

SPINNIN' JAMMER

Acessório Oficial de Jogo

Escudo do Mestre

E. OLSON

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 — Escudo do Mestre v1.0

ESCUDO DO MESTRE SPELLJAMMER

SPELLJAMMER Campanha Escudo, Navios e Espaço

Bem-vindo ao Escudo do Mestre para SPELLJAMMER. Este Escudo contém muitas tabelas e gráficos úteis do *Livro do Mestre* e do box set SPELLJAMMER, e permitirá que você gaste mais tempo desfrutando de suas campanhas em SPELLJAMMER ao invés de gastar tempo procurando por regras e estatísticas. Além disso, a tela é agraciada por uma fantástica pintura panorâmica de batalhas no espaço selvagem, um recurso que certamente agradará seus jogadores. Este pacote também contém muitas naves dobráveis tridimensionais coloridas para adicionar cor e estilo às suas batalhas espaciais. Com todos esses recursos, você sem dúvida encontrará infinitas horas de uso para este produto.

Os navios espaciais assumem novas dimensões!

Na caixa do SPELLJAMMER, há uma série de tokens de navios para uso em combate navio-a-navio; os navios dobráveis tridimensionais coloridos neste produto são um grande aprimoramento dos marcadores originais. Os navios estão em vários tamanhos, aproximando-os da escala de tamanho original. Mesmo com os marcadores de navios aprimorados, a escala não é perfeita, pois muitos navios no cenário de campanha SPELLJAMMER são simplesmente grandes demais para serem feitos em escala.

Embora esses contadores de navios 3-D sejam diferentes dos contadores de navios originais, eles ainda podem ser usados juntos. Ambos representam apenas a colocação aproximada de um navio no mapa tático do campo estelar; lembre-se que cada hexágono do mapa representa 500 metros de espaço, e muitos navios devem caber nesse espaço. As dobras simplesmente melhoram o seu jogo com uma melhor exibição visual dos navios envolvidos no combate, permitindo que os detalhes de cada navio, bem como o tamanho relativo, desempenhem um papel no jogo.

Quando a montagem for concluída, ele ficará sobre uma base retangular de

2,5 cm: o mesmo comprimento de um hexágono na folha de mapa tático na caixa SPELLJAMMER. O próprio navio determinará sua orientação — a direção dos arietes em um navio lula e a base abaixo deles representam a face frontal do navio. Durante o movimento do navio e as batalhas no mapa do campo estelar, a frente da base deve estar alinhada com um lado do hexágono que o navio está ocupando. Se houver qualquer dúvida sobre onde um navio está e em que direção ele está voltado, o Mestre tem, obviamente, a palavra final.

A montagem é bastante simples, embora seja útil olhar a foto de cada navio para referência. Você vai precisar dos seguintes itens na montagem: um estilete ou lâmina de barbear e fita adesiva ou cola branca. **Aviso: As crianças NÃO devem usar um estilete ou uma lâmina de barbear sem supervisão direta dos pais ou de outro adulto, pois essas ferramentas podem ser prejudiciais se não forem usadas corretamente.** Além disso, cola é recomendada em vez de fita adesiva, pois a fita fica visível do lado de fora das dobras e pode prejudicar sua aparência geral.

Depois de reunir todos os materiais, você está pronto para começar a montar. Cada peça é perfurada, portanto, retire-as cuidadosamente. Recomenda-se que você retire as peças de um navio por vez para evitar que se misturem ou possivelmente se percam. Cada peça tem linhas "pontilhadas": linhas pressionadas no papel para fornecer um guia para dobrá-lo. Conforme mostrado nos diagramas da próxima página, dobre o corpo principal do navio para formar a base em um triângulo tridimensional. Os lados esquerdos e direito do corpo devem ficar planos um contra o outro e ser colados ou colados juntos. Em seguida, se a peça possuir algum acessório (asas, pernas, etc.), destaque a linha de picotado no navio e coloque o acessório no lugar. Feito isso, a montagem está completa e pronta para jogar!

Fora da doca seca e em jogo

A cor e os detalhes dos marcadores os tornam peças de exibição ideais, mas

foram projetados principalmente para uso em combate navio a navio. Ao se preparar para o combate de navios, criar oponentes correspondentes para seus jogadores pode se tornar um problema, a menos que você preste atenção aos seguintes fatores:

1. Tonelagem e blindagem do navio — o tamanho e a força do navio
2. Manobrabilidade e velocidade do navio; essas estatísticas são mais importantes em termos de combate — ambas são variáveis e devem ser relativas ao navio dos PJs. Tenha em mente o CM do navio e os timões envolvidos: um sacerdote de 12º nível em um timão maior é mais benéfico para o CM de um navio do que um mago de 17º nível em um timão menor.
3. Armas de navios; um navio com 4 catapultas leves é formidável até que enfrenta 3 magos com *varinhas de relâmpago!*
4. Tripulação — níveis de PJs e oponentes; Os níveis dos PJs são importantes para o equilíbrio no combate corpo a corpo, mas o combate navio a navio depende da experiência espacial da tripulação, bem como dos aventureiros a bordo. Todo o poder dos PJs não pode salvar um navio com uma tripulação inexperiente, sem conhecimento de navios ou armamento de navios.
5. Itens mágicos; um mago com uma *varinha de fogo* ou qualquer item mágico de ataque pode superar seriamente qualquer arma dos oponentes. O uso de itens mágicos deve ser cuidadosamente considerado, navios que precisam de resistência ao fogo ou outro benefício para contrabalançar os poderes de quaisquer itens mágicos.

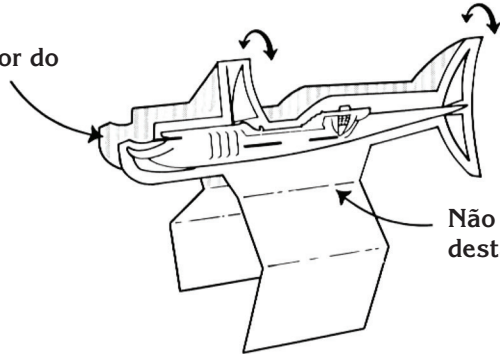
Ao comparar um navio com outro, observe coisas como as mencionadas acima. Pense em fortalecer os navios em algumas áreas enquanto ajusta outros fatores: navios com CA alto tendem a ter um CN ou CM baixo; navios carregados de itens mágicos podem ter uma tripulação verde, etc. Após algumas experimentações e testes de jogo, em breve você estará a caminho de projetar cenários divertidos e desafiadores de combate entre navios!

Instruções de Montagem

Perfure cuidadosamente as peças. Sugere-se que você deixe as peças menores nas cartas até que esteja pronto para anexá-las ao navio principal. Isso evita que suas peças se misturem ou se percam.

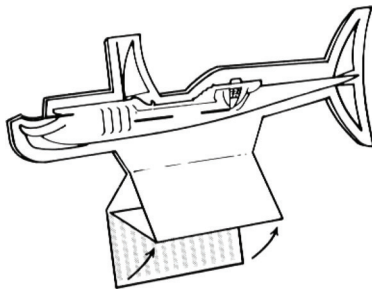
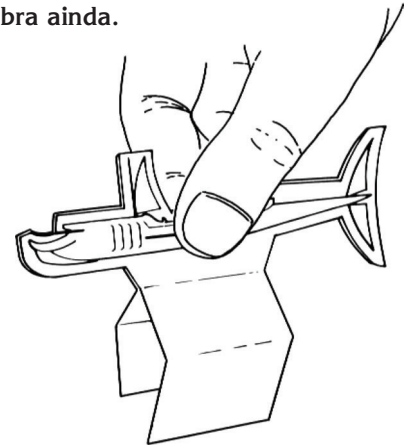
Antes de colar, flexione suavemente as peças para frente e para trás ao longo das linhas de dobra (marcadas). Cola branca é recomendada para montar seu navio. Ao aplicar cola, aplique uniformemente em toda a superfície a ser unida. Limpe o excesso com o dedo até que reste apenas uma camada fina e brilhante de cola. A cola não deve vaziar quando você pressiona as peças.

- ① Aplique cola no interior do navio e dobre.



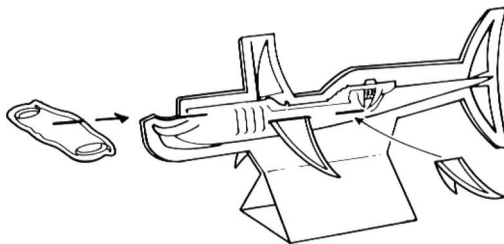
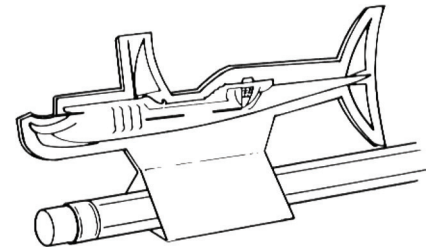
Não aplique cola abaixo desta linha de dobra ainda.

- ② Pressione as metades juntas por alguns segundos até que a cola seque. Pressione e deixe a cola secar. Enquanto espera, você pode prosseguir com esta etapa em outros navios.



- ③ Depois que a cola secar na etapa anterior, aplique cola na parte inferior de uma aba inferior. Dobre primeiro a aba descolada e, em seguida, dobre a aba na qual a cola foi aplicada.

- ④ Com um lápis, pressione levemente a parte interna da base. Segure firme por alguns segundos para fixar a cola e deixe secar.



- ⑤ Perfure as peças restantes do navio e insira-as nas ranhuras apropriadas. Sinta-se à vontade para dobrar ou curvar as peças como achar melhor. As linhas de pontuação fornecem um guia para onde as peças do seu navio podem ser melhor dobradas.

Créditos

Divisória do Mestre
Apresentação e Layout por J. Paul LaFountain e
Steven E. Schend

Design e gráficos dobráveis
para naves espaciais por Diesel

As bases têm um comprimento de uma polegada e podem ser facilmente usadas com o mapa estelar tático incluído no box de campanha SPELLJAMMER.



E. OLSON

Arma	Alcance	Dano ao Casco	Dano Individual	ROF	Tripulação	TAC0	Acerto Crítico
Balista Leve	6	0	2-12	1/2	1	12	-
Balista Média	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	35	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	-
Lançador de Fogo Grego	1	1-3	3-30	1/4	3	16	18+
Armas de Projeteis							
Arcabuz	1(1)	0	1-10	1/3	1	U	-
Arco Longo Comp							
Flecha de Caça	1(1)	0	1-6	2/1	1	U	-
Flecha de Guerra	0	0	1-8	2/1	1	U	-
Arco Curto Comp							
Flecha de Caça	0	0	1-6	2/1	1	U	-
Arco Longo							
Flecha de Caça	1(1)	0	1-6	2/1	1	U	-
Flecha de Guerra	0	0	1-8	2/1	1	U	-
Arco Curto							
Saraivada de Flechas	0	0	1-6	2/1	1	U	-
Besta Pesada	1(1)	0	1-4 +1	1/2	1	U	-
Besta Leve	0	0	1-4	1	1	U	-
Funda							
Chumbo de Funda	1(1)	0	1-4 +1	1	1	U	-
Pedra de Funda	0	0	1-4	1	1	U	-

Nenhuma outra arma de projétil 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 marcadas como 1(1) são capazes de atingir um alcance de um hex, mas isso é considerado de longo alcance. Projeteis marcados com um alcance de 0 podem ser usados apenas se o navio alvo estiver no mesmo hex que o atacante.

U = Nível do usuário usado para calcular o TAC0.

CLASSIFICAÇÃO DO NAVIO USANDO TIMÃO MAIOR E MENOR		
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

TABELA DE ACERTO CRÍTICO	
Rol.	Resultado
1	Perda de 5 Pontos de Casco
2	Acidente na Tripulação do Convés
3	Acidente na Tripulação Interna
4	Navio Balançando
5	Arma Grande Danificada
6	Acidente na 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 CN
13	Acidente na 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 CN
20	Colisão de Spelljammer!

MODIFICADORES DE COBERTURA E OCULTAÇÃO		
O alvo está:	Cobertura	Penal.
25% oculto	-2	-1
50% oculto	-4	-2
75% oculto	-7	-3
90% oculto	-10	-4

MODIFICADORES DE COMBATE	
Situação	Mod.
Em terreno mais alto	+1
Defensor invisível	-4
Defensor desequilibrado	+2
Defensor dormindo ou preso	Automático
Defensor atordoado ou caído	+4
Defensor surpreso	+1
Sob disparo, longo alcance	-5
Sob disparo, médio alcance	-2
Ataque pelas costas	+2

TACOs CALCULADOS

GRUPO	Nível																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sac.	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
HdA	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Arcanos	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

TACOs DE CRIATURAS

Dados de Vida																	
½ ou -	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

O TACO de criaturas continua decrescendo de 2 em 2 após 16 dados de vida.



TABELA DE CUSTO DE TRIPULAÇÃO

Verde:	2 peças de ouro por mês (inexperiente)
Média:	4 peças de ouro por mês (aventuras prévias no espaço)
Treinada:	6 peças de ouro por mês (veteranos de várias viagens)
Craque:	8 peças de ouro por mês (experts com navio próprio)

TESTES DE RESISTÊNCIA

Classe e Nível Personagem,	Teste de Resistência para Ataque Baseado em					Magia ‡
	Paralisia Veneno ou Morte por Magia	Bastão Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro -de- Dragão †	Magia ‡	
Sacerdotes	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
Ladinos	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
Homens de Armas	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
Arcanos	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
Arcanos	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
Arcanos	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Excluindo ataques de *varinha de transformação*.

† Excluindo aqueles que causam petrificação ou transformação.

‡ Excluindo aqueles para os quais outro tipo de teste de resistência é especificado, como a morte, petrificação, metamorfose, etc.

Monstros inteligentes (inteligência animal ou maior) fazem todos os testes em um nível igual ao seu Dado de Vida. Monstros não inteligentes rolam contra veneno e morte em um nível igual ao seu Dado de Vida e contra todos os outros em um nível igual à metade de seus Dados de Vida. Conte um Dado de Vida adicional para cada quatro pontos de vida adicionados (ou fração disso). A maioria dos monstros rola como Homens de Armas. Aqueles com habilidades especiais que se assemelham a outro grupo podem usar a resistência mais vantajosa.

MORAL DA TRIPULAÇÃO

Tripulação é	Valor da Moral
Completos novatos no espaço	9
Como acima, mas com experiência militar	10
Já estiveram no espaço outras vezes	12
Como acima, mas com experiência militar	13
Veteranos de elite	14
Piratas	11

MODIFICADORES DE INICIATIVA E MORAL

Se a tripulação é	A iniciativa tem
Verde	+1
Média	0
Treinada	-1
Craque	-2

Moral também é afetada pelo status da tripulação

Se a tripulação é	A moral tem
Verde	-1
Média	0
Treinada	+2
Craque	+4

TESTES DE RESISTÊNCIA PARA OBJETOS

	Ácido	Esm. ¹	Des.	Qd.	Fogo M.	Fogo N. ³	Frio	Luz	Elet. ⁴
Ossos	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Roupa	12	—	19	—	16	13	2	18	2
Vidro	4	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	2	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. Espessa	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 feitiços de vitrificação.

³ O fogo normal inclui o fogo grego

⁴ Eletricidade inclui toda a eletricidade menor do que um raio.

CONDIÇÕES CLIMÁTICAS TÍPICAS NA ATMOSFERA

Role 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

*Furacões só correm se no dia anterior a condição climática foi como "Vendaval". De outra forma trate como ventos muito fortes

EFEITOS DO FOGO NO FLOGISTO

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

Vela (acesa)	1 dado de bola de fogo 1,2 m de largura
Lanterna (acesa)	3 dados bola de fogo 30 cm de largura
Frasco de óleo (acesso)	3 dados bola de fogo 90 cm de largura
Fogo de cozinhar	4 dados bola de fogo 3 m de largura
Bola de fogo	3 vezes o tamanho e efeito
Fósforo (estopim)	1-2 pontos (mais imediata falha de disparo se arma se arcabus)

CLASSIFICAÇÃO DO CORPO CELESTIAL

Classes de tamanho

Tam. A	Menos de 16 km Ø
Tam. B	Entre 16 e 160 km Ø
Tam. C	Entre 160 e 1600 km Ø
Tam. D	Entre 1600 e 6400 km Ø
Tam. E	Entre 6400 e 16000 km Ø
Tam. F	Entre 16000 e 64300 km Ø
Tam. G	Entre 64300 e 160900 km Ø
Tam. H	Entre 160900 e 1609000 km Ø
Tam. I	Entre 1609000 e 16090000 km Ø
Tam. J	Acima de 16090000 km Ø
A Terra, assim como planetas similares em campanhas de fantasia são de Tamanho E	
Ø: Diâmetro	

A quantidade de tempo que leva para sair do "poço gravitacional" de um planeta é obter movimento completo no espaço selvagem é determinada pelo tamanho do planeta:

Tamanho A	10 rodadas (1 turno)
Tamanho B e C	2 turnos
Tamanho D	3 turnos
Tamanho E	4 turnos
Tamanho F	6 turnos
Tamanho G	12 turnos
Tamanho H	24 turnos (4h)
Tamanho I	48 turnos (8h)
Tamanho J	96 turnos (16h)

Condição	Tempo de Pouso/ Decolagem	Modificador
Calmo	Normal	x1
Brisa Leve	Normal	x1
Favorável	Normal	x1
Ventos Fortes	Tempo x 2	x½
Chuva ou Neve	Tempo x 2	x½
Tempestade	Tempo x 4	x¼
Vendaval	Tempo x 4	x¼
Furacão	Impossível pouso ou decolagem	

TABELA DE ARMAS DE FOGO

Nome	Custo	Peso	Tam.	Tipo	Vel.	Dano Base	Adicional
Arcabuz	500	4,5	M	P	15	1d10/1d10	10
Bacamarte	500	5,5	M	P	15	1d4/1d4	X
Bombarda	20.000	900	I	P	20	2d20/2d20	20
Caviler	450	5	M	P	12	1d8/1d8	8
Mosquete	800	9	M	P	17	1d12/1d12	12
Ribald	1.200	36	G	P	10	1d4/1d4	X
Fecho Estelar (pistola fecho de roda)	1.000	2	P	P	10	1d4/1d4	4

Nome	ROF	P	Alcance		Carga	Tiro pela Culatra	Dano de Tiro pela Culatra
			M	G			
Arcabuz	1/3	5	15	21	1	1-2	1d6
Bacamarte	1/3	1	2	3	1	1-2	1d6
Bombarda	1/3†	50	100	200	10	1	2d10
Caviler	1/4	4	8	14	1	1-2	1d4
Mosquete	1/4	6	18	24	2	1-3	1d8
Ribald	1/24*	3	6	9	6	1	1d6
Fecho Estelar (pistola de fecho de roda)	1/3	3	6	9	1	1-2	1d6

*1/2 para cada um dos 12 canos

† assumindo uma tripulação de três homens totalmente treinada

Adicional: Se esse número é rolado, considere esse dano e role novamente.

Carga: Número de cargas de pólvora necessárias para um tiro.

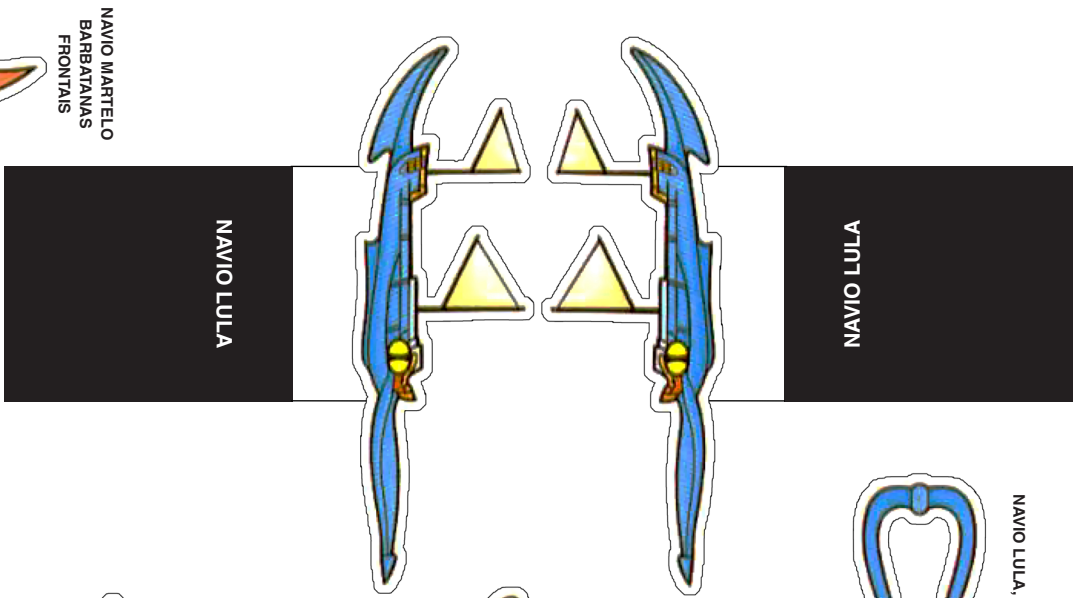
Culatra: O tiro sai pela culatra se esses números forem rolados.

ESTATÍSTICAS DOS NAVIOS

NAVIO	TONS	CM	CA	PV	TESTE DE RESISTÊNCIA		ARIETES	TRIP
					SA			
Navio Anjo	33	C	6	33	Madeira Grossa	3 armas grd	C	8/33
Barcaça de Ptah	60	F	8	60	Madeira Fina	12 armas grd	P	24/60
Varejeira	48	E	6	48	Metal	36 armas grd	nenhum	6/40
Caravela	10	F	9	10	Madeira Grossa	1 armas grd	nenhum	8/10
Cargueiro	25	F	8	25	Madeira Grossa	Nenhum	nenhum	nenhum
Caboteiro	10	F	9	10	Madeira Grossa	1 armas grd	nenhum	8/10
Pesqueiro	20	F	9	20	Madeira Grossa	Nenhum	nenhum	10/20
Zygotptero	10	D	4	10	Metal	1 armas grd	nenhum	2/10
Gloria Mortal	70	0	6	70	Metal	9 armas grd	nenhum	18/70
Tarântula	100	E	5	100	Cristal	6 armas grd	A	30/100
Navio Dragão	45	D	5	45	Madeira Fina	3 armas grd	nenhum	20/45
Drakkar	10	F	7	10	Madeira Grossa	1 arma grd	nenhum	20/10
Dromonte	16	E	9	16	Madeira Fina	2 armas grd	P	10/16
Cidadela Anã	300	E	0	300	Pedra	10 armas grd	C	100/300
Navio Enguia	20	C	6	20	Madeira Fina	2 armas grd	Nenhum	4/20
Armada Élfica	100	D	5	100	Cerâmica	17 armas grd	nenhum	10/100
Mariposa	1	B	8	1	Cerâmica	nenhum	nenhum	1
Piramide Voadora	90	F	1	90	Pedra	20 armas grd	nenhum	6/90
Galeão	40	E	7	40	Madeira Grossa	3 armas grd	nenhum	20/40
Lâmina Goblin	2	A	4	2	Metal	1 arma grd	P	1/2
Grande Galera	20	F	7	20	Madeira Grossa	3 armas grd	P	15/20
Martelo	60	D	6	60	Madeira Grossa	3 armas grd	C	24/60
Navio Lampreia	26	B	4	26	Madeira Grossa	4 armas grd	especial	8/26
Navio Folha	70	0	6	70	Cerâmica	5 armas grd	P	20/65
Navio Longo	4	E	8	4	Madeira Fina	1 arma grd	nenhum	4/4
Caravela	60	C	7	60	Cerâmica	4 armas grd	nenhum	10/60
Viúva Negra	40	C	4	40	Metal	3 armas grd	A/P. P	3/40
Armada Monarca	100	0	4	100	Cerâmica	10 armas grd	nenhum	40/100
Mosquito	6	C	5	6	Madeira Fina	nenhum	nenhum	1/6
Nautiloide	35	0	4	35	Madeira Grossa	5 armas grd	P	10/35
Ogro Mamute	90	F	4	90	Madeira Grossa	9 armas grd	C	27/90
Navio Porco-Espinho	30	D	7	30	Madeira Fina	4 armas grd	nenhum	8/30
Escorpião	60	C	4	60	Metal	2 armas grd	especial	6/60
Navio de Picanço	30	B	5	30	Madeira Grossa	4 armas grd	P	14/30
Navio a Roda Gnômico	30	F	7	30	ivletal	nenhum	nenhum	20/30
Navio esqueleto	var.	C	9	var.	Oso	2 armas grd	nenhum	1/var
Leviatã do Espaço	400	F	3	400	Metal	11 armas grd	C	?/400
Spelljammer	1,5 m.	B	5	1,5 m	W20	140 armas grd	nenhum	1?/5.240?
Navio Lula	45	D	5	45	Madeira Grossa	3 armas grd	P	12/45
Navio de Pedra	300	E	0	300	Pedra	10 armas grd	C (x3)	54/300
Navio Cisne	32	C	7	32	Madeira Fina	3 armas grd	nenhum	12/32
Navio Espinho	3	B	7	3	Cerâmica	2 armas grd	nenhum	1/6
Mercante	25	B	5	25	Madeira Grossa	2 armas grd	nenhum	10/25
Navio Tartaruga	40	D	3	40	Metal	4 armas grd	C	12/40
Navio Tirano	23	C	0	23	Pedra	nenhuma	nenhum	15/23
Navio Víbora	29	A	5	29	Metal	5 armas grd	P	1/29
Vespa	18	D	6	18	Madeira Grossa	1 armas grd	nenhum	8/18
Barco naufragado	4	A	6	4	Madeira Grossa	0 -1 armas grd	nenhum	1/4

As armas grandes incluem todos os níveis de balistas e catapultas Arietes:

C = Contundente; A = Agarrar; P = Perfuração.



NAVIO LULA

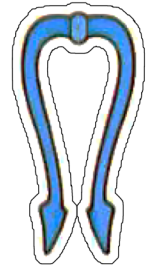
NAVIO LULA

NAVIO MARTELO
BARBATANAS
FRONTAIS

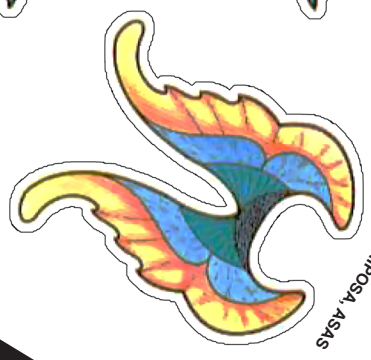
NAVIO MARTELO
CABEÇA



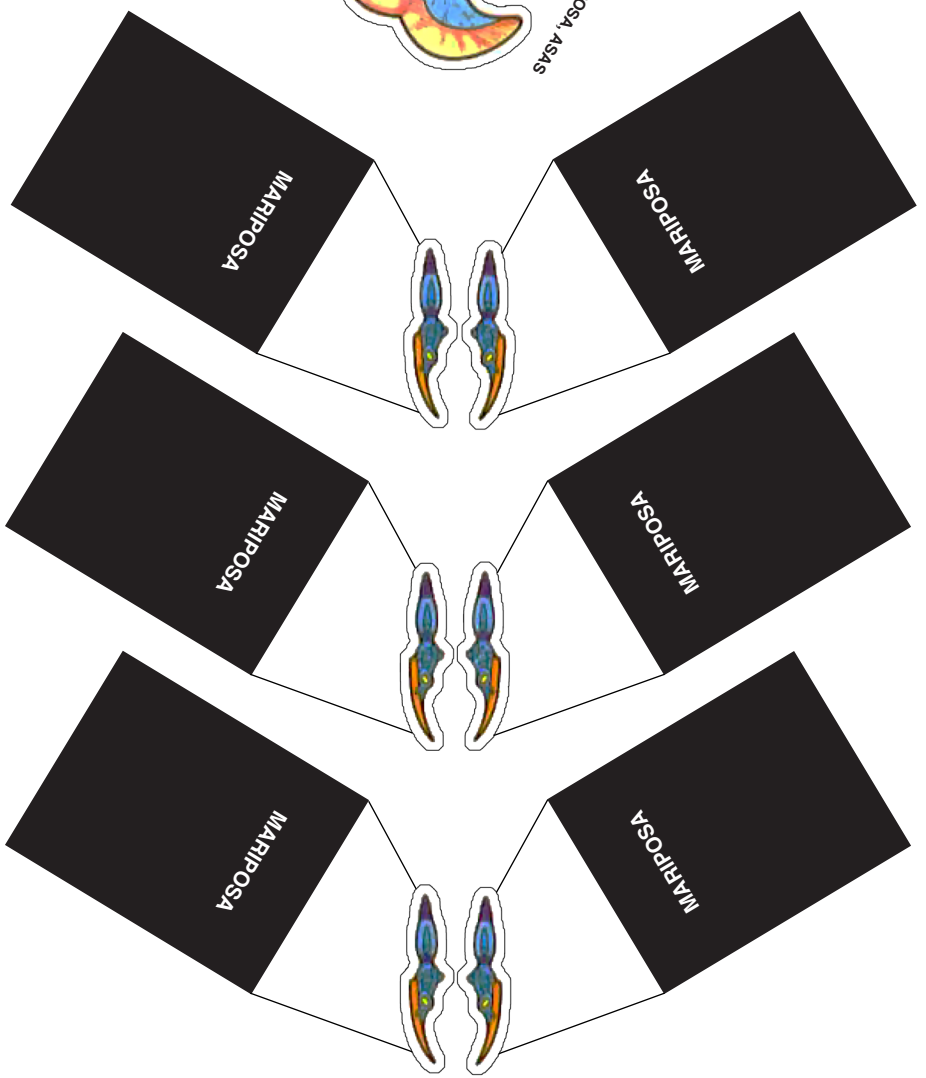
NAVIO MARTELO
BARBATANAS
TRASEIRAS



NAVIO LULA, TENTACULOS



MARIPOSA, ASAS



MARIPOSA

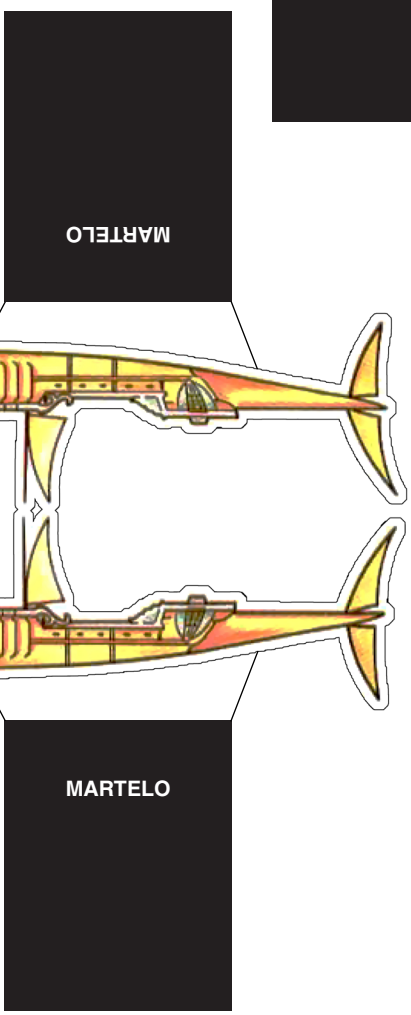
MARIPOSA

MARIPOSA

MARIPOSA

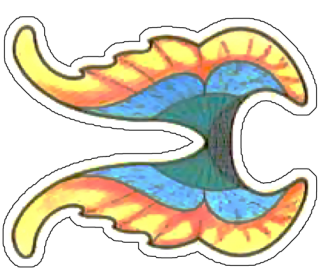
MARIPOSA

MARIPOSA

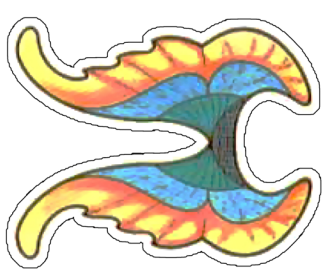


MARTELO

MARTELO

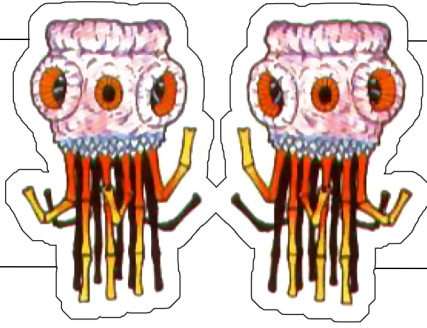


MARIPOSA, ASAS



MARIPOSA, ASAS

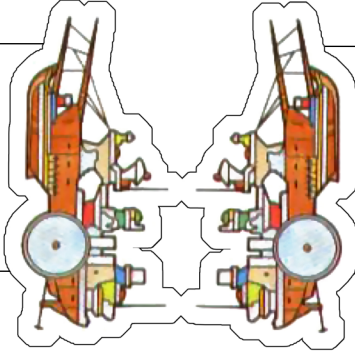
NAVIO TIRANO
BEHOLDER



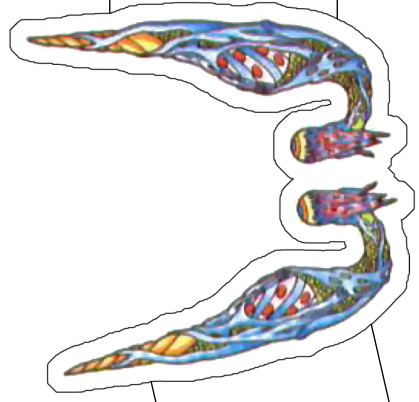
NAVIO TIRANO
BEHOLDER

NAVIO TIRANO
BEHOLDER

NAVIO A RODA
GNÔMICO

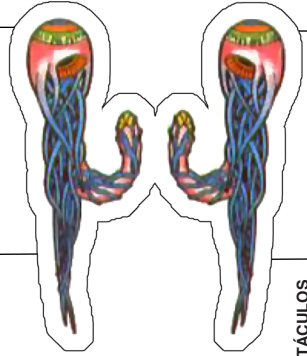


NAVIO A RODA
GNÔMICO



NAVIO TIRANO
BEHOLDER

NAVIO TIRANO
BEHOLDER



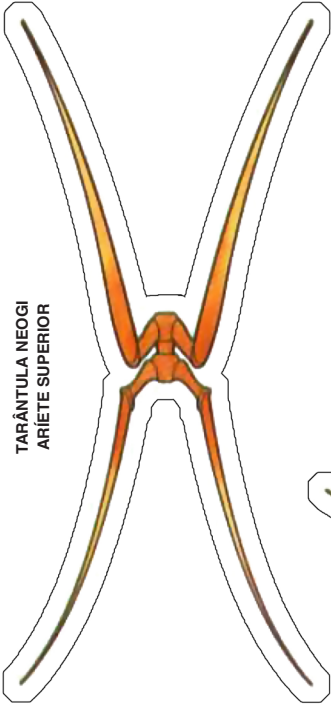
NAVIO TIRANO
BEHOLDER



NAVIO TIRANO, TENTÁCULOS

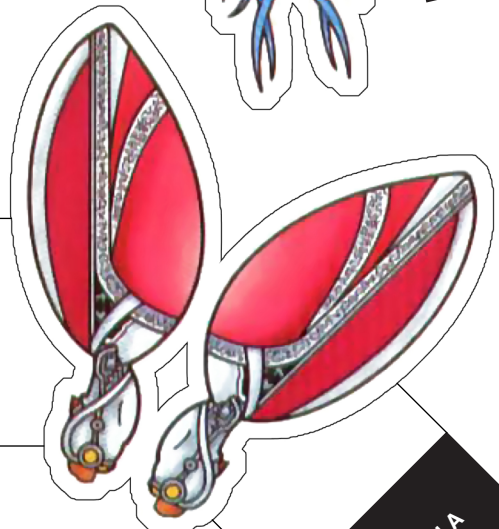


NAVIO TIRANO, TENTÁCULOS

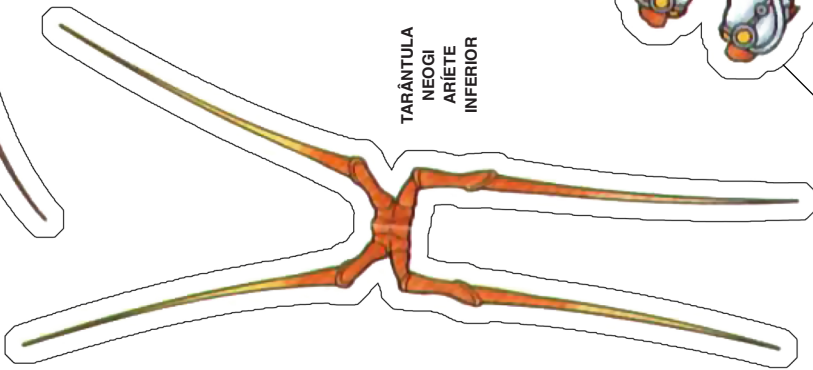


TARÂNTULA NEOGI
ARIETE SUPERIOR

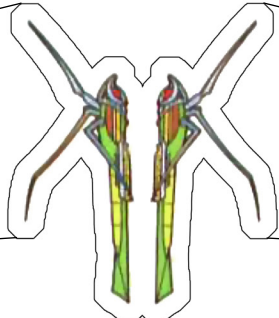
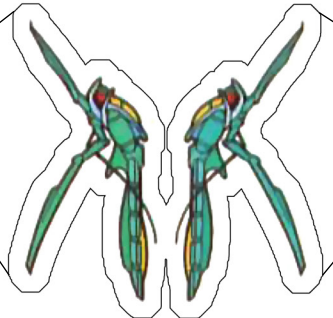
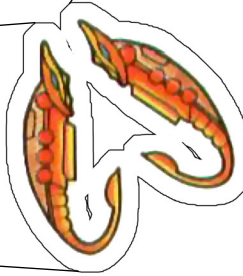
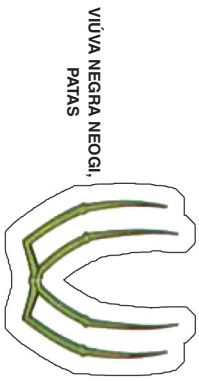
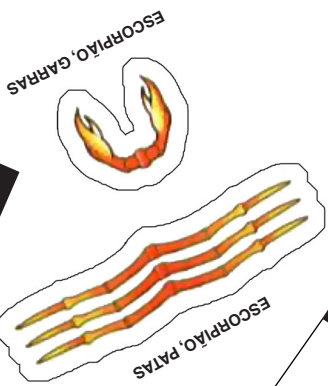
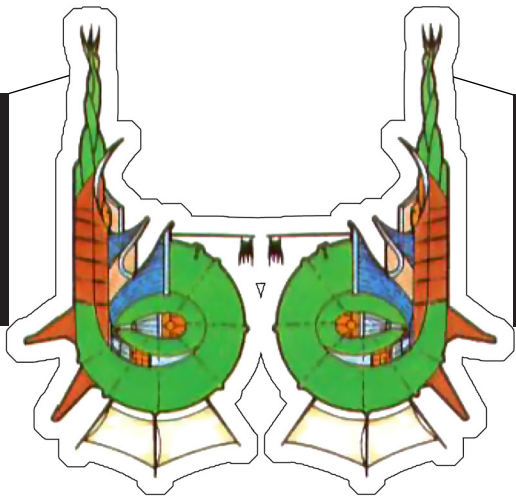
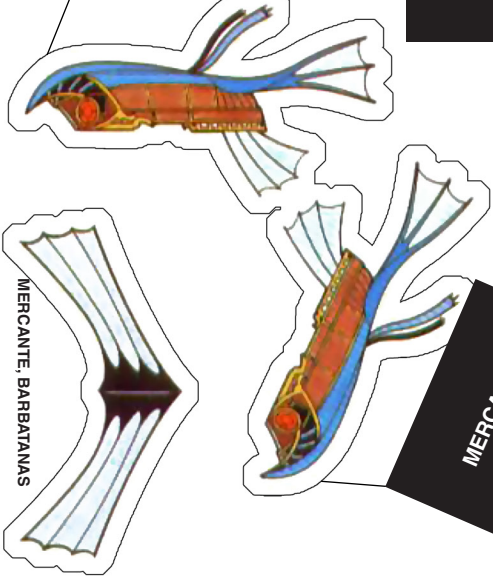
TARÂNTULA
NEOGI

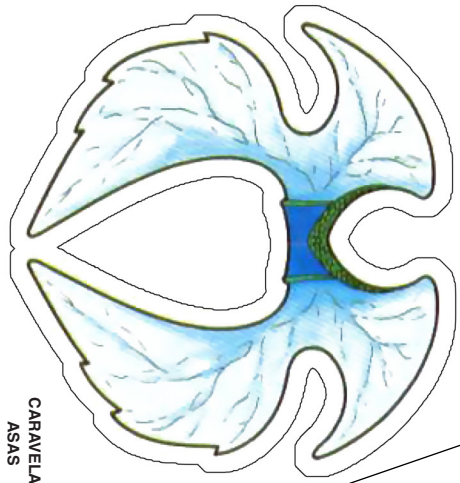


TARÂNTULA
NEOGI
ARIETE
INFERIOR

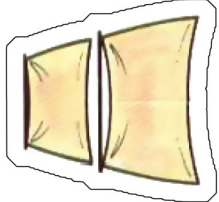
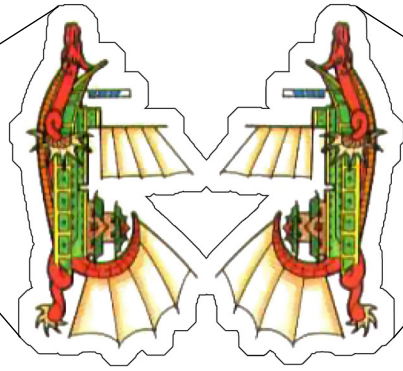
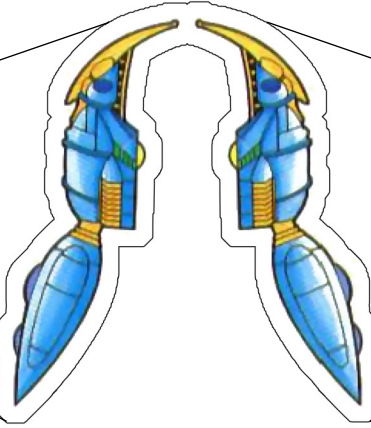


TARÂNTULA
NEOGI

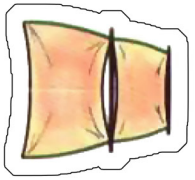
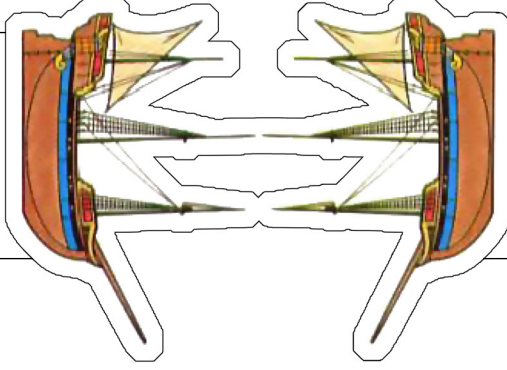




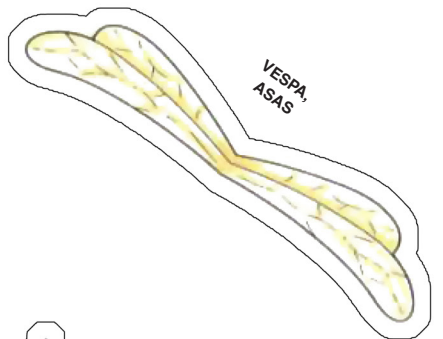
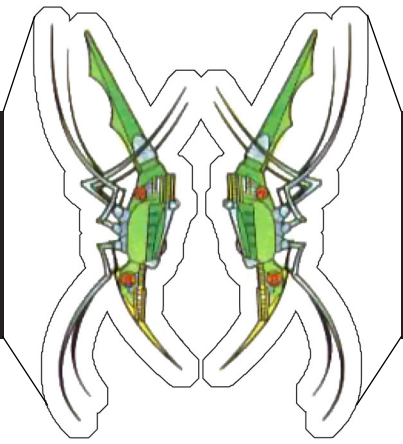
CARAVELA,
ASAS



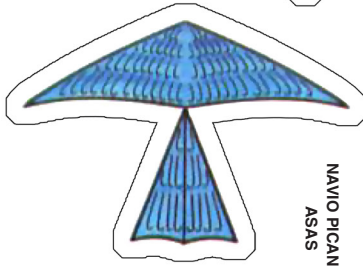
GALEÃO, VELAS
TRASERIRAS



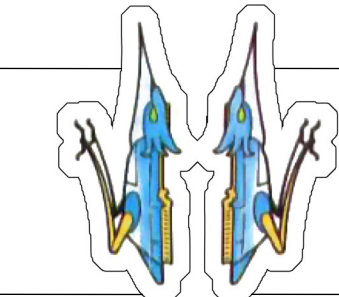
GALEÃO, VELAS
DIANTEIRAS



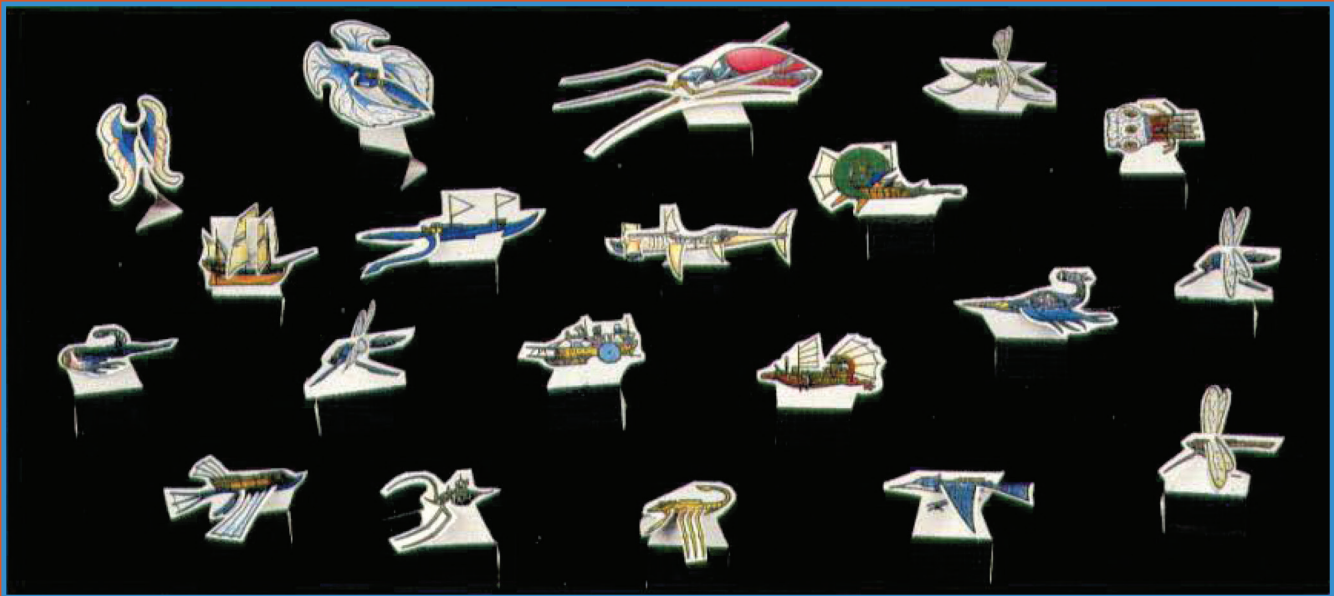
VESPA,
ASAS



NAVIO PICANÇO,
ASAS



Escudo do Mestre



Inclusos Navios de campanha SPELLJAMMER 3D por Diesel

Esta nova divisória para o Mestre de AD&D foi feita especialmente para uso em campanhas de Spelljammer. De tabelas para um combate básico até estatísticas planetárias, a divisória provê todas essas tabelas especiais para uma campanha espacial em AD&D, trazendo-as ao encontro do Mestre.

Além de tabelas úteis, a divisória traz:

- Estatísticas de combate para seu navio favorito de Navios Perdidos e em aventuras no cenário de campanha SPELLJAMMER!
- Um painel em 3 partes com uma pintura panorâmica de um combate épico no espaço selvagem
- Marcadores tridimensionais e coloridos para uso em combates navio-navio.

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



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