

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

SPELLJAMMER

AVENTURAS NO ESPAÇO PARA AD&D

Mapas

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...
rpgerrros@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.

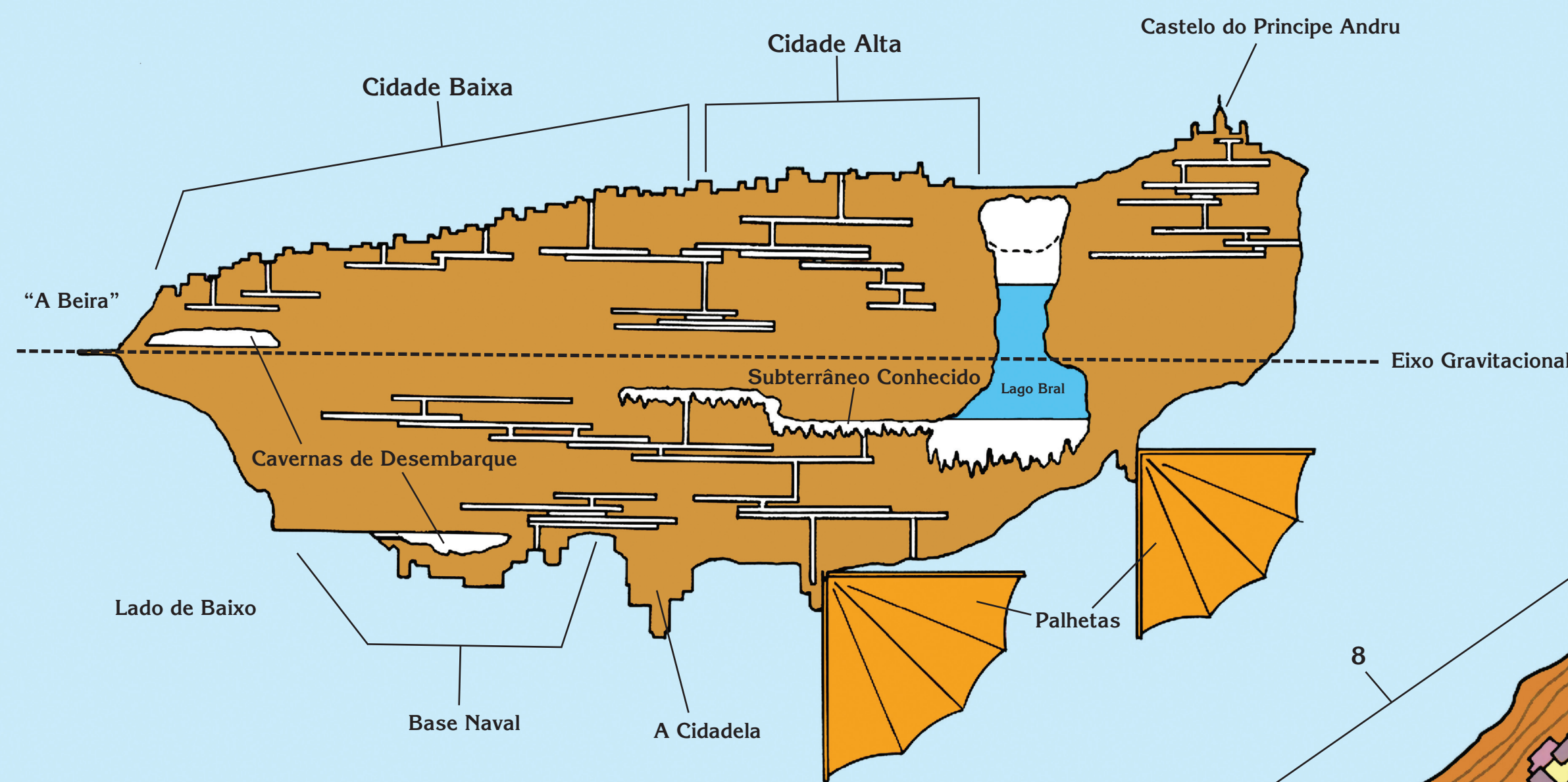
Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos

NÃO VENDA!

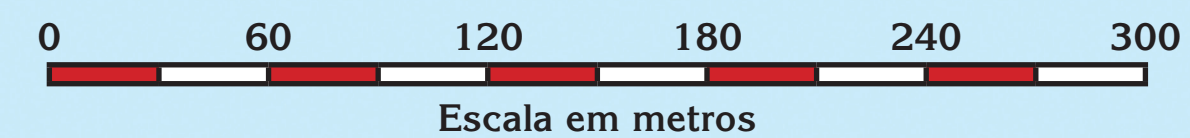
Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:
AD&D 2E Spelljammer — Mapas v1.0



- | | |
|---|----------------------------------|
| 1) Docas | 15) Arena de Frun |
| 2) Doca Seca | 16) Campo de Festivais |
| 3) Embaixada Shou | 17) Mercado Maior |
| 4) Armazéns | 18) A Floresta (Distrito Élfico) |
| 5) Mercado Inferior (Mercado dos Ladrões) | 19) Masmorra |
| 6) Embaixada Illithid | 20) Cemitério |
| 7) As Tocas (Halflings) | 21) Propriedades Nobres |
| 8) Distrito dos Anões | 22) Lago Bral |
| 9) Enclave Dracon | 23) Quartel |
| 10) Cidade Giff | 24) Castelo do Príncipe Andru |
| 11) Templo de Ptah | 25) Lago Superior |
| 12) Casa da Trilha e do Caminho | 26) Monumento ao Príncipe Cozaf |
| 13) Santuários Politeístas | 27) Docas Reais |
| 14) Colégio Panteísta | |

A Rocha de Bral



O Spelljammer



O Spelljammer é um enigma do espaço. Isto é obviamente, um item construído, mas seu grande tamanho (1200 metros de diâmetro) deveria impedi-lo de atingir as velocidades e manobrabilidade que sempre são atribuídas a ele. Aparentemente existe apenas um, sendo relatadas várias vezes sua destruição em ocasiões apenas para reaparecer novamente mais tarde, como a Fênix renascendo de suas cinzas. Diz-se que foi comandado por homens, elfos, ilthids e beholders, mas geralmente quando encontrado ele não tem um capitão ou controle central, mas acelera sem rumo sobre seu próprio curso.

O Spelljammer é do tamanho de uma pequena cidade, sua superfície salpicada por enormes castelos e cidadelas. O interior do Spelljammer é oco e possui enormes decks, áreas de armazenamento, até mesmo estufas internas com iluminação mágica. Criaturas diferentes fazem suas moradas no Spelljammer em várias áreas, e há uma guerra contínua entre as múltiplas facções. Pelo menos três nações beholder estão atualmente a bordo do navio, junto com um posto avançado de devoradores de mentes, vários navios piratas de pequeno porte e um rebanho de umber hulks que escaparam dos neogis, além de outras criaturas ainda mais estranhas. Essas guerras assumem a forma de pequenos ataques contra os outros lados, enquanto cada facção busca seu objetivo final.

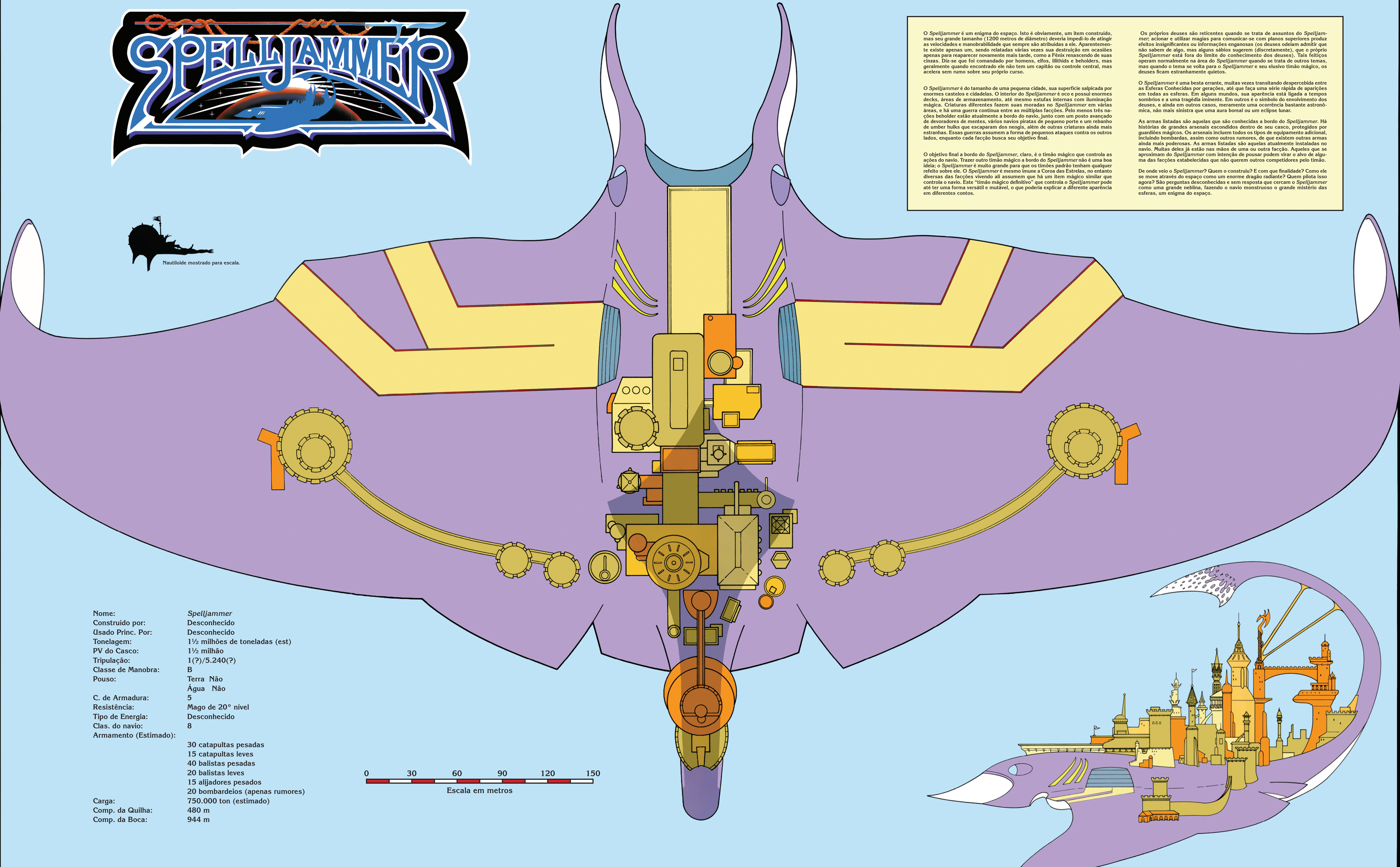
O objetivo final a bordo do Spelljammer, claro, é o timão mágico que controla as ações do navio. Trazer outro timão mágico a bordo do Spelljammer não é uma boa ideia; o Spelljammer é muito grande para que os timões padrão tenham qualquer efeito sobre ele. O Spelljammer é mesmo imune a Coroa das Estrelas, no entanto diversas das facções vivendo ali assumem que há um item mágico similar que controla o navio. Este "timão mágico definitivo" que controla o Spelljammer pode até ter uma forma versátil e mutável, o que poderia explicar a diferente aparência em diferentes contos.

Os próprios deuses são reticentes quando se trata de assuntos do Spelljammer; acionar e utilizar magias para comunicar-se com planos superiores produz efeitos insignificantes ou informações enganosas (os deuses odeiam admitir que não sabem de algo, mas alguns sábios sugerem discretamente, que o próprio Spelljammer está fora do limite do conhecimento dos deuses). Tais feitos operam normalmente na área do Spelljammer quando se trata de outros temas, mas quando o tema se volta para o Spelljammer e seu elusivo timão mágico, os deuses ficam estranhamente quietos.

O Spelljammer é uma besta errante, muitas vezes transitando despercebida entre as Esferas Conhecidas por gerações, até que faça uma séria rápida de aparições em todas as esferas. Em alguns mundos, sua aparência está ligada a tempos sombrios e a uma tragédia iminente. Em outros é o símbolo do envolvimento dos deuses, e ainda em outros casos, meramente uma ocorrência bastante astronômica, não mais sinistra que uma aura boreal ou um eclipse lunar.

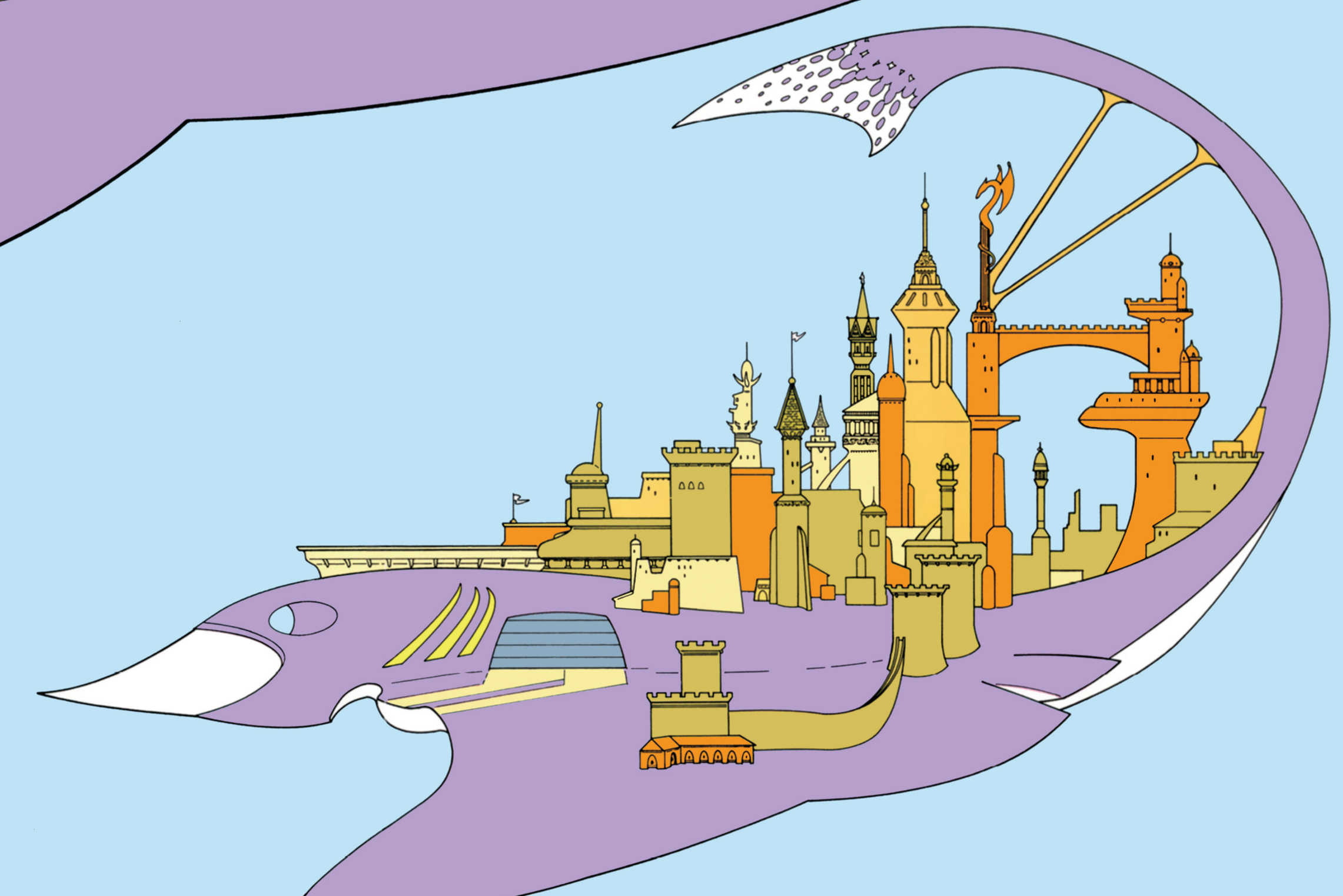
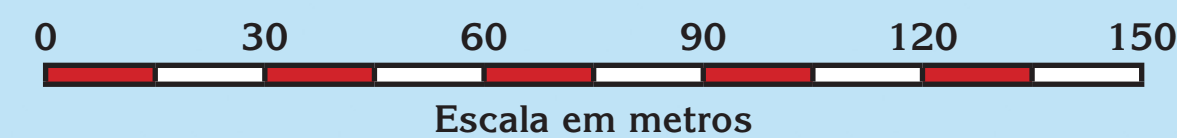
As armas listadas são aquelas que são conhecidas a bordo do Spelljammer. Há histórias de grandes arsenais escondidos dentro de seu casco, protegidos por guardiões mágicos. Os arsenais incluem todos os tipos de equipamento adicional, incluindo bombardas, assim como outros rumores, de que existem outras armas ainda mais poderosas. As armas listadas são aquelas atualmente instaladas no navio. Muitas delas já estão nas mãos de uma ou outra facção. Aqueles que se aproximam do Spelljammer com intenção de pousar podem virar o alvo de alguma das facções estabelecidas que não querem outros competidores pelo timão.

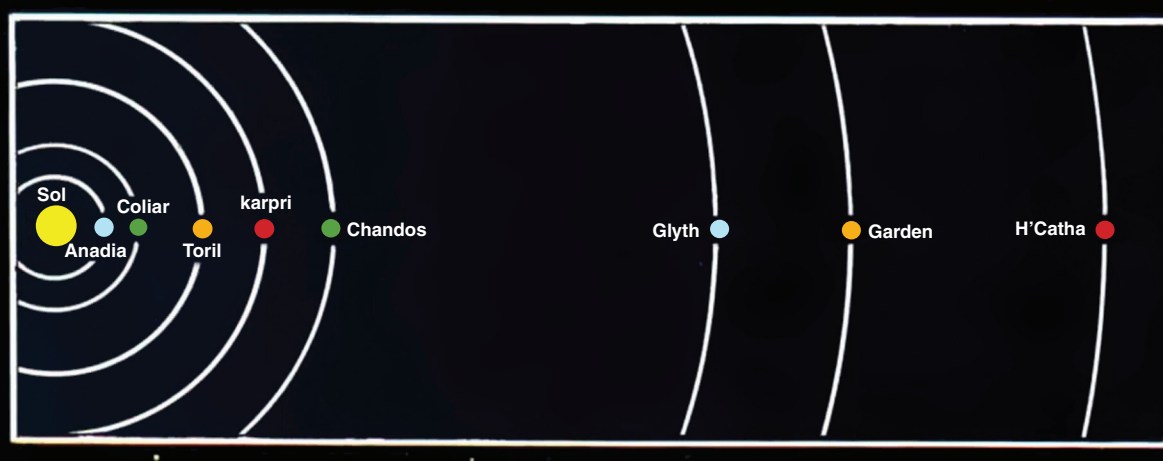
De onde veio o Spelljammer? Quem o construiu? E com que finalidade? Como ele se move através do espaço como um enorme dragão radiante? Quem pilota isso agora? São perguntas desconhecidas e sem resposta que cercam o Spelljammer como uma grande neblina, fazendo o navio monstruoso o grande mistério das esferas, um enigma do espaço.



Nome: Spelljammer
 Construído por: Desconhecido
 Usado Princ. Por: Desconhecido
 Tonelagem: 1½ milhões de toneladas (est)
 PV do Casco: 1½ milhão
 Tripulação: 1(?) / 5.240(?)
 Classe de Manobra: B
 Pouso: Terra Não
 Água Não
 C. de Armadura: 5
 Resistência: Mago de 20º nível
 Tipo de Energia: Desconhecido
 Clas. do navio: 8
 Armamento (Estimado):

30 catapultas pesadas
 15 catapultas leves
 40 balistas pesadas
 20 balistas leves
 15 alijadores pesados
 20 bombardeios (apenas rumores)
 Carga: 750.000 ton (estimado)
 Comp. da Quilha: 480 m
 Comp. da Boca: 944 m

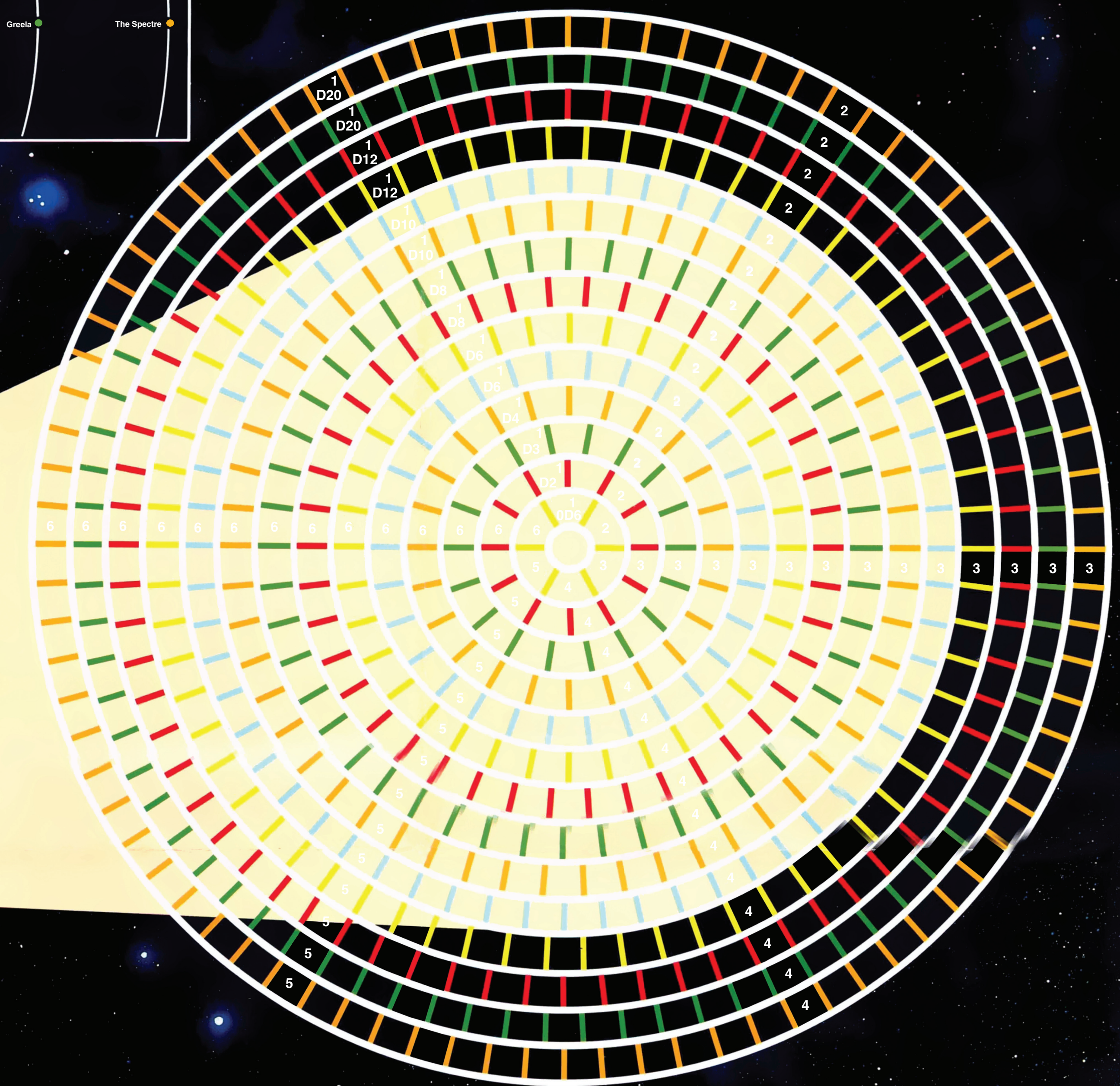
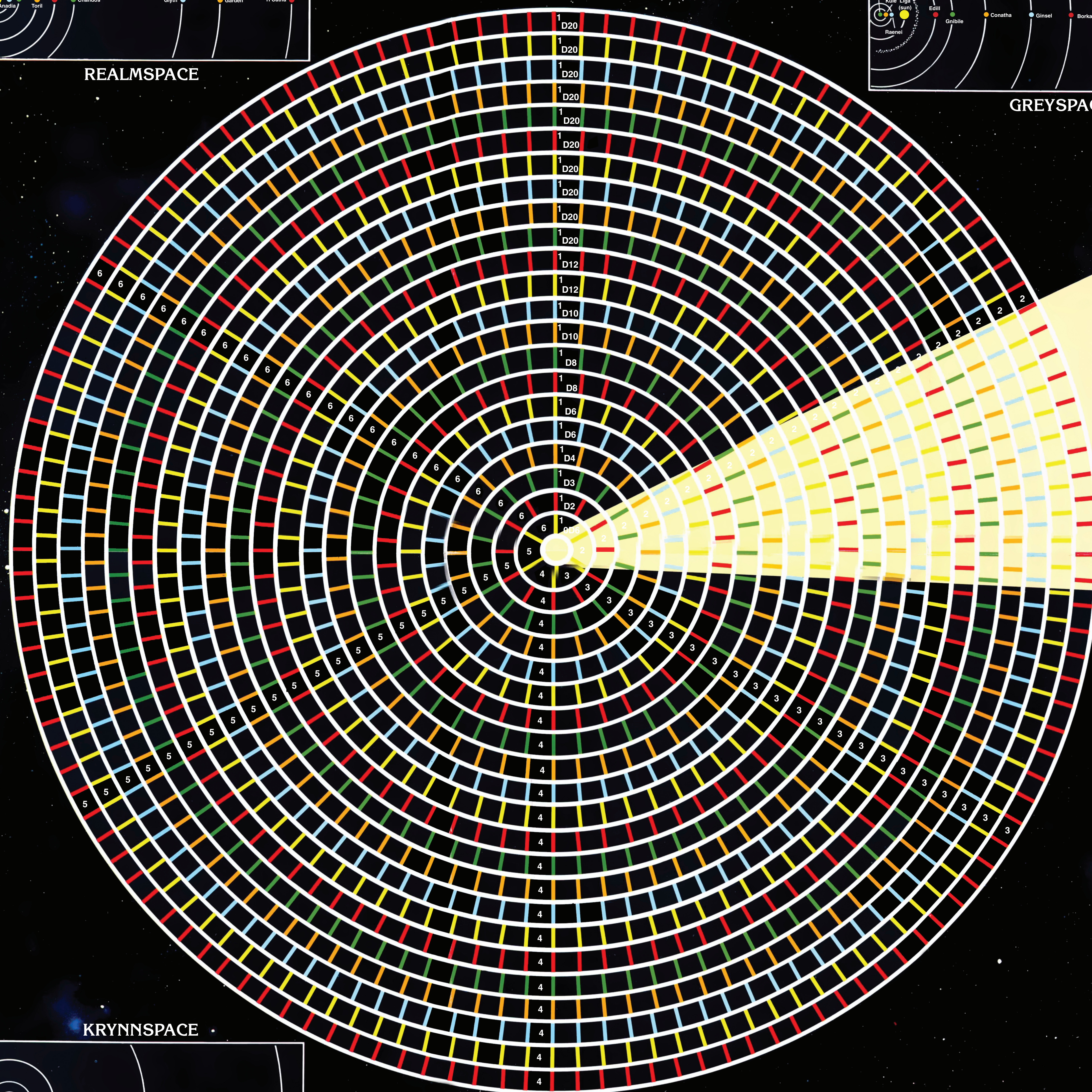




REALMSPACE



GREYSPACE



KRYNNSPACE



Mapa de Exploração Planetária

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			

