 Hexágonos (900 m)
Dano: 3d10 pontos de vida
3d2 pontos de casco
Tripulação: 4
Cad. de Tiro: 1/4
TACO: 12
Acerto crítico em 19 ou 20
Conta como duas armas grandes para instalação

Varredores Gnômicos

Custo: 800
Alcance: 3 Hexágonos (1.400 m)
Dano: 1-8 pontos, Especial
Tripulação: 3

Carregando
Cad. de Tiro: 1/4
TACO: 16
Acerto crítico em 20

Diz o ditado, não há nada no universo que um gnomo não possa tornar mais perigoso, e quando as pequenas criaturas voltam sua atenção para armamentos, as espécies mais inteligentes (exceto talvez os Giffs) se movem para outro setor do espaço. Ocasionalmente, os gnomos inventam algo que funciona na maioria das vezes, que eles lançam em uma galáxia desavisada, geralmente barateando a qualidade para reduzir o preço.

Os varredores gnômicos são um exemplo de tal dispositivo. Ainda experimentais, nada mais são do que um par de balistas leves com montagem comum para que possam ser disparadas na mesma direção ao mesmo tempo. As duas setas estão ligadas por uma corrente pesada. A intenção da corrente é ser usada como arma antipessoal contra tripulações inimigas.

As primeiras versões dos varredores usavam correntes longas e finas o suficiente para capturar alguns oponentes do tamanho de gnomos, mas logo resolveram os problemas a ponto de poderem usá-los contra oponentes humanos. O outro problema com os varredores permanece sem correção — quando a corrente atinge algo pesado, como um mastro, torre de arma ou outra peça de mobília do convés, a corrente emaranha e é inútil.

Um varredor gnômico afeta todos os alvos em um quadrado de 3 metros. Ele continuará no próximo quadrado de 10 pés de distância do navio que o disparou, a menos que encontre objetos grandes e imóveis, que o façam cair no convés. Além disso, todos os alvos dentro do quadrado de 3 metros são forçados a fazer um teste de Destreza para permanecer de pé, como se tivesse ocorrido um acerto crítico de Navio Balançando.

O varredor gnômico não inflige nenhum dano ao casco, mas pode ser usa-

do como uma balista leve em uma crise, com os mesmos requisitos de tripulação e tempo de recarga (a arma não dispara a menos que ambas as setas estejam carregadas).

O uso do varredor gnômico como arma pode ser discutido por sábios militares, mas deve-se notar que depois de uma efusão inicial que se viu na maioria dos navios gnômicos carregando um varredor, praticamente nenhum novo navio gnômico carrega tais armas.

Aríetes

Os efeitos do abalroamento são cobertos em combate. Eles dependem dos tamanhos relativos do navio que faz o abalroamento e de seu alvo. Existem vários tipos diferentes de Aríetes, no entanto.

Aríete Perfurante

Custo: 100 po por tonelada de navio

Um aríete perfurante é uma proa longa e afiada usada para abrir e quebrar um navio inimigo. Às vezes, um ataque com um aríete perfurante pode resultar no travamento dos dois navios.

Aríete Contundente

Custo: 100 po por tonelada de navio

Este é um aríete achatado projetado para infligir danos internos sacudindo o navio menor. Também pode quebrar outros navios, mas não há chance de os navios ficarem travadas depois de colidir.

Aríete de Agarrar

Custo: 200 po por tonelada de navio

O aríete incorpora um ou mais braços móveis que se prendem ao navio de um oponente após o abalroamento, travando os navios juntos. Muito útil em situações de abordagem. Um aríete também pode causar danos a navios menores.

Bombardas

Também chamados de canhão, esses itens são muito raros nas Esferas Conhecidas, por vários motivos. Eles tendem



adicionadas notas suplementares. Esses incluem:

- Presença de luas
- Falta de atmosfera
- Atmosfera letal
- Planetas ociosos
- Grandes portais extradi-mensionais
- Nativos xenófobos (marcados por um X)

Essas notas suplementares são como um código de marcações, símbolos e gravuras de vagabundos nas cartas estelares e, em muitas vezes, atrapalham a situação mais do que ajudam o usuário.

Usando essas definições, o sistema Terra/Sol seria o seguinte:

- Tipo H ● Fogo Sol
- Tipo D ● Terra Mercúrio
- Tipo E ● Terra Vênus
- Tipo E ● Terra Terra
- Tipo E ● Terra Marte
- Tipo A ‡ Terra Cinturão de asteroide
- Tipo G ● Ar Júpiter
- Tipo G ● Ar Saturno
- Tipo F ● Ar Urano
- Tipo F ● Ar Netuno
- Tipo D ★ Terra Plutão
- Tipo A ‡ Ar Cinturão Kuiper



a não ser confiáveis, tanto do ponto de vista de serem fisicamente indignos de confiança quanto, mais importante, porque as reações químicas ou mágicas das quais dependem às vezes variam de um mundo para outro. A pólvora pode funcionar perfeitamente dentro de uma concha, apenas para ser inerte em outra, e é um polidor mágico de joias em uma terceira. Essas diferenças costumam ser descartadas como caprichos dos próprios deuses, para manter os mortais em seu lugar, mas o resultado é que as bombardas são raras.

A outra razão pela qual as bombardas são raras é que o fogo viaja mal através do flogisto, e muitos navios explodiram como resultado de um depósito de pólvora mal protegido. Se o Mestre decidir permitir que bombardas e outros canhões operem em uma esfera específica, qualquer acerto crítico tem 10% de chance de incendiar o paiol de pólvora, infligindo 2d10 x 5 pontos de dano no casco.

Bombarda Típica

Custo: 20.000 po
 Alcance: 2 Hexágonos (900 m)
 Dano: 2d10 pontos de vida
 1d6 pontos de casco
 Tripulação: 3
 Cad. de tiro: 1/3
 TACO: 17
 Acerto crítico em 20

Bombardas são fixadas na posição uma vez montadas, embora possam ser remontadas em 1d4 turnos em uma nova posição.

Bombardas usam *pólvora mágica* para funcionar. Um disparo usa 10 cargas de pólvora. A escassez de *pólvora mágica* (que é um item mágico no espaço de fantasia) torna as bombardas impraticáveis em comparação com ba-listas e catapultas.

Alijadores

Um alijador consiste em uma série de pequenas catapultas carregadas com pedras, lixo, detritos, pontas de ferro e lixo, e usadas como uma arma antipes-

soal para limpar os conveses inimigos. Qualquer tipo de catapulta pode ser convertido em um alijador do mesmo tamanho, carregando-o com pequenas pedras em vez de uma única pedra. Um alijador, no entanto, não pode ser convertido em uma catapulta.

Alijador Leve

Custo: 400 po
 Alcance: 3 Hexágonos
 Dano: 1d6 pontos de vida
 nenhum dano no casco
 Tripulação: 2
 Cad. de Tiro: 1/2
 TACO: 15
 Raio: 1,5 metros
 Sem chance de acerto crítico

Alijador Médio

Custo: 600 po
 Alcance: 2 Hexágonos (900 m)
 Dano: 2d6 pontos de vida
 nenhum dano no casco
 Tripulação: 3
 Cad. de tiro: 1/3
 TACO: 15
 Raio: 3 metros
 Sem chance de acerto crítico

Alijador Pesado

Custo: 800 po
 Alcance: 1 Hexágono (450 m)
 Dano: 3d6 pontos de vida
 nenhum dano no casco
 Tripulação: 4
 Cad. de Tiro: 1/4
 TACO: 14
 Raio: 4,5 metros
 Sem chance para um acerto crítico
 Conta como duas armas grandes para instalação.

Os alijadores são montados no lugar e não podem ser movidos. Quando disparados, eles atingem um ponto no navio e podem afetar todos os alvos dentro do raio da arma (faça uma jogada de ataque separada para cada alvo em potencial). Testes de resistência para evitar projéteis também podem ser usados para evitar o disparo de um alijador, se aplicável.

Muitos spelljammers usam catapultas como alijadores temporários quando precisam. Frequentemente, os alijadores são montados na parte traseira dos navios para deter os perseguidores.

Um alijador pode ser disparado em um hexágono vazio. Isso cria automaticamente um campo de destroços naquele hexágono (consulte Combate).

Projetores de Fogo Grego

Esses dispositivos disparam um jato fino de líquido explosivo e flamejante. Embora possam ser devastadores em combate, como bombardas, eles não são populares entre os navios que cruzam as esferas por causa da inflamabilidade do fluxo. Na verdade, eles são uma receita para o desastre no flogisto. Eles são populares, no entanto, entre as tripulações que não saem de suas esferas.

Custo: 1.000 po
Alcance: 1 Hexágono (450 m)
Dano: 3d10 pontos de vida
1d3 pontos de casco
+Fogo
Tripulação: 3
Cad. de Tiro: 1/4
TACO: 16
Acerto crítico em 18, 19 ou 20

Os projetores de fogo gregos só são eficazes quando dois navios estão próximos o suficiente para compartilhar um envelope de ar comum, já que qualquer alcance de mais de um hexágono é suficiente para extinguir os produtos químicos em chamas.

Projetores afetam o alvo e todos os outros alvos em um raio de 1,5 metro. Um teste de resistência bem-sucedido contra o sopro reduz o dano pela metade,

Os navios que transportam projetores de fogo grego são mais vulneráveis a acertos críticos, e os navios que os atacam adicionam +1 à sua rolagem de dados para determinar se um acerto crítico ocorre. Por exemplo, uma catapulta média causa um acerto crítico com uma jogada de ataque modificada de 19 ou 20. Contra um navio carregando um

projetor de fogo grego, uma catapulta média causa um acerto crítico com uma jogada de 18, 19 ou 20,

Os projetores de fogo gregos iniciam o fogo onde atingem, mesmo em pedra e madeira tratada; materiais inflamáveis próximos irão pegar fogo e alimentar as chamas. Veja Fogo no próximo capítulo.

Torres

Custo: Médio 500 po,
Pesado 1.000 po

Uma torre é uma plataforma rotativa. Armas montadas em torres podem ser viradas para diferentes alvos rapidamente. Por exemplo, uma catapulta pesada montada em uma torre pode ser girada para atacar qualquer navio em um alcance de 360 graus.

As torres também podem fornecer proteção parcial para a tripulação. Torres protegidas estão disponíveis com o dobro do custo inicial e fornecem 50% de cobertura (melhora a CA em 4) para a tripulação que manuseia essa arma pesada. Armas pequenas podem ser movidas facilmente sem uma torre, mas podem se beneficiar da cobertura que uma torre oferece.

Armadura do Casco

Todos os cascos do navio vêm com uma Classificação de Armadura (CA) padrão, determinada pelo formato e construção do navio. Todos os navios também têm um teste de resistência padrão baseado em sua construção: um navio feito de madeira pesada resiste como madeira grossa, enquanto um esculpido em rocha resiste como pedra.

A classificação de blindagem de um casco pode ser melhorada aumentando a espessura do casco ou chapeando o casco com outros materiais (geralmente metal). As opções e custos são:

Espessura Aumentada

Custo: 100 po por tonelada de navio

Aumentar a espessura do casco melhora o CA do navio em 1 (de 7 para





Postos da Tripulação

Um navio spelljamming tem um número de posições da equipe a bordo. Estes variam de lugar para lugar e de corrida para corrida, mas geralmente incluem o seguinte:

PROPRIETÁRIO — Aquele que possui o navio e assina documentos em nome do navio. Normalmente, mas nem sempre, o capitão.

CAPITÃO — Autoridade máxima sobre o navio quando ele está navegando. Pode ou não ser o proprietário também.

PRIMEIRO OFICIAL — Segundo em comando do capitão. Serve se o capitão não estiver presente ou estiver incapacitado. Frequentemente responsável por grupos de abordagem.

TIMONEIRO — Mago ou clérigo atualmente vinculado ao timão, cujas habilidades determinam a velocidade e o movimento do navio. Pode haver vários timoneiros a bordo de um navio, com diferentes níveis de ha-



6, por exemplo). No entanto, esse espessamento também reduz o espaço de carga disponível em 20%. Se nenhum espaço de carga estiver disponível, o navio não pode utilizar este método para aumentar seu CA. Uma mariposa élfica, por exemplo, não pode aumentar a espessura do casco porque é um navio de apenas uma tonelada; não tem espaço de carga para se transformar em um casco engrossado.

Um navio pode ter sua espessura de casco aumentada apenas uma vez.

Revestimento

Custo: 300 po por tonelada de navio

Também chamado de barda, o revestimento de um navio consiste em cobri-lo com placas de metal ou escamas. Isso aumenta o CA do navio em 1 (de 3 para 2, por exemplo), mas diminui a classe de manobrabilidade (CM) do navio. (Um navio com classe de manobrabilidade B é rebaixado para C) A classe de manobrabilidade de um navio não pode ser reduzida abaixo de F.

Além disso, é óbvio para qualquer um que olhe para o navio verá que é revestido. O revestimento só pode ser realizado uma vez por navio. Um navio revestido ainda usa seu tipo de resistência original — um navio feito de madeira grossa ainda resiste como madeira grossa, mesmo que tenha revestimento de cobre.

Materiais Mais Fortes

Custo: 5.000 po por tonelada de navio

É possível reconstruir um navio inteiramente com outros materiais, como transformar um navio de madeira em metal, vidro ou pedra. Isso não altera a manobrabilidade, pontos do casco ou CA do navio, mas dá ao navio o teste de resistência do novo material em combate.

Rede

Custo: 3 po por tonelada de navio

Navios com conveses grandes e abertos geralmente são cobertos por cordas grossas e retorcidas amarradas em uma rede. Essas redes servem para

proteger parcialmente a tripulação do disparo de catapulta e da abordagem de outros navios. Ataques vindos de cima devem destruir as redes antes de atingir os membros da tripulação.

Navios com rede ganham +2 nos testes de resistência para suas tripulações contra armas de projétil ou magia que cria objetos sólidos.

Além disso, a presença da rede permite ao pessoal atingido pelas pedras da catapulta um teste de resistência contra morte por magia para evitar o efeito de ser atingido por tal arma.

A rede é destruída assim que for atingida por um disparo de catapulta pesada, ou dois disparos de catapulta médias. O fogo grego destrói a rede em duas rodadas. Catapultas leves, alijadores e balistas não causam danos à rede.

Em uma ação de abordagem, os invasores devem cortar a rede antes de atacar a tripulação inimiga. A rede pode ser cortada da mesma forma que as cordas; tem cinco pontos de vida e CA 10. Defensores sob a rede podem atacar os invasores acima da rede se os defensores estiverem armados com armas do tipo P (perfurante).

Manobrabilidade Aprimorada

Cada navio tem um nível de manobrabilidade determinado pelo formato do casco do navio e características padrão como velas, balões, remos, estabilizadores e outros apetrechos físicos que podem ajudar a moldar as habilidades do timoneiro spelljamming. Um proprietário de navio pode adicionar a esses recursos existentes para melhorar a destreza e o manuseio de seu navio. Este equipamento de manobra adicional é chamado de apresto e requer uma adição de mão de obra e custo.

Uma segunda maneira de aumentar a capacidade de manobra é reduzir a classificação da blindagem do navio, reduzindo a quantidade de massa que precisa ser transportada. Isso é chamado de decapagem.

Aprestos

Custo: 100 po por tonelada

Todos os spelljammers têm algum tipo de apresto. Equipar um navio com aprestos além de seu padrão resulta em um aumento na classe de manobrabilidade do navio. Um navio com um CM de D pode ser atualizado com apresto aprimorado para CM C.

Apresto adicional também significa que há mais para a tripulação fazer. O número mínimo de tripulantes necessários para operar o navio aumenta pela metade do número original (50%). Se normalmente são necessários 10 tripulantes para operar o navio, o mesmo navio com apresto aprimorado requer uma tripulação de 15.

Apresto pode ser adicionado apenas uma vez por navio. Pode ser usado para compensar o efeito do revestimento.

Aprestos são muitas coisas, mas nunca sutis. Um nauiloide com remos de direção adicionais ou um navio dragão Shou Lung com várias velas atrairá a atenção e os inimigos saberão (se estiverem familiarizados com o casco) se um navio está totalmente armado. Tais navios são referidos como sendo “finalizados”.

Decapagem

Custo: 100 po por tonelada

A remoção de peso não essencial também pode aumentar o CM de um navio em um nível, elevando, por exemplo, CM B para CM A. Isso resulta na queda da classificação de blindagem em 2 pontos (de 4 para 6, por exemplo). Um navio é considerado com a mesma tonelagem básica, apesar da perda, e as peças que faltam não são óbvias para o observador casual.

Múltiplas Modificações

Tais modificações são cumulativas, embora possam ser autodestrutivas. Um navio pode ser abastecido, decapado e revestido simultaneamente, com o resultado de um aumento de 1 em CM, uma diminuição de 1 em CA e um requisito de metade da tripulação básica. A maioria dos capitães prefere que um

navio execute bem uma tarefa do que deficientemente muitas tarefas.

Armas Pessoais e Munições

Pistola de Fecho de Roda

Custo: 700 po
 Peso: 2 kg
 Tamanho: P
 Tipo: P
 Velocidade: 10
 Dano: 1d4/1d4
 CdT: 1/3
 Alcance: Curto — 3
 Médio — 6
 Longo — 9

Como o arcabuz, a pistola de fecho de roda não está disponível em todas as campanhas. Verifique com seu Mestre antes da compra. O fecho de roda é o maior avanço da tecnologia da pólvora, um desenvolvimento adicional do arcabuz. Tal como acontece com o arcabuz, as penalidades de alcance para o fecho de roda são dobradas.

A pistola de fecho de roda é tão duvidosa e errática quanto o mosquete. Em uma jogada de ataque de 1 ou 2, o disparo sai pela culatra, infligindo 1d6 pontos de dano ao usuário e ficando suja. Ela não disparará novamente até que seja limpa, um processo que leva 30 minutos.

Quando o fecho de roda acerta inflige 1d4 pontos de dano. Com um 4, outro dado de 4 lados é lançado e assim por diante. Portanto, é possível que uma pistola inflija grandes quantidades de dano a um alvo (embora seja ainda mais provável que ela exploda e machuque seu usuário).

O modificador de Força nunca modifica a jogada de ataque ou dano de uma pistola de fecho de roda.

Pólvora Mágica

Custo: o que o mercado aceitar

Pólvora mágica é uma mistura mágica de duas substâncias inertes que, quando combinadas, formam uma mistura explosiva. Essa mistura é usada em ar-

cabuzes, fecho de roda e (em grandes doses) bombardas.

Uma única carga de pólvora inflige 1d2 pontos de dano. Duas cargas infligem 2d2, 3 cargas 3d2 e assim por diante.

Qualquer explosão de *pólvora mágica* que cause 30 pontos de dano ou mais afeta tudo dentro de um raio de 1,5 metro. Qualquer explosão de pelo menos 50 pontos afeta um raio de 4,5 metros. Divida os pontos de dano por 10 para determinar quantos pontos de casco são perdidos em uma explosão. Mesmo um ponto de dano no casco, no entanto, é automaticamente acompanhado por um acerto crítico de Fogo (q.v.).

Pólvora mágica é mais comum no espaço do que nos planetas. É uma boa venda para o Oculto, que venderá 10 cargas (um disparo de bombardas) por 3.000 po. Eles também podem oferecer de duas a cinco cargas de bombardas gratuitas para qualquer pessoa que compre uma bombardas deles.

Arpéu

Custo: 8 pp
 Peso: 2 kg
 Tamanho: M
 Tipo: P
 Velocidade: 9
 Dano: 1d3/1d3
 Alcance: Curto — 2
 Médio — 4
 Longo — 8

Estes são os ganchos descritos no *Livro do Mestre* com pequenas modificações para que possam ser usados como armas e alcance ligeiramente aumentado para que sejam mais úteis para embarcar em navios. Os arpéus tendem a ser grandes e desajeitados e causam danos aos personagens mais por acidente do que intencionalmente.

Pique de Abordagem

Custo: 5 po
 Peso: 3 kg
 Tamanho: G
 Tipo: P/S
 Velocidade: 8
 Dano: 1d8/1d6



bilidade e deveres adicionais também,

MAGO DO NAVIO — Mago de nível mais alto que não está envolvido atualmente em spelljamming.

CLÉRIGO DO NAVIO — Sacerdote de nível mais alto não envolvido atualmente em spelljamming.

MESTRE DE MAGIAS DO NAVIO — Normalmente, o mago ou clérigo mais poderoso a bordo, independentemente da classe ou se é um spelljamming ou não.

NAVEGADOR — Responsável por movimentos e táticas de longa distância, mantém cartas estelares.

CONTRAMESTRE — ou CM, é responsável por suprimentos, incluindo comida, ar e armas. Um trabalho chato até que o navio fique sem alguma coisa.



Este é uma arma de haste em forma de gancho comum usado no espaço, principalmente para repelir invasores e cortar cordas de abordagem. É de pouca utilidade ao tentar abordar em um navio inimigo.

Fogo Grego

Custo: 100 po por tiro
Peso: 2 kg

O fogo grego é um líquido levemente corrosivo. Geralmente é armazenado em jarros de pedra ou cerâmica, com cada jarro contendo fogo grego suficiente para um disparo. Carregado em um projetor de fogo grego e aceso, ele dispara um fluxo de chamas que pode incendiar quase qualquer alvo. Ninguém ainda o refinou a ponto de tornar viável um projetor portátil.

O fogo grego é sempre inflamável. Se um barril for aberto e entrar em contato com o fogo, ele explodirá automaticamente, causando 3d10 pontos de dano a todos em um raio de 4,5 metros. Qualquer outro recipiente de fogo grego exposto a esta explosão também explodirá com resultados idênticos, a menos que seus recipientes resistam ao fogo. A explosão do fogo grego também causará um incêndio no porão.

(O maior navio gnômico já construído — até onde se sabe — o *Sempre-Temível Nunca-Obsoleto*, foi destruído dessa maneira quando fogo grego armazenado incorretamente foi disparado no paiol do navio. As últimas palavras registradas do capitão foram “Está muito escuro aqui.”)

O fogo grego às vezes é chamado de gás banabaxi.

Setas de Balista

Custo: 5 pp
Peso: 2 kg
Tamanho: G
Tipo: P
Dano: Conforme listado para balista
Como lança em combate corpo a corpo

Uma seta de balista é uma grande flecha usada em todas as balistas padrão. Uma seta de balista padrão caberá em uma balista leve, média ou pesada. A diferença de dano é causada pela potência do mecanismo da balista.

Pedras de Catapulta

Custo: 3 pp
Peso: 1,5-4,5 kg
Tamanho: M
Tipo: B
Dano: Como listado para catapulta

Ao contrário dos dardos de balista, três tipos de pedras de catapulta estão disponíveis, uma para cada tipo de catapulta: leve, média e pesada. Apenas o tipo adequado de pedra é realmente útil em cada tipo de catapulta. Um capitão avarento pode usar qualquer tipo de rocha de tamanho semelhante e prontamente disponível para infligir danos semelhantes, e alguns combates envolveram jogar mesas, cadáveres, vacas e outros itens pelo espaço como munição.

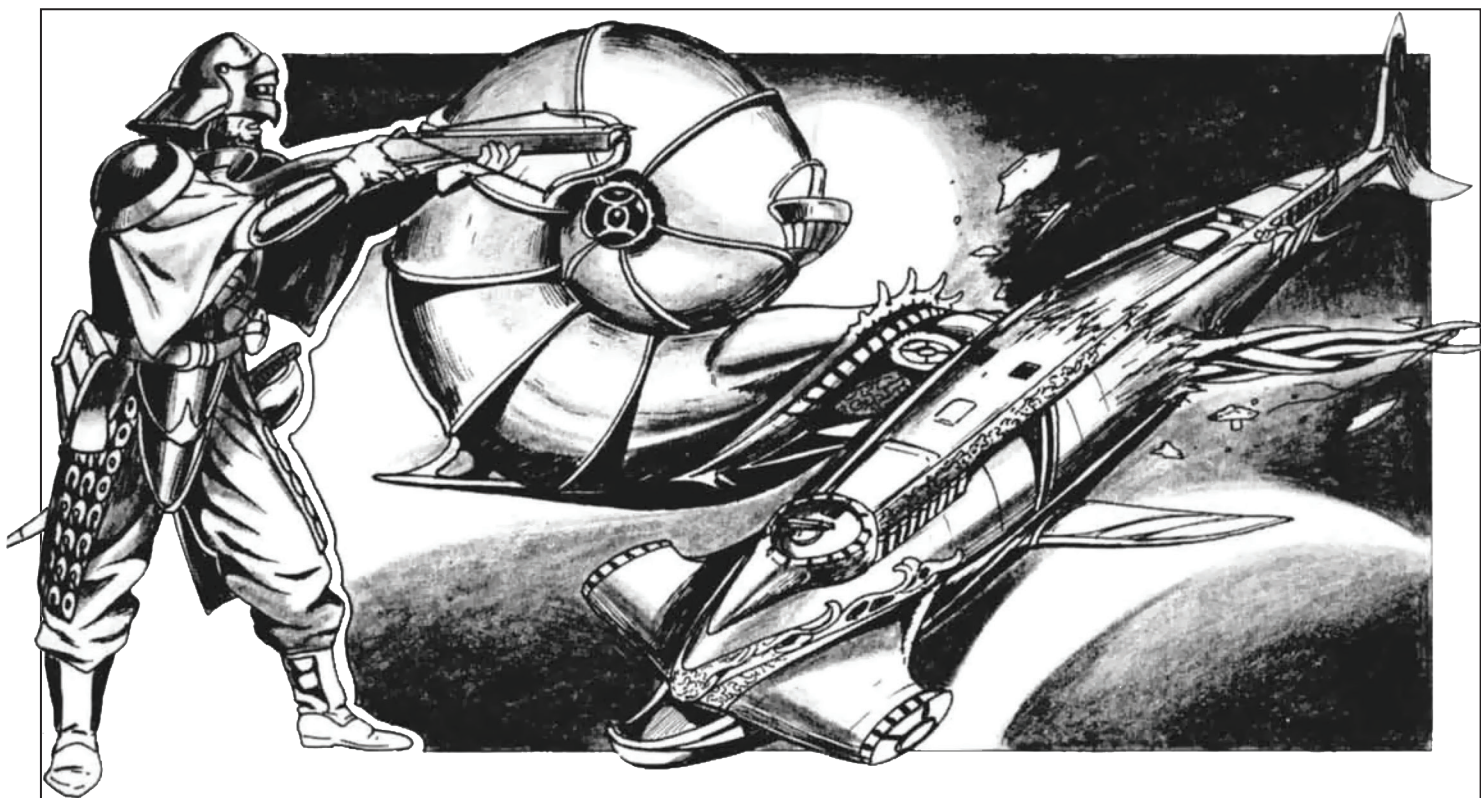
Granalhas de Pedra e Granalhas de Alijadores

Custo: 2 pp por carga
Peso: 9 kg por carga
Tamanho: M
Tipo: B
Dano: Conforme listado para catapulta ou alijamento

Um pacote de granalha de pedra ou de alijador pode caber em qualquer catapulta ou alijador. Normalmente este tipo de munição é armazenado como pacotes de pedras em sacos grossos que estouram quando disparados. Quase qualquer tipo de material pode ser substituído em caso de emergência.

Munição de Bombarda

Custo: 1 po (pedra),
2 po (ferro)
Peso: 4,5 kg
Tamanho: P
Tipo: B
Dano: Quanto a bombarda



Dois tipos de munição são usados em bombardas: pedras grandes e redondas e “balas de canhão” de ferro fundido. O uso desta última aumenta o dano da bombarda contra um navio, mas não contra tripulantes. (Munição de pedra geralmente se quebra com o impacto, espalhando fragmentos pontiagudos, enquanto o ferro tem menos probabilidade de fazê-lo.) Bombardas que usam munição de ferro têm um modificador de +2 para acertar.

Outro Equipamento de Spelljamming

Existem alguns outros itens que podem ser úteis para o viajante estelar em suas viagens, alguns mágicos, outros não.

Dispositivo de Passagem

Custo: 10.000 po por tonelada do navio

O dispositivo de passagem é uma criação do Oculto, que o utiliza para criar portais através da concha de cristal entre o flogisto e o espaço selvagem. Ele funciona exatamente da mesma forma que a magia arcaica *criar portal*, mas não requer a presença de um mago.

Localizador de Portal

Custo: 5.000 po

Outro dispositivo do Oculto. Este imita a magia *localizar portal*. O dispositivo é bastante confiável (90% preciso em apontar uma direção para um portal) e é frequentemente oferecido pelos vendedores Oculto como brinde.

Localizador Planetário

Custo: 2.000 po

Um dispositivo dos ocultos frequentemente incluído como um bônus para os compradores de um casco do Oculto, este dispositivo do tamanho de uma

mesa contém um mapa semelhante ao Mostrador de Sistema incluído neste produto. Quando um navio carregando um localizador entra em uma concha de cristal, o dispositivo imediatamente rastreia os principais corpos celestes naquela esfera e os exhibe.

O localizador planetário não rastreará planetas ou corpos celestes menores que o tamanho B, mas se estes forem encontrados, as informações podem ser inseridas manualmente e exibidas posteriormente.

O localizador planetário também irá mostrar bases em asteroides que optarem por serem localizadas (ou seja, aquelas que compraram um dispositivo do Oculto que as fazem aparecer nos localizadores). Alguns desses dispositivos foram roubados e são usados por Neogi, piratas e outros saqueadores para capturar viajantes desprevenidos



Todos os itens acima são considerados "Os Oficiais" e podem ter títulos duplicados ou compartilhar múltiplas responsabilidades. O timoneiro, o spelljammer e o mago-chefe podem ser todos o mesmo indivíduo. Um navio que faz da abordagem sua maneira principal de dizer "Olá" pode ter um mestre de batalha, ou aquele que carrega tropas de arco e flecha, um arqueiro chefe. Da mesma forma, as raças não humanas variam em suas posições, desde os elfos, que adicionam um poeta de batalha a seus oficiais, até os devoradores de mentes, que mantêm um "oficial de fé", para os beholder, que carecem de qualquer organização real, exceto aquela baseada em subespécies.

Abaixo dos oficiais estão os tripulantes — frequentemente chamados de dispensáveis (mas nunca por um capitão sábio ao alcance dos ouvidos deles). A tripulação pode ser dividida em várias tarefas (manutenção, armamento, abordagem, etc.) ou



Finalmente, o localizador planetário não pode mostrar com precisão os sistemas planetários que não se alinham com o tipo: "corpo central com outros corpos que se movem ao seu redor". Caóticos, estranhos ou outros tipos de sistemas fazem com que a placa do localizador mude para uma única cor sólida ou fique preta.

O localizador planetário não funcionará no flogisto. O uso recomendado do localizador planetário (de acordo com o Grande Livro do Espaço de Volo) é determinar pontos de referência em um sistema que pode ser usado para guiar o viajante a uma área civilizada onde ele pode adquirir uma carta estelar confiável.

Cartas Estelares

Custo: 100-600 po

As cartas estelares de um sistema variam de preço de acordo com o quão bem esse sistema é conhecido e visitado. As cartas estelares indicam a localização e a posição relativa dos vários planetas no sistema, mas não indicam as posições atuais. Elas não são mágicas, mas são muito úteis para determinar coisas como forças hostis, temperatura média e poderes espaciais operando na região.

Âncoras/Correntes

Custo: 10 po por tonelada de navio

As âncoras são usadas para atracar um navio a um corpo maior, como um asteroide, ou amarrar dois navios. Âncoras e amarras também são usadas em docas espaciais para proteger os navios e evitar que se desviem em situações difíceis. Em geral, um navio maior exigirá uma âncora maior, mas para navios muito grandes, várias amarras/âncoras servem ao propósito, assim como uma única âncora grande.

Botes Salva-Vidas

Custo: grande (20 pessoas) — 10.000 po
médio (5 pessoas) — 5.000 po
pequeno (2 pessoas) — 1.000 po

Os botes salva-vidas são veículos de casco duro projetados para um propósito: trazer os ocupantes com relativa segurança para a superfície de um planeta

ou à navio de resgate. O bote salva-vidas cai em direção ao poço gravitacional mais próximo (usar um bote salva-vidas perto de uma estrela pode ter resultados desagradáveis). O bote salva-vidas desce de acordo com as regras listadas para pouso, mas só pode pousar. Depois de pousar, nunca mais voará.

Um bote salva-vidas ocupa uma tonelagem equivalente à metade do número de pessoas que pode transportar. Um grande bote salva-vidas ocupa 10 toneladas de espaço de carga (incluindo alijadores para lançamento). As versões dobráveis reduzem esse requisito para 1 tonelada de armazenamento, mas os botes salva-vidas dobráveis requerem 2d4 rodadas de configuração antes de poderem ser lançados. Versões dobráveis custam três vezes o preço listado.

Tripulações

Como grande parte do trabalho brilhante e importante de um navio de spelljamming cabe ao capitão e ao timoneiro, o trabalho da tripulação normal costuma ser encoberto. No entanto, o capitão cuidadoso que treina bem seus homens e os trata como mais do que forragem para dragões será recompensado com um navio que pode se comportar bem em situações táticas. Enquanto a força motriz bruta do navio é determinada pelo timoneiro, sua viragem, adernamento e rotação são controlados pelos homens que manejam o cordame e os remos.

As tripulações são divididas em quatro classificações: verdes, médias, treinadas e craque. Seus custos por homem estão abaixo:

Verde:	2 po por mês padrão
Média:	4 po por mês padrão
Treinado:	6 po por mês padrão
Craque:	6 po por mês padrão

O pagamento é geralmente adiantado nos primeiros dois meses, com qualquer dinheiro extra acumulado aceito em terra. Além disso, as tripulações que estão entrando em situações perigosas (como ao contratar corsários ou aventureiros) podem exigir uma parte da pilhagem

da tripulação — uma parte igual à dos líderes, a ser distribuída entre a tripulação sobrevivente. Tal porcentagem à tripulação não melhorará sua habilidade de navegação, mas afetará seu moral em situações de combate.

Marinheiros **verdes** são aqueles que podem ser pegos em qualquer lugar — todos, desde terrestres ansiosos para entrar no espaço até ex-mercenários afogando seus problemas nos bares. Eles mal sabem a diferença entre uma amarra e uma balista. São corpos quentes para preencher as fileiras, mas pouco mais.

Os marinheiros **médios** são geralmente encontrados em torno de cidadelas espaciais, asteroides e outros bolsões de civilização. Eles já tiveram experiência de navegação no espaço antes e são competentes para dirigir um navio razoavelmente bem. Em qualquer cidade de tamanho respeitável (como a Rocha de Bral), eles podem ser encontrados em número suficiente para tripular um navio.

Os marinheiros **treinados** são veteranos de muitas viagens, muitas vezes em vários navios. Eles são numerosos, mas isso não significa que sejam fáceis de encontrar. Em qualquer grande área da cidade no espaço, cerca de 3d10 marinheiros treinados podem ser encontrados para aluguel. É claro que chegadas de novos navios, amotinação de tripulações ou abandono de pessoas podem alterar esse número.

Os marinheiros **craques** não são tão raros quanto muito especializados. Eles são os melhores no que fazem para um determinado capitão e a bordo de um determinado navio. Tirar uma tripulação de craques de um nautiloide e colocá-la em um navio de lula reduz o status de treinado. A designação de tripulação “craque” oferece maiores benefícios do que uma tripulação treinada.

Status Inicial da Tripulação

Inicialmente, uma tripulação tem a classificação da maioria de seus membros. Uma tripulação de 10 com um

treinado, seis médios e três verdes é considerada média, enquanto uma com dois treinados e oito verdes será considerada verde. Isso é para determinar a classificação inicial da tripulação apenas, quando um navio está apenas começando em jogo.

Aumento do Status da Tripulação

Uma tripulação verde torna-se mediana após um mês de viagem. Isso reflete um mês de viagem total, de modo que dois dias de viagem, uma semana em uma doca e mais dois dias de viagem somam apenas quatro dias de viagem. Trinta dias padrão são necessários para formar uma equipe verde.

Uma tripulação média é treinada após mais dois meses de viagem, incluindo pelo menos uma viagem ao flogisto. Para tripulações não doutrinadas, o Fluxo é uma casa assombrada cheia de criaturas desagradáveis, uma crença que é facilmente confirmada por bestas como os efêmeros.

Uma tripulação treinada fica craque depois de mais três meses, incluindo pelo menos uma viagem ao flogisto e uma batalha com outro navio (conhecida como “sangrar a tripulação”). Se durante todos esses três meses, a tripulação serviu sob o comando de um capitão, no mesmo navio, eles atingem o status de craque.

Diminuindo o Status da Tripulação

Os membros da tripulação serão perdidos devido ao desgaste normal do combate e das viagens no espaço. Enquanto pelo menos 20% da tripulação original ainda estiver a bordo, o status da tripulação do navio permanece o mesmo. Por exemplo, se um navio com uma tripulação treinada de 10 homens perde oito para um krajen e então contrata oito substitutos verdes na próxima parada, o navio ainda tem uma tripulação treinada. Os veteranos ensinam o trabalho para os recém-chegados.





tratada de forma aleatória ("Ei, precisamos de alguém para raspar as cracas!").

A tripulação é geralmente (mas nem sempre) personagens não-jogadores, trazidos para a jornada ou contratados para uma viagem específica. A tripulação de um navio tem um moral de 11 na maioria das situações. Opcionalmente, o Mestre pode atribuir valores iniciais maiores ou menores dependendo da situação, por exemplo:

A tripulação é	Valor moral
Novatos completos no espaço	9
Acima, mas militares ou mercenários	10
Já esteve no espaço antes	12
Acima, mas militares ou mercenários	13
Veteranos espaciais de elite	14
Principalmente piratas	11

As perdas de tripulação podem ser substituídas em bases civilizadas ou em vários planetas.



A exceção a isso é o status do craque. Se uma tripulação de craque perde mais de 50% de seus membros, ela passa para o status de treinada até que a nova tripulação passe pelo processo de três meses para recuperar seu status.

As tripulações, independentemente de seu status, podem equipar armas grandes. O status de verde, médio, treinado ou craque não afeta a capacidade de combate.

Efeitos do Status da Tripulação

Uma tripulação que trabalha em conjunto pode aumentar a velocidade com que um navio reage às manobras inimigas. Isso não tem efeito na taxa de manobra do navio, mas modifica suas jogadas de iniciativa.

Se a tripulação for:	Então Iniciativa é:
Verde	+1
Média	Não modificado
Treinado	-1
Craque	-2

O moral também é afetado pelo status da tripulação.

Se a tripulação for:	Então Moral é:
Verde	-1
Média	não afetado
Treinado	+2
Craque	+4

Equipes de Armas

Qualquer tripulante ou personagem pode operar uma arma grande, como uma catapulta, balista ou alijador. No entanto, existem especialistas que foram treinados em seu uso e tendem a ser mais valiosos em combate. Se os personagens dos jogadores desejarem investir, eles podem conseguir mercenários especiais para essas posições a bordo.

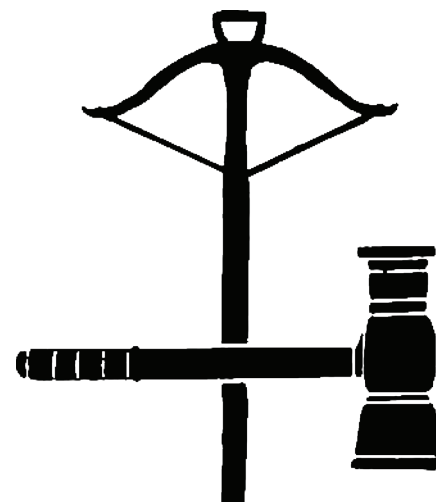
Qualquer cidade de bom tamanho terá alguns especialistas em armas grandes disponíveis para contratação. Um a 10 estarão disponíveis em qualquer mês padrão, e suas taxas de contratação são geralmente de 6 peças de ouro por mês por especialista.

Um único especialista afetará o disparo de uma grande arma a bordo do navio. Múltiplos especialistas são necessários para manter muitas armas. Um especialista em armas pode ajudar no reparo e operação de qualquer um dos tipos de armas grandes em que ele é versado, mas só pode dar seus bônus a uma arma por vez.

A arma grande atribuída ao especialista em armas tem um bônus de +1 para acertar, desde que o especialista em armas seja capaz de se comunicar com os outros tripulantes da equipe de armas. Além disso, a equipe de armas pode sofrer a perda de um membro (que não é o especialista) e continuar a operar sem nenhum efeito prejudicial em sua cadência de tiro.

Um especialista em armas geralmente é versado em um tipo de arma: catapulta, balista, bombardarda (quando disponível), projetor de fogo grego ou alijador. Cinco por cento dos encontrados serão versados em duas armas, e cinco por cento serão versados em três.

Um personagem com proficiência em qualquer uma dessas armas pode ser contratado como um especialista em armas ou usar sua proficiência para fornecer um bônus para acertar de uma única torre. Um personagem fazendo isso não pode ocupar outra posição no navio (como capitão, navegador ou timoneiro) ou deixar sua posição ou o benefício será perdido.



CAPÍTULO 4: MOVIMENTO E COMBATE

O movimento do navio pode ser tratado em duas categorias: longo alcance e tático. O movimento de longo alcance é usado para viajar pelas grandes distâncias do espaço entre os planetas e ao longo do oceano arco-íris chamado flogisto que corre entre as conchas de cristal. O movimento tático lida com distâncias mais curtas entre objetos no espaço e é o teatro do combate navio a navio.

A magia por trás dos timões de spelljammer permite que eles viajem grandes distâncias em pouco tempo, mas também os faz desacelerar quando se aproximam de outros objetos grandes, incluindo outros navios. Por esta razão, o movimento é dividido entre longo alcance, movimento de alta velocidade (como é usado quando os navios viajam entre planetas) e curto alcance, velocidade tática ou de manobra. Como o movimento tático geralmente é acionado por (ou seguido por) combate, as regras para lutar de navio para navio são abordadas nessas mesmas seções.

Movimento de Longo Alcance Na Atmosfera

Um navio voador no universo SPELLJAMMER se move 450 metros por rodada para cada ponto da classificação do navio. Isso se traduz em cerca de 28 km por hora ou 650 km por dia, por ponto nominal do navio. Este é um número maravilhoso quando comparado com a maioria dos movimentos do solo, que é medido em dezenas de quilômetros. Poucos personagens que passam a vida no solo viajam 650 km durante toda a vida.

Decolagem e Pouso

Somente navios capazes de pousar na água ou no solo podem fazê-lo e decolar com segurança. Qualquer navio pode colidir com um planeta ou seu oceano, mas decolar novamente certamente será um problema (consulte Acidentes).

Ao decolar de um corpo celeste, é necessário algum tempo para superar a força da gravidade do corpo. Ao decolar de um corpo de classe A ou superior,

é necessário um certo tempo para permitir que as energias contidas no timão superem a força da gravidade normal e decolem. Leva 1d8 rodadas desde o momento em que um mago spelljamming se senta no timão até quando a decolagem está pronta. Depois que esse período aleatório de aquecimento termina, as magias do timão corrigem automaticamente a força da gravidade. Objetos celestes menores (como outros navios) não possuem esse requisito de aquecimento.

A classe de manobrabilidade (CM) de um navio na atmosfera (isto é, para combate aéreo) é a mesma de quando o navio está no espaço. Trate as embarcações da classe F (geralmente embarcações marítimas modificadas) como CM E para combate aéreo. Em geral, a alta velocidade de um navio spelljamming permite que ela escape de todos, exceto dos oponentes mais rápidos e manobráveis.

Para cada ponto na taxa de spelljammer de um navio, o navio tem um fator de movimento de 24 para movimento no ar. Um navio pode se mover mais deva-

gar que 24 por rodada ou pairar no lugar. Tenha em mente, no entanto, que um navio em movimento lento ou pairando no ar é um alvo enorme e fácil de acertar (+4 para atingir pelo menos, até +8 se o navio estiver pairando). Além disso, navios com classes de manobrabilidade ruins no espaço têm CMs igualmente ruins na atmosfera.

Um navio pairando é considerado sem CM e é tratado como um corpo levitando.

A quantidade de tempo que leva para sair do “poço gravitacional” de um planeta e atingir o movimento completo no espaço selvagem é determinada pelo tamanho do planeta:

Clas. de Tam. A:	10 rodadas (1 turno)
Clas. de Tam. B e C:	2 turnos
Clas. de Tam. D:	3 turnos
Clas. de Tam. E:	4 turnos
Clas. de Tam. F:	6 turnos
Clas. de Tam. G:	12 turnos
Clas. de Tam. H:	24 turnos (4 hs)
Clas. de Tam. I:	48 turnos (8 hs)
Clas. de Tam. J:	96 turnos (16 hs)

CONDIÇÕES CLIMÁTICAS TÍPICAS NAS ATMOSFERAS

Resultado 2D6	Primavera/ Outono	Verão	Inverno
2	Calmo	Calmo	Calmo
3	Calmo	Calmo	Brisa leve
4	Brisa leve	Calmo	Brisa leve
5	Favorável	Brisa leve	Favorável
6	Favorável	Brisa leve	Ventos fortes
7	Ventos fortes	Favorável	Ventos fortes
8	Tempestade	Favorável	Tempestade
9	Tempestade	Ventos fortes	Tempestade
10	Vendaval	Tempestade	Vendaval
11	Vendaval	Vendaval	Vendaval
12	Furacão*	Furacão*	Furacão**

* Os furacões ocorrem apenas se o tempo do dia anterior foi “Vendaval”, caso contrário, trate como ventos fortes.

Como regra geral, a precipitação (chuva e neve) ocorre com uma chance de 1 em 6 no verão e no inverno e 2 em 6 na primavera e no outono, sujeito às condições locais. Tempestades e furacões sempre incluem precipitação (que já está incluída em seus modificadores na tabela abaixo).

Nas situações acima, o movimento é reduzido por um modificador e o tempo necessário para decolar ou pousar é aumentado.



Nomes de Navios

Existem tantos nomes para as várias navios quanto raças e mundos habitados. Cada cultura traz seus próprios nomes para o espaço, e um navio que se qualifica para um grupo como uma “fragata livre” por causa de seu tamanho e propósito pode ser para outro uma “rocha do sistema”, já que carece de um timão de spelljamming ou outra força motriz interna.

Nomes por tamanho:

BARCO — menos de 10 toneladas e desarmado — um termo depreciativo em relação a qualquer nome real de navio.

CAÇA — menos de 10 toneladas e armado. Os guerreiros élficos costumam ser chamados de mariposas.

GALÉ ou **CARGUEIRO** — 10-20 toneladas, tiradas de suas analogias terrestres, mas ignorando a diferença nos tipos de navios. Também chamado de **CHAPULA**.

ESCUNA — 20-30 toneladas.



O tempo necessário para sair do poço de gravidade de um planeta a partir de sua superfície é o mesmo, independentemente da composição do planeta e/ou se ele possui uma atmosfera.

Isso pressupõe que o navio está se movendo em linha reta para cima. O tempo gasto voando no mesmo nível ou em atividades mundanas, como combate contra outro navio, é descontado do tempo total.

Em geral, o pouso leva o mesmo tempo.

As condições atmosféricas podem criar dificuldades tanto na aterrissagem quanto na decolagem.

Condição	Tempo de Pousar/Decolar	Modific.
Calm	Normal	x 1
Brisa leve	Normal	x 1
Favorável	Normal	x 1
Ventos Fortes	Tempo x 2	x 1/2
Chuva ou Neve	Tempo x 2	x 1/2
Tempestade	Tempo x 4	x 1/4
Vendaval	Tempo x 4	x 1/4
Furacão	Não é possível decolar ou pousar	

Os efeitos no tempo de movimento e no fator de movimento são cumulativos. Por exemplo, um navio tentando decolar de um planeta classe E normalmente leva quatro turnos para sair do poço de gravidade do planeta. Se estiver tentando fazer isso com ventos fortes, esse tempo é dobrado para oito turnos e a velocidade de movimento tático do navio é reduzida pela metade. Se os ventos fortes forem acompanhados de chuva, esse tempo é dobrado novamente para 16 turnos e a velocidade do navio é dividida por quatro.

Viajando no Espaço Selvagem

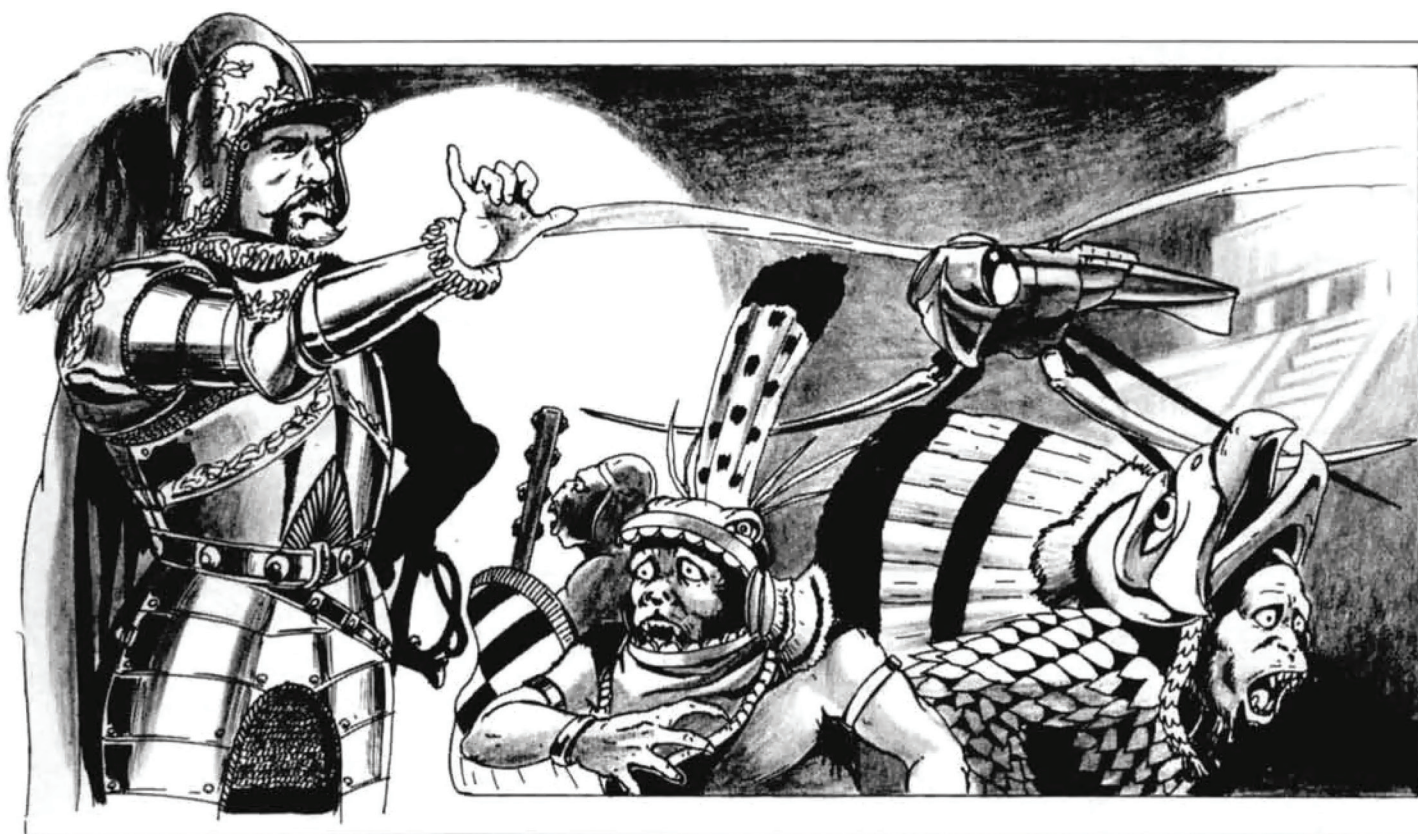
Viajando em linha reta, os navios spelljamming podem atingir alta velocidade de forma relativamente rápida, abrangendo o grande vazio entre os planetas em um curto espaço de tempo. A frase operativa, no entanto, é “linha reta”. Ao fazer uma curva ou entrar no campo de gravidade de outro corpo grande, o

timão de spelljammer desacelera automaticamente para uma velocidade mais gerenciável descrita em Combate. Esta é uma função de todo spelljamming, independentemente do tipo de timão ou raça proprietária do navio. Timões em série e piscina dos devoradores de mentes, timões maiores e menores e até mesmo dispositivos misteriosos funcionam sob essa limitação. Um “corpo grande” é qualquer corpo de 10 toneladas ou maior deslocamento espacial (80 metros cúbicos ou um cubo com pouco menos de 4 metros de lado), que inclui a maioria dos navios, planetas, estrelas e outros corpos celestes que valem a pena.

Um navio pode viajar 160 milhões de quilômetros por dia, independentemente de sua classificação TS. Esta é a velocidade de todos os navios de spelljamming em longas distâncias, independentemente do tamanho do navio ou do nível do lançador que maneja o timão. Contudo que um navio tenha um dispositivo de spelljamming funcionando de qualquer tipo e um indivíduo que possa usá-lo, um navio pode se mover 160 milhões de quilômetros em um único dia padrão (cerca de seis milhões de quilômetros por hora).

Seis milhões de quilômetros por hora parece muito, e em “termos reais” significa que um navio com TS 1 pode viajar da Terra ao Sol em um único dia. No entanto, o espaço é incrivelmente grande e esse mesmo navio levaria 36 dias para chegar Plutão. Dado que a concha de cristal está tão longe da órbita do planeta mais distante quanto a estrela principal, uma viagem do Sol à concha de cristal que circunda o sistema da Terra levaria 72 dias.

Portanto, o movimento entre os planetas é demorado quando se trata de corpos externos e relativamente rápido entre as esferas internas. Novamente, usando o sistema Terra/Sol como exemplo, um navio vindo da Terra com um dispositivo de spelljamming poderia chegar até a órbita de Saturno em uma única semana. (Claro, o planeta pode não cooperar por estar lá, mas isso é outro assunto. Veja *Mecânica Celestial*



para informações sobre posicionamento planetário.)

O que retarda o movimento entre os planetas internos mais numerosos é a presença de múltiplos poços de gravidade ocasionalmente sobrepostos. Uma vez que um navio se move dentro do poço de gravidade de um corpo grande (10 toneladas ou mais), ele cai imediatamente para a velocidade “normal” (450 metros por TS). Ele pode descer até a superfície do planeta, ou mover-se na atmosfera externa do planeta, ou deixar a área novamente, após 1d8 rodadas de aquecimento do timão de spelljammer.

Essa “parada repentina” ao se mover em alta velocidade não afeta ninguém que esteja nos navios. Acredita-se que a desaceleração sem esforço foi criada principalmente como um fator de segurança para evitar que os navios colidissem com outros navios, meteoros, asteroides e corpos planetários. Na realidade, isso geralmente significa que

um navio em rota de um ponto a outro em uma seção (relativamente) mais lotada do espaço pode ter mais encontros do que um navio se movendo por uma área mais vazia (perto da concha, por exemplo), então o navio tem que desacelerar continuamente entre os locais.

Calculando Tempos de Viagem no Espaço Selvagem

Isso é tratado com mais detalhes no capítulo da Mecânica Celestial, que acrescenta o movimento das próprias esferas. Mas, em geral, o tempo entre dois corpos planetários pode ser calculado como:

Tempo de decolar (em rodadas)+
Tempo de escapar do poço de gravidade (em turnos) +
Tempo para percorrer a distância até o próximo planeta (em rodadas, turnos ou dias, conforme apropriado)+

Tempo para pousar (em turnos, inverso do tempo para atingir a borda do campo de gravidade).

Por exemplo, uma viagem da Terra a Marte, supondo que eles estejam o mais próximo possível (cerca de 80 milhões de quilômetros), levaria:

1d8 rodadas para aquecimento na Terra;
4 turnos para alcançar a borda de um mundo de classe E;
Tempo de viagem = 80 milhões de quilômetros/160 milhões de quilômetros por dia = 0,5 dias padrão ou 12 horas (72 turnos);
4 turnos para alcançar a superfície de um mundo classe E.

Portanto, o tempo total de viagem é de cerca de 80 turnos. Nada mal para navios de madeira.

A Terra e Marte raramente estão próximos um do outro, no entanto. Se eles estivessem o mais distantes possível,



FRAGATA — 30-40 toneladas. Em navios mercantes, também chamados de **GAIADO**.

CORVETA — 40-50 toneladas, também chamada de **BARQUENTINA**.

NAU DE LINHA — 50 + toneladas. Se for principalmente transporte de carga também é chamado de **CLIPPER**. Se for principalmente um navio de guerra, também é chamado de **CARAVELA**.

COURAÇADO—navios raros de mais de 100 toneladas.

ROCHA — um navio sem um timão de spelljamming. Usado geralmente em referência aos navios anões.

Além disso, um navio pode ser referido pela aparência e propriedade. Os navios anões são considerados rochas principalmente por sua aparência, embora qualquer navio à deriva seja considerado uma rocha. Um navio usado principalmente por uma única raça é referido por isso nas descrições gerais dos tipos de navios (como um nautilóide devorador de mentes ou um navio tirano beholder). Navios



o tempo de viagem entre eles seria de 2,3 dias.

Esta trituração de números é para jogadores que estão interessados. Um método mais fácil é fornecido no capítulo **Mecânica Celestial**.

Corpos Muito Próximos — Se o tempo que levaria para viajar entre dois corpos for menor do que o tempo que levaria para sair de um poço de gravidade e entrar em outro, então a duração da viagem é igual à soma dos dois tempos, sem tempo entre eles. Por exemplo, um navio se movendo na velocidade de spelljammer levaria três turnos para viajar da Terra para a Lua. Mas leva quatro turnos para sair do poço de gravidade da Terra e mais três turnos para se mover para a superfície lunar. Assim, a viagem da Terra à Lua leva sete turnos.

Tudo isso pressupõe que os corpos celestes permaneçam na mesma distância relativa durante a viagem. Em muitos sistemas, incluindo o “real”, este não é o caso. Como o Mestre Spelljamming calcula os tempos de viagem sem enlouquecer?

Método 1: O caminho mais curto — Todos os planetas são considerados próximos um do outro ao calcular os tempos de viagem: calcule a distância do corpo celeste primário, subtraia os dois e divida por 160 milhões. Isso dá o número de dias que levará. Arredonde todas as frações para o dia mais próximo.

Método 2: O Caminho Longo — Todos os planetas são considerados a maior distância entre si. Adicione as duas distâncias do corpo celeste primário e divida por 160 milhões. Para cada 0,04 do restante, adicione uma hora ao tempo final.

Método 3: O Caminho Médio — Supõe-se que todos os planetas estejam em sua separação média. Determine as distâncias usando o método 1 e o método 2 e use sua média. Arredonde as frações para o dia mais próximo.

Método 4: O Caminho da Carta Estelar — Confira a seção **Mecânica Ce-**

lestial e use o **Mostrador Celestial** para o movimento dos corpos.

O método 1 é o método mais rápido e permite que os personagens se movam pelo sistema muito rapidamente. O método 2 os desacelera um pouco, principalmente quando eles estão se movendo em torno dos planetas externos. O método 3 é o mais preciso, mas leva um pouco mais de tempo. O método 4 é recomendado para campanhas de longo prazo onde o movimento dos planetas se torna um fator importante (como quando uma invasão é planejada para a próxima vez que dois planetas estiverem próximos um do outro).

Movimento no Fluxo

O oceano de arco-íris permite que os navios spelljamming atinjam velocidades maiores. Essas velocidades desafiam a medição, pois o flogisto não possui marcos ou marcadores permanentes. O tempo é a única constante.

Em geral, leva de 10 a 100 dias para viajar de uma esfera de cristal para outra. A esfera alcançada é aleatória, a menos que um dispositivo localizador seja usado para encontrar uma esfera específica. Esses localizadores, fornecidos pelo Oculto ou duplicados por magias, visam a esfera específica que é procurada. Algumas esferas são inalcançáveis de outras devido ao próprio Fluxo, e os viajantes devem passar por uma terceira ou quarta esfera para atingir seu objetivo. Essas anomalias são anotadas nas esferas individuais — quais esferas estão próximas e podem ser alcançadas regularmente e quais não estão. Algumas esferas se aproximam e se afastam umas das outras, de modo que só porque você alcançou uma área uma vez não significa que a encontrará novamente.

O último porto de escala de um navio determina para quais esferas ele pode se mover. Porto de escala é o avistamento ou pouso dentro de uma esfera de cristal. Se um navio indo para Krynn de Greyhawk acidentalmente parar nos Reinos, os Reinos se tornarão seu novo porto de escala.

Os navios no Fluxo desaceleram quando encontram outros corpos, como navios e planetas selvagens, mas isso não afeta o tempo total de viagem.

Movimento Tático

O movimento tático ocorre quando um navio encontra outro corpo grande, geralmente outro navio. Esses encontros táticos podem ocorrer no Fluxo ou no espaço selvagem, e ambos são tratados de maneira semelhante.

Um dos mapas neste produto mostra uma grade hexagonal contra um fundo de estrela, adequado para marcar localizações de navios em combates navio-a-navio. Cada hexágono tem 450 metros de diâmetro. Uma rodada de combate no espaço é igual a uma rodada padrão — um minuto.

O movimento e o combate são tratados em um formato bidimensional, apesar do fato de que o espaço (mesmo o espaço de fantasia) é tridimensional. Isso é puramente para fins de simplicidade. As regras tridimensionais são muito lentas e acrescentam pouco ou nada ao sabor do jogo.

Jogadores e árbitros farão bem em lembrar que este produto se destina a ser usado como auxiliar de interpretação de papéis. O suplemento SPELLJAMMER não é um jogo de tabuleiro de combate navio a navio. Ele fornece uma estrutura para jogar o jogo AD&D no espaço. O jogo será muito menos interessante se jogado sem o envolvimento pessoal dos personagens dos jogadores a bordo do navio.

O combate entre navios segue as mesmas linhas do combate AD&D padrão. A iniciativa é determinada para o turno, então um lado se move e atira, depois o outro. A principal diferença é o senso de escala envolvido. Projéteis podem viajar pelo espaço vários quilômetros antes de encontrar um alvo, enquanto magias requerem uma abordagem mais próxima e colidir e embarcar ainda mais perto.

Além disso, o combate navio-a-navio representa perigo para os personagens envolvidos de perderem seu navio e fi-

carem presos no espaço. Muitos (mas não todos) navios inimigos resgatarão sobreviventes (como escravos, se nada mais), mas alguns, particularmente durante a guerra, deixarão os sobreviventes se defenderem sozinhos.

Cada navio é representado por uma peça de jogo e uma folha de cartolina, listando suas capacidades e tripulação normal. Os jogadores que estão pilotando seus próprios navios devem observar as habilidades de seus navios e dos passageiros significativos — como personagens dos jogadores — a bordo. Um navio com uma variedade de personagens jogadores a bordo tem uma vantagem sobre um tripulado apenas por NPCs, mesmo que esses NPCs sejam devoradores de mentes.

Voltado para

Cada navio tem uma face. É apontado em uma direção específica no mapa. A peça de jogo deve ser colocada com a frente cruzando um dos seis lados do hexágono em que se encontra. Para navios típicos, o navio está no hexágono onde está sua base. Objetos grandes, como asteroides, a Rocha e o *Spelljammer*, estão em todos os hexágonos que suas peças cobrem.

Um navio pode mudar sua orientação como parte de seu movimento. A frequência com que ele pode fazer isso depende de sua classificação de manobrabilidade.

Movimento

O movimento de um navio é determinado por seu TS. Um navio pode se mover um espaço ou mudar sua direção em um hexágono ao custo de 1 TS. Por exemplo, um navio com um TS de 3 pode mover um hexágono, virar em uma nova direção e então mover outro hexágono por sua vez; ou mover três hexágonos em linha reta; ou mover dois hexágonos, então vire um hexágono; etc.

Um navio sempre pode mudar sua face em um hexágono ao final de seu movimento gratuitamente, além de qualquer outra mudança de face.

Quando um navio muda de direção, ela usa um TS para cada hexágono que gira. A classe de manobrabilidade do navio afeta com que frequência e quando o navio pode mudar de orientação:

- Navios da classe F não podem mudar de direção como primeira ação. Eles devem se mover para o hexágono que estão enfrentando no início do turno antes que qualquer giro seja permitido.
- Os navios das classes D e E não podem mudar de direção em mais de um hexágono dentro de um único turno. Eles podem mudar de face como a primeira ação de seu movimento e podem mudar de face quantas vezes desejarem durante o movimento, mas não mais do que um hexágono por hexágono movido.
- Navios de classe B ou C podem mudar de face para até dois hexágonos em um único hexágono.
- Um navio da classe A pode mudar sua orientação à vontade na direção de sua escolha, mesmo 180 para trás. Um navio da classe A não gasta TS ao mudar de orientação.

Velocidade

O número total de hexágonos movidos e lados de hexágonos alterados em um movimento é a velocidade de um navio. Um navio controlado por um timão de *spelljammer* ou um motor místico similar pode se mover até onde seu TS permitir. No entanto, o quão rápido ele pode acelerar ou desacelerar depende de seu movimento anterior, sua capacidade de manobra e o tipo de timão usado.

Um navio com um timão maior pode definir seu TS a cada turno, até o máximo. Um timão maior a bordo significa que o navio pode se mover um hexágono em um turno, depois sete (se um mago suficientemente poderoso estiver disponível) no próximo e assim por diante. Todas as mudanças de direção e movimento para frente contam contra a velocidade atual do navio. A velocidade só pode ser alterada no início do movimento, nunca durante o movimento.



que não devem lealdade a nenhuma raça ou nação em particular são referidos como "Livres". Um comerciante livre fora do Krynn-space não deve lealdade além de seu próprio navio e tripulação, enquanto um comerciante Krynnish pode ser contado em agir no melhor interesse de sua esfera natal e, eventualmente, retornar para lá. Se um navio estiver confinado a uma concha de cristal em particular, seja por escolha ou não, ela é chamada de NAVIO DO SISTEMA.

Finalmente, um navio que se assemelha a pouco mais do que uma galera ou galão terrestre equipado com um timão de spelljammer e levado ao espaço é chamado de navio terrestre. Terrestre é um termo geral usado no espaço para se referir às nações terrestres e seus povos. Não é depreciativo per se, mas é frequentemente usado por aqueles que procuram embarçar um recém-chegado às várias partes do espaço selvagem.



Todos os outros dispositivos para spelljamming são limitados de acordo com o CM do navio envolvido: Um navio com um CM de F pode, em uma rodada, aumentar ou diminuir sua velocidade em um. Um navio com um CM de E ou D pode em uma rodada aumentar ou diminuir sua velocidade em dois. Um navio com um CM de C ou melhor pode aumentar ou diminuir sua velocidade em três.

Reversão Completa. Um navio pode inverter sua direção e mover-se para trás, sujeito às limitações de sua velocidade de acordo com seu CM. A velocidade reversa máxima para a maioria dos navios é de dois hexágonos por turno.

Empilhamento

Qualquer número de navios pode estar no mesmo hexágono ao mesmo tempo. Os navios no mesmo hexágono têm a opção de abordar, colidir, agarrar ou se envolver em disparos de projéteis e magia.

Combate

Existem dois tipos gerais de combate no espaço: de longo alcance e corpo a corpo. O combate de longo alcance ocorre quando os navios estão em hexágonos diferentes. Isso está além do alcance da maioria dos efeitos mágicos e é o domínio de projéteis e armamentos pesados. O combate corpo a corpo ocorre quando dois navios estão (embora brevemente) no mesmo hexágono. Em seguida, ocorrem ataques de magias, além de outros projéteis. É também nessas horas que podem ocorrer abordagens e abalroamentos entre os navios.

A Sequência de Turnos e a Iniciativa

A sequência de turnos para lutar no espaço é semelhante à do combate em terra:

- 1) O Mestre determina quais ações os monstros ou NPCs vão levar, incluindo tentativa de abalroamento, magias, etc.

- 2) Os jogadores indicam o que eles e seus navios estão fazendo.
- 3) A iniciativa é determinada.
- 4) Movimento e ataques são feitos em ordem de iniciativa.

O movimento é realizado um navio de cada vez. Um navio faz seu movimento normal completo, depois a próxima e assim por diante.

O combate de longo alcance pode ocorrer a qualquer momento. O combate de curto alcance (incluindo abordagem e colisão) pode ocorrer apenas quando dois navios estão no mesmo hexágono.

As armas não podem ser disparadas enquanto um navio está em movimento. Assim que um navio completa seu movimento, o jogador proprietário anuncia se irá disparar alguma arma. Se disparar, esses ataques são resolvidos imediatamente. Após aquele navio ter tido a oportunidade de atirar (independentemente de ter disparado ou não), qualquer outro navio pode disparar suas armas contra o navio que acabou de se mover ou qualquer outro navio.

Cada arma só pode ser disparada uma vez por turno. O navio em movimento sempre tem a oportunidade de declarar e resolver seus ataques primeiro. Depois disso, outros navios podem atacar. Se houver mais de um navio atacando, resolva seus ataques na ordem de sua iniciativa.

Muitas armas grandes levam mais de uma rodada para recarregar entre os disparos.

Iniciativa

O vencedor da rolagem do dado de iniciativa pode escolher se quer se mover primeiro ou por último naquela rodada. O jogador com a segunda melhor jogada de iniciativa pode escolher se quer mover-se em segundo ou penúltimo, e assim por diante.

A menos que regras opcionais de iniciativa sejam usadas, não há modificadores de iniciativa no espaço para navios espaciais. Indivíduos lutando no

CAPÍTULO 4: MOVIMENTO E COMBATE

convés de um navio podem lutar com modificadores de iniciativa padrão.

Modificadores Opcionais de Iniciativa

Os jogadores podem querer usar os modificadores opcionais de iniciativa para situações envolvendo navios e indivíduos. Os navios são considerados na categoria de figuras gigantescas de 7,5 metros + e, portanto, sofrem o modificador de +12. Suas armas são consideradas parte integrante do navio e compartilham o mesmo teste de iniciativa. Todos os outros modificadores opcionais se aplicam, incluindo aqueles para proficiências se estiverem em uso.

Os modificadores para a qualidade da tripulação são os seguintes:

Verde	+1
Média	0
Treinado	-1
Craque	-2

Sequência de Turnos Opcional: Os jogadores que desejam um fluxo de eventos um pouco mais realista em detrimento de um jogo um pouco mais lento podem tentar esta sequência de turnos.

- 1) Os jogadores e o Mestre rolam para determinar a iniciativa;
- 2) O lado com iniciativa escolhe se quer mover primeiro ou último;

- 3) Todos os navios do lado que está se movendo primeiro executam seu movimento. Não combate de qualquer tipo é permitido, incluindo abalroamento;
- 4) Todos os navios do lado que está se movendo em segundo lugar executam seu movimento, qualquer tipo de não combate é permitido, exceto abalroamento;
- 5) O lado com iniciativa dispara suas armas e resolve todos os outros combates;
- 6) O lado sem iniciativa dispara suas armas e resolve todos os outros combates.

Arma	Alcance	Dano Casco	Dano Pessoal	CdT	#Per	TACO	CH
Balista Leve	6	0	2-12	1/2	1	12	—
Balista Médio	4	1-3	3-18	1/3	2	14	20
Balista Pesada	2	3-6	3-30	1/4	4	17	19+
Catapulta Leve	5	1-2	2-20	1/2	1	14	20
Catapulta Média	4	2-4	3-30	1/2	3	15	19+
Catapulta Pesada	3	2-8	3-30	1/3	5	16	18+
Bombarda	2	1-6	2-20	1/3	3	17	20
Alijador Leve	3	0	1-6	1/2	2	14	—
Alijador Médio	2	0	2-12	1/3	3	15	—
Alijador Pesado	1	0	3-18	1/4	4	16	—
Projeter de Fogo Grego	1	1-3	3-30	1/4	3	16	18+
Armas de Projéteis							
Arcabuz	1(l)	0	1-10	1/3	1	NU	—
Arcos Longos							
Flecha de Caça	1(l)	0	1-6	2/1	1	NU	—
Flecha de Guerra	0	0	1-8	2/1	1	NU	—
Arcos Curtos							
Flecha de Caça	0	0	1-6	2/1	1	NU	—
Arcos Longos							
Flecha de Guerra	1(l)	0	1-6	2/1	1	NU	—
Flecha de Caça	0	0	1-8	2/1	1	NU	—
Arcos Curtos							
Flecha de Guerra	0	0	1-8	2/1	1	NU	—
Bestas							
Besta Pesada	1(l)	0	1-4+1	1/2	1	NU	—
Besta Leve	0	0	1-4	1	1	NU	—
Fundas							
Chumbo de Funda	1(l)	0	1-4+1	1	1	NU	—
Pedra de Funda	0	0	1-4	1	1	NU	—

Nenhuma outra arma de projéteis é significativa o suficiente para ser classificada nessa escala, embora sejam úteis em situações de colisão, abordagem e combate corpo a corpo. As armas de projéteis portáteis marcadas com 1(1) são capazes de atingir um alcance de um hexágono, mas isso é considerado de longo alcance. Projéteis marcados com um alcance de 0 podem ser usados apenas se o navio alvo estiver no mesmo hexágono que o atacante.

NU = Nível do usuário usado para calcular TACO.



Por Que as Conchas de Cristal são Redondas?

Os sistemas do universo SPELLJAMMER são todos mantidos em bolhas que flutuam em um oceano de arco-íris chamado flogisto. Qualquer que seja a forma do sistema interno, seja uma coleção de aglomerados, um único plano achatado ou um agrupamento cótico de planetas, a esfera em que tudo se encaixa é redonda.

Por que?

Ninguém sabe, mas existem várias teorias a título de explicação:

A esfera é a forma mais natural para essas coisas, muito parecida com bolhas de âmbar ou champanhe.

A esfera é a forma mais fácil para os deuses (ou quem construiu essas coisas) idealizarem.



Combate de Longo Alcance

As grandes armas a bordo do navio, juntamente com as armas de projéteis normais, disparam mais longe no espaço do que na atmosfera. Portanto, muitas vezes é uma tática para as tripulações disparar rajadas de longa distância antes de se aproximar para atacar.

Grandes armas a bordo (catapultas, bombardas, balistas, projetores e alijadores) têm um alcance típico e quantidade de dano que infligem, resumidos na tabela abaixo. Uma arma grande causa dano ao casco ou dano pessoal (ponto de vida), mas não ambos. Antes de disparar, o atacante deve especificar se a arma está apontada para o navio ou para um personagem.

Escolhendo alvos

Armas maiores (qualquer arma que não seja de mão) podem infligir danos aos alvos da tripulação (em pontos de vida) ou navios inimigos (em pontos de casco). O atacante escolhe que tipo de alvo deseja atacar.

Uma arma grande sempre pode atacar navios em outros hexágonos.

- Catapultas não podem atacar navios no mesmo hexágono;
- Qualquer arma atacando a tripulação (ataques de ponto de vida) pode atacar qualquer personagem no convés ou parcialmente exposto. Um jogador não pode simplesmente especificar “Eu ataco o capitão”, no entanto. Se ele quiser atacar o capitão, ele deve dizer ao mestre como ele identificará o capitão. Se o atacante não tiver uma ideia clara de como é o capitão, o mestre deve atribuir o disparo aleatoriamente entre os alvos potenciais;
- Atacar a tripulação que não esteja no mesmo hexágono com uma arma de projétil significa que o ataque atinge um indivíduo aleatório no convés (todos aqueles em conveses expostos são alvos — se 10 indivíduos estiverem disponíveis para atacar, então qualquer um dos 10 pode ser atingido);

- Armas grandes modificam seu TACO pela CA do alvo que atingiram. Para acertar a tripulação, é a CA da tripulação ou criatura. Todos os navios têm uma CA igual ao seu nível de blindagem. Um membro da tripulação recebe um bônus de um ponto em sua classe de armadura no turno se a classificação de armadura do navio for melhor que a do personagem e o navio desse personagem tiver a iniciativa naquele turno (presumivelmente, o timoneiro ou capitão manobrará o navio para que seu volume forneça alguma proteção contra o fogo inimigo);
- Uma arma grande (catapulta, balista, etc.) que erra um alvo humano ainda pode infligir danos ao navio. Role para acertar o casco, mas o dano é sempre de 1 ponto de casco no máximo;
- Armadura mágica, Destreza e circunstância podem afetar os TACOs da tripulação como em combate normal.

As regras de cobertura abrigo e camuflagem, se usadas pela campanha, também podem afetar os danos.

Pontos de Vida

Quando um raio ou rajada de fogo atinge um alvo vivo, o dano é infligido de acordo com as regras normais de AD&D. Se o dano for grave o suficiente, a regra de “morte instantânea” é aplicada, forçando um teste de resistência contra o ataque.

Pontos de Casco

Os pontos de casco de um navio são como os pontos de vida de um personagem — quando são reduzidos a 0, o navio começa a se desfazer. Armas grandes infligem o dano listado. Danos podem ser reparados com tempo e dinheiro (veja Reparos).

Armas pequenas também podem infligir dano no ponto de casco. Para cada 10 pontos de vida acumulados de dano infligido a um navio, o navio sofre um ponto de dano no casco. O dano deve ser exatamente no mesmo local (uma

saraivada de 20 flechas que se crava na lateral de um navio e inflige um total de 60 pontos de dano não causa danos ao casco do navio; cada flecha atinge um ponto diferente. Um personagem cortando no casco com um machado, no entanto, poderia infligir dano ao casco).

Quando o dano de casco de um navio excede a metade de seus pontos de casco, o navio imediatamente sofre um acerto crítico.

Acertos Críticos

Acertos críticos variam de resultados de combate que ameaçam o navio a situações menos perigosas que prejudicam o funcionamento do navio. Apenas armas grandes podem infligir acertos críticos diretos, mas a aplicação suficiente de armas pequenas (o anão no casco com um machado de batalha) pode enfraquecer um navio o suficiente para empurrá-lo além do ponto de dano de 50% e, assim, causar um acerto crítico.

Quando um acerto crítico for necessário, role na tabela abaixo e aplique o resultado. Se o resultado for inaplicável (“Hah! Você não pode destruir o timão de spelljammer! Você o explodiu no último turno!”) Mude para a próxima entrada mais alta na lista.

Jogue

1d20	Resultado
1	Perda de 5 Pontos de Casco
2	Baixa na Tripulação do Convés
3	Baixa na Tripulação Interna
4	Navio Balançando
5	Arma Grande Danificada
6	Vítima da Tripulação do Convés
7	Casco Perfurado
8	Perda de Manobrabilidade
9	Perda de 10 pontos de casco
10	Navio Balançando
11	Fogo!
12	Perda de TS
13	Vítima da Tripulação do Convés
14	Arma Grande Danificada
15	Navio Balançando
16	Casco Perfurado
17	Perda de Manobrabilidade
18	Perda de 10 Pontos de Casco
19	Perda de TS
20	Choque Spelljammer!

Definição de Efeitos:

Perda de 5 ou 10 Pontos de Casco. Essa perda é adicionada ao dano inicial. Em alguns casos, pode causar a quebra do navio ou forçar outro teste de acerto crítico. Múltiplas rolagens para o mesmo ataque são cumulativas.

Vítima da Tripulação do Convés. Um tripulante exposto é atingido e sofre os mesmos danos que o navio. Escolha o alvo aleatoriamente da tripulação exposta. Todos os personagens a até 1,5 metro desse indivíduo devem fazer um teste de resistência contra a morte ou sofrerão o mesmo dano.

Vítima da Tripulação Interna. Igual ao Vítima da Tripulação no Convés, mas todos a bordo são um alvo em potencial, incluindo prisioneiros, o capitão e os magos spelljamming. Isso reflete não tanto o efeito do projétil em si, mas partes quebradas do interior do navio se movendo ao redor durante o combate.

Navio Balançando. O navio sofre vibrações devido ao impacto do ataque. Todos os personagens que não estiverem sentados ou firmemente amarrados (o mago de spelljamming é considerado seguro) têm uma chance de cair no convés, impedindo qualquer ataque ou uso de magia naquela rodada. Os NPCs têm 40% de chance de cair como resultado desse acerto crítico, enquanto os PCs (e aqueles PdMs importantes o suficiente para avaliar sua própria Destreza) devem fazer um teste de Destreza para manter o equilíbrio.

Arma Grande Danificada. Uma arma grande (escolhida aleatoriamente) fica inoperável até ser consertada (consulte Reparos). Sua tripulação está ilesa.

Casco Perfurado. O ataque abre um buraco no navio onde não havia nenhum antes. O Mestre escolhe qual parte do navio está perfurada (seja por rolagem aleatória, de acordo com a situação entre os navios, ou o que tornaria as coisas mais interessantes naquele ponto).

Fogo! Um incêndio começa em algum lugar do navio, determinado pelo Mestre. Os efeitos do fogo a bordo do navio são descritos abaixo. Nos casos em que é fisicamente impossível o início de um





A esfera é uma forma perfeita, a forma que reduz seu plano de gravidade a um único ponto em seu centro, alcançando um equilíbrio perfeito.

O simples fato é que ninguém sabe, exceto talvez os deuses, e se eles sabem, não estão contando. Pode haver cascas de sistema que são cúbicas, elipsoidais, ou mesmo irregulares ou em forma de toro. Nós apenas não os alcançamos ainda.

E quando o fizermos, provavelmente começaremos os sábios discutindo novamente.

— De As Reflexões de Elminster sobre o Espaço Vazio, um pergaminho de Elminster de Shadowdale para Lord Khelben de Waterdeep.



incêndio (todas as luzes são mágicas, não há nada inflamável a bordo e todos estão vestindo roupas feitas de pedra), vá para a próxima entrada. Um incêndio a bordo como resultado desse acerto crítico (em oposição ao fogo grego ou magia) não inflige dano no primeiro turno, mas pode se espalhar.

Perda de TS. O TS do navio cai 1 ponto pelas próximas 1d10 rodadas enquanto o timoneiro reajusta seu equilíbrio e sentidos para o novo nível de dano. Perdas adicionais são cumulativas, até um mínimo de 1 TS. Se um navio com um TS de 1 receber este resultado, vá para a próxima entrada.

Perda de Manobrabilidade. O navio perde uma classe de CM por 1d10 turnos. Uma classe A se torna B, uma classe B se torna C e assim por diante. Um navio classe F não pode perder mais capacidade de manobra, então a próxima entrada é tomada.

Choque Spelljammer! O mago spelljamming deve fazer um teste de resistência contra magias ou entrará imediatamente em coma que dura 1d4 dias. Em casos de timões em série, todas as criaturas conectadas devem resistir. No caso de fundições, fornalhas, caldeiras e “unidades desconhecidas” (como os neogis), a própria unidade torna-se não funcional 1d4 dias (nenhum teste de resistência permitido). Se nenhuma substituição estiver disponível e o mago falhar em seu teste de resistência, o navio imediatamente se torna TS 0 e só pode se mover em linha reta em sua velocidade atual.

Múltiplos Acertos Críticos

Um ataque pode causar um acerto crítico, que por sua vez causa dano suficiente para infligir outro acerto crítico. Todo dano deve ser aplicado ao navio e é cumulativo.

Desmontando

Se um navio for reduzido a 0 pontos de casco, sua estrutura interna é destruída e ela começa a desmoronar.

Jogue um dado de seis lados para cada 10 toneladas do navio (arredonde as frações para cima). Esse é o número de peças grandes (que retêm a atmosfera) do navio que sobraram.

Alguns vencedores vasculham esses escombros em busca de prisioneiros. Outros os abandonarão. É possível para os sobreviventes amarrar algum tipo de embarcação do lixo para se salvarem com um timão temporário ou um mago spelljamming.

Efeitos das Perdas da Tripulação no Desempenho do Navio

Quanto menos mão de obra um navio tiver, menos capaz ele será de lutar e navegar com eficácia. Um navio ainda pode manobrar em circunstâncias “reduzidas”, mas não com o efeito de uma tripulação completa.

Armas grandes requerem uma tripulação mínima para disparar corretamente. Para cada membro ausente de uma tripulação de arma grande, a arma leva uma rodada a mais para recarregar e disparar. Uma arma operada por três homens com uma taxa de recarga de 1/3 levará três rodadas para três homens recarregarem e dispararem, quatro rodadas para dois homens recarregarem e dispararem e cinco rodadas para um homem recarregar e disparar. Os homens perdidos durante o recarregamento são considerados como perdidos no início do recarregamento — ou seja, três homens começam a recarregar a arma anteriormente descrita, então um homem é perdido como vítima, então os homens restantes precisarão de quatro rodadas completas (incluindo aquelas que já passaram) para recarregar e atirar.

Armas grandes podem ser recarregadas e disparadas, desde que haja um homem disponível para fazê-lo. Uma arma grande sem tripulação não pode ser disparada. Se uma arma estiver parcialmente carregada, a tripulação é morta e uma nova tripulação chega, o carregamento deve começar novamente.

A perda da tripulação também afeta a capacidade de manobra de um navio. O número mínimo listado para a tripulação indica o número necessário para operar o navio em sua classe de manobrabilidade listada e não inclui tripulações de armas. Se menos do que esse número estiver disponível para operar o navio, içar as velas, equipar os remos, etc., então o navio é rebaixado em sua classe de manobrabilidade. Essa perda pode ser causada por baixas ou porque a tripulação de manuseio foi realocada para equipes de armas, preparando-se para abordar ou fugir do navio.

Se a tripulação for menor que o mínimo listado, mas mais da metade desse número, o CM do navio é rebaixado em uma classe.

Se a tripulação disponível for metade ou menos do mínimo listado, mas mais de um quarto desse número, o CM do navio é rebaixado em duas classes em relação ao seu valor original (isso geralmente significa que ele é rebaixado em mais uma classe, pois por desta vez, provavelmente está operando uma classe abaixo de sua classe original).

Se a tripulação disponível for um quarto ou menos do mínimo listado do navio, o CM do navio é rebaixado 3 classes em relação ao seu valor original.

Um navio operará em três classes abaixo de sua classe original, desde que haja pelo menos um tripulante para lidar com o cordame e alguém no timão. O CM de um navio não pode ser rebaixado além da classe de manobrabilidade F.

Ao descobrir quantos membros da tripulação estão disponíveis, PCs e oficiais são excluídos, embora possam ser pressionados a trabalhar para lidar com as coisas durante uma emergência de batalha. Normalmente, no entanto, suas atividades os impedem de assumir um papel ativo nos aspectos mais mundanos do manuseio do navio, mesmo no calor da batalha.

Ao calcular metades e quartos para requisitos de mão de obra, arredonde as frações a favor dos jogadores. As avarias para um navio com tripulação mínima de 10 homens, por exemplo, seriam:

10 tripulantes	CM Completo
6-9 tripulação	Abaixo um CM
3-5 tripulantes	Abaixo dois CM
1-2 tripulação	Abaixo três CM

Um navio que está quebrando, para de se mover. O hexágono que ocupa e todos os hexágonos ao seu redor estão cheios de detritos. Considere que os personagens sobreviventes estão no último hexágono ocupado pelo navio.

Destroços

Detritos são uma consequência comum da batalha, mas, além disso, geralmente existem pequenos asteroides, cometas e outros destroços espaciais que podem interferir no movimento e no combate entre os navios. Detritos de massa suficiente farão com que um navio se movendo em alta velocidade desacelere para o movimento normal.

Os navios que se movem através de hexágonos cheios de destroços correm riscos. Aqueles que se movem um hexágono por turno podem fazê-lo normalmente e sem perigo. Aqueles que se movem a velocidades de dois ou três hexágonos por turno sofrem o ataque de um alijador leve, enquanto aqueles que se movem a uma velocidade de quatro ou cinco hexágonos por turno sofrem o ataque de um alijador médio. Qualquer coisa que se mova mais rápido do que cinco hexágonos por turno sofre o ataque de um alijador pesado. Esses ataques ocorrem uma vez por hexágono de detritos inserido.

Fogo

Seja como resultado de um acerto crítico, um dispositivo como o projetor de fogo grego ou magias como bola de fogo, às vezes os incêndios começam em navios.

Incêndios infligem seu dano inicial na rodada que começam. Em cada rodada subsequente, o fogo inflige o mesmo dano da rodada anterior, mais um ponto.

Apagar um incêndio requer uma pessoa para cada ponto de dano que o fogo causará naquele turno. Por exemplo, se um incêndio infligir três pontos de dano ao casco neste navio nesta roda-

da, então três pessoas trabalhando com ferramentas adequadas (presume-se que estejam presentes) podem extinguir o incêndio. Se não houver pessoas suficientes disponíveis para apagar um incêndio, eles podem reduzir sua gravidade com suas ações. Se duas pessoas combatessem contra nosso fogo de três pontos, o fogo seria reduzido para um ponto no final da rodada (e então aumentaria para um ponto de dois pontos no início da próxima rodada).

O maior perigo do fogo é seu potencial de envenenar o envelope de ar. Uma vez que um incêndio danificou 10% da tonelagem de um navio (dano total, não em uma única rodada), o ar é degradado um passo (de fresco para poluído, de poluído para mortal). Se o dano atingir 40% (sem que o navio se quebre), o envelope de ar se degrada novamente, com todos os efeitos da mudança afetando a tripulação.

Um navio reduzido a 0 pontos de casco por fogo se desfaz normalmente para formar um campo de detritos. Os detritos sobreviventes (se estiverem em chamas) continuarão a queimar e se desintegrar até que os pedaços em desintegração sejam completamente consumidos. Os navios que entrarem no campo de destroços enquanto ele ainda estiver queimando sofrerão os efeitos do acerto crítico de Fogo.

Campos de Fogo (Regra Opcional)

Embora a representação do combate aqui seja bidimensional, na realidade, um navio pode ser inclinado em qualquer direção sem afetar os ocupantes. Como resultado, quase qualquer arma pode ser usada contra um ataque de qualquer direção. As limitações são para armas que disparam para a proa e para a popa, incluindo catapultas voltadas para a frente e alijadores montados na retaguarda.

Armas fixas projetadas para atirar na frente e na retaguarda do navio só podem atirar em alvos que estejam dentro das linhas definidas pelos três hexágonos frontais (ou traseiros). Além disso, eles recebem +2 em seu TAC0 para



Comandos Comuns de Navio

(Ou coisas que o capitão grita e espera que todos entendam.)

FIRME — Manter o rumo e a velocidade.

À TODA FRENTE (número) — Mantém o rumo, aumenta a velocidade para um determinado número.

VIRAR À BOMBORDO — Vire um hexágono para a esquerda.

DOBRAR À BOMBORDO — Vire dois hexágonos para a esquerda o mais rápido possível.

VIRAR À ESTIBORDO — Vire um hexágono para a direita.

DOBRAR À ESTIBORDO — Vire dois hexágonos para a direita o mais rápido possível.

COMPLETO À RÉ — Faça backup o mais rápido possível.

TODO DESCANSO — Parar.

ACERTEM O CASCO — Atire no casco inimigo.



atingir alvos diretamente à frente (para armas montadas na frente) ou diretamente atrás (para armas montadas na retaguarda). Isso se deve à “estabilidade” da plataforma de tiro (tanto quanto qualquer coisa girando no espaço pode ser considerada “estável”).

Moral (Regra Opcional)

Ninguém gosta de morrer, principalmente no espaço com uma longa caminhada para casa. Por esta razão, o moral pode ser importante em combate. Se você conseguir convencer o capitão de um navio (ou mais importante, a tripulação de um navio) a cancelar o ataque ou se render, você está ganhando uma vitória sem arriscar seu próprio navio e tripulação.

Uma tripulação de marinheiros típicos tem um moral de 11. Tripulações de monstros podem ter moral mais alto ou mais baixo e outros fatores (incluindo o quanto o capitão é querido) também têm um efeito.

Os testes de moral são feitos no final de uma rodada de batalha, após todas as ações terem sido resolvidas.

Um teste de moral é necessário para a tripulação de um navio quando:

- O navio sofre um golpe crítico.
- O navio tem apenas 5 pontos de casco restantes (a menos que o navio tenha começado com menos de 10, neste caso ignore esta situação).
- A tripulação foi surpreendida (mas apenas no primeiro turno após ser surpreendida).
- O navio enfrenta uma força obviamente superior.
- Um aliado ou tripulante é morto por magia.
- 25% da tripulação foram eliminados.
- 50% da tripulação foram eliminados.
- Um companheiro ou tripulante é morto após 50% da tripulação ser eliminada.
- Todos os oficiais desertam, são mortos ou se rendem.
- A tripulação está lutando contra uma criatura que eles não podem ferir devido à proteção mágica.

- A tripulação é solicitada a realizar tarefas heroicas (e perigosas).
- A tripulação recebe um suborno.
- A tripulação do navio está cobrindo uma retirada de combate.
- Um membro da tripulação é solicitado a usar um dispositivo mágico pessoal com cargas.
- A tripulação atendeu às condições de outro teste de moral e tem a oportunidade de se render.
- É evidente que o navio não pode escapar.
- O capitão do navio é morto.

Modificadores situacionais também podem afetar o próprio teste de moral:

O navio sofreu 25% de dano no casco	-2
O navio sofreu 50% de dano no casco	-4
O navio sofreu 75% de dano no casco	-6
O capitão é morto	-2
O mago ou sacerdote de spelljamming é morto/destruído	-3
O disparo do oponente resultou em 50% de dano	+2
O capitão está no convés	+4
O primeiro oficial está no convés sem o capitão	+2
O navio está pegando fogo	-2
O navio do oponente está pegando fogo	+1
O navio do oponente foi perfurado	+1
Abandonado por navios amigos	-6
Criatura perdeu 25% de PV	-2
Criatura perdeu 50% de PV	-4
Perdas de tripulação em 25%	-2
Perdas de tripulação em 50%	-4
Tripulação está recebendo uma parte da pilhagem	+2
Criaturas estão lutando contra inimigos odiados	+4
A tripulação do navio foi surpreendida	-2
Tripulação lutando contra criaturas mágicas	-2
Criaturas têm ½ HD ou menos	-2
Criaturas têm 1 DV ou menos	-1
Criaturas têm 4 a 8+ HD	+1
Criaturas têm 8 a 14+ HD	+2
Criaturas têm 15+ HD	+3
Defendendo a o lar (se o navio for um covil)	+3
Vantagem defensiva do terreno	+1
Múltiplas verificações por rodada	-1
O capitão é de tendência diferente da tripulação	-1



Aliado mais poderoso morto	-4
Tripulação favorecida pelo capitão	+2
Tripulação mal tratada	-4
Nenhum inimigo foi morto	-2
Tripulação em desvantagem de 3 para 1	-4
Navio em desvantagem de 10 para 1 em tonelagem	-2
Supere a outra tripulação 3 para 1	+2
Navio supera a oposição em 10 para 1 em tonelagem	+2
Incapaz de ferir o oponente	-8
Criatura que usa magia do mesmo lado	+2

O efeito de uma falha no teste de moral depende em grande parte do Mestre, mas o resultado mais comum é “baixar as cores” – ou seja, render-se. Em algumas situações, o atacante pode deixar o defensor sair mancando. Em outros, o navio será pelo menos abordado, um resgate será cobrado pela passagem do navio ou passageiros, o navio terá sua carga saqueada e/ou rebocado de volta para uma base. Raças civilizadas tendem a tratar seus inimigos derrotados

com honra. No entanto, existem muitas criaturas que não o fazem.

Como o moral é verificado no final da rodada, é possível que todos os navios de ambos os lados de um conflito “baixem as cores” ao mesmo tempo. Neste caso todos os navios param e não retomam o combate por pelo menos duas horas (isso é apenas uma média e pode variar de acordo com a disponibilidade de magias de cura, presença de líderes carismáticos ou outros fatores).

Se um navio que baixou suas cores tiver PJs a bordo, cabe aos jogadores decidir se continuam a luta ou não. Um navio que baixou suas cores não usará seu NPC para disparar armas ou abordar, mas os PJs podem fazê-lo. Se um personagem do jogador estiver no timão, ele pode continuar movendo o navio.

No entanto, esteja avisado. Um navio que baixou suas cores apenas para atacar novamente geralmente não recebe misericórdia de outros navios. Uma equipe de NPC se amotinará imedia-

tamente contra um capitão ou oficiais que prosseguirem na luta após uma rendição, pois isso apenas coloca suas vidas em risco ainda maior (se eles forem derrotados, é provável que o inimigo simplesmente os abandone no espaço, ou pior).

Combate de Curto Alcance

Quando um navio entra no mesmo hexágono que outro navio, pode ocorrer um combate de curto alcance. O atacante tem a opção de disparar qualquer arma de mão ou arma grande (exceto catapultas). Após seus ataques, o jogador em cujo hexágono entrou tem a opção de fazer qualquer ataque de projétil, arma grande ou mágico. Depois disso, se houver outros navios na área, eles também têm a opção de atirar.

Depois que todas as armas forem descarregadas, o jogador em movimento pode atingir o oponente se tiver iniciativa, agarrar ou abordar o oponente. Se



ACERTEM OS CÃES — Disparar contra a tripulação inimiga.

TODOS NO CÃO — Disparar contra todos os indivíduos que acharem adequado (também usado para cobrir padrões de disparo pré-planejados específicos, como "Todos atirem no mago").

CESSAR FOGO — Pare de atirar.

PREPARAR PARA COLISÃO — O navio irá colidir neste turno, se puder.

PREPARAR PARA ABORDAR — O navio irá agarrar e abordar outro neste turno, se puder.

PREPARE-SE PARA REPELIR INVASORES — O navio está prestes a ser agarrado ou abalroado; esteja pronto para isso.

TIMÃO ABAIXO! — Perdemos o mago spelljamming, seja por morte ou falha do sistema. Alguém desça aí imediatamente!

FOGO NO PORÃO — Termo geral para a situação ruim abaixo do convés: inclui incêndio, ser perfurado, ser abordado por um buraco no casco ou dano a uma seção do navio.



ele optar por não fazer nada disso, o oponente terá a oportunidade de agarrar ou abordar. Ataques de colisão são permitidos apenas para o lado que tem a iniciativa.

Disparo de Projéteis a Curta Distância

Por uma questão de simplicidade, todos os disparos com armas de projéteis portáteis são considerados de médio alcance se ambos os navios estiverem no mesmo hexágono (seus envelopes de ar provavelmente, mas não definitivamente, se sobrepõem). Quando os navios entram em contato uns com os outros, o alcance muda para curto.

O combate de curto e médio alcance é resolvido da mesma forma que o combate de longo alcance, mas agora armas de projéteis portáteis (e não armas grandes) podem atingir alvos individuais no convés oposto. (Ordens típicas para qualquer tripulação, seja no mar ou no espaço, são "Atire em qualquer um que se pareça com um mago." Claro, isso geralmente significa que o homem que se parece com um mago realmente não é.) Armas grandes são limitadas a mirando em áreas do convés inimigo e depois arriscando acertar o que quer que esteja lá.

Armas pessoais causam um ponto de dano no casco para cada 10 pontos infligidos no mesmo local exato.

Magia a Curta Distância

Todas as magias com alcance superior a 100 metros podem ser lançadas em outro navio no mesmo hexágono. Magias com alcance inferior a 100 metros podem ser lançadas em navios inimigos (ou aliados) apenas quando eles estiverem obviamente dentro de 100 metros (como quando são agarrados e abordados).

Magia que inflige dano em pontos tem o mesmo efeito que armas pessoais. Para cada 10 pontos de dano infligido por uma magia direcionada a um navio, ele inflige um ponto de dano ao casco. Uma bola de fogo de 10 DD que causa 30 pontos de dano inflige 3 pontos de

dano ao casco (e inicia um incêndio, se possível).

Magias que não infligem pontos de dano ainda podem prejudicar um navio de spelljamming. Uma magia *desintegração* lançada na proa de um navio, por exemplo, resulta em um acerto crítico de Casco Perfurado. Um *dissipar magia* lançado no timão de spelljamming faz com que ele funcione mal por uma rodada, reduzindo temporariamente o TS do navio para 0. Uma magia *torcer madeira* pode enfraquecer algumas tábuas, mas não causa danos ao casco; alternativamente, poderia destruir uma balista inimiga.

Abalroamento

Abalroar é uma tática comum no espaço para danificar ou destruir um navio inimigo. Abalroar é melhor executado contra outros navios que são aproximadamente da mesma tonelagem ou menores.

Um navio deve anunciar sua intenção de colidir antes que a iniciativa seja determinada. O processo de colisão (dirigir para atingir o navio do oponente, além de amarrar todas as engrenagens soltas para o impacto) requer tempo e não é algo que pode ser feito no calor do momento.

Um navio não pode colidir com outro navio que esteja no mesmo hexágono no início do turno, a menos que saia desse hexágono e volte a entrar nele mais tarde. Um navio não pode colidir com outro navio que esteja agarrado a ele.

Um navio só pode tentar abalroar uma vez por turno. Ele não pode tentar abalroar uma embarcação uma vez, errá-la e, em seguida, abalroar outra embarcação no mesmo hexágono ou em um hexágono adjacente.

Ao colidir, use o TACO do timoneiro (comparado com a classificação de armadura do navio alvo) para determinar se o impacto foi bem-sucedido. Neste caso, muitas vezes é melhor ter um sacerdote no timão do que um mago por causa de sua melhor chance de acertar (um sacerdote pode executar um ataque

de impacto mesmo se o navio estiver equipado com um aríete perfurante). Se um navio não tiver ninguém no timão (como as fundições anãs), então o navio colide com o TACO de seu navegador, tratado com metade de seu nível.

Aríetes infligem danos diferentes de acordo com seu tipo e tamanho.

Aríetes Perfurantes infligem um ponto de dano ao casco para cada 10 toneladas do navio de impacto vezes o número de hexágonos que o navio moveu em linha reta antes do impacto (até seu TS máximo). Arredonde as frações para cima.

Além disso, um navio atingido por um aríete perfurante sofre automaticamente os acertos críticos Casco Perfurado e Navio Balançando.

Se um aríete perfurante for usado em combate, há uma chance de que os dois navios fiquem travados. Essa chance é igual a 5% vezes a tonelagem do alvo. Nenhum dano adicional é infligido, mas os navios são considerados agarrados. Eles não podem se separar até que o timoneiro de qualquer navio faça uma jogada de ataque para separá-los.

Aríetes contundentes infligia um ponto de dano para cada 10 toneladas do navio fazendo o ataque de impacto (arredonde as frações para cima) vezes o TS máximo do navio. O navio adversário sofre um acerto crítico de Navio Alado e outro acerto crítico, determinado aleatoriamente (mais se o dano exigir).

Aríetes de agarrar não inflige dano, independentemente do tamanho ou velocidade. Se um navio com um aríete atingir outro navio, os dois navios são considerados agarrados (veja abaixo).

Movimento Após o Golpe

Se o navio de impacto errar o alvo ou reduzir o navio adversário a 0 pontos de casco (de modo que o navio oponente comece a se desintegrar), o navio de impacto pode continuar seu movimento até seus limites regulares. Se o navio atingir seu alvo sem destruí-lo ou for travado ou agarrado ao alvo, seu movimento para.

Tripulações de navios podem abordar na mesma rodada que um aríete, se assim o desejarem.

Tamanho e Colisão

Abalroar funciona melhor contra navios que são do mesmos tamanhos ou menores que o navio de abalroamento. Em certos casos, um navio adversário pode ser muito grande ou pequeno para ser abalroado por um navio em particular.

Um navio não pode colidir com outro navio com 10% ou menos do impacto tonelagem do navio. Por exemplo, um navio de 100 toneladas não pode colidir com um navio de 10 toneladas ou menos. Se tal aríete for tentado, o navio menor deve verificar se há uma colisão(veja abaixo).

Um navio não pode abalroar com outro navio com mais de três vezes a sua tonelagem. Se ele tentar tal movimento, deve verificar em Colisões.

A exceção a isso é ao usar um aríete de agarrar, que pode ser usado contra alvos menores de qualquer tamanho (mas apenas alvos três vezes maiores).

Posições de Abalroamento e Navio

Em geral, um navio abalroando com outro navio manterá sua relação posicional após a colisão. Ou seja, um aríete da proa atingirá o navio adversário em sua proa, um aríete do flanco atingirá o navio adversário no flanco, etc. Deixe a situação ditar o posicionamento relativo dos navios.

Bater de frente é um caso especial. O abalroamento frontal é uma situação perigosa, pois expõe o navio abalroado ao aríete do navio adversário, caso este esteja equipado com um aríete contundente. Se o navio atacante acertar seu alvo, o impacto é tratado normalmente. Se o navio de ataque errar o alvo, o navio adversário tem a oportunidade de atacar seu atacante imediatamente. Esta é a única vez que um navio pode colidir sem ter a iniciativa. Nesta situação, o navio-alvo original usa sua velocidade

do turno anterior ao determinar o dano (este é um movimento reacionário, então o navio não teve a chance de atingir a velocidade total de colisão).

Abalroando Criaturas Gigantescas

Em geral, os seres vivos não podem ser efetivamente abalroados (eles são muito pequenos). Criaturas de tamanho gigantesco, no entanto, são grandes o suficiente para que um aríete tenha efeito. Criaturas gigantescas sofrem 1d6 pontos de dano para cada ponto de casco infligido pelo aríete. Portanto, se um aríete que normalmente causaria 4 pontos de casco fosse usado contra um ancião espacial, o navio infligiria 4d6 dados de dano.

Colisões

Quando dois navios ocupam o mesmo hexágono, existem quatro possibilidades:

- Eles podem colidir uns com os outros;
- Um navio pode colidir com o outro;
- Um navio pode pousar no outro;
- Os dois navios podem alinhar cursos ou simplesmente passar um pelo outro.

Esta seção lida com colisões.

Ocasionalmente, um navio fará um pouso repentino e não planejado (chamado impacto) contra um objeto maior. Este impacto geralmente tem resultados desastrosos para o navio que está causando o impacto e para o navio que está sendo atingido.

O timoneiro faz um teste de resistência contra a morte para evitar um acidente e, se for bem-sucedido, pode voar (em sua parte do turno) ou pousar normalmente no outro navio ou objeto. Uma embarcação sem ninguém controlando seu voo resiste como um mago de 1º nível.

Este teste de resistência é modificado de acordo com a taxa de manobra do navio, como segue:



BAIXAR AS CORES — Render.

SAUDAÇÃO — Sem movimentos hostis; estamos abrindo as comunicações.

EVASÃO TOTAL — Vamos fugir desses caras.

MANOBRAS EVASIVAS — Gire o navio ao longo de seu longo eixo. Tem um problema em que tudo é -1 para acertar, mas o próprio navio é -1 para ser atingido e todos os ataques específicos têm -4.

DISPARAR ALIJADOR — Disparar o alijador (ou todos os alijadores).

DISPARAR CATAPULTA — Atirar com a catapulta [ou com todas as catapultas].

DISPARAR BALISTA — Disparar a balista (ou todas as balistas).

&%*#\$/ — Reação padrão para resultados de combate.



Classificação de Manobrabilidade	Modificador
A	+8
B	+6
C	+4
D	+2
E	0
F	-2

Se houver uma colisão, sempre se assume que o navio menor está colidindo com o navio maior, independentemente da situação tática geral. Os pontos do casco do navio em queda são reduzidos à metade de seu valor original total. Se os pontos do casco do navio forem reduzidos a 0, o navio se desfaz (geralmente em todo o plano de gravidade do outro navio). Todos a bordo do navio devem fazer um teste de resistência contra morte por magia ou sofrerão 6d10 pontos de dano (resistido pela metade).

Um navio que colide sofre dano igual aos pontos de casco do navio que colidiu com ele no momento em que ocorreu a colisão. Quando um navio com 15 pontos de casco restantes de 30 atinge um navio de 50 pontos de casco, ele inflige 15 (não 30) pontos de dano no casco. Indivíduos no navio atingido sofrem o resultado crítico Navio Balançando.

Colidir não é uma situação que muitos capitães anseiam, mas em combate muitas vezes há necessidade de “navios de fogo” e outras táticas suicidas onde sacrificar um navio pode ajudar a virar a batalha. A tripulação de tal navio geralmente o abandona antes da colisão, esperando sobreviver a uma “queda” na superfície do outro navio, em vez de morrer no acidente.

Ataques de Cisalhamento

Um ataque de cisalhamento é a passagem próxima contra um navio adversário com a intenção de arrastar cordames, equipamentos de direção e outros dispositivos ao mar para prejudicar a capacidade de manobra do navio.

Semelhante ao abaloamento, o TACO do timoneiro atacante é usado para determinar se o cisalhamento foi bem-sucedido. Para navios sem um timão

spelljamming, o navegador executa o ataque com metade de seu nível real.

Um ataque de cisalhamento reduz a classe de manobrabilidade de um oponente em um nível – de B para C, por exemplo. Um navio só pode ter sua classe de manobra reduzida duas vezes por ataques de cisalhamento, embora possa sofrer perdas adicionais de acertos críticos e outros ataques.

Se um ataque de cisalhamento falhar, o navio adversário tem a opção de lançar imediatamente seu próprio ataque de cisalhamento contra o atacante original.

Os ataques de cisalhamento não infligem pontos de dano ao casco do navio alvo, mas se um 20 for obtido para o ataque, o resultado será um acerto crítico.

Agarrar e Abordagem

Frequentemente, é desejável dominar o navio de um oponente sem causar grandes danos. Em casos como esse, um lado com mão de obra suficiente pode dominar o outro lado agarrando e abordando. Certos tipos de golpes também podem resultar em uma situação de agarramento.

Qualquer um dos lados pode lutar, mas o navio em movimento tem a primeira oportunidade. O objetivo de agarrar é juntar os dois navios para permitir o reboque ou o embarque.

O método mais comum de agarramento é um grande gancho no final de uma longa corda ou corrente. Existem também setas de balista equipadas de forma semelhante e que podem ser disparadas contra o casco do oponente. Em qualquer um dos casos, uma vez que os ganchos estejam presos, os dois navios podem ser rebocados juntos.

Um gancho de agarrar requer cerca de 1,5 metro de espaço de um lado para o outro para ser jogado em outro navio no mesmo hexágono. O número de ganchos que podem ser lançados depende do comprimento do navio que faz o ataque e de quantos ganchos ele pode carregar.

Dois navios são considerados agarrados quando o número de linhas entre eles é pelo menos igual a um décimo da tonelagem do navio menor. Por exemplo, um navio de 50 toneladas e um navio de 30 toneladas são agarrados se estiverem conectados por três ou mais linhas de agarramento. Se houver menos linhas conectando os dois navios, qualquer navio pode quebrá-las simplesmente saindo do hexágono. (Esta é uma boa maneira de pegar alguns ganchos gratuitos.)

Um ataque de agarrar não inflige dano, mas une os dois navios. Ambos os navios são imobilizados assim que são conectados por cordas de agarrar suficientes (a menos que um navio tente rebocar o outro; consulte Reboque).

Cortando Cordas de Agarrar. Um tripulante deve fazer uma jogada de ataque normal para atingir CA 10, então rolar seu dano para cortar uma corda de agarrar. Uma corda tem 5 pontos de vida. As correntes de agarrar têm CA 4 e 20 pontos de vida. As garras podem ser cortadas a qualquer momento no turno do defensor, mas muitas vezes o navio já foi abordado até então.

Um navio pode ser abordado na rodagem após ser agarrado. Qualquer personagem que estiver na amurada no início da rodada pode invadir o navio inimigo (isto é, os invasores devem estar prontos para abordar).

O combate ao embarcar é um combate padrão do AD&D. Se os jogadores e o Mestre concordarem, o sistema de resolução rápida de combate descrito abaixo pode ser usado para resolver um grande número de lutas de NPCs.

Uma tripulação (ambos os lados) lutará até ser derrotada ou falhar em um teste de moral; então se rende. Personagens jogadores e NPCs importantes (determinados pelo Mestre) podem lutar o quanto quiserem, até a morte. As verificações de moral são usadas apenas para NPCs bidimensionais.

Em situações muito perigosas, um teste de moral deve ser feito para ver se a tripulação embarcará em primeiro lugar (atacar um navio cheio de devoradores de mentes é uma proposta arriscada mesmo nas melhores condi-

ções). Essa verificação de moral seria feita após as ordens serem dadas, mas antes de serem executadas.

Em caso de queda de moral, a tripulação recuará para seu navio de origem. Se a tripulação estiver em seu navio nativo, ela se renderá (a menos que esteja verificando o moral para determinar se irá abordar, caso em que a tripulação simplesmente se recusa a atacar). Em certos casos (como lidar com neogi vilões, que são impiedosos), eles lutarão até a morte.

Resolução Rápida de Combate em Pequena Escala

Haverá situações, como uma equipe toda abastecida por PCs, onde as ações de cada personagem são importantes. Da mesma forma, há situações em que um combate longo e em larga escala entre os lados conflitantes dos NPCs apenas desperdiçará o tempo dos jogadores. O seguinte sistema pode ser usado para resolver o combate entre um grande número de NPCs essencialmente sem características.

É altamente recomendável que os personagens dos jogadores não sejam considerados neste procedimento, por dois motivos. Primeiro, os PCs devem estar diretamente sob o controle de seus jogadores. Eles não devem ser simplesmente parte de um processo matemático. Em segundo lugar, se os PCs forem muito superiores aos membros de sua tripulação, eles irão inclinar a balança para o topo e jogar fora os resultados. Este sistema funciona melhor com tripulantes que são todos muito parecidos. Se a tripulação contiver membros amplamente díspares (minotauros e hobgoblins, por exemplo), é melhor tratá-los como dois grupos separados e determinar seus ataques e baixas separadamente.

Descubra qual é o tripulante “médio” em ambos os lados. Existem duas maneiras de fazer isso. A maneira rápida é olhar para as estatísticas do NPC e ver qual número de dados de vida, classe de armadura e arma é mais comum e então assumir que todos na tripulação têm as





Sistemas Fora do Padrão

O sistema apresentado, com planetas se movendo em torno de um único ponto central, é comum em 90% dos sistemas encontrados no flogisto. Existem outros tipos, incluindo:

ESTACIONÁRIO — Os planetas e outros corpos em órbita são literalmente pontos fixos no céu, imóveis em sua relação com o primário. Os planetas, uma vez colocados, não se movem.

CAÓTICO — Os planetas e outros corpos em órbita não ficam em suas órbitas, mas se movem como navios, podendo cruzar órbitas e entrar em novas órbitas à vontade. Ao mover um planeta caótico, escolha entre os espaços disponíveis e role aleatoriamente, começando pelo planeta mais interno e movendo-se para fora. Um planeta caótico nunca se moverá para um quadrado contendo outro planeta (ou então não haveria nada na esfera além de detritos).

CAMPOS DE DETRITOS — Planetas caóticos que se chocaram, deixando um enorme campo de detritos cósmicos. A esfera inteira é



mesmas características. A segunda é descobrir uma média estatística: totalize todos os dados de acerto e divida pelo número de membros da tripulação, faça o mesmo para a classe de armadura e novamente para o dano da arma. Arredonde as frações para o número inteiro mais próximo (arredonde $\frac{1}{2}$ para cima).

Compare esses dois tripulantes “médios” e determine seus números de ataque.

Em seguida, divida o número total de atacantes pelos dados de vida médios do defensor. Isso determina quantos d20s o atacante rolará (na verdade, quantos ataques ele receberá por rodada). Faça o mesmo para o defensor, dividindo o número total de defensores pela média de dados de ataque do atacante.

A cada rodada, tanto o atacante quanto o defensor rolam seus dados de ataque. Cada acerto mata ou incapacita um personagem do navio inimigo.

Os dados de ataque podem ser reduzidos à metade ou dobrados em circunstâncias especiais. Dobre os dados de ataque se o dano máximo médio for maior que 12 ou se o tripulante médio tiver algum tipo de ataque especial que pode incapacitar com um único golpe, como paralisia, veneno, uma arma de olhar, etc. Reduza pela metade o número de dados de ataque se o dano máximo médio for menor que 6.

À medida que as baixas são infligidas, o número de dados que cada lado rola deve ser recalculado. Os ataques são resolvidos na ordem de iniciativa e não são simultâneos.

Exemplo: Um corsário tripulado por uma tripulação mista de humanos e anões alcança um nautilóide devorador de mentes que tem atacado postos avançados humanos na área. Depois de uma batalha espacial campal, o corsário consegue agarrar o nautilóide e um grupo de abordagem muito corajoso invade o navio inimigo. Dezesseis humanos e doze anões embarcam no saqueador. Eles atacam abaixo do convés e são recebidos por uma força de sete devoradores de mentes preparados para defender o navio.

Devoradores de mentes: AC 5, HD 8 + 4, Max. Dano 8 + morte
Humanos: AC 4, HD 1, Max. Dano 6
Anões: AC 4, HD 1, Max. Dano 8

A média dos atacantes humanos/anões é CA 4, DV 1. Seu dano real por ataque não importa, desde que esteja entre 6 e 12. Os defensores dos devoradores de mentes são CA 5, DV 8 + 4, com um ataque de morte instantânea.

Felizmente, os atacantes ganham a iniciativa logo no primeiro turno. O Mestre determina que nos limites estreitos do navio, apenas três atacantes podem lutar contra cada devorador de mentes. Os atacantes rolam três dados (21 atacantes divididos por 8 dados de acerto por defensor) e precisam rolar 14 ou mais para acertar. Eles rolam um acerto e dois erros, reduzindo os defensores para seis. Os devoradores de mentes rolam 12 dados (6 defensores divididos por 1 dado de acerto por atacante, dobrado porque o ataque especial do devorador de mentes pode matar automaticamente) e precisam rolar 9 ou mais para acertar. Os devoradores de mentes rolam sete acertos e cinco erros.

Indo para o segundo turno, os devoradores de mentes ganham a iniciativa. Eles jogam 12 dados novamente, desta vez marcando seis acertos e seis erros. Os atacantes humanos/anões sofreram 13 baixas, reduzindo seu número para 25. Isso ainda é suficiente para colocar três atacantes contra cada um dos seis devoradores de mentes restantes, então eles jogam três dados novamente e marcam dois acertos e um erro.

No final do segundo turno, os atacantes perderam 13 baixas e os devoradores de mentes perderam três. Mas os atacantes sabiam que estavam enfrentando devoradores de mentes e esperavam pesadas perdas. Se a batalha continuar em seu curso atual, será um caso difícil, com as chances ligeiramente a favor dos humanos e dos anões.

Vítimas: Usando este sistema, as baixas podem ser distribuídas da maneira que o jogador achar melhor. No entanto, as perdas devem ser retiradas dos membros da tripulação que estão realmente envolvidos na luta.

Ao final da luta, role 1d6 para cada lado e multiplique o resultado por 5%. Esta é a porcentagem de baixas desse lado que não foram mortas ou mortalmente feridas, mas apenas incapacitadas. Os sobreviventes do lado vencedor podem se recuperar. Os sobreviventes do lado perdedor podem ser feitos prisioneiros ou tratados de alguma outra maneira.

Outras considerações: O mesmo procedimento funciona igualmente bem para arco e flecha e outros disparos de projéteis leves.

Se um lado só puder ser atingido com armas mágicas e/ou de prata e o outro lado não tiver tais armas, então apenas o último grupo sofrerá baixas.

Lutas entre tipos muito diferentes de criaturas provavelmente devem ser tratadas com as regras normais de combate. Seres poderosos estão em desvantagem sob este conjunto simplificado de regras.

Reboque

Um navio que foi agarrado também pode ser rebocado. Ambos os navios são considerados parte do mesmo navio maior; sua tonelagem é somada para determinar se um timão de spelljamming ou outro dispositivo pode mover toda a massa.

Apenas o mais forte dos dois dispositivos de spelljamming funcionará quando os navios estiverem conectados, de modo que o item mais fraco será inibido até que todas as linhas sejam cortadas. A "força" é determinada pelo TS atual do navio. Um navio grande com um TS baixo pode repentinamente ser arrastado através de campos de destroços por um navio menor, porém mais poderoso em TS. Se os TSs forem iguais, nenhum navio pode se mover enquanto ambos os timões permanecem em funcionamento.

Encontros, Evasão e Fuga

Dada a natureza do movimento espacial, um navio adversário pode aparecer repentinamente à distância, então dimi-

nuir para velocidade de combate quase que imediatamente. Como é da natureza do timão de spelljamming parar quando se aproxima do plano de gravidade de outro corpo, muitos encontros ocorrerão sem o desejo de nenhum dos lados.

O(s) navio(s) oposto(s) aparecerá(ão) a 11-20 hexágonos de distância (1d10 + 10) em uma direção aleatória determinada rolando 1d6:

- 1 Diretamente à Frente
- 2 À Frente e à Direita (Estibordo)
- 3 Atrás e Direita
- 4 Diretamente Atrás
- 5 Atrás e Esquerda (Bombordo)
- 6 À Frente e à Esquerda

A direção geralmente é em relação ao navio do jogador, embora o Mestre possa determinar isso se desejar.

Após a colocação inicial dos navios, não há rolagem de surpresa. Alguns navios (como piratas) que viajam com balistas carregadas podem ter uma vantagem tática contra os oponentes. No entanto, geralmente há várias rodadas de manobra antes que os navios cheguem ao alcance efetivo das armas um do outro.

Use a tabela de Reações de Encontros na página 103 do *Livro do Mestre* para determinar as reações dos indivíduos, a menos que essas reações sejam previamente determinadas pelo Mestre (por exemplo, um navio cheio de xenófobos furiosos tende a não ser amigável em nenhuma circunstância). Uma boa regra para determinar as intenções é usar as seguintes diretrizes:

Amigável: Grandes armas descarregadas, tripulação sem armas pessoais.

Indiferente: Uma das grandes armas carregada, mas a tripulação desarmada.

Ameaçando: Todas as armas grandes carregadas.

Hostil: Todas as armas pesadas carregadas, tripulação amontoada na amurada e armada até os dentes, gritando por sangue.

É possível fazer uma situação parecer menos ameaçadora do que é através do uso de ilusões, armas escondidas ou

tripulação, etc. O Mestre é encorajado a ser tão desonesto quanto necessário.

Às vezes, a discrição é a melhor parte da coragem, e aquele que luta e foge vive para fugir outro dia. Infelizmente, quando alguém está perto de outro corpo grande (como um navio ou planeta), o timão do spelljammer não permitirá que os navios atinjam velocidades suficientes para fazer viagens em alta velocidade valerem a pena.

Os tempos listados em decolagens e aterrissagens refletem a quantidade de tempo que leva de uma superfície planetária desobstruída para atingir altas velocidades. Para corpos menores (como asteroides errantes e navios piratas), a distância de "captura" é de 25 hexágonos no mapa, contados no início do movimento do navio. Ou seja, se não houver nada dentro de 25 hexágonos do navio (incluindo detritos campos e asteroides) no início de seu movimento, o navio pode acelerar até a velocidade interestelar e sair do mapa. O navio pode manobrar antes dessa aceleração, mas uma vez que o jogador declara sua intenção de acelerar, ele não pode virar o navio novamente. O navio é simplesmente pego e removido do mapa.

Um navio mais rápido geralmente pode ultrapassar um navio mais lento para que tal fuga seja possível, mas muitas vezes um navio mais lento, mas mais manobrável, pode colocar um oponente longe o suficiente para que ele alcance o raio de 25 hexágono e escape. Mais provavelmente, o navio em fuga geralmente descarrega alguns disparos ao acaso ou alija cargas antes de escapar na esperança de danificar algo que impeça a perseguição ou reduza a velocidade do perseguidor.

Perseguir

Um perseguidor determinado muitas vezes pode seguir um alvo em fuga mesmo em alta velocidade. Como o TS de um navio importa pouco quando se move a uma velocidade de 160 milhões de quilômetros por dia, um navio mais lento pode acompanhar um mais rápido se o capitão for inteligente o suficiente.



considerada um cinturão de asteroides.

SEMI-ALEATÓRIO — Ao mover um planeta, verifique se ele se move para dentro [em direção ao primário] ou para fora [para longe do primário] neste movimento. Em um 1-2, o movimento é para dentro, em um 9-10, para fora.

REVOLUÇÕES OPOSTAS — Na maioria dos casos, os planetas se movem na mesma direção (escolha do Mestre). Em sistemas com revoluções opostas, cada planeta pode se mover em uma direção ou outra (role 1d6 ao configurar o sistema: 1-3, sentido horário, 4-6 sentido anti-horário).

PEQUENOS SISTEMAS e outros mundos especiais — Alguns sistemas são menores que os planetas normais, contêm um corpo planetário ou não são representados no mostrador solar padrão. Estes são casos especiais que o Mestre pode criar por conta própria. Aqui estão algumas dicas:

- Único mundo plano, preenchendo uma pequena esfera de



Como os dois navios estão se movendo em alta velocidade, quando um navio para o outro o alcança quase imediatamente e para também cerca de 1.100 metros. Mirar o navio perseguidor é precisamente o departamento do navegador do navio.

Faça um teste de Inteligência para o navegador do navio, modificado em +2 se ele possuir a proficiência Navegação. Uma checagem bem-sucedida resulta na escolha do ângulo correto. Uma checagem falha resulta no perseguidor indo em uma direção levemente errada, mas em milhões de quilômetros de distância, mesmo um pequeno erro fará com que o navio perseguidor perca sua presa.

O tempo é importante na perseguição. Para cada rodada de atraso desde a partida do primeiro navio, adicione 1 ao teste de inteligência do navegador. Após dois turnos de atraso, o navio está irremediavelmente perdido.

Ao perseguir, a embarcação que segue não sabe se está na mesma trilha que sua presa, a menos que a tripulação seja auxiliada por meios mágicos. Dependendo da situação, um navio perseguidor pode perder o interesse na perseguição rapidamente ou esperar até que o navio da frente chegue ao seu destino ou outro encontro que o atrase.

Um disparo pequeno como uma carga de alijador não parará um perseguidor, mas tem 5% de chance de acertar em alta velocidade. Se o navio perseguido soltar uma massa de pelo menos 10 toneladas, o navio adversário será retardado por seu encontro com o material lançado. Um navio rebocado ou um dos navios mariposa élfica é frequentemente usado desta forma. (Claro, uma vez que a massa está livre do navio rebocador, esse navio também desacelera. Há um ganho líquido, no entanto, porque o navio líder pode acelerar quando estiver a 25 hexágonos de distância da massa. O navio perseguidor irá parar 11-20 hexágonos antes da massa e deve ultrapassá-la antes de acelerar novamente.)

Se o navio em fuga desacelerar por algum motivo, o navio perseguidor aparecerá (como um encontro normal) no

mesmo número de rodadas de quando o navio perseguido desapareceu. Se o perseguidor levou duas rodadas para segui-lo, ele aparecerá duas rodadas depois que o navio da frente parar. Os navios que tentam fugir da perseguição costumam usar essa liderança para parar, virar e fugir em uma nova direção, esperando seguir um novo curso antes que o perseguidor chegue.

Reparar

Navios spelljamming são notavelmente fáceis de consertar — suas únicas partes insubstituíveis são o timão (ou outro dispositivo de spelljamming) e as pessoas que os tripulam.

Na maioria das áreas civilizadas, um ponto de casco pode ser substituído ou reparado ao custo de 2.000 po em um dia por uma tripulação de cinco trabalhadores treinados. Para cada cinco trabalhadores adicionais (e 2.000 po), um ponto adicional pode ser consertado.

Se um navio estiver muito danificado (mais de 50% de seus pontos de casco perdidos), o custo sobe para 5.000 po por ponto de casco reparado. Os reparos ainda exigem cinco trabalhadores, mas levam três dias de trabalho.

Personagens pobres (ou econômicos) podem consertar navios sozinhos. Uma tripulação de cinco pessoas, com os materiais corretos, pode consertar um ponto do casco em uma semana no espaço. Os materiais podem ser adquiridos comprando-os em uma cidade terrestre (a um custo aproximado de 50 po por ponto de casco de material) ou apenas pousando em um suporte de madeira vago e pegando o que for necessário.

Tais reparos são tão bons quanto os caros, contanto que pelo menos um membro de cada tripulação de cinco homens tenha carpintaria ou alguma outra proficiência relevante (consertar uma montanha voadora anã, por exemplo, exigiria mais de pedreiro). A chance de acertar um acerto crítico contra um navio mal conservado aumenta em 1 até que os pontos do casco sejam reparados novamente por alguém com a habilidade apropriada.

Os navios espaciais de SPELLJAMMER normalmente se movem muito, muito rapidamente, cobrindo centenas de milhares de quilômetros por dia no espaço selvagem e distâncias ainda maiores no flogisto. Em comparação com essas grandes velocidades, os planetas se movem incrivelmente devagar; tão lentamente que podem ser pensados como pontos fixos no firmamento. Uma comparação imediata é com os continentes e ilhas em um oceano, em vez de estarem fixos no lugar, movendo-se muito lentamente em comparação com os navios que se movem sobre eles. Em alguns casos, os planetas são fixos, mas como regra geral a maioria tem algum movimento.

O mapa quatro apresenta um mostrador planetário para uso com navios de spelljamming. Devido ao escopo do espaço selvagem, ele é dividido em duas seções: uma trajetória interna para planetas orbitando perto de seu corpo celeste primário (dentro de 480 milhões de quilômetros) e uma trajetória externa (para aqueles a mais de 320 milhões de quilômetros do corpo celeste primário). Um planeta ou navio pode ser representado nas trajetórias internas e externas ao mesmo tempo se seu raio orbital estiver entre 320 e 480 milhões de quilômetros.

Cada espaço na trajetória interna representa 32 milhões de quilômetros. Um navio de spelljamming padrão pode se mover cinco espaços na trajetória interna em um único dia. Cada espaço na trajetória externa representa 640 milhões de quilômetros. Um navio deve viajar quatro dias para cruzar um único espaço. Esta escala dupla permite que todas as órbitas planetárias sejam mostradas no mapa. Um mapa desse tipo, que usasse apenas a escala interna, ocuparia um auditório se tivesse que mostrar as órbitas de Plutão e Netuno na mesma escala que Mercúrio.

O mostrador indica todas as órbitas sendo circulares em torno de um ponto primário. Existem órbitas elípticas, oblongas e até quadradas no universo SPELLJAMMER, mas uma representação circular é a mais fácil de usar.

O corpo celeste primário de um sistema é geralmente, mas nem sempre, uma estrela ou outro corpo de fogo elementar. No caso de Oerth (a campanha Greyhawk), o planeta contendo Greyhawk está no centro do sistema e todos os outros corpos (incluindo o sol) giram em torno dele.

Uma das folhas cartonada é uma variedade de contadores representando planetas e para registrar dados planetários. Estes podem ser cortados e usados para mostrar o movimento planetário e os dados no mapa.

Seja operando sob a física newtoniana, cavalgando nas costas de tartarugas gigantes ou rolando no veludo da mesa de bilhar dos deuses, a maioria dos planetas se comporta de maneira semelhante, seguindo as trajetórias apresentadas neste layout. Existem sistemas onde os planetas operam de forma totalmente caótica, assim como aqueles onde os planetas são verdadeiros pontos fixos no céu noturno. Existem conchas de cristal tão pequenas que contêm apenas um único mundo dentro de seu universo. Mas para a maioria dos rastreamentos planetários, esses gráficos serão suficientes.

Dada a grande diferença entre as velocidades planetárias e as velocidades do spelljammer, o movimento planetário não é um fator importante na determinação dos tempos de viagem e das posições. Para o sistema solar (o nosso), um planeta na trajetória externa move-se em média um espaço a cada quatro anos, enquanto os do mostrador interno movem-se um espaço a cada 12 dias. Os planetas certamente podem se mover mais rápido ou mais devagar do que isso (isso é fantasia), mas, a menos que o Mestre deseje lidar com mais detalhes sobre o movimento planetário, tome esses números como padrão para os planetas.

O mostrador planetário também indica as órbitas dos planetas dos três principais sistemas do jogo AD&D: Krynn, Toril e Oerth. Estes, juntamente com os dados planetários fornecidos, mostram as posições relativas dos planetas. Os personagens que se deslocam de planeta em planeta podem optar por usar

os gráficos fornecidos no Apêndice 2 ou podem usar o mostrador gráfico, o que for mais conveniente.

Finalmente, o mostrador planetário possui uma caixa para dados planetários adicionais. Isso é útil para mostrar as três estatísticas básica dos vários corpos planetários (tipo, tamanho e forma) em um sistema. Os mundos conhecidos do espaço AD&D já foram descritos. Esta informação pode ser mostrada no mapa pelo DM. Da mesma forma, novos sistemas descobertos pelos jogadores podem ser desenvolvidos e exibidos nesta parte do mapa. O mestre pode manter um registro separado nas planilhas de amostra do sistema.

Colocando os Planetas

Quando os personagens dos jogadores entram no espaço selvagem, seja da superfície de um planeta ou de fora de uma concha de cristal, os planetas podem ser colocados em suas órbitas. Se os personagens dos jogadores estiverem operando a partir de uma superfície planetária no espaço selvagem, eles geralmente terão uma ideia da localização geral dos planetas. Se entrarem de fora da concha de cristal, eles devem descobrir as localizações relativas dos planetas por meio da exploração.

O seguinte sistema é para mostrar as posições dos Mundos Conhecidos.

Cada um dos anéis planetários é marcado com seis “pontos iniciais” para ajudar a determinar a localização dos mundos que usam esses caminhos. Além disso, junto ao ponto inicial “1” há uma nota indicando o tipo de dado usado para determinar o número de espaços que o planeta está a partir desse ponto inicial. “1d6” significa que um único dado de seis lados é lançado, “1d10” que um único dado de dez lados é lançado e “1d2” que um dado de seis lados é lançado com 1-3 significando 1 e 4-6 significando 2. “0d” significa que nenhum dado é lançado. Após rolar este dado de colocação, conte esse número de espaços a partir do ponto de partida para mostrar a posição do planeta.

Exemplo: O planeta Griffix, no terceiro anel de órbita de seu primário na



cristal. Nesse caso, um viajante pode caminhar até a borda do universo.

- Esferas aninhadas, uma pequena esfera de cristal dentro da próxima, formando uma série de “mundos anelados” em torno de um eixo central invisível. Cada anel pode ter seus próprios ambientes e atributos físicos.
- “Mundos escalonados” com níveis crescentes de esfera, um dentro do outro.
- Vazios sem qualquer terreno nivelado definido.
- Um mundo esférico, envolto em uma esfera de cristal. Os movimentos das estrelas e do sol são projetados no interior da esfera de alguma fonte interior.



trajetória planetária interna, deve ser colocado. Um 3 é lançado no dado de seis lados, colocando-o no ponto inicial inferior esquerdo do mapa. Para o terceiro anel, um d3 é usado para determinar a posição inicial. Um dado de seis lados é lançado e o resultado é reduzido pela metade; um “5” torna-se um “3” para colocação. O planeta Griffix é colocado três espaços no sentido horário ao longo do terceiro anel a partir do ponto inicial “3”.

Em alguns casos, um planeta está tão próximo de seu primário que cai dentro da área central de 32 milhões de quilômetros. Um exemplo é a lua primária Kule de Oerth. Tal planeta não tem movimento efetivo e é prontamente e facilmente alcançado por navios de spelljamming. Da mesma forma, as luas próximas dos vários planetas não são mostradas em posição porque estão muito próximas de suas próprias primárias.

O Mestre pode recriar as posições planetárias toda vez que os heróis se aventuram no espaço ou pode usar o Formulário de Mostrador Planetário fornecido no final deste livro para acompanhar as posições dos planetas.

Movendo-se no Mostrador Planetário

Ao sair de um planeta para o espaço selvagem, o marcador do navio inicia seu movimento no mesmo espaço do planeta de onde partiu. Um navio saindo de Toril, por exemplo, aparecerá no mesmo quadrado que Toril está ocupando no mostrador planetário. Ser colocado no mostrador é considerado um movimento de um espaço ao calcular distâncias.

Ao entrar no espaço selvagem do flogisto (ou seja, de fora da esfera de cristal), o navio é colocado aleatoriamente na borda do sistema. (Isso é sempre tão distante da órbita mais externa quanto essa órbita está do sistema primário.) Posicione o navio usando o mesmo sistema usado para posicionar os planetas.

Enquanto os planetas são (geralmente) limitados em seu movimento em seus caminhos ao redor do primário,

os navios podem se mover como bem entenderem ao longo do mostrador, sujeitas às limitações de seus timões de spelljamming. Os navios movem de um espaço para outro no mostrador enquanto executam seus movimentos. Os navios não são obrigados a se mover na mesma órbita o tempo todo, mas podem cortar entre elas enquanto se movem. Um navio pode mover-se diagonalmente entre os espaços que são unidos em um canto.

Quando um navio se move para o círculo de 320 milhões de quilômetros no centro da trajetória externa, o Mestre deve colocar o navio na trajetória interna na borda de 480 milhões de quilômetros. A posição do navio deve corresponder o mais próximo possível à sua posição na trajetória externa (um navio que entra pelo canto inferior direito deve ser colocado em algum lugar ao longo da seção inferior direita da trajetória interna). O Mestre escolhe o espaço em que o navio aparece.

Um spelljammer não é obrigado a parar se entrar no mesmo espaço que um planeta, a menos que tenha um encontro ou o navio esteja pousando naquele planeta. Há uma chance maior de encontros aleatórios em espaços que atualmente contêm corpos celestes.

Encontros e Evasão no Mostrador Planetária

Como já foi dito muitas vezes, o espaço é GRANDE. O encontro casual de dois objetos, sejam eles navios, asteroides, itens mágicos descartados ou deuses anciões na vastidão do espaço selvagem, é realmente muito tênue. Os encontros são mais prováveis em áreas com corpos grandes, como planetas e asteroides, e mais prováveis em sistemas com alto grau de viagens espaciais. Um navio tem uma chance maior de encontrar outros navios estelares e criaturas nas trajetórias onde estão os planetas internos mais numerosos do que no vazio entre os planetas externos e a concha de cristal.

O Mestre pode ter encontros planejados para seções específicas do espaço: um grupo de piratas à espreita entre os



asteroides, por exemplo, ou uma armada élfica procurando proteger seu planeta “não permitido para humanos”. Tais encontros são deixados para o Mestre e substituem quaisquer encontros aleatórios.

O mostrador planetário também pode ser usado para determinar encontros aleatórios. Ao usar o mostrador, verifique uma vez para cada espaço (nas zonas externas ou internas) em que o navio entrar. A chance básica de um encontro é de 1 em 20, modificada da seguinte forma:

Na trajetória do planeta interior	-1
No mesmo anel que um planeta ou estrela	-1
No mesmo espaço que um planeta ou estrela	-1
No mesmo espaço que o starjammer patrulhando	-1
No mesmo anel de um cinturão de asteroides	-1

Em um sistema com extensa atividade espacial	-1*
Em um sistema sem atividade espacial	+1*

* O nível de atividade de spelljamming é um reflexo da quantidade de viagem espacial normal encontrada na esfera. Extensa atividade de spelljamming significa mais do que uma grande nação espacial ou comunidade baseada no espaço. Toril tem uma extensa comunidade de spelljamming enquanto Oerth é normal (sem modificadores) e Krynn, fortemente influenciado por deuses e se recuperando de uma catástrofe, tem pouca ou nenhuma atividade de spelljamming.

Se os personagens estiverem usando um processo baseado em tempo (das cartas estelares) para determinar o tempo de viagem, use o seguinte procedimento:

Se estiver a 320 milhões de quilômetros do corpo celeste primário, role uma vez por dia;
Se estiver além de 320 milhões de quilômetros do corpo celeste primário, role uma vez por semana.

Jogue o 1d20, com 1 representando um possível encontro.

- Se o navio estiver a um dia de viagem de um planeta, jogue um d20 adicional.
- Se o navio estiver passando por um cinturão de asteroides, jogue um d20 adicional,
- Se a área do espaço estiver patrulhada ativamente, jogue um d20 adicional.

Nos casos em que houver vários encontros em um único dia, o Mestre deve determinar o tempo dos encontros em relação um ao outro.



Espaço Conhecido

KRYNNSPACE — O Espaço Selvagem de Dragonlance

Sol	
Tipo H	● Fogo
Sirion	
Tipo D	● Fogo, inerte
Reorx	
Tipo D	● Terra, uma lua
Krynn	
Tipo D	● Terra, três luas
Chislev	
Tipo E	● Terra, mundo vivo
Zivilyn	
Tipo F	● Ar, 12 luas



Independentemente do método usado para determinar os encontros, se um encontro for necessário, o navio reduz a velocidade tática para resolver o encontro. (Essa desaceleração é o resultado de passar dentro do plano de gravidade de outro objeto grande). Evasão e fuga são abordadas no Capítulo 4.

Construção do Universo

À medida que os heróis se movem para o flogisto, eles descobrirão novos sistemas e universos para se aventurar. Existem três tipos desses universos: pré-planejados (os Mundos Conhecidos), criados pelo Mestre e aleatórios.

Universos Pré-Planejados

Os mundos conhecidos de Toril, Krynn e Oerth são exibidos no mostrador planetário, mostrando suas posições e estatísticas planetárias. O movimento dos planetas é padrão, a menos que o Mestre institua uma regra opcional.

Ao entrar no espaço selvagem de um Mundo Conhecido, de dentro dessa esfera ou de além da concha de cristal, coloque os planetas em suas órbitas corretas em um posicionamento aleatório conforme descrito acima.

Universos Criados pelo Mestre

O Mestre pode criar sistemas tanto para sua própria campanha quanto para aqueles novos sistemas que os personagens descobrem em suas viagens. Ele pode usar o método aleatório abaixo ou colocar os vários corpos celestes no sistema deliberadamente. Ao criar esse tipo de sistema, a seguinte lista de verificação será útil:

- 1) Tipo de Sistema: É um sistema padrão (representado pelo mostrador planetário) ou um caso especial?
- 2) Assumindo um sistema padrão, qual é o corpo primário (estrela, planeta, buraco negro, etc.).
- 3) Qual é o número de planetas principais orbitando o corpo primário?

- 4) Quais são os anéis de órbita de cada corpo?
- 5) Para cada corpo planetário:
 - a) Qual é o seu tamanho?
 - b) Qual é o seu tipo?
 - c) Qual é a sua forma?
- d) Existem outras notas, como luas ou tipo de habitantes?
- 6) Algumas ou todas as civilizações nesta área possuem recursos de spelljamming?
- 7) Qual é a distância até o invólucro de cristal do sistema? (Duas vezes a órbita do corpo principal mais distante.)

Sistemas Gerados Aleatoriamente

OK, você está cansado de colocar o poder do cérebro para descobrir civilizações e órbitas e toda essa podridão. Ou, pior ainda, seu grupo decide ignorar completamente as aventuras em Krynnspace e se dirige inesperadamente para o flogisto além das paredes da concha de cristal. O que agora?

Nota: o Mestre pode, a seu bel-prazer e opção, anular qualquer rolagem de dados e escolher o resultado que mais lhe agrada. Se funcionar melhor que todos os planetas são planos e feitos de cream cheese, então é isso que eles são. Este sistema é para auxiliar a criatividade do Mestre, não suplantá-la.

Parte 1: Tipo de Sistema

Resultado em d100:

- | | |
|-------|--|
| 01-95 | Sistema padrão (conforme indicado no mostrador do sistema). |
| 96-00 | Sistema especial (jogue novamente na tabela a seguir ou escolha) |
| 01-20 | Sistema fixo |
| 21-30 | Movimento aleatório |
| 31-40 | Movimento semi-aleatório |
| 41-70 | Único planeta (não jogue mais) |
| 71-95 | Vazio |
| 96-00 | Esferas aninhadas |

Parte 2: Tipo Primário

- 01-70 Sol (corpo de fogo)
- 71-95 Planeta (jogue novamente)
 - 01-80 Corpo tipo terra
 - 81-90 Corpo tipo ar
 - 91-00 Corpo tipo água
- 96-99 Sem corpo primário; os planetas orbitam um ponto vazio no centro
 - 00 Portal para outro plano (jogue novamente)
 - 01-30 Plano exterior
 - 31-50 Plano elemental do fogo
 - 51-60 Plano elemental da terra
 - 61-70 Plano elemental da água
 - 61-80 Plano elemental do ar
 - 81-90 Plano material positivo
 - 91-00 Plano material negativo

Nota para DMs: Se o sistema não tiver corpos de fogo ou portais para o plano material positivo, então a esfera está na escuridão (exceto para as estrelas) e os planetas na noite eterna. O espaço está mais frio que o normal, mas os planetas não são afetados, assim como a vida neles (em termos científicos, é claro, isso é impossível, mas estamos lidando com a terra dos deuses aqui).

Parte 3: Número de Planetas

- 01-05 Um planeta
- 06-10 Dois planetas
- 11-15 Três planetas
- 16-20 Quatro planetas
- 21-30 Cinco planetas
- 31-45 Seis planetas
- 46-55 Sete planetas
- 56-65 Oito planetas
- 66-75 Nove planetas
- 76-85 Dez planetas
- 86-90 1d20 planetas
- 91-00 Sem planetas principais; toda a esfera tem pequenos planetoides, detritos, etc. (não jogue mais)

Movimento Planetário

- 01-95 Planetas são mundos que orbitam em torno de um ponto central.
- 96-00 Os planetas são carregados nas costas de grandes criaturas do mundo que carregam as esferas.*

* Esta é apenas uma possibilidade para um sistema estranho. Outros incluem:

- Planetas carregados em barcos navegando em um mar de espaço selvagem, ou mesmo água;
- Planetas montados no topo de pilares infinitamente altos. Quem navega para baixo pode viajar indefinidamente sem nunca chegar ao fundo;
- Planetas montados em enormes engrenagens mecânicas;
- Planetas caindo eternamente ladeira abaixo. Mesmo depois de fazer uma viagem completa ao redor do corpo primário, eles ainda estão rolando ladeira abaixo (quem pode explicar tais mistérios?);
- A esfera poderia ser dividida em dois hemisférios distintos e separada com sistemas completamente diferentes em cada um. Os sistemas podem ser divididos por um oceano plano que se estende até os limites da esfera, ou por uma extensão do próprio material da esfera.

Movimento Planetário

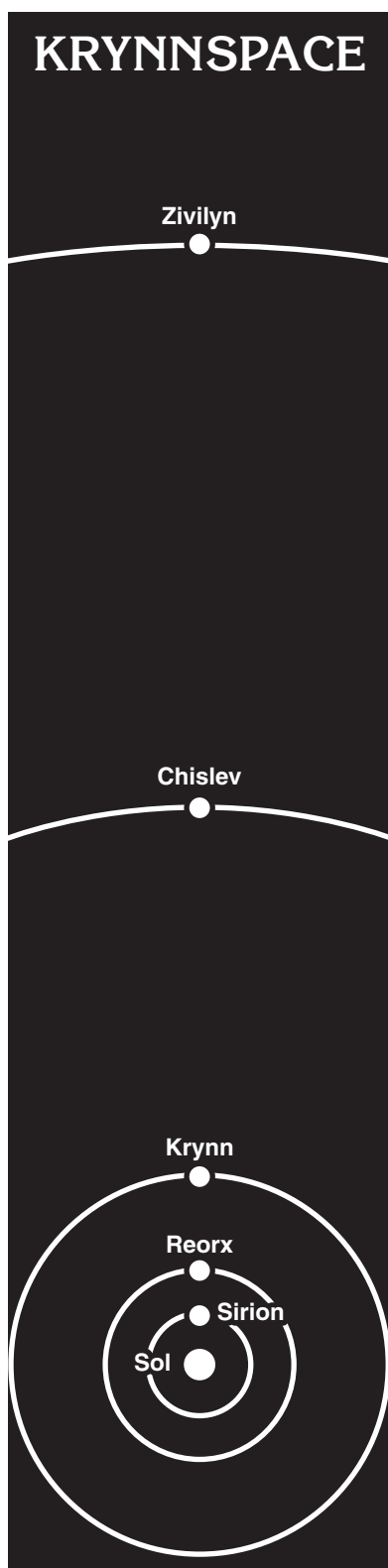
- 01-10 Sem movimento — planetas fixos
- 11-15 Movimento aleatório dentro da esfera
- 16-50 Todos os planetas se movem no sentido horário em órbita
- 51-90 Todos os planetas se movem no sentido anti-horário em órbita
- 91-00 Cada planeta se move no sentido horário (01-50) ou anti-horário (51-90) ou é fixo (91-00)

Novamente, esta lista não esgota as possibilidades. Os planetas podem se mover para cima e para baixo em vez de girar, ou podem se mover em órbitas cometárias extremas, criando severas mudanças sazonais e longos invernos. O Mestre é instado a ser criativo e não se sentir restringido pela ciência.

Parte 4: Características Planetárias

Role nas tabelas a seguir para cada um dos planetas envolvidos. A critério do Mestre, uma jogada pode ser feita para todos os planetas, tornando-os to-





dos da mesma forma, ou tamanho, ou tipo, para simplificar a vida do Mestre.

Tipo de planeta

Resultado em d100:

01-40	Tipo terra
41-60	Tipo fogo
61-80	Tipo ar
81-99	Tipo água
00	Mundo vivo (opcional)

Tamanho do Planeta

Tipos Fogo e Ar

01-02	Tamanho A
03-05	Tamanho B
06-10	Tamanho C
11-20	Tamanho D
21-35	Tamanho E
36-50	Tamanho F
51-70	Tamanho G
71-85	Tamanho H
86-95	Tamanho I
96-00	Tamanho J

Tipos Terra e Água

01-05	Tamanho A
06-10	Tamanho B
11-20	Tamanho C
21-40	Tamanho D
41-60	Tamanho E
61-80	Tamanho F
81-90	Tamanho G
91-00	Tamanho H

Formas

01-05*	Amorfo
06-15‡	Cinturão
16-20❖	Aglomerado
21-65●	Esférico
66-70□	Cúbico
71-90▸	Plano
91-950	Eliptico
96-99△	Regular
00★	Irregular

Brindes (opcional)

Os brindes são luas, anéis, atmosfera estranha (ou nenhuma atmosfera) e outras características incomuns que podem dar corpo aos planetas de um sistema. Jogue uma vez para cada planeta.

01-10	Lua única. Role também novamente, ignorando um segundo resultado de 01-10
11-20	1-4 luas

21-25	1-4 luas e role novamente
26-35	Aglomerado de asteroides
36-45	Anel (terra)
46-55	Anel (fogo)
56-65	Anel (água/gelo)
66-75	Planeta mais quente que o normal
76-85	Planeta mais frio que o normal
86-95	Vácuo
96-99	Civilização — império mundial
00	Jogue duas vezes

Explicações

Lua: As luas não serão maiores do que um tamanho menor que o planeta que orbitam (luas orbitando planetas de tamanho A também são de tamanho A). Outros atributos são definidos pelo Mestre.

Aglomerado: Semelhante a uma lua, mas consiste em um feixe compacto de asteroides em uma órbita próxima ao redor do planeta. As Lágrimas de Selune em órbita ao redor de Toril são um exemplo de aglomerado.

Anel: Os anéis podem ser cinturões de asteroides, água congelada ou faixas de fogo (que podem fornecer luz para sistemas sem sol).

Planeta mais quente que o normal: O efeito estufa sem ciência. Ao planejar o planeta, dê a ele muitos desertos quentes, selvas fumegantes, florestas tropicais úmidas e pântanos tropicais.

Planeta mais frio que o normal: Trancado em uma era do gelo permanente



ou temporária. Montanhas varridas pelo vento, neve flutuante e geleiras são a norma em todo o planeta.

Vácuo: A maioria dos mundos tem algum tipo de atmosfera, mas há exceções. Somente mundos do tipo água e terra podem ter esse atributo. No caso dos mundos terrestres, a superfície dos planetas é exposta a um espaço bruto e sem vida, enquanto nos mundos aquáticos, geralmente há uma camada de gelo cobrindo a água abaixo. Qualquer civilização encontrada no planeta está localizada abaixo da superfície ou atrás de proteção mágica.

Civilização—império mundial: A maioria dos mundos de fantasia está atolada na Idade Média, com um grande número de pequenos e mesquinhos estados e senhores da guerra. Menos são capazes de criar uma cadeia continental de nações e muito, muito poucos estão sob o controle de um único líder ou grupo de líderes. Essas civilizações geralmente possuem tecnologia de spelljamming e o desejo de usá-la. O espaço contendo tais civilizações terá um grande número de navios estelares padrão e estará disposto a desafiar intrusos no espaço.

Parte 5: Posicionamento Planetário

Comece no centro do sistema na trajetória orbital interna e role 1d6. Essa é a distância (em anéis) do primeiro planeta. Repita o processo para cada planeta além do primeiro, contando a partir de cada planeta anterior.

Quando os planetas colocados ultrapassarem a marca de 320 milhões de quilômetros, vá para a trajetória externa. O próximo planeta estará na área de 640 milhões de quilômetros. Continue o procedimento usando um dado de quatro faces até acabarem os planetas.

A concha de cristal do sistema sempre estará tão longe da órbita mais externa quanto essa órbita está do corpo primário do sistema. Em casos de planetas em movimento aleatório, use a localização de configuração do planeta mais externo como sua distância orbital.

Exemplo de Criação de Sistema Planetário

Com as tabelas que acabamos de apresentar, queremos criar o sistema do Fungo.

O Mestre decide que Fungo será um sistema padrão de planetas orbitando em torno de uma estrela primária central. Poderia facilmente ter planetas carregados nas costas de tartarugas ou flutuando em um oceano entre os planetas, mas ele decide simplificar.

O corpo principal é uma estrela pequena e quente. Ele anota na folha do sistema planetário que o primário é tamanho H, esférico, tipo fogo.

O Mestre então joga 28 em dados percentuais e determina que o sistema tem cinco planetas. Dois deles estarão relativamente próximos, pois ele já sabe que quer que as civilizações neles se envolvam em uma guerra espacial. Ele decide que esses serão o segundo e o terceiro planetas. Descrever o layout geral do sistema fornece:

- 1 Trajetória orbital interna #2
- 2 Trajetória orbital interna #4
- 3 Trajetória orbital interna #5
- 4 Trajetória orbital externa #3
- 5 Trajetória orbital externa #5

O planeta mais distante está no anel externo nº 5, o que significa que a concha de cristal está na posição nº 10 do anel externo. Este é um sistema pequeno, apenas um pouco maior que o Krynnspace,

Como dito acima, uma grande luta está acontecendo entre as civilizações spelljamming nos planetas 2 e 3 e o Mestre quer que elas sejam semelhantes à Terra (grandes esferas terrestres com atmosfera). O resto do sistema provavelmente não contém muito território de escolha. O Mestre joga esses planetas aleatoriamente e obtém:

Planeta 1	Tam. A	♀ Terra
Planeta 2	Tam. E	● Terra
Planeta 3	Tam. E	● Terra
Planeta 4	Tam. F	● Ar (anéis)
Planeta 5	Tam. D	● Água (congelada, Vac)

Nenhum dos dois planetas parecidos com a Terra tem luas, mas sua proximidade com o cinturão provavelmente significa que há vários asteroides pequenos (tamanho A) em órbita próxima que podem ser usados como bases.

Como os planetas 2 e 3 têm civilizações de spelljamming, eles devem ser habitados. O mestre decide preencher ambos com variações da sociedade de fantasia medieval padrão. O cinturão de asteroides na primeira órbita provavelmente tem postos avançados de ambos os lados. Quaisquer civilizações nos planetas 4 e 5 estão abaixo da superfície.

Além disso, os detalhes de quem são essas civilizações e quais navios eles usam cabe ao mestre, assim como o destino de qualquer navio que caia em suas linhas de piquete. Ambos os lados podem contratar anões para colocar asteroides em trajetória de colisão com o outro planeta, ou podem se envolver em ataques de bater e correr e ocasionais incursões para captura de escravos. Ambos os lados podem ser humanoides, ou um pode ser humano e o outro centauro, ou ambos podem ser não-humanos, com humanos reduzidos a escravos na melhor das hipóteses. Eles podem ser humanos verdes lutando contra humanos azuis, ou humanos redondos lutando contra humanos quadrados, ou o mundo natal lutando contra emigrantes rebeldes, ou até mesmo pessoas-peixe lutando contra pessoas-pássaro. Essas decisões cabem ao Mestre conforme ele desenvolve sua história.





GREYSPACE — O Espaço Selvagem de Oerth

Oerth		
Tipo E	●	Terra
Kule		
Tipo B	●	Terra
Raenei		
Tipo D	●	Terra
Liga (sol)		
Tipo G	●	Fogo
The Grinder		
Tipo B	‡	Terra
Edill		
Tipo G	●	Air
Gnibile		
Tipo G	●	Air
Conatha		
Tipo C	○	Água
Ginsel		
Tipo C	★	Terra
Borka		
Tipo A	❖	Terra
Greela		
Tipo E	❖	Terra
The Spectre		
Tipo B	▷	Terra



Magia no Espaço

Tanto no espaço selvagem quanto no Fluxo, várias situações especiais afetam várias magias (como o que uma magia de desintegração faz a um navio inimigo em termos de dano de pontos de casco). A lista a seguir destina-se a esclarecer as magias usadas no jogo. Para magias e situações não listadas, e novas magias (de vários mundos ou da própria criação do jogador), use estas regras como orientação.

Magias Arcanas

Magias Arcanas do 1º Círculo

Cerrar Portas: Pode ser usada com sucesso em portais através de conchas de cristal, desde que o portal esteja completamente dentro da área de efeito da magia.

Consertar: Esta magia pode ser usada para repor danos no casco, cordames quebrados e efetuar outros reparos no navio. Para cada 3 metros cúbicos afetados, um navio recupera 1 ponto de casco, 1 ponto de CA ou uma classe de manobrabilidade perdida.

Dardos Místicos: Um *dardo místico* não pode infligir danos ao casco.

Expandir: O alvo de uma magia *expandir* aumenta em tamanho e massa e, como tal, requer mais ar e aumenta o tamanho do envelope atmosférico que o envolve. O tamanho do envelope aumentará com o alvo ampliado, se possível. Se não for possível (o alvo foi ampliado quando flutuava livremente no espaço, digamos), a quantidade de tempo antes que o ar acabe é reduzida à metade. Ao *encolher*, ocorre o inverso, em alguns casos permitindo que um personagem lançado à deriva aguente um pouco mais.

Força Fantasmática: Esta magia pode ser lançada através do vazio entre os navios no espaço selvagem.

Manipular Chamas: Esta magia é frequentemente usada para combater incêndios que irrompem em navios e pode extinguir completamente todas

as chamas em um raio de 3 metros, impedindo qualquer dano adicional. Aumentar o efeito de um incêndio aumenta sua iluminação, mas não seu dano, nem em pontos de casco nem em pontos de vida. *Manipular chamas* não impedirá uma explosão de chama aberta no flogisto, a menos que seja usado antes que o fogo seja exposto ao éter.

Mãos Flamejantes: No flogisto, conjurar esta magia causará detonação imediata no próprio usuário e em todos a 1,5 metros dele, infligindo 1d3 pontos mais 2 pontos por nível de dano do lançador.

Muralha de Névoas: A *muralha de névoas* traz o ar à existência e, como tal, pode ser usada para refrescar o ar que se tornou poluído, dentro das limitações da área da magia. Se a área for maior do que a capacidade do navio ou do indivíduo de mantê-la, o excesso é drenado para o espaço. A *muralha de névoas* tem a desvantagem de reduzir a visão em sua área a meio metro durante a duração da magia, mas o efeito de renovação do ar é permanente até que o ar seja novamente poluído.

Proteção ao mal: Criaturas de outra esfera de cristal não são consideradas de natureza extraplanar.

Queda Suave: Esta magia funciona apenas em campos de gravidade e é limitada a objetos com menos de 3 metros cúbicos de tamanho. Embora seja possível pousar em superfícies planetárias por meio dessa magia, sua pequena área geralmente torna isso impraticável para corpos maiores que o Tamanho A.

Som Ilusório: Esta magia não tem efeito no espaço selvagem além das fronteiras do envelope de ar de um navio. É possível conjurar uma *som ilusório* através do vazio entre os envelopes de ar (de modo que um lançador em um navio possa fazer com que uma magia *som ilusório* funcione em outro navio separado pelo vazio).

Truques: Os truques são limitados pelas leis físicas da área em que são lançados. Truques que criam chamas terão uma natureza explosiva se lança-

APÊNDICE 1: EFEITOS DE MAGIAS



dos no Fluxo, mas o dano será leve (1 ponto no máximo).

Magias Arcanas do 2º Círculo

Arrombar: A magia *arrombar* (e seu oposto, *fechar*), pode ser usada em portais em uma concha de cristal.

Boca Encantada: Se a *boca encantada* estiver no vazio, ou se o vazio separar a boca e o ouvinte, o ouvinte não ouvirá nada.

Bolsos Arcanos: No flogisto, o acesso ao espaço extradimensional é impossível. Objetos dentro de uma vestimenta sujeitos a *bolsos arcanos* não podem ser alcançados até que os indivíduos passem para dentro de uma concha de cristal, o que após podem ser acessados normalmente. Os objetos dentro dos *bolsos arcanos* não são destruídos, mas não podem reaparecer até serem trazidos para uma área onde o acesso extradimensional funcione. Para viagens de longo prazo, a duração da magia *bol-*

sos arcanos não decorrerá até que a vestimenta volte para uma esfera de cristal.

Convocar Enxames: Se nenhum dos tipos de criatura estiver disponível, essa magia não funcionará.

Criação Fantasmagórica: Esta magia pode ser lançada através do vazio entre os envelopes atmosféricos sem dificuldade.

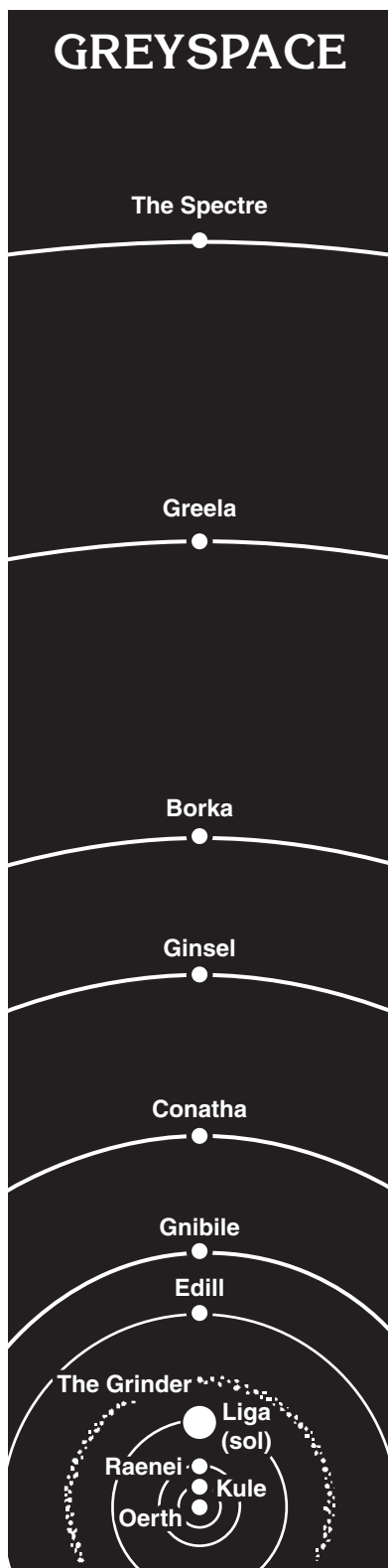
Despedaçar: Como um ataque baseado em som, esta magia não pode atravessar o vazio entre os envelopes de ar. Se lançada dentro de uma atmosfera, pode ser usada para infligir danos ao casco de navios feitos de cristal, cerâmica ou vidro, danificando-os como se fossem criaturas cristalinas (1d6 por nível até um máximo de 6d6). Para cada 10 pontos de dano infligidos, um ponto de dano no casco é levado pelo navio.

Esfera Flamejante: No espaço selvagem, a *esfera flamejante* será extinta se

passar para fora do envelope atmosférico de um navio ou planeta (compare com a magia *bola de fogo*). No flogisto, a magia *esfera flamejante* detona imediatamente no local do lançador, infligindo 2d4 pontos de dano a ele e 1d4 pontos a todos dentro de 1,5 metro do lançador. Os testes de resistência se aplicam e a detonação encerra a magia imediatamente.

Fechadura Arcana: Portais através de esferas de cristal podem ser bloqueados por *fechaduras arcanas*.

Flecha Ácida de Melf, A: O dano ácido da flecha pode afetar cascos de navios, desde que o material do casco esteja sujeito a danos por ácidos (um casco de cerâmica ou vidro seria imune aos efeitos do ácido). A *flecha ácida de Melf* reduz os pontos do casco da seguinte maneira: para cada 10 pontos de dano (cumulativos) da magia, 1 ponto de dano do casco é infligido ao navio. Se uma flecha ácida que dura três rodadas



for lançada, a primeira rodada infligindo 8 pontos, a segunda 4 e a terceira 3, então 1 ponto de dano no casco seria infligido na segunda rodada da magia.

Levitação: O mago levitando está se movendo para cima a partir da direção “para baixo” em que começou — seja o convés de um navio ou um planetóide. Uma vez além do campo de gravidade (o envelope atmosférico) do navio, a magia não funciona.

Névoa Fétida: Além de seus efeitos normais, esta magia deixa a atmosfera de um navio poluído se o navio tiver 10 toneladas ou menos por nível do lançador. O ar poluído permanece até a duração da magia.

Névoa: Como à muralha de névoas, esta magia pode ser usada para refrescar o ar dentro de um envelope atmosférico. Assim como a muralha de névoas, o efeito de obscurecimento persiste pela duração normal, enquanto a magia de renovação é permanente até que o ar seja poluído.

Percepção Extrasensorial: Funciona através do vazio entre os envelopes atmosféricos. Não pode penetrar em uma concha de cristal.

Pirotecnia: A magia não funciona fora de uma fonte de ar para o fogo envolvido. Fogos de artifício pirotécnicos em um navio podem ser usados para extinguir um incêndio a bordo (de até 6 metros cúbicos de tamanho), com o efeito ofuscante listado na descrição da magia. Fumaça pirotécnica suja o ar dentro de sua área de efeito. Esta magia não funcionará no flogisto, pois a fonte de fogo necessária explodiria imediatamente.

Teia: Uma magia teia pode ser usada para unir dois navios dentro do alcance.

Truque de Corda: Esta magia não funciona no flogisto, pois o espaço extradimensional não pode ser acessado.

Vento Sussurrante: Os efeitos desta magia dependem da presença do ar e, como tal, não podem atravessar o vazio entre os envelopes atmosféricos.

Magias Arcanas do 3º Círculo

Bola de Fogo: No espaço selvagem, esta magia pode atravessar o vazio entre os envelopes atmosféricos, mas a magia em si não pode detonar no vazio. No flogisto, a magia detona imediatamente no local do lançador em sua área normal de efeito e dano. Se usada contra navios, 10 pontos de dano infligirão um ponto de dano ao casco do navio e iniciarão o fogo em materiais inflamáveis.

Clariaudiência: Os efeitos desta magia podem atravessar o vazio entre navios e planetas dentro da mesma concha de cristal. Não pode cruzar o flogisto, então os eventos em Krynn não podem ser ouvidos em Toril por esta magia. No flogisto, os efeitos da magia são limitados ao envelope atmosférico ao redor de quem a lançou.

Clarividência: Assim como a clariaudiência, esta magia é limitada à esfera de cristal na qual o mago está localizado. No flogisto, a magia é limitada ao envelope atmosférico do lançador.

Esconder Item: Pode ser lançada em um item tão grande quanto um navio de 1.000 toneladas.

Flecha de Chamas: Os efeitos desta magia não podem passar pelo vazio entre os envelopes atmosféricos. No flogisto, a primeira versão da magia faz com que a flecha (e o arco em que ela está encaixada) seja imolada, infligindo 1d4 de dano de fogo ao usuário. A segunda versão desta magia faz com que ela seja detonada imediatamente, causando 4d6 pontos de dano ao lançador.

Forma Ectoplásmica: A magia falha se lançada no flogisto. Um lançador em forma ectoplásmica não pode entrar no flogisto.

Força Espectral: Esta magia pode ser usada através do vazio entre os envelopes atmosféricos, embora não crie nenhum som dentro do próprio vazio.

Item: Sim, um pequeno navio pode ser reduzido desta forma, se dentro das limitações da área de efeito da magia. O timão de spelljammer, no entanto, é um item mágico e não pode ser encolhido.

APÊNDICE 1: EFEITOS DE MAGIAS

Lufada de Vento: Esta magia não pode cruzar o vazio entre os envelopes atmosféricos. Ela pode ser usada dentro de um envelope atmosférico para aumentar a classe de manobrabilidade de um navio em um (até o máximo da classe C) ou reduzi-lo em um nível (até o mínimo da classe F).

Meteoros Instantâneos de Melf, Os: As esferas de fogo criadas por esta magia serão extintas se expostas ao vazio entre os envelopes atmosféricos. No flogisto, as esferas explodirão nas mãos de quem as lançou, causando 1d4 pontos de dano por projétil lançado. Se usados contra navios, os meteoros instantâneos não infligem danos ao casco, mas iniciam incêndios.

Muralha de Vento: Cria ar e, além de seus outros efeitos, refresca a atmosfera poluída de um navio de até 10 toneladas vezes o nível do lançador.

Pequeno Refúgio de Leomund, O: O refúgio criado por esta magia mantém sua própria atmosfera respirável.

Piscar: Esta magia depende do acesso ao espaço extradimensional e, como tal, não pode funcionar no flogisto.

Relâmpago: Ao contrário da bola de fogo, esta magia tanto pode viajar pelo vazio como também ser detonada nele. Ela inflige um ponto de dano ao casco para cada 10 pontos de vida de dano que inflige, caso atinja um navio. Pedra e madeira grossa (com mais de 15 cm de espessura) irão, a critério do Mestre, fazer com que o raio ricocheteie, embora ainda inflija dano ao casco listado.

Runas Explosivas: Se detonadas no flogisto, essas runas infligem 12d4 mais 12 pontos de dano ao leitor (sem teste de resistência) e metade ou nenhum desse dano àqueles dentro de um raio de 6 metros. Além disso, a magia causará dano a um navio da maneira padrão — 10 pontos de dano equivalem a um ponto de dano no casco, com qualquer restante descartado.

Sugestão: O alvo deve ser capaz de ouvir o lançador para que a sugestão

ocorra e, como tal, não pode ocorrer no vazio.

Voo: A magia voo não requer ar e funcionará normalmente em espaço selvagem ou flogisto.

Magias Arcanas do 4º Círculo

Armadilha de Fogo: Esta magia funciona normalmente no flogisto. Ela não será ativada (nem a magia é gasta) se de alguma forma for aberta no vazio. O envelope de ar em torno de um único indivíduo é suficiente para permitir que a armadilha de fogo exploda.

Criar Itens Efêmeros: No flogisto, essa magia falha, pois o plano das Sombras não pode ser acessado.

Escavar: Esta magia pode ser usada contra navios de terra ou construção similar (mas não de pedra) para infligir danos ao casco como se o navio fosse um elemental da terra (para cada 10 pontos de vida infligidos, o navio sofre um ponto de dano ao casco).

Escudo de Fogo: Esta magia funciona normalmente no flogisto, fazendo com que o usuário exploda em chamas inofensivas para ele. A chama consome ar como uma criatura com o dobro do tamanho do lançador.

Espelho Encantado: Esta magia (e a bola de cristal, que ela imita) pode ver outras esferas de cristal, assim como o flogisto. Se usada no flogisto, não pode ver outros planos.

Fogo de Contemplação: Como a magia requer uma fonte de fogo, geralmente não pode ser lançada com sucesso no flogisto.

Grito: Os efeitos desta magia não podem cruzar o vazio entre os envelopes atmosféricos.

Monstros das Sombras: Não podem se formar no flogisto, pois o plano da Sombra não pode ser acessado.

Muralha de Fogo: A magia não queimará no vazio, de modo que, se ela se estender além dos limites do envelope atmosférico, o comprimento adicional será perdido. Se lançada no flogisto,





REALMSPACE — O Espaço Selvagem de Toril

Sol		
Tipo H	●	Fogo
Anadia		
Tipo B	●	Terra
Colarinho		
Tipo G	●	Gás
Toril		
Tipo E	●	Terra, Lua & Aglomerado
Karpri		
Tipo D	●	Água
Chandos		
Tipo F	●	Água
Glith		
Tipo E	●	Terra
Garden		
Tipo A	❖	Terra
H'Catha		
Tipo C	▶	Água



torna-se um pilar de chamas centrado no lançador, causando 2d6 mais 1 ponto por nível de dano ao lançador, 2d4 a todos em um raio de 3 metros e 1d4 a todos em um raio de 6 metros. A magia funciona apenas uma rodada nesta forma.

Névoa Sólida: Esta magia cria ar na área fornecida e pode ser usada para refrescar um ambiente atmosférico poluído. Os efeitos negativos da magia, no entanto, ainda se aplicam se usada dessa maneira.

O Refúgio Seguro de Leomund: O refúgio também vem com sua própria atmosfera, que permanece fresca durante a magia.

Porta Dimensional: Esta magia não funciona no flogisto, pois requer acesso temporário ao plano Astral.

Terreno Ilusório: Além de criar asteroides ilusórios e corpos semelhantes, esta magia pode ser usada para disfarçar navios no espaço, fazendo-os parecer como parte das estrelas de fundo, ou como um asteroide ou uma pequena nuvem de poeira, desde que o navio seja pequeno o suficiente para caber dentro da área de efeito da magia.

Magias Arcanas do 5º Círculo

Arca Secreta de Leomund, A: A arca secreta não pode ser acessada no flogisto, pois existe no plano Etéreo. O baú não está perdido ou destruído, mas simplesmente não pode ser alcançado.

Compor: Esta magia pode ser usada para reparar pontos de casco perdidos ou classe de manobrabilidade de um navio. Para cada 10 metros cúbicos de material reparado, 1 ponto de casco, 1 ponto de CA ou uma classe de manobrabilidade é recuperado, até as classificações originais.

Conjurar Elemental: Esta magia requer contato com os planos elementais e, como resultado, não pode ser lançada no flogisto. Os elementais não precisam de ar e, como resultado, podem ser conjurados no vazio. Um elemental do ar pode ser conjurado para refrescar o envelope de ar de um navio.

Contato Extraplanar: Esta magia não funciona no flogisto.

Convocar Sombras: Como esta magia invoca uma sombra do plano Material Negativo, ela não funcionará no flogisto.

Criar Itens Temporários: No flogisto, essa magia falha, pois o plano das Sombras não pode ser acessado.

Distorção da Distância: Não pode ser lançada no flogisto, pois o elemental da terra não pode ser invocado.

Magia de Sombras: Como o plano das Sombras não pode ser acessado a partir do flogisto, esta magia não funcionará lá.

Moldar Rochas: Esta magia pode ser usada para consertar embarcações feitas de pedra, como navios dos anões da montanha. Para cada 3 metros cúbicos moldados, o navio recupera 1 ponto de casco, 1 ponto de CA ou uma classe de manobrabilidade perdida, até a classificação original.

Monstros Sombrios: Não se formarão, pois o plano das Sombras não pode ser acessado.

Muralha de Energia: Um navio que atinge uma muralha de energia é parado de seu curso e pode sofrer danos. Se a tonelagem do navio for menor que o nível do lançador (ou seja, o tamanho da parede em 10 quadrados), o navio se choca contra a muralha como se tivesse atingido um corpo estranho muito grande (consulte Acidentes). Caso contrário, o navio é parado de seu curso e deve gastar 1-4 rodadas manobrando ao redor da muralha. Esta magia é frequentemente usada para retardar ou parar os perseguidores.

Muralha de Ferro: Um navio que atinge uma muralha de ferro enfrenta os mesmos problemas que um navio que atinge uma muralha de energia (acima). Além disso, a muralha é permanente e representará um perigo para a navegação no futuro (ocasionalmente ganhando sua própria atmosfera e assentamentos posteriormente). Finalmente, mesmo que a muralha não seja grande o suficiente para causar uma colisão, ela ainda apresenta o problema de cair

APÊNDICE 1: EFEITOS DE MAGIAS

sobre o navio assim que ela entra em seu envelope de ar/campo de gravidade. Uma *muralha de ferro* pode ser usada para reparar danos no casco de navios de metal, mas com um custo. Para cada 4,5 metros quadrados criados pela magia, 1 ponto de casco é restaurado, mas para cada uso da magia dessa maneira, a classe de manobrabilidade do navio diminui em um.

Muralha de Pedra: Ao contrário de outras muralhas, uma *muralha de pedra* requer pedra existente para se fundir, portanto, não pode ser lançada no espaço profundo. Pode ser usada para reparar danos no casco de navios de pedra, mas com um custo. Para cada 6 metros quadrados de pedra de um quarto de polegada de espessura criada, o navio recupera um ponto de casco. Esses reparos irradiarão magia e podem ser revertidos por uma *dissipar magia*.

Névoa Mortal: Uma magia letal dentro dos envelopes atmosféricos fechados, além dos efeitos listados, a magia torna o ar poluído imediatamente (se já não está) após o término da duração da magia. Dissipa-se imediatamente no vazio. Como ela não sobe, geralmente não sai do navio em que é lançada.

Pedra em Lama: Esta magia pode ser usada para infligir danos ao casco de navios feitos de rocha ou pedra. Para cada 6 metros cúbicos afetados, 1-6 pontos de dano no casco são infligidos ao navio.

Teleportação: Um personagem pode se teletransportar de um planeta para outro dentro de uma esfera de cristal, mas viajar de uma esfera de cristal para outra é impossível por meio desta magia.

Magias Arcanas do 6º Círculo

Caçador Invisível: O caçador invisível pode sobreviver no vazio e, assim, atravessá-lo com seu próprio poder.

Concha Anti-Magia: Um *timão de spelljamming* não funciona dentro dos limites de uma *concha anti-magia*.

Controlar o Clima: Esta magia não funcionará dentro dos limites do enve-

lope de ar de um navio, nem em planetas de tamanho inferior à classe B.

Corrente de Relâmpagos: Esta magia pode atravessar o vazio entre os envelopes atmosféricos.

Desintegração: Se atingir um navio, essa magia destruirá matéria em 3 metros cúbicos. Ela também destruirá um ponto do casco, diminuirá a classificação da armadura em 1 ou reduzirá a classe de manobrabilidade em um. Desintegrar um timão de spelljamming, é claro, paralisará o navio.

Mão Vigorosa de Bigby, A: A mão pode ser usada para desacelerar navios espaciais opostos dentro do alcance. Pode ser destruída em combate normal ou por colisão (trate a mão como uma criatura gigantesca para fins de colisão).

Neblina Mortal: Esta magia afetará os pontos do casco de um navio se esse navio for afetado por ácido. O dano é cumulativo: para cada 10 pontos de vida de dano de ácido infligido, o navio sofre um ponto de dano no casco. Esse dano é recebido para cada 3 metros cúbicos em contato com o navio.

Véu: Esta magia pode ser usada para esconder ou disfarçar navios, desde que a área de efeito de 3 metros quadrados seja maior que a tonelagem do navio.

Vitrificação: Esta magia, junto com uma *permanência*, é usada para fornecer janelas em placas sólidas para os navios de preço mais alto.

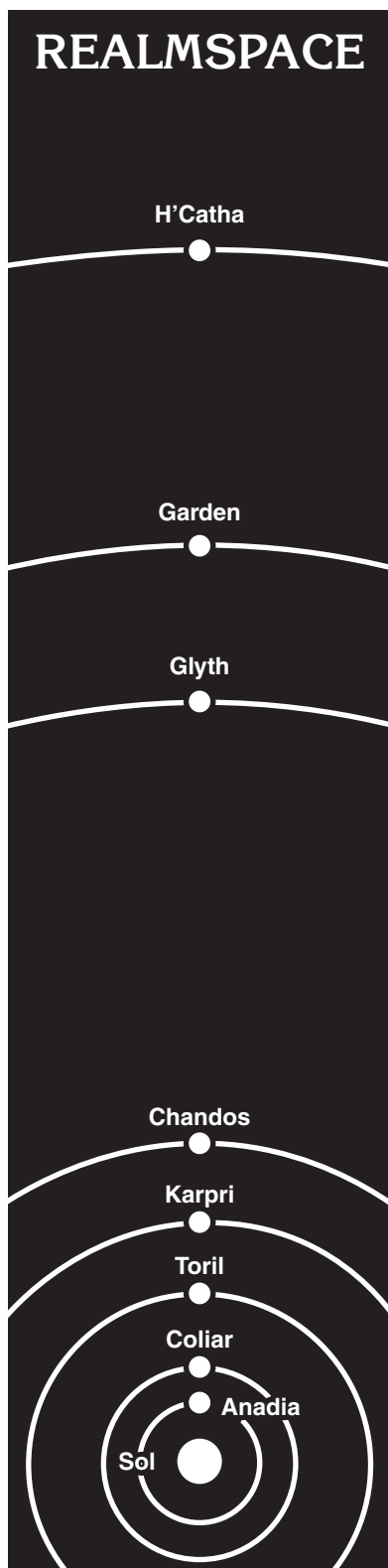
Magias Arcanas do 7º Círculo

Andar nas Sombras: Esta magia não funcionará no flogisto, pois requer conexão com o plano das Sombras.

Bola de Fogo Controlável: A magia não detonará no vazio e se estiver em um espaço sem ar é desperdiçada. No flogisto, ela detonará imediatamente, com o efeito centrado no lançador.

Convocação Instantânea de Drawmij, A: Esta magia pode convocar itens de outras esferas de cristal. Se o lançador estiver no flogisto, a magia falhará.





Desejo Restrito: Pode ser usada para permitir o acesso a um espaço extradimensional por até uma rodada quando lançada no flogisto.

Desvanecimento: Esta magia não funcionará no flogisto, pois requer acesso ao plano Etéreo.

Inverter Gravidade: Uma magia mortal no espaço, pode anular a gravidade localizada dos navios e arremessar os alvos para o espaço. Os alvos ainda mantêm suas gravidades pessoais e levarão um pequeno envelope de ar com eles quando forem para o espaço. Pior, no entanto, a magia cria um fluxo de ar escapando do envelope, como se o envelope tivesse vazado. Uma tonelada de ar é perdida para cada rodada em que a magia está em vigor. Desta forma, um navio ou um pequeno asteroide pode se tornar um casco sem ar.

Um uso interessante dessa magia é como um bomba pesada para erguer pedras diretamente de uma plataforma e na trajetória (e campo gravitacional) de um navio que estiver passando. O dano causado por tal ataque é decidido pelo Mestre.

Mansão Magnífica de Mordenkainen, A: Esta magia não pode ser lançada no flogisto, pois requer acesso ao espaço extradimensional. Ao conjurar a mansão, ela também fornecerá ar para aqueles que estiverem em seu interior. Assim como outras magias envolvendo espaços extradimensionais, uma mansão existente não pode ser acessada no flogisto.

Mão Poderosa de Bigby, A: Todos os navios de 1 tonelada ou mais se enquadram na categoria de mais de 7.200 kg. A mão pode ser golpeada como uma criatura gigantesca.

Palavra de Poder, Atordoar: A palavra não é eficaz se o ouvinte estiver separado pelo vácuo do locutor, portanto, essa magia não atravessará o vazio sem ar entre os envelopes atmosféricos.

Teleportação Exata: O usuário desta magia não pode se teletransportar de uma esfera de cristal para outra. Além

disso, o lançador não pode se teletransportar para outro plano do flogisto.

Visão: No flogisto, nenhum Poder pode ser contatado.

Magias Arcanas do 8º Círculo

Aço Vítreo: Esta magia, usada repetidamente no processo de construção, pode produzir navios de vidro com uma classificação de blindagem de 1.

Afundar: Esta magia funcionará apenas em planetas sólidos (baseados na Terra) de tamanho A ou maior.

Labirinto: Esta magia não pode ser lançada no flogisto.

Nuvem Incendiária: Esta magia é limitada como a magia *pirotecnia*.

Palavra de Poder, Cegar: Como em *palavra de poder, atordoar*, as vítimas separadas do lançador pelo vazio não serão afetadas.

Punho Cerrado de Bigby, O: O punho pode ser usado contra navios. Para cada 10 pontos de vida infligidos pela mão, um ponto de casco é infligido. O dano não é cumulativo de rodada para rodada.

Magias Arcanas do 9º Círculo

Aprisionamento: Esta magia funcionará apenas em planetas sólidos (baseados na Terra) de tamanho A ou maior.

Auxílio Imediato: Como a *palavra de recordação*, isso não funciona no flogisto.

Chuva de Meteoros: Esta magia não detonará no vazio sem ar além dos limites dos envelopes atmosféricos. Se lançadas no flogisto, todas as bolas de fogo detonarão imediatamente, centradas no lançador.

Cristalização: Esta magia pode ser usada para reduzir os pontos do casco de navios de metal. Para cada 3 metros cúbicos afetados pela magia, o valor do casco do navio é reduzido em um. Como alternativa, a classificação de blindagem de um navio de metal pode ser reduzida da mesma maneira.

APÊNDICE 1: EFEITOS DE MAGIAS



Desejo: Pode ser usada para obter acesso a um espaço extradimensional por até um turno no flogisto.

Disjunção de Mordenkainen, A: Timões de Spelljammer são tratados como artefatos menores para o propósito desta magia.

Magia Astral: Esta magia não pode ser lançada no flogisto, pois acessa o plano Astral. Um mago usando *magia astral* cujo corpo é levado para o flogisto não pode retornar para ele até que o corpo seja trazido de volta para uma esfera de cristal.

Mão Esmagadora de Bigby, A: Esta mão pode infligir danos em cascos de navios, mas ao contrário do *punho cerrado de Bigby*, esse dano é cumulativo: para cada 10 pontos de vida infligidos pela mão, um ponto de casco é infligido.

Palavra de Poder, Matar: Como as outras magias de palavras de poder, esta

magia falha se o alvo for separado do lançador pelo vazio.

Portal: Esta magia não funcionará no flogisto.

Magias Divinas

Observação: Conforme declarado no texto, magias de clérigos acima do 2º círculo não podem ser acessadas no flogisto. Elas podem ser lançadas no Fluxo, mas até que os vínculos com os Planos Externos sejam restaurados, elas não podem ser recuperadas. A recuperação das magias do Sacerdote também pode ser limitada por quais divindades operam dentro de uma determinada esfera de cristal.

Magias Divinas de 1º Círculo

Proteção ao Calor/Frio: Esta magia protegerá o usuário dos excessos de calor e frio encontrados em certas esferas de cristal.

Proteção ao Mal: Criaturas de outras esferas de cristal ou planetas não são consideradas de natureza extraplanar.

Magias Divinas de 2º Círculo

Armadilha de Fogo: Esta magia funciona normalmente no flogisto. Ele não é ativada (nem a magia é gasta) se de alguma forma for aberta no vazio. O envelope de ar em torno de um único indivíduo é suficiente para permitir que a *armadilha de fogo* exploda.

Augúrio: Esta magia funciona normalmente tanto no espaço selvagem quanto no flogisto.

Criar Chamas: Se usada no flogisto, a magia *criar chamas* detonará nas mãos do lançador, causando 1d4+1 pontos de dano.

Demônio da Poeira: No espaço selvagem, o *demônio da poeira* pode se mover, sob a direção de seu criador e dentro do alcance da magia, através do



O Fluxo

Realmspace tem uma conexão consistente com Greyhawk e é resistente a Krynn. Quaisquer outras esferas são variáveis e podem ou não estar em fase com o realmspace, portanto, sua listagem é:

REALMSPACE

Viaja para: Greyhawk

Não pode viajar para:

Krynn

Viagem Variável: Todos os outros (50%)

Viajantes de Krynn, por outro lado, podem viajar para os Reinos, mas não para o Espaço Greyhawk, então sua entrada é:

KRYNNSPACE

Viaja para: Reinos

Não pode viajar para:

Greyhawk

Viagem Variável: Todos os outros (10%)



vazio entre os envelopes atmosféricos. A magia não pode ser usada no flogisto.

Lâmina Flamejante: Se usada no flogisto, a *lâmina flamejante* explodirá imediatamente, causando 1d4 + 4 pontos de dano ao lançador.

Obscurecimento: Além de seus efeitos normais, esta magia cria ar e pode ser usada para refrescar o ar, como a magia *muralha de névoas* do mago.

Torcer Madeira: Esta magia pode ser usada para danificar ou afetar navios spelljamming de madeira. No 10º nível, o lançador pode afetar madeira suficiente para reduzir o valor do casco de um navio de madeira em 1 ponto de casco, o CA em 1 ou a classe de manobrabilidade em um. No 15º nível, os efeitos são dobrados e dobrados novamente cinco níveis além disso.

Magias Divinas de 3º Círculo

Convocar Relâmpagos: Como essa magia geralmente requer algum tipo de tempestade na área, ela não pode ser lançada no espaço (a menos, é claro, que alguém consiga criar uma tempestade no espaço).

Dissipar Magia: Os efeitos desta magia em timões de spelljamming são discutidos na seção sobre timões.

Moldar Rocha: Esta magia pode ser usada para consertar embarcações feitas de pedra, como navios anões da montanha. Para cada 3 metros cúbicos moldados, a magia recupera 1 ponto de casco, 1 ponto de CA ou uma classe de manobrabilidade perdida, até a classificação original.

Pirotecnia: A magia não funciona fora de uma fonte de ar para o fogo envolvido. Fogos de artifício pirotécnicos em um navio podem ser usados para extinguir um incêndio a bordo (de até 6 metros cúbicos de tamanho), com o efeito ofuscante listado na descrição da magia. Fumaça pirotécnica polui o ar dentro da área de efeito. Esta magia não funcionará no flogisto, pois a fonte de fogo necessária explodirá imediatamente.

Símbolo de Proteção: Esses símbolos que têm um efeito de fogo explosivo funcionam normalmente no flogisto. No vazio, eles não funcionam (mas não são negados). O envelope de ar de apenas um indivíduo é suficiente para permitir que o *símbolo de fogo* opere normalmente. Outros símbolos funcionam normalmente em ambos os ambientes.

Magias Divinas de 4º Círculo

Criar Fogo: Se lançada no flogisto, a magia irá imediatamente imolar o lançador, infligindo 1d4 pontos de dano + 1 ponto por nível.

Poça Reflexiva: A *poça reflexiva* (e a *bola de cristal*, que ela imita) pode ver outras esferas de cristal, assim como o flogisto. Se usada no flogisto, não pode ver outros planos.

Magias Divinas de 5º Círculo

Andar no Ar: Esta magia só pode ser usada onde houver ar suficiente. O envoltório de ar ao redor de um navio é suficiente, mas o envoltório de um único corpo não é.

Coluna de Chamas: No flogisto, a *coluna de chamas* detona sobre o lançador, infligindo 8 pontos de dano a ele e a todos a até 1,5 metro dele (testes de resistência aplicáveis).

Comunhão com a Natureza: A magia só pode ser lançada com sucesso em planetas de classe de tamanho C ou maior.

Comunhão: Esta magia não funcionará fora das esferas de cristal no flogisto, pois requer contato com outros planos de existência.

Controlar os Ventos: Esta magia pode ser usada para reduzir os efeitos do clima nas superfícies planetárias para permitir um pouso seguro. Também pode ser usada para aumentar ou diminuir a classe de manobrabilidade de um navio no flogisto em um.

Fonte Mágica: A *fonte mágica* (e a *bola de cristal*, que ela imita) pode ver outras esferas de cristal, assim como o

APÊNDICE 1: EFEITOS DE MAGIAS



flogisto. Se usada no flogisto, não pode ver outros planos.

Mudança de Plano: Esta magia não pode ser lançada no flogisto, pois requer acesso a outros planos para funcionar.

Muralha de Fogo: A magia não queimará no vazio, de modo que, se a magia se estender além dos limites do envelope atmosférico, o comprimento adicional será perdido. Se lançada no flogisto, torna-se um pilar de chamas centrado no lançador, infligindo 464 pontos + 1 ponto de dano ao lançador, 2d4 pontos a todos em um raio de 3 metros e 1d4 pontos a todos em um raio de 6 metros. A magia funciona apenas uma rodada nesta forma.

Pedra em Lama: Esta magia pode ser usada para infligir danos ao casco de navios feitos de rocha ou pedra. Para cada 6 metro cúbicos afetado, 1-6 pontos de dano no casco são infligidos ao navio.

Reviver Mortos: Esta magia funciona normalmente tanto no espaço selvagem quanto no flogisto.

Magias Divinas de 6º Círculo

Barreira de Lâminas: Um navio que navega em uma barreira de lâmina sofre 1 ponto de dano no casco para cada 10 pontos de vida que a barreira inflige, contanto que o navio possa ser afetado pelas lâminas. Madeira, cerâmica, tecido e material vivo são vulneráveis, enquanto rocha e aço são imunes a seus efeitos. Indivíduos vivos no convés podem ser afetados pela magia.

Conjurar Elemental de Fogo: O uso desta magia requer acesso ao Plano Elemental do Fogo e, como tal, não pode ser usada no flogisto. Um elemental de fogo trazido para o flogisto explodirá imediatamente, causando 1d8 de dano para cada um de seus dados de vida a todos em um raio de 6 metros e causando possíveis danos ao casco do navio também.

Convocar Clima: Esta magia só pode ser lançada em um corpo planetário de tamanho B ou maior.

Muralha de Espinhos: Quando lançada no caminho de um navio, a tripulação exposta sofrerá dano como se colidisse com a barreira. As velas expostas e o cordame sofrerão danos e a classe de manobrabilidade do navio será piorada em um. Embarcações com menos de uma tonelada por nível do lançador serão paradas.

Palavra de Recordação: Esta magia não funcionará no flogisto. Pode ser usada para chamar o clérigo de outra esfera de cristal para sua esfera natal.

Sementes de Fogo: Sementes de fogo podem ser usadas no flogisto com efeitos normais.

Servo Aéreo: O servo aéreo pode cruzar o vazio entre os envelopes de ar com seu próprio poder. Não pode ser convocado no flogisto, pois a magia requer acesso a outros planos.



Finalmente, um viajante de Greyhawk pode se mover tanto para Krynnspace quanto para Realmspace, e também tem uma chance maior de visitar um "mundo aleatório":

GREYSPACE

Viaja para: Reinos e Krynn
Não pode viajar para: Indeterminado

Viagem Variável: Todos os outros (60%)

Portanto, um viajante em Krynn procurando chegar a Greyhawk viajaria melhor primeiro para os Reinos e depois para Greyhawk de lá. Existem outras esferas além dessas três, incluindo provavelmente a própria campanha pessoal do Mestre, e estas podem "entrar em fase" com essa campanha.



Magias Divinas de 7º Círculo

Auxílio Imediato: Como a *palavra de recordação*, isso não funciona no flogisto.

Caminhar no Vento: Um indivíduo que caminha ao vento e tenta atravessar o vazio entre os envelopes atmosféricos não traz consigo nenhuma atmosfera além da sua própria forma e, se for forçado a retornar à forma normal, fica à deriva no vazio.

Carruagem de Flamejante: Esta magia não pode funcionar no flogisto, pois requer acesso ao Plano Elemental do Fogo. A carruagem pode se mover pelo espaço, e reter o ar como se fosse um navio de 7 toneladas, fornecendo ar suficiente para seus passageiros. Se for levada para dentro do flogisto, a carruagem explode, causando 10-60 pontos de dano (salvamento contra magia para metade do dano) a todos dentro de 9 metros dela.

Conjurar Elemental da Terra: Esta magia não pode ser lançada no flogisto, pois requer acesso a outro plano.

Controlar o Clima: Esta magia pode ser lançada apenas em planetas de classe de tamanho B ou superior. Pode ser usada para modificar condições adversas para decolagens e pousos.

Magia Astral: Esta magia não pode ser lançada no flogisto, pois acessa o plano Astral. Um clérigo usando a magia cujo corpo é levado para o flogisto não pode retornar ao seu corpo até que o corpo seja trazido de volta para uma esfera de cristal.

Palavra Sagrada: No flogisto, possui todos os seus efeitos normais, exceto que não retornará as criaturas aos seus planos natais.

Portal: Esta magia não funciona no flogisto, pois cria um portal para outro plano. Quando lançada no vazio, ele funciona normalmente.

Ressurreição: Esta magia funciona normalmente tanto no espaço selvagem quanto no flogisto.

Tempestade de Fogo: No flogisto, esta magia irromperá diretamente sobre o lançador e se estenderá até a área máxima de efeito possível centrada nele, infligindo 2d8 pontos de dano mais um ponto por nível do sacerdote. Se usada contra navios de madeira, a magia inicia incêndios em toda a área de efeito, infligindo danos ao casco conforme descrito na seção sobre incêndios.

Terremoto: No espaço, um terremoto pode afetar navios feitos de pedra, bem como asteroides e pequenos planetas tipo terra. Navios de pedra são tratados como estruturas para danos, enquanto várias partes de asteroides são tratados como terreno normal. Se a área de um terremoto envolver completamente um asteroide ou um navio de pedra, faça um teste de resistência contra esmagamento para ver se o navio ou asteroide se parte completamente.

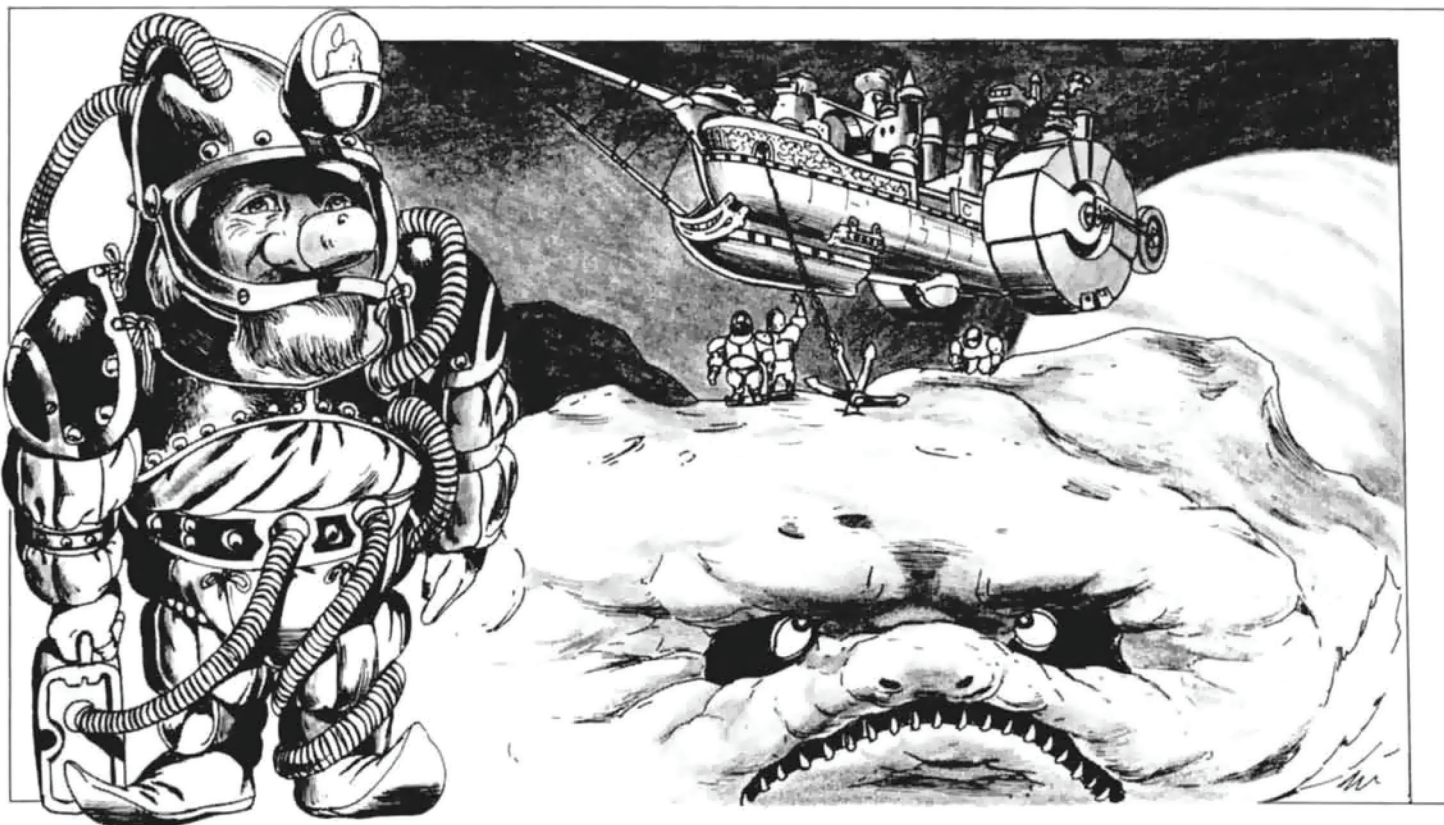
Itens mágicos

Em geral, itens mágicos funcionam sob as mesmas limitações que as magias relacionadas. Em particular:

Itens que convocam criaturas de outros planos (incluindo *anéis de invocação de djinn*, *chifres de valhalla* e similares) não funcionarão no flogisto, pois o acesso aos outros planos não é possível.



APÊNDICE 1: EFEITOS DE MAGIAS



Itens que se abrem ou criam espaço extradimensional (como o *buraco portátil*) não funcionam no flogisto.

Itens que criam fogo (como uma *varinha de bolas de fogo*), se usados no flogisto, farão com que o fogo apareça repentinamente ao redor do lançador, infligindo o dano listado. Itens que lançam chamas à distância não o farão se exigirem que a chama saia do envelope atmosférico.

Itens que dependem do som para seus efeitos (*tambores de pânico*) não funcionarão se o alvo estiver separado do item pelo vazio.

Itens que infligem danos em pontos de vida infligem danos a navios em pontos de casco: para cada 10 pontos de vida infligidos, o navio recebe um ponto de dano de casco. Certos materiais de navio podem ser imunes ou particularmente vulneráveis a certas formas de ataque, a critério do Mestre.

Itens que permitem o voo funcionam normalmente no espaço, o lançador trazendo consigo uma atmosfera limitada.

Outras Notas

Anel de Estrela Cadente: Este anel sempre funcionará normalmente no espaço.

Bastão de Cancelamento: Os dispositivos de spelljamming são tratados como relíquias com o propósito de determinar os efeitos do bastão.

Carrilhão da Abertura: Pode ser usado para abrir um portal em uma concha de cristal.

Lira do Construção: Este item pode ser usado para construir ou reparar navios.

Marreta dos Titãs: Se usado contra qualquer navio, inflige um ponto de dano no casco para cada 10 pontos de dano rolando (frações de queda).

Picareta dos Titãs: Se usado contra navios feitos de madeira, cerâmica ou pedra, este item inflige um ponto de dano ao casco para cada 10 pontos de dano.

Pá Colossal: Se usada contra navios feitos de terra ou solo (não de pedra), a pá inflige 1-4 pontos de dano no casco a cada rodada.

Nota final sobre vantagens mágicas de armas e armaduras (em relação a viagem planar versus viagem espacial): Ao viajar entre esferas de cristal, uma arma mágica, armadura ou escudo não perde nenhuma de suas vantagens ou benefícios. Ao viajar de maneira planar (como entrar no plano Astral e reaparecer em outra parte do plano Material Primário dentro de uma esfera de cristal diferente), as regras planares normais se aplicam e a arma ou armadura perde um ponto para cada plano cruzado.

APÊNDICE 2: TEMPO DE VIAGEM

Sistema da Terra

Tempos relativos de viagem entre planetas

Método Um — Trajetória Mais Próxima

	Me	V	T	Ma	J	S	U	N	P
Mercúrio	—	7h	13h	1d	4.4d	8.5d	17.4d	27.5d	36.3d
Vênus	7h	—	6h	18h	4.1d	8.2d	17.1d	27.2d	36.0d
Terra	13h	6h	—	12h	3.9d	8.0d	16.9d	27.0d	35.8d
Marte	1d	18h	12h	—	3.4d	7.5d	16.4d	26.5d	35.3d
Júpiter	4.4d	4.1d	3.9d	3.4d	—	4.1d	13.0d	23.1d	31.9d
Saturno	8.5d	8.2d	8.0d	7.5d	4.1d	—	7.9d	19.0d	27.8d
Urano	17.4d	17.1d	16.9d	16.4d	13.0d	7.9d	—	10.1d	18.9d
Netuno	27.5d	27.2d	27.0d	26.5d	23.1d	19.0d	10.1d	—	8.8d
Plutão	36.3d	36d	35.8d	35.3d	31.9d	27.8d	18.9d	8.8d	—

Método Dois — Trajetória Mais Distante

	Me	V	T	Ma	J	S	U	N	P
Mercúrio	—	1.1d	1.3d	1.8d	5.2d	9.3d	18.2d	28.3d	37.1d
Vênus	1.1d	—	1.6d	2.1d	5.5d	9.6d	18.5d	28.6d	37.4d
Terra	1.3d	1.6d	—	2.3d	5.7d	9.8d	18.7d	28.8d	37.6d
Marte	1.8d	2.1d	2.3d	—	6.2	10,3d	19.2d	29.3d	38.1d
Júpiter	5.2d	5.5d	5.7d	6.2d	—	13.7d	22.6d	32.7d	41.5d
Saturno	9.3d	9.6d	9.8d	10.3d	13.7	—	26.7d	36.8d	45.6d
Urano	18,2s	18.5	18.7	19.2	22.6	26.7d	—	45.7d	54,5d
Netuno	28.3d	28.6	28.8	29.3	32,7	36.8d	45.7d	—	64.6d
Plutão	37.1d	37.4	37.6	38.1	41,5	45,6	54,5d	64.6d	—

Sistema da Terra

Distâncias e Tempos de Viagem Desde o Corpo Celeste Primário (Sol)

Mercúrio	57,9 milhões km	9 horas
Vênus	108,2 milhões km	16 horas
Terra	149,6 milhões km	22 horas
Marte	227,9 milhões km	1,4 dias
Júpiter	778,33 milhões km	4,8 dias
Saturno	1.429,400 bilhão km	8,9 dias
Urano	2.870,990 bilhões km	17,8 dias
Netuno	4.504,300 bilhões km	27,9 dias
Plutão	5.922,000 milhões km	36,7 dias

Krynn

Distâncias e tempos de viagem do Corpo Celeste Primário (Sol)

Sirion	48,2 milhões km	7 horas
Reorx	80,4 milhões km	12 horas
Krynn	160,9 milhões km	24 horas (1 dia)
Chislev	482,8 milhões km	3 dias
Zivilyn	965,6 milhões km	6 dias

Krynn

Tempos Relativos de Viagem Entre Planetas

Método Um — Trajetória Mais Próxima

	S	R	K	C	Z
Sirion	—	5h	17h	2.7d	5.7d
Reorx	5h	—	12h	2.5d	5.5d
Krynn	17h	12h	—	2d	5d
Chislev	2.7d	2.5d	2d	—	3d
Zivilyn	5.7d	5.5d	5d	3d	—

Método dois — Trajetória Mais Distante

	S	R	K	C	Z
Sirion	—	19h	1.3d	3.3d	6.3d
Reorx	19h	—	1.5d	3.5d	6.5d
Krynn	1.3d	1.5d	—	4d	7d
Chislev	3.3d	3.5d	4d	—	9d
Zivilyn	6.3d	6.5d	7d	9d	—

Greyhawk

Tempos Relativos de Viagem entre Planetas

Método Um — Trajetória Mais Próxima

	K	R	L	O Moe	E	Gn	C	Gi	B	Gre	O Esp
Kule	—	5h	22h	1.9d	3.9d	5.9d	9.9d	14.9d	19.9d	29.9d	39.9d
Raenei	5h	—	17h	1.7d	3.7d	5.7d	9.7d	14.7d	19.7d	29.7d	39.7d
Liga	22h	17h	—	1d	3d	5d	9d	14d	19d	29d	39d
The Grinder	19d	1.7d	1d	—	2d	4d	8d	13d	18d	28d	38d
Edill	3.9d	3.7d	3d	2d	—	2d	6d	11d	16d	26d	36d
Gnibile	5.9d	5.7d	5d	4d	2d	—	4d	9d	14d	24d	34d
Conatha	9.9d	9.7d	9d	8d	6d	4d	—	5d	10d	20d	30d
Ginsel	14.9d	14.7d	14d	13d	11d	9d	5d	—	5d	15d	25d
Borka	19.9d	19.7d	19d	18d	16d	14d	10d	5d	—	10d	20d
Greela	29.9d	29.7d	29d	28d	26d	24d	20d	15d	10d	—	10d
The Spectre	39.9d	39.7d	39d	38d	38d	34d	30d	25d	20d	10d	—

Método dois — Trajetória Mais Distante

	K	R	L	O Moe	E	Gn	C	Gi	B	Gre	O Esp
Kule	—	9h	1.1d	2.1d	4.1d	6.1d	10.1d	15.1d	20.1d	30.1d	40.1d
Raenei	9h	—	1.3d	2.3d	4.3d	6.3d	10.3d	15.3d	20.3d	30.3d	40.3d
Liga	1.1d	1.3d	—	3d	5d	7d	11d	16d	21d	31d	41d
The Grinder	2.1d	2.3d	3d	—	6d	8d	12d	17d	22d	32d	42d
Edill	4.1d	4.3d	5d	6d	—	10d	14d	19d	24d	34d	44d
Gnibile	6.1d	6.3d	7d	8d	10d	—	16d	21d	26d	36d	46d
Conatha	10.1d	10.3d	11d	12d	14d	16d	—	25d	30d	40d	50d
Ginsel	15.1d	15.3d	16d	17d	19d	21d	25d	—	35d	45d	55d
Borka	20.1d	20.3d	21d	22d	24d	26d	30d	35d	—	50d	60d
Greela	30.1d	30.3d	31d	32d	34d	36d	40d	45d	50d	—	70d
The Spectre	40.1d	40.3d	41d	42d	44d	46d	50d	55d	60d	70d	—

Greyhawk

Distâncias e Tempos de Viagem do Corpo Celeste Primário (Oerth)

Kule	16,0 milhões de km	2 horas
Raenei	48,2 milhões de km	7 horas
Liga	160,9 milhões de km	1 dia
The Grinder	321,8 milhões de km	2 dias
Edill	643,7 milhões de km	4 dias
Gnibile	965,6 milhões de km	6 dias
Conatha	1.609,3 bilhões de km	10 dias
Ginsel	2.414,0 bilhões de km	15 dias
Borka	3.218,6 bilhões de km	20 dias
Greela	4.828,0 bilhões de km	30 dias
The Spectre	6.437,3 bilhões de km	40 dias

Toril

Distâncias e Tempos de Viagem do Corpo Celeste Primário (Sol)

Anadia	80,4 milhões de km	12 horas
Coliar	160,9 milhões de km	1 dia
Toril	321,8 milhões de km	2 dias
Kapri	482,8 milhões de km	3 dias
Chandos	643,7 milhões de km	4 dias
Glith	1.609,3 bilhões de km	10 dias
Garden	1.931,2 bilhões de km	12 dias
H'Catha	2.574,9 bilhões de km	16 dias

Toril

Tempos Relativos de Viagem entre Planetas

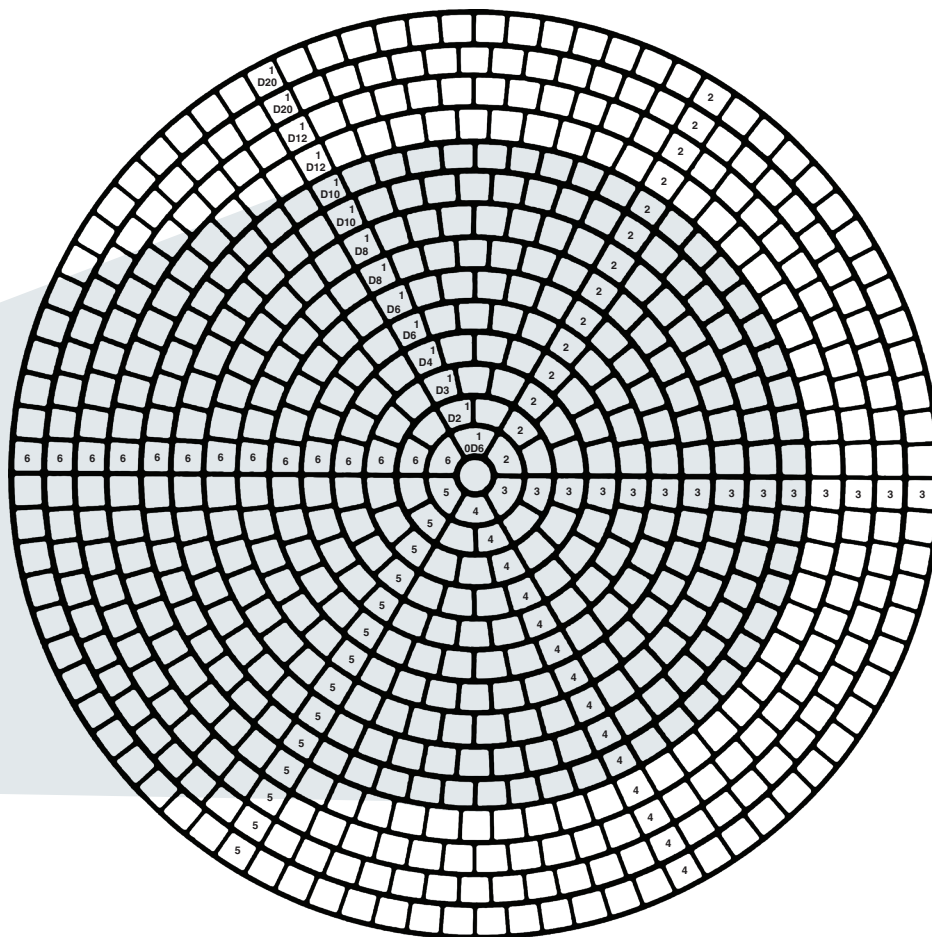
Método Um — Trajetória Mais Próxima

	A	Co	T	K	Ch	Gl	Ga	H
Anadia	—	5d	1.5d	2.5d	3.5d	9.5d	11.5d	15.5d
Coliar	5d	—	1d	2d	3d	9d	11d	15d
Toril	1.5d	1d	—	1d	2d	8d	10d	14d
Kapri	2.5d	2d	1d	—	1d	7d	9d	13d
Chandos	3.5d	3d	2d	1d	—	6d	8d	12d
Glith	9.5d	9d	8d	7d	6d	—	2d	6d
Garden	11.5d	11d	10d	9d	8d	2d	—	4d
H'Catha	15.5d	15d	14d	13d	12d	6d	4d	—

Método dois — Trajetória Mais Distante

	A	Co	T	K	Ch	Gl	Ga	H
Anadia	—	1.5d	2.5d	3.5d	4.5d	10.5d	12.5d	16.5d
Coliar	1.5d	—	3d	4d	5d	11d	13d	17d
Toril	2.5d	3d	—	5d	6d	12d	14d	18d
Karpri	3.5d	4d	5d	—	7d	13d	15d	19d
Chandos	4.5d	5d	6d	7d	—	14d	16d	20d
Glith	10.5d	11d	12d	13d	14d	—	22d	26d
Garden	12.5d	13d	14d	15d	16d	22d	—	28d
H'Catha	16.5d	17d	18d	19d	20d	26d	28d	—

APÊNDICE 3: MOSTRADOR PLANETÁRIO



Mostrador Planetário Interno

PLANETA	TAMANHO	FORMA	TIPO	PLANETA	TAMANHO	FORMA	TIPO
1				11			
2				12			
3				13			
4				14			
5				15			
6				16			
7				17			
8				18			
9				19			
10				20			

APÊNDICE 4: A ROCHA DO BRAL

A Rocha de Bral, mais comumente chamada apenas de “A Rocha”, é uma cidade mercantil de humanos e humanoides situada em um asteroide. A Rocha tem cerca de 1,6 km de comprimento, metade disso em largura e profundidade. O longo eixo da rocha é uma forma oval áspera.

A Rocha é a típica de cidade humana no espaço selvagem e, como tal, pode ser colocada em qualquer um dos Mundos Conhecidos de nosso universo de fantasia ou no cenário de campanha individual do Mestre. A Rocha fornece uma cidade natal e base de operações para os personagens dos jogadores no espaço.

História: Como a maioria dos objetos grandes no espaço, a Rocha passou por várias mãos antes de se estabelecer em sua situação atual. Existem ruínas e cavernas sob a terra que indicam que a Rocha foi usada no passado como um posto avançado de devoradores de

mentes, um campo de batalha entre grupos de detentores de beligerantes, uma colônia anã erradicada por uma força misteriosa e uma estação de recreação para a Armada Élfica. A sua história recente começa há cerca de 150 anos, quando a Rocha, aparentemente abandonada pelos seus habitantes anteriores, chegou à sua posição atual. Seus primeiros colonizadores foram piratas, e o atual príncipe é neto do rei bandido Cozar, que se estabeleceu como o primeiro líder moderno do Rochedo e fundador da “casa real” de Bral. Cozar traçou sua linhagem de vários reis e imperadores terrestres,

Cozar governou prolongadamente e bem, com mão de ferro, e colocou a Rocha sob o domínio de um único mestre. A cidade evoluiu de um esconderijo de piratas para uma grande cidade por si só, atraindo mercadores, aventureiros e outros tipos mais respeitáveis. Depois de uma breve aliança como corsários

e cruzadores comerciais a serviço da Armada Élfica, Cozar banuiu oficialmente a pirataria e declarou que quaisquer piratas que fossem capturados estariam sujeitos às penalidades da lei.

A palavra operativa aqui é “pego”, já que muitas pessoas piscam e olham para o outro lado quando um navio carregado com os tesouros de outra pessoa atraca. Da mesma forma, a escravidão é ilegal, mas ninguém está muito interessado em pegar os traficantes de escravos se houver lucros a serem obtidos. No entanto, as acusações de pirataria e escravidão são comuns quando a Coroa deseja aumentar a pressão sobre o acusado. A ofensa capital, é claro, é a traição de Bral, que inclui colocar em perigo o asteroide e/ou a casa real de Bral. Aqueles considerados culpados são presos na masmorra antes de serem entregues como um presente para a embaixada dos illithids.



APÊNDICE 4: A ROCHA DO BRAL

Cozar governou prolongada mente e bem, e seu herdeiro Frun assumiu a Rocha após sua morte. Frun não era pirata, mas sim um sibarita obeso que gostava dos tesouros que outros lhe traziam. Durante seu reinado, outras facções começaram a assumir o comando do governo diário. Aumentaram as casas nobres, que, como o príncipe Cozar, não muito tempo atrás eram eles próprios piratas e bandidos. As outras raças não humanas também abriram seus próprios distritos e embaixadas na Rocha. Frun tornou-se uma figura de proa, cuidadosamente escondido em seu palácio,

Frun morreu festejando e bebendo, e por sua vez foi sucedido por seu filho Calar. Calar tinha a mesma marca de seu pai, mas morreu em circunstâncias misteriosas uma semana após assumir o trono. Seu corpo foi encontrado flutuando no espaço fora do envelope atmosférico do Rock. O irmão mais novo de Calar, Andru, rapidamente assumiu o trono e erradicou os supostos assassinos — um grupo de agiotas apoiado por forças de devoradores de mentes. Estes foram rapidamente despachados, mas desde então surgiram rumores de que os agiotas e devoradores de mentes eram pessoas a quem Andru devia dinheiro ou favores, e que ele e eles estavam todos envolvidos na morte de Calar. Ao atribuir o assassinato aos agiotas e seus aliados devoradores de mentes, Andru efetivamente cobriu seus rastros.

Sob Frun, vários comerciantes, nobres, aventureiros e outras facções aumentaram seu poder e influência na cidade. Agora o príncipe Andru de Bral é apenas mais um jogador em um labirinto bizantino de política medieval. Ele tem seus próprios agentes e forças leais a ele, mas deve agir com cuidado, pois há quem prefira ver a Rocha governada por um aventureiro mais ineficaz ou por um conselho que poderia ser mais facilmente dominado de fora.

O que Andru sempre esquece é que a Rocha não é só dele, e houve outros antes dele e de sua raça. O labirinto de

túneis e níveis de masmorra abaixo da cidade é extenso e nunca foi totalmente explorado. Sem dúvida, velhos artefatos e velhos inimigos ainda estão lá dentro.

A Rocha em um Relance

A cidade: A cidade de Bral é dividida em Cidade Alta e Cidade Baixa. A Cidade Alta corre ao longo da metade posterior do asteroide e é dominada pelo castelo do Príncipe Andru. Uma longa parede com vários postos de controle separa a Cidade Alta da Cidade Baixa.

Plano Gravitacional: O plano central de gravidade corre longitudinalmente através da rocha. A metade “superior” da Rocha é dominada pela própria cidade de Bral. A metade “inferior” é propriedade do príncipe e é usada como base para sua frota particular.

Lago Bral: Bral tem um grande abismo logo à frente da cidadela do príncipe Andru, cheio de água, que fornece a maior parte das necessidades de água da população. O abismo corre abaixo do plano de gravidade do asteroide, de modo que o Lago Bral tem duas superfícies: uma no “topo” do asteroide, o outro em uma caverna no fundo do coração da rocha. Culturas animais ativas e monstros do tipo “equipe de limpeza” cuidam da maior parte dos resíduos.

A Borda: A Rocha desce abruptamente de cima para baixo, formando falésias que servem de barreira de um lado para o outro. Passagens internas geralmente facilitam o trânsito, mas o aspirante a alpinista corre o risco de cair da Rocha. A menos que ele atinja uma rocha mais baixa (80% de chance), o indivíduo em queda irá descansar (eventualmente) no nível do plano de gravidade e começará a se afastar. As estações de resgate estão posicionadas sobre a Rocha para fornecer linhas de vida para os desafortunados.

Parte de Baixo: A metade “inferior” da Rocha é propriedade do príncipe e usada tanto como estação para suas unidades navais quanto como parque para fornecer comida e ar para a Rocha. A maior parte do lado de baixo são

campos onde criminosos condenados e “servos do rei” (escravos contratados) fazem a maior parte do trabalho. A maioria das unidades navais do Príncipe são encontradas em um hangar na parte inferior. Os maiores edifícios na parte inferior são a Cidadela, uma grande e poderosa fortaleza usada em tempos de guerra, e as Palhetas. As palhetas são enormes velas feitas de couro de asa de um dragão radiante. Embora não forneçam propulsão, as Palhetas são implantados para fornecer algum controle de direção ao navio em situações perigosas (como passar muito perto de um planeta).

As Docas: A maioria dos navios se aproxima de Bral pela ponta, onde um conjunto de docas de madeira se estende para o espaço selvagem para receber os recém-chegados (desembarcar um navio na cidade sem a permissão do príncipe é uma ofensa grave, válida por alguns meses na parte inferior como mão de campo). As cavernas no plano da gravidade se estendem até a própria rocha, onde foram estabelecidas áreas de armazenamento com guindastes para os armazéns “de cabeça”

As Cavernas e Masmorras: A Rocha é repleta de cavernas, bem como túneis e passagens esculpidas. Muitos dos que estão perto da superfície são usados pelos cidadãos como esconderijos em momentos de perigo. As passagens mostradas no mapa refletem apenas uma pequena porção do conhecido “subterrâneo” da Rocha.



APÊNDICE 4: A ROCHA DO BRAL

Doca seca: Doca Seca é uma seção grande e plana da rocha usada pelos navios que podem pousar em superfícies semelhantes à terra para reparo completo. A doca seca tem serviços completos e cobra taxas padrão conforme listado na seção Reparos.

Mercados: Há uma infinidade de lojas em toda Rocha, mas apenas dois grandes mercados abertos. O Grande Mercado fica no meio da Rocha e transporta não apenas novos produtos e remessas, mas também itens grandes demais para serem armazenados ou exibidos. O Mercado Menor, também chamado de Mercado dos Ladrões, é uma operação menor, mais movimentada e mais suspeita. Os frequentadores regulares do Mercado dos Ladrões podem estar negociando mercadorias fraudulentas ou roubadas, portanto, cuidado com o comprador.

Distritos Raciais: A população da Rocha é principalmente humana, mas com uma grande porcentagem de raças não humanas aparentes também. Embora os não-humanos possam ser encontrados por toda a cidade, eles tendem a se reunir em certas áreas. Os vários distritos raciais reconhecidos na Rocha são:

As Tocas (Halflings)
O Distrito dos Anões
O Enclave Dracon
A Floresta (Elfos)
Giff-Town (Os Giff)

Gnomos são encontrados em toda a Rocha. Os Shou têm uma embaixada na Rocha e uma comunidade perto dos armazéns. Os beholders tendem a serem solitários, não amados e em esconderijos escondidos. Há uma embaixada de devoradores de mentes perto do distrito halfling, mas há um punhado de illithids da cidade baixa em toda a nobreza. Não há representantes neogi (oficiais) no Rock.

Distrito do Templo: Existem vários templos perto do Lago Bral, dedicados às principais crenças e coleções de fé da área de espaço selvagem que a Rocha

ocupa. Além dos polígotas e panteístas, existem as igrejas de Ptah e a Trilha e o Caminho Oriental. Religiões não humanas menores tendem a ter pequenos santuários em seus distritos raciais.

O Cemitério: A maioria dos mortos de Bral é imolada, compostada ou lançada à deriva no espaço, de acordo com os desejos de parentes e crenças. Aqueles que podem pagar para serem enterrados são colocados para descansar aqui.

O Donjon: Não deve ser confundido com a masmorra, o Donjon é um grande edifício construído para conter criminosos e malfeitores contra a Coroa. Além de ser usado como quartel auxiliar para 200 dos homens do Príncipe, o Donjon é onde aqueles considerados muito perigosos para trabalhar nos campos da Parte de Baixo são presos até serem executados (na praça aberta em frente ao Donjon).

Campo do Festival: Um grande espaço verde coberto por uma grande arena, o Festival Ground mostra a mente do Príncipe Frun em ação. Quando uma cidadela anã na montanha foi capturada por neogi e usada como um aríete contra Bral, um pedaço da cidade foi arrasado. Em vez de reconstruir, Frun declarou a área em ruínas um parque e usou a pedra do navio acidentado para construir a arena. Feriados oficiais (incluindo o aniversário do príncipe) são celebrados aqui.

Quartel: Contíguo com as terras do príncipe na ponta da Rocha, o quartel abriga cerca de 500 homens. Além disso, em tempos de emergência, o príncipe pode recrutar as milícias nobres (que variam de 20 a 100 homens cada) e as milícias da Cidade Baixa para ajuda adicional.

Força Naval

Os números completos das defesas do príncipe são um segredo de estado, mas há patrulhas contínuas de quatro navios-martelo e quatro navios-lula ao redor da Rocha. As fofocas de rua in-

dicam que a força total do esquadrão é quatro vezes maior e, além disso, sempre há navios a serem alugados na Rocha.

Outras defesas

As próprias muralhas não fornecem muita defesa contra invasores baseados no espaço, então, em vez disso, as cidades inferiores e superiores estão repletas de torres balistas para serem usadas contra navios inimigos. A manutenção e a operação das torres são deixadas para o distrito em que operam e, no caso das casas nobres, a posse de uma equipe bem treinada é um requisito tanto para a alta sociedade quanto para um chef de renome mundial. O Palácio, é claro, tem a maior concentração de defesas e inclui bombardas e projetores de fogo grego que são ilegais em outras partes da cidade (embora os gifs continuem tentando trazê-los).

Finalmente, o príncipe Andru contratou um grupo de magos independentes conhecido como "The Fireball Alliance" para serviços de proteção. A Aliança conta com cerca de duas dúzias e, em troca de serem tratados como nobres e colocados em casas da cidade, atuam como a força de vigilância mágica de Andru.

