CGR1

2130

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Referência de Campanha

Livro Completo do Viajante Espacial

Traduzido por:

HMoriya

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...
rpgerros@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 Spelljammer — Livro Completo do Viajante Espacial v1.0

Livro Completo do Viajante Espacial

SUMÁRIO

Introdução **2**
Capítulo 1: Terrestres no Espaço **4**
O Que Todo Terrestre Deveria Saber 4
Personagens Terrestres no Espaço 5
Os Habitantes Dos Mundos 9
Capítulo 2: Nvas Raças Espaciais **15**
Valor das Habilidades 15
Dracons 16
Giff 17
Grommams 18
Hadozee 19
Hurwaeti 20
Homens-Lagartos 21
Rastipedes 22
Scro 23
Xixchil 24
Outras Características: 26
Capítulo 3: Kits de Viajantes Espaciais **28**
Kits e Criação de Personagem 28
Organização de Kits 29
Kits de Guerreiro 30
Kits de Arcano 37
Kits de Sacerdote 45
Kits de Ladino 50
Usando Kits dos Manuais Anteriores 56
Criando Novos Kits 56
Capítulo 4: Interpretando **59**
Personalidades dos Viajantes Espaciais 59
Mudança de Personalidades 61
Capítulo 4: Interpretando **62**
Novas Perícias com Armas 62
Novas Perícias Comuns 63
Capítulo 6: Logística Espacial **68**
Provisionando a Tripulação 68
Manutenção do Navio 70
Novos Equipamentos 72
Atracagem em Portos Civilizados 77
Capítulo 7: Organizações Espaciais **79**
Crenças Espaciais 79
Irmandades Militares 84
Companhias Comerciais 88
Outros Grupos 93
Capítulo 8: Delineando uma Campanha **97**
Iniciando uma Campanha de SPELLJAMMER 97
Regras de AD&D no Espaço 100
Valor das Habilidades dos Personagens . . 100
Raças dos Personagens 102
Classes dos Personagens 102
Tendência 105
Perícias 105
Dinheiro e Equipamento 105
Magia 105
Experiência 113
Combate 114
Personagens Não Jogadores 114
Capítulo 9: Fortalezas no Espaço **116**
O Local de Construção e a Força de Trabalho 116
Projeto de Castelo 119
Guerra! 125
Índice **127**

CRÉDITOS

Concepção do Projeto: Curtis M. Scott
Editora: Barbara G. Young
Arte em Preto e Branco: David O. Miller
Arte em Cor: Jeff Easley, Brom, Eric Olson
Tipografia: Tracey Zamagne
Ilustradora de Contorno: Laura Samuels
Citações Adicionais do Viajante Espacial: Roger E. Moore
Tradução PT-BR: HMoriya
Diagramação PT-BR: Paulo César

Respeitosamente dedicado à memória de
Curtis Scott,
perdido tragicamente em um acidente de carro em 19 de agosto de 1992.
Ele será lembrado com saudade pelos muitos amigos que
ele tocou através de sua escrita e jogos.

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

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

Introdução

Bem-vindo ao *Livro Completo do Viajante Espacial*. Este livro é o primeiro de uma nova série, com foco nos mundos de campanha do jogo AD&D. Este livro fornece aos jogadores e Mestres do jogo SPELLJAMMER muitas informações novas e úteis para fazer suas campanhas funcionarem melhor.

Jogadores e Mestres que desejam usar este livro devem ter a caixa básica do jogo SPELLJAMMER (*AD&D Aventuras no Espaço*). Outros acessórios que são úteis para estender as campanhas do SPELLJAMMER são: a caixa do *Companheiro do Capitão de Guerra*, os vários manuais da série PHBR e o *Tomo da Magia*.

Este livro pressupõe várias coisas sobre sua campanha:

• Você está jogando no cenário de campanha SPELLJAMMER e estão familiarizados com o material da caixa SPELLJAMMER. Especificamente, assume que você entenda a mecânica básica de spelljamming e as premissas do universo SPELLJAMMER.

• Sua campanha usa o sistema de perícia opcional descrito no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*.

• Sua campanha usa o sistema de kit opcional descrito na série PHBR: *Livro Completo do Guerreiro*, *Livro Completo do Ladino*, etc.

Este livro está organizado em vários capítulos. Alguns dos capítulos são para os jogadores, alguns são para o mestre e alguns são para ambos.

Capítulo 1: Terrestres no Espaço ajuda os jogadores e Mestres com campanhas definidas em qualquer um dos mundos de campanha AD&D para converter seus personagens e campanhas para o cenário SPELLJAMMER. Ele fornece uma visão dos terrestres sobre aventuras no espaço, sugere vários métodos para integrar os personagens terrestres no cenário SPELLJAMMER e explica como os habitantes dos mundos de campanha AD&D veem o spelljamming.

Capítulo 2: Novas Raças Espaciais apresenta várias novas raças de personagens de jogadores para o cenário de da campanha SPELLJAMMER, junto com uma longa olhada nas raças mais antigas. Essas novas raças não-humanas são mais alienígenas do que as descritas anteriormente para os cenários de AD&D.

Capítulo 3: Kits de Viajantes Espaciais define vários novos kits de personagens exclusivos para a configuração SPELLJAMMER. Personagens Spelljamming agora podem ser Corsários, Arcanistas, Astrólogos ou Recuperadores. Assim como os kits da série PHBR, esses kits são opcionais; Mestres podem optar por incluir ou excluir kits específicos de suas campanhas.

Capítulo 4: Interpretando oferece uma série de novas personalidades de viajantes espaciais. Assim como os kits, o conceito de personalidades vem da série PHBR e é completamente opcional.

Capítulo 5: Perícias Espaciais descrevem novas perícias comuns para a sua campanha de spelljamming. Essas perícias podem ser adquiridas por personagens viajantes espaciais, bem como personagens terrestres que viajaram no espaço por um tempo.

Capítulo 6: Logística de Navegação Espacial discute algumas das questões práticas envolvidas em viajar pelo espaço selvagem e o flogisto. Descreve como lidar com problemas de abastecimento no espaço e lista vários novos tipos de equipamentos especialmente desenhados para campanhas SPELLJAMMER.

Capítulo 7: Organizações Espaciais descreve 16 organizações espaciais que seus personagens podem se juntar — ou se opor. Oferecemos alguma visão sobre os propósitos dessas organizações e explicamos como eles se encaixam na complexa teia política que se estende pelas esferas.

Capítulo 8: Planejando Campanhas de SPELLJAMMER é para o mestre, embora os jogadores possam lê-lo. Ele explica as várias maneiras de configurar o cenário de campanha SPELLJAMMER e descreve como aplicar as regras do jogo AD&D no espaço. Esta seção inclui uma revisão de várias magias dos muitos produtos AD&D, observando como os efeitos das magias mudam no cenário de SPELLJAMMER.

Capítulo 9: Fortalezas no Espaço modifica e adiciona ao *Guia para Castelo* para que o personagem do jogador possa construir fortalezas e atrair seguidores.

Então prenda seu capacete, ligue o timão e prepare-se para mundos de aventura. O universo SPELLJAMMER espera!

Por que eu gosto do espaço selvagem? É tão GGRRRAAAANNNNDDDEEEE! Além disso, eu gosto de fazer compras.

Gaeadrelle Goldring, aventureira kender

Capítulo Um: Terretres no Espaço

A maioria das campanhas de SPELLJAMMER começam como campanhas "terrestres" normais, com o elemento de viagem espacial adicionado após algum tempo de jogo. Como resultado, os novos PJs da campanha de SPELLJAMMER são geralmente terrestres — habitantes de um dos muitos planetas — não nativos nascidos no espaço.

Este capítulo discute o conhecimento que qualquer terrestre de um mundo de jogo AD&D poderia ter sobre o espaço. Pode ser lido por novos jogadores com personagens terrestres para campanha de SPELLJAMMER, ou como uma diretriz para interações entre SPELLJAMMER e campanhas terrestres em qualquer um dos cenários de AD&D.

Este capítulo também descreve como as habilidades e perícias terrestres podem ser úteis no espaço, e apresenta algumas ideias para ajudar os terrestres a ingressarem em uma campanha espacial.

O Que Todo Terrestre Deveria Saber

Em geral, os terrestres dos mundos de AD&D sabem pouco sobre o espaço selvagem e menos ainda sobre o flogisto. No entanto, os poucos navios que desembarcaram nesses mundos semearam uma safra saudável de rumores. Aqui estão algumas das informações (e desinformações) que os nascidos no planeta podem ouvi:

• A viagem espacial é possível, embora perigoso. As técnicas para viagens espaciais não são bem conhecidas, embora alguns seres (principalmente gnomos) tenham construído navios muito limitados sem ajuda. Os verdadeiros navios espaciais parecem ser alimentados por por magia e usam o poder nato de pessoas que usam magia (magos e sacerdotes) para voar. Segundo rumores, quanto mais poderoso o mago ou sacerdote, mais rápido o navio voará.

• É possível visitar as luas e planetas que você vê no céu. A maioria deles não tem nada de especial, no entanto, sendo estéreis e sem vida.

• Viajantes ocasionais afirmam ser de outros mundos. Eles dizem que esses mundos não são as luas e planetas que você pode ver, mas outros mundos em outras "esferas". Alguns desses viajantes podem ser viajantes planares, mas outros afirmam ter vindo do espaço. Em todo caso, a maioria dos viajantes é semelhante aos habitantes de seu próprio mundo. Você pode ter certeza que algumas dessas pessoas são vigaristas, inventando histórias elaboradas para melhorar suas reputações. No entanto, alguns deles podem estar dizendo a verdade.

• Ainda mais fantasiosos, alguns afirmam que existem criaturas que passam a vida inteira no espaço. Esses parecem improváveis, mas você nunca pode ter certeza sobre essas coisas.

• Finalmente, alguns dos chamados viajantes espaciais são muito arrogantes, referindo-se a você e seu povo como "terrestres" com o mesmo tom de voz que você usa para dizer "goblins". No entanto, eles não parecem ser melhores que você ou outros aventureiros de sua terra. Você pode gostar de provar isso a eles.

Capítulo Um: Terretres no Espaço

Personagens Terrestres no Espaço

Esta seção descreve as características dos personagens terrestres que seriam úteis em uma campanha "SPELLJAMMER".

Perícias com Armas

Em geral, as perícias com armas são igualmente úteis dentro e fora do espaço selvagem. Todas as armas que funcionam em um mundo de AD&D também funcionam em espaço selvagem. Alguns de seus efeitos são modificados (particularmente armas de projéteis, cujos alcances são simplificados no combate de campanha SPELLJAMMER). Em geral, no entanto, as regras para combate corpo a corpo e projéteis em campanhas SPELLJAMMER são idênticas às regras do jogo AD&D, exceto conforme modificado em qualquer um dos vários produtos SPELLJAMMER.

Talentos Secundários

Entre os talentos secundários disponíveis para os personagens (consulte *Livro do Jogador*, Capítulo 5), muitos podem ser úteis em uma campanha espacial. Esta seção lista esses talentos secundários e fornece uma breve explicação de como eles podem ser úteis no espaço.

Para uma discussão mais completa, consulte as perícias associadas na seção a seguir.

Armeiro: Criando armaduras para tripulações espaciais.

Arqueiro: Fazendo arcos para ataque e defesa a bordo de navios spelljamming.

Navegador: Marcar um curso através do conhecimento dos planetas e estrelas.

Marinheiro: Manejar o cordame de uma embarcação spelljamming.

Artesão de Bordo: Construindo e consertando embarcações spelljamming.

Mercador/Negociante: Comprar suprimentos do navio e atuar como contramestre.

Ferreiro de Armas: Fazendo armas para os viajantes espaciais.

Perícias Comuns

A maioria das campanhas de AD&D 2ª Edição usa perícias não relacionadas a armas para especificar as habilidades aprendidas dos PJs. Tal como acontece com os talentos secundários, muitas dessas perícias são tão úteis em uma campanha no cenário SPELLJAMMERP como em uma campanha terrestre.

Esta seção descreve as perícias comuns de AD&D que são de utilidade particular em um cenário de viagem espacial. Esta lista não é exaustiva e não deve impedir que você e seus jogadores encontrem usos criativos para as perícias não listadas.

Avaliação. Esta perícia permite que um personagem avalie objetos de valor em termos do padrão de valor de seu próprio mundo, pelo menos até que o personagem tenha aprendido algo sobre os bens comerciais do espaço. Assim, um elfo Qualinesti de Krynn daria um valor muito maior a um esconderijo de armas de aço do que um anão de Oerth, pelo menos até que o valor relativo do ouro e do aço fosse explicado ao elfo.

Em vez de atribuir uma penalidade fixa ao teste da perícia, o Mestre deve permitir que o personagem avalie o item apropriadamente para seu entendimento atual, não importa o quão provinciano seja. Depois de alguns meses no espaço, no entanto, o avaliador deve entenda que o valor de um item varia de planeta para planeta (e de esfera para esfera). Avaliadores de viagens espaciais experientes podem fazer malabarismos mentais com moedas e culturas com experiência.

Carpintaria. Dada à escassez de madeira, os carpinteiros parecem ter pouca utilidade no espaço. Seus esforços no reparo de navios, no entanto, os tornam inestimáveis.

Um carpinteiro geralmente trabalha para um construtor naval, reparando e fabricando navios. Tal como acontece com o fabricante de arco, o principal problema do carpinteiro é a falta de matéria prima. A maioria dos estaleiros e construtores navais mantém relações amistosas com pelo menos alguns capitães que visitam outros planetas para negociar cargas de madeira.

Um carpinteiro é considerado um "trabalhador treinado" se estiver consertando um navio de madeira (consulte *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4). No entanto, um carpinteiro não pode consertar navios, a menos

"Uau! Pare! Eu não suporto alturas! Me deixe sair deste navio! Por favor, você precisa — oh, grande Thor! NÃÃÃÃÃÃÃÃO!"

Gunglr Trollblood
em sua primeira jornada no espaço selvagem

que esteja sob a direção de um construtor naval (consulte o Capítulo 5, "Novas Perícias Comuns").

Cavalgar Criatura Alada. Algumas poucas criaturas aladas podem ser montadas e levadas para voos curtos no espaço. Eles incluem dragões (de todos os tipos), dragonnes, águias gigantes, grifos, hipogrifos, corujas gigantes, pégasos e rocs.

Se um terrestre tiver perícia em montar essas criaturas aéreas em uma atmosfera, essa perícia também pode ser usada para montá-las no espaço. No entanto, existem várias restrições à sua viagem.

Primeiro, essas criaturas não têm timão, então podem não atingir velocidades de spelljamming. Eles são limitados ao movimento tático. Eles mantêm sua taxa de movimento normal no combate do jogo AD&D, mas são limitados a TS 1 no combate do jogo SPELLJAMMER.

Além disso, o combate do jogo SPELLJAMMER ocorre em uma escala muito maior do que o combate do jogo AD&D, o que faz com que essas criaturas pareçam comparativamente mais manobráveis. Portanto, criaturas voadoras com classe de manobrabilidade A ou B são consideradas ter a classe de manobrabilidade A na campanha de SPELLJAMMER. Da mesma forma, criaturas voadoras com classe de manobrabilidade C, D ou E são consideradas ter a classe de manobrabilidade B na campanha de SPELLJAMMER. (Consulte *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4, seção "Movimento Tático".)

Criaturas terrestres com inteligência não superior a animal são instintivamente avessas a se lançar no Vazio. Também a sensação de flutuar que vem de deixar o plano de gravidade de um navio é aterrorizante para eles. Tal criatura voadora deve fazer um teste de moral toda vez que for forçada a voar para fora de um plano de gravidade. Se o teste de moral falhar, um teste bem-sucedido de perícia em cavalgar deve ser feito para convencer a criatura a entrar no espaço. Se o teste de perícia falhar, a criatura hesita e se recusa a voar.

Finalmente, nenhuma criatura pode voar indefinidamente. Seu envoltório de ar passará de fresco para poluído em 2-20 turnos e para mortal em 30 turnos, a menos que seja renovado em um envoltório de ar maior.

Conhecimento dos Animais. Apesar do ambiente extremamente variado do espaço selvagem, a compreensão geral do comportamento animal conferida com esta perícia é aplicável às criaturas do espaço. Um terrestre que nunca esteve no espaço, no entanto, sofre uma penalidade de –2 em todos os testes de perícia em conhecimento animal até que tenha a chance de observar a fauna do espaço selvagem e de outros planetas. Essa penalidade cai para –1 após um mês no espaço e desaparece após dois meses.

Cozinhar. Cozinhar é uma arte que não é comum no espaço. Poucos viajantes espaciais têm acesso à variedade de temperos e sabores que tornam a culinária uma carreira atraente. Além disso, nenhuma chama pode ser usada durante longas viagens de flogisto, de modo que as rações

consistem principalmente em alimentos secos e salgados que provavelmente não agradam a um paladar sutil.

Devido a essas restrições, os cozinheiros são vistos como altamente valiosos a bordo de navios espaciais, Halflings (não kender) são especialmente procurados para suas habilidades culinárias, mas qualquer pessoa que demonstre sólida competência na bagunça de um navio é bem tratada. Mais de um viajante espacial abandonado apostou sua vida em sua capacidade de cozinhar uma refeição adequada para um possível resgate.

Cura. A cura mágica é mais limitada em uma campanha SPELLJAMMER do que em cenários terrestres porque os sacerdotes espaciais são limitados nas magias que podem usar. No flogisto, um sacerdote pode estudar apenas magias de primeiro e segundo círculo. Em muitas esferas, o deus do sacerdote não tem apoio e suas magias são igualmente restritas, embora certas magias (notavelmente *contato com o poder original*) possam eliminar esta restrição. Se os esforços dos sacerdotes forem necessários no timão de spelljamming, ela pode ser drenada de toda a energia mágica exatamente quando seus companheiros precisam mais de cura.

Entre os problemas que isto cria está uma diminuição geral na qualidade da cura. Com sacerdotes limitados a magia *curar ferimentos leves*, curandeiros experientes são mais procurados no espaço do que no solo, onde maior magia de cura está disponível.

Curandeiros operam sem penalidade no espaço. Os curandeiros com perícia em herbalismo devem atualizar periodicamente seus estoques de ervas para poder usar as habilidades especiais que a combinação das duas perícias oferece (consulte *Livro do Jogador*, Capítulo 5). Como regra, as ervas curativas estão esgotadas ou deterioradas seis meses no espaço e, portanto, não são mais úteis. O uso pesado (trabalhar como curador após uma grande batalha, por exemplo) pode esgotá-los mais rapidamente, a critério do Mestre.

Disfarce. Os disfarces têm a mesma probabilidade de funcionar no espaço como no solo. Onde quer que haja grandes grupos de pessoas, um "visual" ou estilo representa o membro geral da sociedade. Para os novos viajantes espaciais, são necessários três turnos de observação para estabelecer o "olhar" em centros culturais como a Pedra do Bral ou em planetas: depois disso, a perícia em disfarce funciona normalmente. Este tempo deve ser gasto na primeira vez que o personagem visita um novo mundo ou uma cultura significativamente diferente; depois disso, o personagem estabeleceu o "look" e pode prosseguir normalmente.

Disfarçar-se como uma pessoa específica, no entanto, não é mais difícil no espaço do que no solo, especialmente se você viu o indivíduo sendo personificado.

Engenharia. A engenharia é útil para gerenciar a construção de bases no espaço e construção e manutenção do equipamento e armamento de navios.

Essas perícias são suficientemente semelhantes às suas contrapartes terrestres para que um novo viajante do espaço opere sem desvantagens ao usar essa perícia.

Etiqueta. Tal como acontece com várias outras perícias, conhecer a etiqueta adequada requer um breve período de aclimatação para garantir o comportamento correto. Um personagem que deseja absorver a etiqueta de uma nova cultura (seja espacial ou planetária) deve fazer testes de etiqueta a cada turno enquanto estiver na cultura. Até que tal teste seja bem-sucedido, o personagem sofre uma penalidade de –5 nos testes de perícia em etiqueta devido à falta de familiaridade com as cortesias e formas de tratamento adequadas.

Fabricação de Arcos e Flechas. Armas às vezes são escassas no espaço, principalmente arcos e flechas, que requerem árvores reais para sua fabricação. Como as plantas de madeira são raras no espaço, materiais para arcos e flechas geralmente deve ser trazido dos poços de gravidade. (Há rumores de que a Frota Imperial élfica cultivou uma planta que fornece madeira adequada para arcos e flechas, uma espécie semelhante a uma árvore que pode sobreviver nos conveses de navios no espaço selvagem, mas esse boato não foi confirmado.) A madeira também é procurada para reparar navio e muitos outros usos, então um fabricante de arco pode ter uma dificuldade em conseguir materiais.

Como resultado, um fabricante de arco pode esperar vender seus produtos por três vezes o preço do *Livro do Jogador*. Os custos dos materiais, porém, consomem 80% desse valor, deixando apenas 20% como pagamento pelos serviços do fabricante de arco.

Forjar Armas. As armas são um dos poucos bens universais no espaço. Enquanto um item considerado uma

"Às vezes me surpreende como as coisas são diferentes aqui no espaço do que em casa. Então, novamente, há outras vezes em que fico tão surpreso com o quanto as coisas são as mesmas."

Fevlin Nestral, uma vez de Waterdeep, agora da Rocha de Bral

como único em um mundo pode ser um lixo em outro, as armas estão sempre em demanda.

Com exceção das armas de pólvora e alguns armamentos dos navios, as armas no espaço são essencialmente idênticas aos usados pelos terrestres. Assim, as habilidades de um armeiro terrestre são imediatamente aplicáveis no espaço. No entanto, qualquer ferreiro deve observar os perigos de operar uma forja no flogisto e a raridade das forjas em geral (veja a perícia de Ferreiro).

Forjaria. Poucos navios carregam forjas para metalurgia. Esses itens não são apenas pesados e de uso limitado, mas uma forja — como qualquer outro fogo — não pode ser operada com segurança no flogisto.

No entanto, ainda há trabalho para quem consegue transformar metal em ferramentas. Bases fixas (como a Rocha de Bral), navios que permanecem em uma única esfera e, especialmente, cidadelas anãs operam forjas onde um ferreiro pode exercer seu ofício (embora seja improvável que um não anão tenha permissão para trabalhar em uma forja anã).

Um ferreiro pode construir uma forja normal (não spelljamnming) em local adequado, dado o devido materiais e tempo suficiente. Uma forja custa 1.000 po em materiais e leva dois meses para ser construído. Requer os serviços de um pedreiro por duas semanas. Depois de construída, uma forja ocupa três toneladas de espaço e na hora de funcionar consome ar como se fossem oito pessoas. Por esta razão, as forjas são encontradas apenas nas maiores embarcações ou em bases fixas.

Se uma forja estiver disponível, as matérias-primas não são difíceis de encontrar. O minério de ferro é frequentemente encontrado em asteroides e não precisa ser retirado de um poço gravitacional. Um ferreiro competente nunca deve faltar trabalho, pois há uma grande demanda por acessórios para navios e ferramentas.

Lutar no Escuro. Por causa da falta de catacumbas subterrâneas ou mesmo da noite simples, essa habilidade não é tão útil no espaço quanto em um ambiente terrestre. No espaço selvagem, qualquer área exposta é considerada pelo menos à luz das estrelas e possivelmente à luz do dia, dependendo da presença de corpos de fogo (consulte *O Livro do Conhecimento sobre o Vazio*, Capítulo 2).

Saltar. Saltar no espaço está sujeito às mesmas limitações que no solo (consulte *Livro do Jogador*, Capítulo 5). Um perito em salto não pode pular muito além do que é declarado naquela perícia.

No entanto, dentro desses intervalos, um perito em salto pode saltar além dos limites de um envelope de ar, principalmente em uma embarcação pequena. Se um saltador fizer isso, ele se ficará à deriva com seu próprio pequeno envelope de ar (consulte *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 1). Tal envelope contém ar fresco suficiente para durar 2-20 turnos, assumindo que o saltador partiu de um envelope de ar fresco. Se aquele ar já estiver poluído ou mortal, o envelope de ar ao redor do personagem estará no mesmo estado.

Uma pessoa que saltou (ou caiu) fora do envelope de ar de uma embarcação está à deriva. Um personagem à deriva pode se mover lentamente jogando equipamentos na direção oposta. A taxa de movimento máxima é de 90 + por rodada (MV 3).

Senso de Direção. O senso inato de direção fornecido por esta perícia é de uso limitado no espaço. Como os navios espaciais mantêm seus próprios campos de gravidade, é difícil detectar as manobras dos navios que mudam a direção da viagem.

No entanto, se o personagem puder ver as estrelas, ou se o personagem estiver realmente operando o timão, a perícia de sentido de direção funcionará normalmente. Para refletir o benefício fornecido, dê um bônus de +1 para testes de perícia em navegação (espaço selvagem) (consulte o Capítulo 5, "Novas perícias comuns").

Trabalhar Pedra. Enquanto a carpintaria é uma perícia útil em navios de madeira, o trabalho em pedra é valioso em navios de pedra, como cidadelas anãs. Um pedreiro pode ser usado como um "trabalhador treinado" (conforme *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4) para reparar brechas em cascos de pedra ou modificar navios de pedra, mas somente sob a orientação de um construtor naval (consulte o Capítulo 5, "Novas Perícias Comuns").

Uso de Cordas. Muitos navios espaciais (especialmente navios humanos) têm cordame. Personagens com esta perícia podem construir amarras, redes de carga e outros itens úteis sem um teste de perícia. Eles também adicionam

Não há perigo nos povos spelljammer. Apesar de toda a sua presunção, eu não vi alguém que por pura maldade poderia segurar uma vela para um Zhentarim."

Elminster de Shadowdale

+10 aos testes de escalada ao usar uma corda e ao correr pelo cordame de um navio.

Os Habitantes Dos Mundos

As seções a seguir discutem os mundos de campanha AD&D, suas interações com viajantes espaciais e como membros de raças de PJ podem entrar em contato com viajantes espaciais. Mais informações sobre esses mundos e esferas podem ser encontradas no *Livro do Conhecimento sobre o Vazio*, Capítulo 4, em vários outros suplementos e aventuras SPELLJAMMER

Oerth e Greyspace

Greyspace é uma das esferas mais frequentadas, uma cornucópia de mundos, cada um com suas características únicas. A maioria das espécies de viajantes espaciais mantém postos avançados aqui, com a frota imperial élfica tendo a maior presença. Embarcações de Spelljamming encontram mais facilidade em alcançar os mundos externos hospitaleiros da esfera — Greela e o Spectre — devido ao Grinder, uma esfera de asteroides que dificulta a viagem direta para Oerth, o planeta principal da esfera. O Spelljamming entre os planetas internos é realizado de forma retransmitida: os navios de Spelljamming visitam postos avançados dentro do Grinder, enquanto as visitas a Oerth são realizadas por navios que voam do Grinder em direção ao interior.

A maioria dos navios espaciais visitam a Cidade Livre de Greyhawk, pousando no Nyr Dyv e navegando para o porto em vez de voar diretamente. Caravelas e galeões são visitantes comuns em Greyhawk, e a variedade de embarcações é tão ampla que as poucas características incomuns de uma embarcação de spelljamming não despertam comentários significativos.

No entanto, nem todas as embarcações de spelljamming são bem-vindas em Greyhawk. Nautilóides são afastados pelas defesas da cidade; os devoradores de mente não estão entre as raças aceitas. Os homens-lagarto são observados atentamente, pois são considerados selvagens primitivos. Nas poucas vezes em que os neogi chegaram a Greyhawk, eles receberam o banimento permanente de toda a sua espécie.

Para a maioria do comércio, Greyhawk é o único porto. Alguns capitães (particularmente aqueles com embarcações normais: caravelas, galeões, etc.) visitam a cidade vizinha de Dyvers para reparos em suas embarcações, e há algum comércio (principalmente de escravos) com as nações malignas de Iuz e da Irmandade Escarlate.

No passado, Rauxes no Grande Reino era um porto ativo. No entanto, à medida que os Reis Supremos declinaram, Rauxes ganhou má reputação entre os capitães de spelljamming. Apenas aqueles com informações desatualizadas visitam Rauxes hoje, embora vários guias “autorizados” o listem como o principal porto de Oerth. Textos mais antigos indicam que o leitor consulte as cidades do Império de Suel,

agora enterradas sob o Mar de Poeira. Ao comprar guias de Oerth, que o comprador esteja ciente dos riscos.

Recentemente, os portos tradicionais de spelljamming de Oerth perderam parte de sua segurança. Batalhas nos últimos dois anos transformaram a Flanaess em uma terra dilacerada pela guerra e cheia de refugiados. Apenas a Cidade Livre de Greyhawk conseguiu se manter a salvo dessas tensões, e agora parece que as coisas estão se acalmando. No entanto, muitos capitães de spelljamming adiaram o desembarque em Oerth até que a situação esteja mais estável.

O mundo de Greyhawk é detalhado na caixa WORLD OF GREYHAWK e na caixa de City Of Greyhawk. Detalhes recentes sobre a situação política dos Flanaess podem ser encontrados em *Greyhawk Wars* e na caixa *From the Ashes*. Um mapa rudimentar do *Greyspace* pode ser encontrado no Apêndice 1 na *A Concordância do Espaço pelo Oculto*. Para mais detalhes, consulte *Greyspace*.

Anões. Os anões de Oerth são geralmente mais integrados socialmente na cultura humana do que em outros mundos. Em vez de manter santuários de clãs nas altas montanhas de Oerth, muitos anões vivem em terras controladas por humanos, mantendo um comércio intenso e contato social. Como resultado, os anões de Oerth são tão propensos a praticar o spelljamming quanto qualquer humano. Pode haver anões em tripulações totalmente humanas, mas quase nenhum navio totalmente anão vem de Oerth.

Por outro lado, poucos anões viajantes do espaço visitam seus primos terrestres em Oerth, os anões têm pouco poder em Oerth, então não há necessidade de os viajantes do espaço negociarem com eles. Os poucos reinos totalmente anões estão isolados e não estão próximos a locais de desembarque convenientes.

Elfos. Os elfos de Oerth são também diversificados, com enclaves estabelecidos ao longo das florestas de Flanaess. Além das populações usuais de elfos da floresta e os elfos nobres, existem cavernas sob as Montanhas Cristalmist, e duas sub-raças élficas menores exclusivas de Oerth vivem em seus próprios enclaves isolados.

Mariposas e libélulas élficas sem timão são negociadas com os enclaves da floresta. Esse comércio é esporádico e há pouco contato direto entre a liderança élfica terrestre e o Conselho de Almirantes. O Reino de Celene mantém um embaixador na Frota, mas este é principalmente um compromisso de cortesia.

Gnomos. Os poucos gnomos de Oerth que ouviram falar de spelljamming mostram pouco interesse nisso. Eles são criaturas da terra viva e não apreciam os mundos frios e sem vida do espaço. Além disso, os gnomos de Oerth tendem a ser membros de clãs, com muitos laços familiares e obrigações. Assim, quase nenhum gnomo Oerth viaja para o espaço.

Halflings. Os halflings de Oerth vivem da mesma forma que os gnomos, sob o domínio das outras raças. Ao contrário dos gnomos, no entanto, que preferem ficar sozinhos, os halflings se misturam alegremente com humanos e elfos. Eles também viajam um pouco, embora menos que os humanos. Assim, os halflings não são menos propensos do que os humanos a irem para o espaço.

Krynn e Krynnspace

Krynnspace é a esfera padrão mais primitiva. A influência dos deuses é muito mais forte aqui do que na maioria das esferas. A civilização no principal planeta habitado, Krynn, já foi quase destruída por um ataque de meteoro criado por um deus.

O Krynnspace não é tão visitado quanto o Greyspace, mas ainda há algum spelljamming neste sistema. Além do próprio Krynn, há fortes contingentes de anões, gnomos e illithids em Reorx, todos os quais mantêm contato com seus irmãos spelljamming.

Spelljammers visitam o Monte Nevermind (veja-Gnomos", abaixo), Palanthus e Kristophan (em Taladas) regularmente. A Frota Imperial Élfica mantém contato secreto com os elfos Qualinesti e Silvanesti. Desde a guerra, algumas outras cidades foram visitadas, mas para a maioria dos habitantes de Krynn, os spelljammers são, na melhor das hipóteses, um boato não confirmado e bastante inacreditável.

Os detalhes do mundo de Krynn podem ser encontrados em *Tales of the Lance* (para o continente de Ansalon) e *Time of the Dragon* (para o continente de Taladas). Informações adicionais sobre Krynn podem ser encontradas nos muitos romances e aventuras do mundo do cenário DRAGONLANCE. O próprio Krynnspace é detalhado em

"Entre Oerth, o firmamento do universo, e todas as outras maravilhas nele contidas, é de se admirar que os deuses encontrem a perfeição no Greyspace?

Azil Mestavin,Sacerdote de Boccob

Capítulo Um: Terretres no Espaço

Krynnspace, mas um mapa rudimentar pode ser encontrado em *A Concordância do Espaço pelo Arcano*, Capítulo 5.

Draconianos. Inevitavelmente, alguns navios spelljamming visitando Krynn encontraram dragonians. Embora não estejam mais organizados em enormes exércitos, existem grandes bandos de dragonianos em todos os territórios ocupados por Dragonarmies e bandos dispersos nas outras terras.

Cerca de uma dúzia de navios draconianos (roubados ou capturados de outras raças) agora cruzam as rotas espaciais, enquanto talvez três vezes mais navios carreguem alguns tripulantes draconianos. Sua natureza maligna não mudou no espaço, embora sua dedicação a Takhisis diminua quando eles deixam Krynnspace.

Enquanto a perda de outra raça maligna entre as estrelas é vista por alguns com alarme, a maioria dos povos que viajam pelo espaço consideram os draconianos uma variante dos homens-lagarto, apesar de sua longevidade não natural e cenas de morte espetaculares. Eles são mais selvagens do que os homens-lagarto "civilizados", mas certamente preferíveis aos neogis.

Anões. Como é típico dos anões, o contato entre os anões de Krynn e seus primos viajantes do espaço tem sido muito limitado. Quando esta reticência se combinou com a destruição causada pelo Cataclismo, apenas algumas comunidades anãs conseguiram reter qualquer conhecimento da existência dos spelljammers.

Entre as comunidades que lembram está o reino Thorbardin. Antes do Cataclismo, navios martelos e comerciantes anões desembarcaram nas águas ao sul de Thorbardin, perto da cidade de Tarsis, para trocar conhecimento por pedra. Hoje, esse canal faz parte das Planícies de Pó, e os reis de Thorbardin buscam uma nova maneira de contatar seus irmãos no espaço.

Elfos. Os elfos Qualinesti têm maior probabilidade de viajar ao espaço vindos de Krynn hoje. Os Silvanesti tornaram-se muito retraídos e as outras raças perderam o contato com os spelljammers. O contato com qualquer raça élfica tem sido irregular desde o Cataclismo, mas nos últimos anos a comunicação melhorou.

Gnomos. Como o Monte Nevermind, a fortaleza minoi, foi o ponto de lançamento do primeiro navio espacial desde o Cataclismo, o Monte se tornou o espaço porto mais ativo em Krynn.

Ao contrário dos minoi do Monte Nevermind, no entanto, os gnomoi de Taladas veem os spelljammers com desconfiança. Navios voadores lembram os gnomoi das cidadelas celestes que outrora devastaram suas cidades, e o interesse gnômico em invenções foi combinado com alguma desconfiança de estranhos depois de séculos em suas inacessíveis casas de montanha.

Kender. O destemido kender ocasionalmente viaja em spelljammers. Sua curiosidade insaciável muitas vezes os leva a lugares aonde os navios de spelljamming vão. Para a maioria das pessoas que não nasceram em Krynn, eles são facilmente confundidos com elfos baixos.

A cidade kender de Kendermore ainda não foi visitada por embarcações de spelljamming. Os humanos de Palanthus desaconselharam os spelljammers a desembarcar lá, mas tal visita é apenas uma questão de tempo. Uma vez que um navio visite os kenders, este logo será "emprestado" e os kenders serão soltos nas rotas espaciais. Que as Esferas Conhecidas tomem cuidado.

Minotauros. A Liga Imperial dos Minotauros em Taladas é a nação mais avançada daquele continente. Dada a sua prosperidade econômica e seu isolamento da violência da Guerra da Lança, a Liga Imperial teve o maior contato com os spelljammers de qualquer nação não gnômica em Krynn.

A Liga Imperial contratou o Oculto para construir uma série de navios especificamente para minotauros, para serem usadas pela Frota de Minotauros em suas viagens de exploração. Os minotauros não pretendem conquistar além de Krynn, pois eles têm uma tarefa suficiente pela frente para conquistar o restante do sul de Hosk, mas dada a atitude dos minotauros em relação à conquista e à guerra, tais expedições são apenas uma questão de tempo.

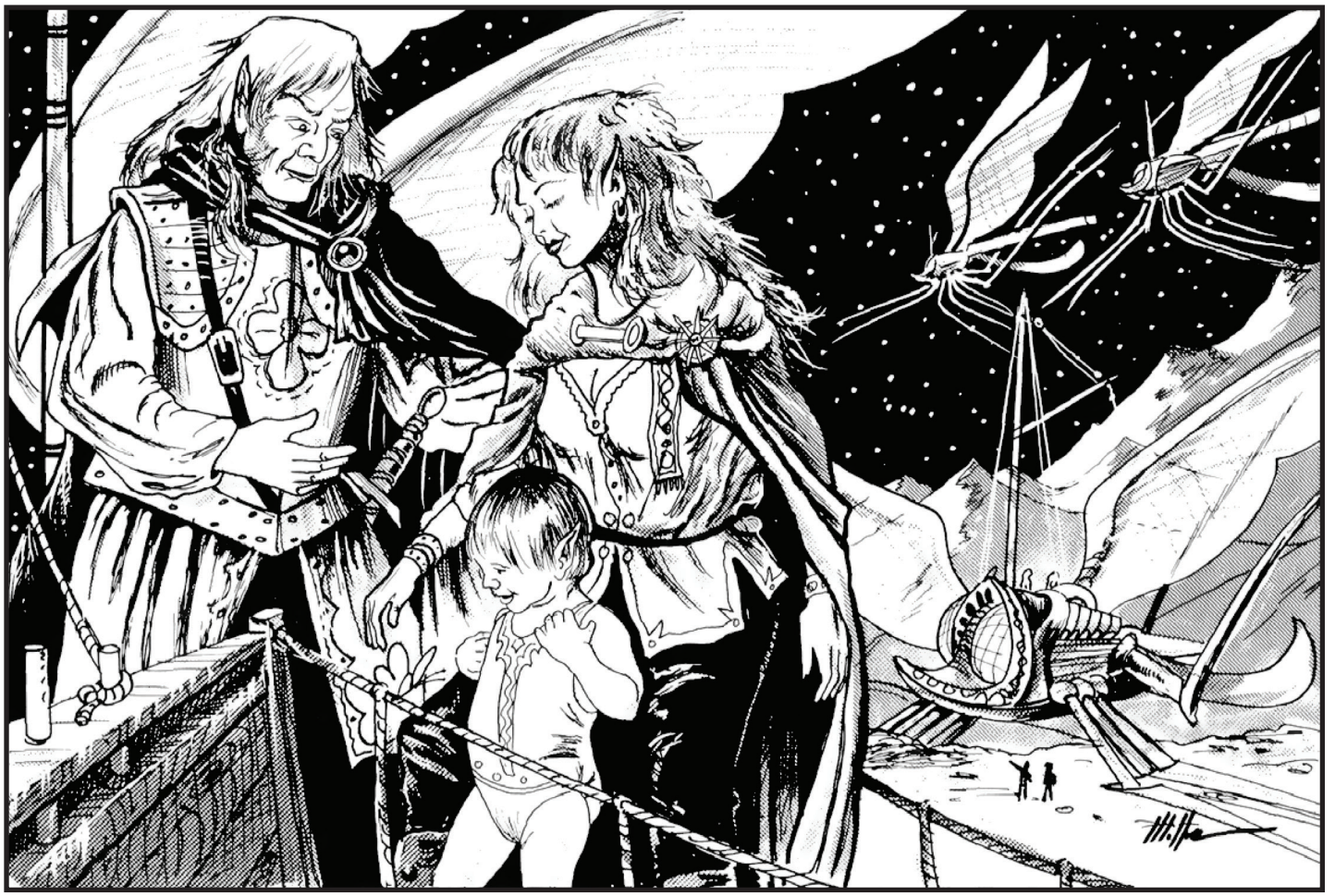
Toril e Realmspace

Realmspace é a esfera de cristal que contém Toril. O povo de Toril é tolerante com viajantes e novas ideias, tornando Realmspace uma parada comum para comerciantes e uma base para aventureiros.

Viajantes do espaço negociam com homens-lagarto e aarakocra em Coliar, bem como em diversas outras civi-

"Eu não terei draconianos no meu navio. O último draconiano que tive levou um disparo de balista no peito e, em vez de morrer em silêncio, explodiu e derrubou o meu mastro principal!"

Prazeem Meia Mão, Capitão do Empreendimento de Tolo



lizações em Toril. Além disso, quase todas as espécies de viajantes espaciais mantêm uma base dentro das Lágrimas de Selune, um aglomerado de asteróides que segue em órbita atrás da única lua de Toril.

Como Oerth, os líderes de Toril veem os viajantes spelljamming da mesma forma que veem criaturas extraplanares. A diferença é que os Reinos tendem a ser mais tolerantes e amigáveis com os recém-chegados, enquanto os habitantes de Oerth os veem como cidadãos de classe baixa. O lento fluxo de pólvora e arcabuzes para os Reinos é resultado dessa tolerância, embora aqueles que tentaram importações em grande escala tenham falhado espetacularmente.

De todos os povos de Toril, apenas os Shou no leste de Kara-Tur estabeleceram uma força expedicionária ativa de spelljamming. Navios Dragões Shou são cada vez mais comuns nas rotas espaciais, embora sua presença tenda a oscilar com o status político daqueles conselheiros que pressionam o Imperador para aumentar a exploração espacial.

O povo do subcontinente de Zakhara tem pouco contato com embarcações de spelljamming. Os navios ocasionalmente atracam em Qudra ou Huzuz, mas há poucos produtos comerciais na árida Terra do Destino para atrair viajantes espaciais. O povo de Zakhara é conhecido por sua relativa intolerância (quando comparado aos outros povos dos Reinos) e, portanto, é evitado por capitães espaciais cautelosos. Da mesma forma, os rígidos e bárbaros guerreiros Tuigan das estepes centrais não atraem a atenção dos capitães viajantes do espaço.

Mais informações sobre a parte ocidental do continente principal de Toril podem ser encontradas na caixa FORGOTTEN REALMS e na série FR de suplementos de campanha. Kara-Tur, na porção oriental do continente, é descrito na caixa *Kara-Tur* e no livro de capa dura *Oriental Adventures*. As estepes centrais do Tuigan são descritos na caixa e romances *The Horde*, enquanto a terra deserta de Zakhara é detalhada na caixa contendo o livro AL-QADIM *Arabian Adventures* e o livro *Land of Fate*. Informações detalhadas sobre o Realmspace e um mapa do sistema em grande escala podem ser encontrados no acessório SPELLJAMMER *Realmspace*.

Anões. Os anões dos Reinos Esquecidos já estiveram presos em guerras genocidas contra outras raças subterrâneas, como orcs e goblins. Embora essas guerras tenham terminado os anões não recuperaram suas perdas e são considerados em declínio. Eles são geralmente isolacionistas, e é raro para um anão de Toril entrar em contato com uma embarcação spelljamming. Mesmo os korobokuru (os anões da superfície de Kara-Tur) evitam viajantes espaciais. Assim, como os anões em outros mundos, os anões dos Reinos não são viajantes espaciais comuns.

Elfos. Os elfos do espaço e os elfos de Toril mantiveram contato constante desde antes da queda de Myth Drannor. Toril foi uma base importante para a Frota Imperial Élfica durante as Guerras Inumanas, e o pequeno aglomerado de ilhas de Evermeet tornou-se a base principal das Nações Élficas (veja o *Companheiro do Capitão de Guerra: Livro 1*).

No continente, assentamentos élficos nas profundezas das florestas de Faerun negociam intensamente com os elfos viajantes do espaço. Portanto, elfos de Faerun são mais propensos do que aqueles de outros mundos (ou mesmo elfos de outras partes de Toril) a se tornarem spelljammmers.

Gnomos. Em Toril, os gnomos são conhecidos como Povo Esquecido. Eles vivem tanto em assentamentos humanos mistos quanto em comunidades próprias, mas parecem de alguma forma isolados do mundo humano e raramente se envolvem com ele. Eles nunca desenvolveram sua própria língua escrita e não têm história além da memória do membro mais velho do clã e das canções das lendas.

Sem um forte senso de comunidade, não faz sentido discutir os esforços dos gnomos para contatar povos spelljamming. Um gnomo aventureiro ocasional irá juntar-se a um grupo de viajantes espaciais, mas é improvável que qualquer grande grupo de gnomos tome a iniciativa de entrar no espaço ou atrair muita atenção da comunidade de viajantes espaciais.

Halflings. Assim como os gnomos, os halflings de Toril têm poucas comunidades. Não existem nações halflings; esses pequenos semi-humanos vivem misturados com culturas humanas. Um halfling individual pode ir para o espaço, mas não há esforço organizado, e qualquer halfling é tão provável que não rejeite tal oportunidade.

Existem grandes comunidades de halflings nas regiões polares do mundo interior de Anadia. Os halflings do Polarato do Norte lidam regularmente com embarcações de spelljamming, trocando comida e escravos não halflings por armamento para se defenderem contra os neogis.

Hengyokai. Os hengyokai são uma raça de metamorfos inteligentes que residem em Kara-Tur, a porção oriental do continente de Faerûn. Eles não formam comunidades ou aldeias próprias, mas vivem em bandos informalmente organizados em abrigos toscos, mas robustos, nos limites da civilização humana.

As habilidades de metamorfose dos Hengyokai os tornam companheiros aventureiros atraentes. Enquanto cada hengyokai tem apenas uma forma de besta, alguns deles são magos e todos são guerreiros habilidosos. Embora as posses materiais não os interessem, eles ocasionalmente escolhem viajar em navios Dragão Shou, principalmente em apoio ao Imperador. Geralmente, garça, cachorro, pardal, raposa e macaco hengyokai mostraram o maior interesse no espaço.

Povo Espiritual. O povo espiritual são os descendentes de humanos e vários espíritos da natureza. Todos têm fortes laços com o mundo natural e a sociedade dos humanos.

A força vital da maioria dos espíritos está ligada a uma característica natural específica. O povo espírito do bambu está amarrado a um bosque de bambu no fundo de uma floresta; o povo espírito do rio está ligado a um único rio específico. Essa ligação da força vital não é enfraquecida pela distância comum, de modo que o povo espiritual pode entrar no espaço selvagem. No entanto, ao entrar no flogisto, a força vital é cortada e o povo espiritual morre. Por isso, o povo espiritual do rio e do bambu não são adequados como PJs para spelljamming.

Apenas os espíritos do mar não sofrem esta ligação. Eles podem viajar além da esfera do Realmspace sem ferimentos. No entanto, algumas de suas habilidades especiais são perdidas. Notavelmente, os espíritos de mares estrangeiros não são obrigados a conceder favores aos espíritos do mar que não são de seu mundo, e qualquer pedido desse tipo serão ignorados, se não for punido por impertinência.

Outros Mundos

Nem todos os mundos do jogo AD&D são apropriados para campanhas de spelljamming. Por vários motivos, algumas configurações podem não ser apropriado, seja porque sua "sensação" não está certa ou porque eles estão muito distantes do restante do ambiente de jogo AD&D. Dos mundos de AD&D que foram publicados, os seguintes (por uma razão ou outra) devem ser evitados nas campanhas SPELLJAMMER.

Athas. O mundo da campanha DARK SUN não está nas rotas espaciais onde Realmspace, Krynnspace e Greyspace podem ser encontrados. Nenhum spelljammer viaja por seus céus; nenhum tomo antigo fala sobre as rotas para sua esfera de cristal. Não se sabe se é inacessível por spelljammer ou meramente tão distante desses mundos que qualquer jornada levaria uma vida inteira.

Os atuais habitantes de Athas não têm conhecimento de spelljamming. Não há como saber se a biblioteca bem guardada de algum rei-feiticeiro esconde um antigo tomo revelando os conceitos básicos do espaço selvagem. Mesmo

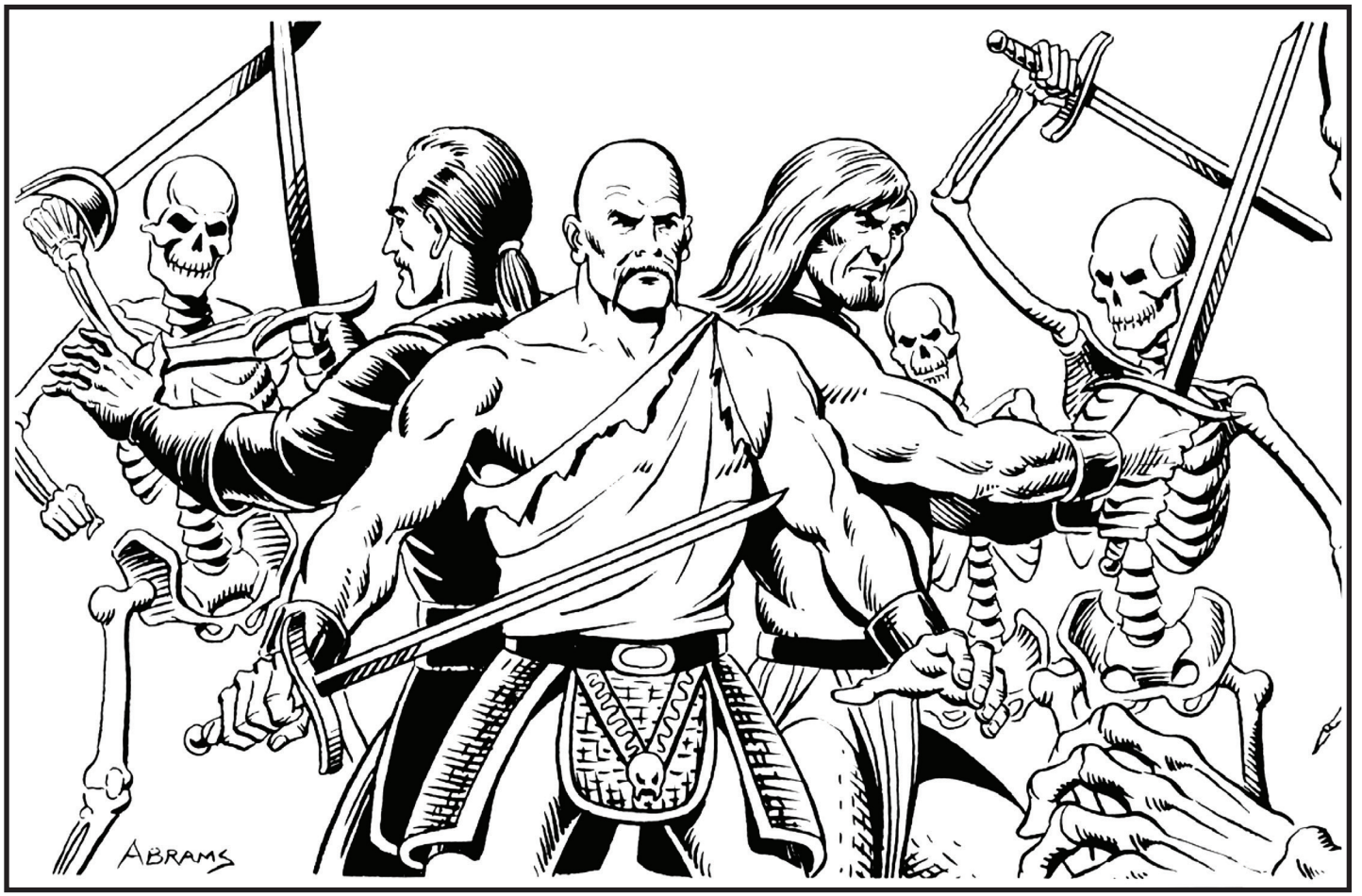
"Acho que tenho espaço selvagem nas minhas veias. Eu mal podia esperar pela minha primeira viajem em um spelljammer."

Gungir Trollblood
em sua 23ª jornada no espaço selvagem

que o tal tomo fosse encontrado, o poder profanador de tal magia poderosa certamente causaria estragos no frágil equilíbrio da vida em Athas.

Ravenloft é um semiplano. Como tal, é fundamentalmente diferente de qualquer mundo de spelljamming. Ravenloft não está contido em nenhuma esfera de cristal. Não pode ser alcançado viajando pelo flogisto. Um navio spelljamming que navega na noite de Ravenloft logo entra nas névoas na fronteira do semiplano e é rapidamente rejeitado.

Embora o spelljamming não ofereça uma fuga de Ravenloft, os spelljammers externos não estão seguros no Semiplano do pavor. As Névoas de Ravenloft podem aparecer até mesmo no espaço selvagem, onde assumem a forma de uma nuvem negra como a noite que se ergue diante da embarcação vítima. Navios que navegam em Ravenloft através das Névoas ficam presos assim como qualquer outro entrante no semiplano. Apenas no flogisto, que bloqueia todas as viagens planares, alguém pode permanecer seguro dos tentáculos do Semiplano do Pavor.



Dia 316: *Avistamos o navio de guerra Red Moon durante a segunda vigília e iniciamos a perseguição. Trocamos tiros com os piratas por meia hora e estávamos nos aproximando quando a tripulação da ponte testemunhou o surgimento de uma nebulosa negra opaca imediatamente à frente da Moon. O navio pirata desapareceu completamente na nebulosa, que se dissipou quando chegamos. Ao examinarmos a área, não encontramos destroços nem sobreviventes. O paradeiro do inimigo é desconhecido. Retornamos ao serviço.*

Registro do capitão *Sunwing*
da Frota Imperial Élfica.

Capítulo Dois: Novas Raças Espaciais

Muitos elfos, anões, gnomos, halflings e humanos navegam pelas rotas espaciais. A maioria dos personagens jogadores (PJs) será de raças conhecidas ou raças especializadas (como kender e hengyokai) de um dos mundos de AD&D. No entanto, muitos outros seres não vivem nesses mundos ou têm uma cultura estabelecida de forma que não sejam raças adequadas para PJs terrestres. Este capítulo lista várias raças que podem ser apropriadas como personagens jogadores espaciais e fornece uma descrição completa de suas habilidades como PJs.

O uso dessas raças de PJs é opcional. Você pode escolher quais raças os jogadores têm permissão para jogar, mas tenha cautela ao incluir essas raças em suas campanhas. Algumas delas são bastante poderosas, embora estejam equilibradas para jogar junto com humanos e semihumanos. Como essas raças foram originalmente escritas como personagens não-jogadores, as informações nos apêndices MC7 e MC9 do Monstrous Compendium podem diferir das informações de personagens jogadores fornecidas aqui.

Valor das Habilidades

Pontuações Mínimas e Máximas de Habilidades

Todas as raças não humanas têm pontuações mínimas e máximas de habilidades, assim como as raças no *Livro do Jogador*. Personagens não humanos devem ter pontuações de habilidades dentro das faixas permitidas. Os mínimos e máximos são listados na Tabela 1 (os mínimos são listados antes da barra; os máximos são listados depois da barra).

Assim como a Tabela 7 no *Livro do Jogador*, consulte a Tabela 1 aqui antes de fazer quaisquer ajustes raciais às pontuações de habilidades do seu personagem. Se as pontuações que você rolou atenderem aos requisitos de uma raça, seu personagem pode ser um membro dessa raça, mesmo que modificações posteriores alterem as pontuações de habilidades.

Tabela 1: REQUISITOS DE HABILIDADE RACIAL

Raça	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR*
Dracon	18/11	17/03	18/08	18/08	18/08	18/03
Giff	18/11	17/03	18/08	16/03	17/03	18/03
Grommam	18/11	18/08	18/08	18/03	17/03	18/03
Hadozee	18/06	18/08	18/03	18/03	18/03	16/03
Hurwaet	18/08	18/03	17/03	18/03	18/08	18/03
Homem lagarto	18/08	18/03	18/06	17/03	18/03	16/03
Rastipede	18/08	17/03	18/08	18/03	18/03	18/03
Scro	18/08	18/03	18/08	17/03	16/03	18/03
Xixchil	18/03	18/11	18/08	18/08	16/03	16/03

*As pontuações de Carisma (CAR) se aplicam apenas a personagens da mesma raça; uma pontuação máxima de Carisma de 12 se aplica a todas as outras raças.

Ajustes de Habilidade Racial

Se você escolher tornar seu personagem não humano, agora é necessário ajustar algumas das pontuações de ha-

bilidade do seu personagem, conforme mostrado na Tabela 2. Esses ajustes são obrigatórios; todos os personagens dessas raças recebem os ajustes.

Tabela 2: AJUSTES DE HABILIDADE RACIAL

Raça	Ajustamento
Dracon	+1 Força, –1 Destreza
Giff	+2 Força, –1 Inteligência
Grommam, macho	+2 Força, +2 Destreza, –1 Inteligência, –1 Sabedoria
Grommam, fêmea	+2 Inteligência, +2 Sabedoria, –1 Força, –1 Destreza
Hadozee	+1 Destreza, –1 Carisma
Hurwaet	+1 Sabedoria, –1 Constituição
Homem Lagarto	Sem ajustes
Rastipede	+1 Constituição, –1 Destreza
Scro	+1 Força
Xixchil	+1 Destreza, +1 Constituição, –2 Carisma

Restrições de Classe e Limites de Nível

Personagens não humanos possuem limitações nas classes que podem selecionar e os níveis que podem alcançar. Essas restrições são estabelecidas para preservar a consistência interna (humanos são personagens mais flexíveis do que não humanos) e garantir o equilíbrio do jogo. O Mestre pode alterar ou eliminar esses limites conforme necessário. No entanto, antes de fazê-lo, leia a discussão sobre "Restrições de Nível por Raça" no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*.

Os limites padrão de nível e classe para todas as raças não humanas abordadas neste livro estão apresentados na Tabela 3. Esses limites são para personagens não humanos "normais"; personagens com pontuações de habilidade excepcionais em seus requisitos primários podem ser capazes de ultrapassar esses limites (consulte a regra opcional no *Livro do Mestre*, Capítulo 2). Se nenhum nível estiver listado na Tabela 3, um PC dessa raça não pode pertencer à classe listada.

Tabela 3: LIMITES DE NÍVEL E CLASSE RACIAL

Raça	Clérigo*	Guerreiro*	Mago*	Ladrão	Bardo
Dracon	12	14	—	—	—
Giff	—	15	—	10	—
Grommam	10	15	—	15	—
Hadozee	8	14	—	15	—
Hurwaet	—	12	—	14	—
Hom.-lagarto	7	12	4	11	—
Rastipedes	—	8	4	11	6
Scro	5	15	5	12	—
Xixchil	—	14	—	15	—

*Nenhum não-humano pode ser um paladino, druida, ranger ou mago especializado.

Dracons

Os dracons são centauros-dragões que recentemente apareceram nas fronteiras das Esferas Conhecidas. Eles possuem corpos pesados e cinzentos, com quatro patas largas e planas, semelhantes a elefantes, e caudas longas. Seu torso e braços são humanos, embora suas mãos de seis dedos terminem em garras. Suas cabeças são reptilianas, com chifres e escamas semelhantes às de um dragão.

Os dracons são criaturas de rebanho, e suas vidas são compostas por uma série de rituais formais projetados para permitir que eles interajam com o rebanho sem dissensão. Para os humanos, a formalidade draconiana é vista como fraca e esnobe; isso é superficialmente apoiado pela disposição dos dracons em fugir ou discutir uma situação em vez de lutar. No entanto, mais de um humano ficou surpreso com a eficácia dos dracons uma vez que o rebanho tomou uma decisão.

Um dracon solitário é uma anomalia. A maioria dos dracons não consegue sobreviver fora da unidade familiar e fica doente e confusa se for negado o acesso à liderança do mais velho de seu rebanho por períodos prolongados. Um dracon deixado sozinho tentará encontrar outra família draconiana para adotá-lo. Se isso for impossível, ele tentará formar um novo rebanho, incluindo até não-dracons em sua "família".

Os dracons usam espadas longas de lâmina fina na guerra. No entanto, muitos confrontos draconianos são resolvidos por meio de uma forma complexa de luta agar-

"Oh, é verdade. Vocês são aqueles que vivem em cavernas e acumulam ouro. Lembro-me disso. Você raspou sua barba?"

Diplomata draconiano para diplomata élfico, pouco antes do início da luta.

rada que também serve como uma forma eficaz de combate desarmado. Desde o primeiro contato com os humanos, os dracons adotaram muitas armas humanas.

Os dracons veem os humanos, illithids (devoradores de mentes), elfos e anões como "deformados." Eles são educados e têm interesse na sociedade não draconiana, mas consideram qualquer criatura com menos de seis membros em desvantagem. Eles não são bons em distinguir entre as várias raças não draconianas, especialmente humanos e semi-humanos, que os dracons veem como uma única raça. Os dracons odeiam os neogis, mas consideram os beholders como cômicos.

As famílias draconianas são enormes, e há boas evidências de que todos os dracons são membros de um único grupo parentesco enorme. Os dracons usam essas estruturas de parentesco para determinar qual dracon deve liderar qualquer rebanho, especialmente se dois rebanhos se fundirem, e a liderança é sempre cedida à linhagem mais sênior.

O mundo natal dos dracons é seco, com planícies gramadas, desertos e mares rasos. As mudanças sazonais mantêm os rebanhos em movimento pela paisagem, impedindo que os dracons estabeleçam suas próprias grandes cidades. A localização exata de seu mundo natal não é conhecida pelos estranhos.

Os dracons podem ser clérigos (no máximo nível 12) ou guerreiros (no máximo nível 14). Os clérigos draconianos são chamados de shalla; eles obtêm suas maagiias das esferas de Animal, Combate, Criação, Adivinhação, Guarda, Cura, Necromântica, Proteção e Solar. Eles não podem ser multiclasse.

Os dracons falam sua própria língua e a língua dos dragões. Alguns falam o idioma comum, embora com dificuldade e com forte sotaque. Além disso, eles podem falar outras línguas a critério do Mestre. O número de idiomas que falam é determinado por sua Inteligência (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de espaços de perícia dedicados a idiomas (se o sistema opcional de perícia for utilizado).

Os dracons possuem longas garras no polegar que causam de 1 a 4 pontos de dano em combate. Se não estiverem usando uma arma, os dracons podem atacar com ambas as garras do polegar em um único round.

Os dracons correm mais rápido que os humanoides. Sua taxa de movimento básica é de 18 (em vez do valor normal humano de 12). Todos os efeitos de movimento e carga são baseados nessa velocidade mais alta.

Devido ao seu tamanho e estrutura física, os personagens draconianos sofrem dano de armas como alvos "maiores que do tamanho humano". Os dracons adicionam 1 aos seus valores de Força, mas sua corpulência os torna mais desajeitados do que os humanoides, então eles subtraem 1 de seus valores de Destreza.

Observe que o valor de Força dos dracons se refere apenas à força de seus membros superiores, seja levantando objetos, balançando armas, entortando barras, erguendo portões, abrindo portas ou fazendo uma flexão militar com os braços. Um dracon pode arremessar-se contra uma porta pesada ou emperrada, obtendo +4 em seu teste de dado para ter sucesso. Todos os dracons têm uma capacidade de carga separada de seus valores de Força. Um dracon pode carregar até 70 kg de peso em recipientes adequados em suas costas e ainda se mover em velocidade normal. Ele pode carregar até 140 kg a dois terços da velocidade (12) e até 210 kg a um terço da velocidade (6). Um dracon também pode arrastar uma carga com rodas ou fundo lubrificado de até 450 kg a um terço da velocidade (6) com um arreio adequado.

Giff

Giff são mercenários de 2,70 metros de altura, poderosamente musculosos. Eles têm pernas robustas, cilíndricas e planas, torsos em forma de barril, peitos largos, braços humanoides e dedos, e cabeças semelhantes às de um hipopótamo. A pele dos giffs é preta, cinza ou dourada, e frequentemente coberta por tatuagens coloridas e vibrantes.

Os giffs levam uma vida estruturada e organizada, centrada em suas obrigações dentro de uma cadeia de comando que abrange toda a sua raça. Eles têm orgulho de sua força e habilidade como guerreiros, e veem toda a vida como uma busca por glória e posição. Seu orgulho em sua própria força os deixa nervosos na presença de criaturas verdadeiramente poderosas (como gigantes), mas eles veem a maioria dos humanos e semi-humanos como frágeis demais.

Os giffs gostam de lutar. Eles se envolvem em brigas apenas pela diversão, enfrentando todos os desafiantes

"Não foi minha intenção golpeá-los tão forte. Vocês humanos são tão delicados!"

Mercenário giff explicando as mortes de dois companheiros de tropa após uma briga.

em um teste amigável de força, concedendo clemência a quem a solicitar. No entanto, os giffs veem armas como um sinal de que a batalha é séria e lutarão até a morte contra qualquer um que sacar uma arma contra eles.

Giff perambularam pelas rotas espaciais por tanto tempo que já não sabem onde fica seu próprio mundo natal. Eles contam histórias de um mundo selvagem onde depósitos de armas estão escondidos sob cada árvore, e pólvora flui como o leite e mel da visão paradisíaca de alguns humanos.

Os pelotões de giff (a principal forma de organização social) servem a outras raças viajantes do espaço. Eles vagam de esfera em esfera, lutando em batalhas e conquistando os inimigos de seus empregadores, mas estão à mercê deles, já que os giffs não podem operar timões de spelljamming.

Giffs podem ser guerreiros (no máximo nível 15) ou ladrões (no máximo nível 10). Eles não podem ter múltiplas classes. Os ladrões giffs atuam como batedores militares, espiões e assassinos.

Os giffs convivem amplamente entre os povos viajantes espaciais entre os povos que viajam pelo espaço, evitando apenas os neogis e os beholders. Como mercenários, eles acharam útil aprender os idiomas de seus empregadores. Os idiomas iniciais que um giff pode aprender são giff, comum, anão, elfo e draconiano. O número real de idiomas é limitado pela Inteligência do personagem (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de pontos de perícia alocados para idiomas (se esse sistema opcional for usado).

Por natureza, os giff são não mágicos e nunca usam magias ou magias divinas. Na verdade, sua natureza é tão não mágica que eles não podem usar timões de spelljamming; mesmo os timões da série dos devoradores de mentes não têm efeito sobre eles. Os giffs possuem 10% de resistência mágica contra as magias de outros, incluindo magias benéficas, como as de cura.

Também devido à sua natureza não mágica, os giffs têm dificuldade em usar itens mágicos. Todos os itens mágicos que não são especificamente adequados à classe do personagem têm 10% de chance de apresentar mau funcionamento quando usados por um giff. Essa verificação é feita cada vez que um giff usa um item mágico. Um mau funcionamento afeta apenas o uso atual; o item pode funcionar corretamente da próxima vez. Para dispositivos que estão em funcionamento contínuo, a verificação é feita na primeira vez que o dispositivo é usado durante um encontro. O mau funcionamento se aplica a varinhas, bastões, anéis, amuletos, poções, chifres, joias e todos os outros itens mágicos, exceto armas, escudos, armaduras, luvas e cintos. Como pode ser facilmente entendido, essa propensão para falhas mágicas fez com que os giffs fossem profundamente desconfiados da magia e de dispositivos mágicos.

Giffs usam armas de qualquer tipo e têm grandes coleções de diversos instrumentos de destruição. Um giff desarmado é igualmente perigoso e pode dar uma cabeçada causando de 2 a 12 pontos de dano. Os giffs frequentemente se surpreendem com o dano que infligem a semi-humanos e humanos. Uma cabeçada de um giff que pode matar um humano despreparado é um toque suave quando os giffs brincam entre si.

O tamanho grande dos giffs os torna mais vulneráveis a certas armas. Todas as armas corpo a corpo e de longo alcance infligem o dano da coluna "L" quando usadas contra giffs. No entanto, a pele resistente dos giffs lhes dá uma classe de armadura natural 6; um escudo pode aumentar isso para 5. Se uma armadura for usada, o giff recebe o benefício da classe de armadura mais baixa. A armadura dos giffs é cara; suas formas corpulentas exigem um custo triplo em relação a qualquer armadura usada.

Devido ao seu grande tamanho e constituição robusta, os giffs adicionam 2 ao seu valor inicial de Força. Sua falta de imaginação faz com que subtraiam 1 de seus valores de Inteligência.

Grommams

Grommams são criaturas semelhantes a gorilas, com ombros fortes, braços longos (com uma envergadura de 2,70 metros), pernas curtas e pés acolchoados e agarradores. Os Grommams têm pele marrom chocolate e pelos curtos, ásperos e de cor cobre-vermelho por todo o corpo, exceto no rosto, nas palmas das mãos e nas solas dos pés.

Os Grommams são um grupo unido, altamente religioso e organizado; a maioria deles é leal e bom. Eles geralmente são pacíficos, com sua liderança composta por fêmeas «diretoras» lideradas por um semideus. (Os semideuses Grommam vivem abertamente entre os Grommams, mas nunca se aventuram.) Os machos solteiros formam a espi-

"O barulho é ensurdecedor quando todos eles falam ao mesmo tempo, e eles comem como se não houvesse amanhã. Mas, francamente, estou com medo demais para demiti-los agora."

Capitão mercante com três Grommams em sua tripulação.

nha dorsal das forças militares, e mais de alguns se tornam aventureiros.

Os grommams fazem suas casas em florestas, mas apreciam os mesmos climas que os humanos. Eles não têm problemas em comer alimentos humanos. Os navios de spelljamming grommam (geralmente comprados de humanos) são decoradas com cores brilhantes e desenhos selvagens. Como os grommams são tão habilidosos em escalar, eles fazem um uso extensivo de cordas e barras de balanço em suas estruturas.

Os grommams do sexo masculino podem ser guerreiros (no máximo nível 15) ou ladrões (no máximo nível 15). Grommams de qualquer gênero podem ser clérigos (no máximo nível 10). Eles não podem ter múltiplas classes.

Os grommams se comunicam usando gestos e linguagem de sinais com os dedos. Posturas corporais, expressões faciais e uma variedade de vocalizações, gritos, grunhidos e chamados adicionam-se ao idioma básico, chamado de "grommês" pelas outras raças. Além do grommês, os idiomas iniciais que um grommam pode aprender são comum e élfico. O número de idiomas que um grommam pode aprender é limitado pela Inteligência (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de pontos de perícia alocados para idiomas (se esse sistema opcional for usado).

Embora os grommams possam lançar magias clericais (e, portanto, possam usar timões de spelljamming), eles têm dificuldade tremenda em usar outros itens mágicos. Todos os itens mágicos que não são especificamente adequados à classe do personagem têm 40% de chance de apresentar mau funcionamento quando usados por um grommam. Essa verificação é feita cada vez que um grommam usa um item mágico. Um mau funcionamento afeta apenas o uso atual; o item pode funcionar corretamente da próxima vez. Para dispositivos que estão em funcionamento contínuo, a verificação é feita na primeira vez que o dispositivo é usado durante um encontro. O mau funcionamento se aplica a varinhas, bastões, anéis, amuletos, poções, chifres, joias e todos os outros itens mágicos, exceto armas, escudos, armaduras, luvas e cintos.

Devido a passarem grande parte de suas vidas em árvores e terem desenvolvido habilidades em escalada e balanço, eles possuem um modificador racial de +25% em todos os testes de escalada.

Os grommams podem usar todas as armas que os humanos podem. Na verdade, eles podem empunhar uma arma em cada mão sem penalidade para combate de duas mãos, como se tivessem a perícia em Ambidestria (consulte o Capítulo 5 deste livro). Suas armas preferidas são aquelas que infligem o maior dano, já que os grommams não se preocupam com o peso da arma.

Os grommams do sexo masculino e feminino têm estruturas físicas e mentais distintamente diferentes. Os machos são mais voltados para o físico, recebendo um +2 em Força e Destreza. No entanto, eles têm menos orientação intelectual e sofrem uma penalidade de –1 em Inteligência e Sabedoria. Por outro lado, as fêmeas recebem um +2 em Inteligência e Sabedoria, mas um –1 em Força e Destreza.

Hadozee

Hadozee, ou "macacos de convés", são humanoides altos e esbeltos sem cauda, que se assemelham a macacos. Eles são cobertos por pelos castanhos, incluindo uma juba felpuda que circunda o rosto. A boca do hadozee é um focinho proeminente com vários dentes longos.

Os hadozee possuem uma aba de pele larga que se estende dos braços às pernas. Essa aba pode ser esticada levantando os braços, proporcionando ao hadozee uma habilidade limitada de planar.

Os hadozee são rudes, reservando seus comentários grosseiros apenas na presença de elfos e dos empregadores dos hadozee. No entanto, quando fora dessas influências controladoras, eles podem proferir uma corrente contínua de insultos e zombarias, com línguas afiadas o suficiente para chamar a atenção até mesmo do mais experiente spelljammer.

No entanto, os hadozee são trabalhadores extremamente diligentes e são respeitados em todos os Sistemas Conhecidos por sua disposição em trabalhar tanto quanto necessário para concluir o trabalho. Eles não se esquivam de suas responsabilidades em combate, e a maioria dos hadozee trabalha tanto como tripulantes quanto como mercenários.

Os hadozee preferem se juntar às tripulações de outras nações. Eles têm uma predileção especial por empregadores elfos. Um grupo de hadozee jovens adultos de ambos os

sexos se unirá a um único capitão, treinando juntos e formando uma companhia de viagem com 20 a 30 indivíduos.

O mundo natal dos hadozee é temperado e quente, com um clima semelhante ao da maioria dos mundos habitados por humanos. Hadozee geralmente não usam roupas (exceto em climas frios), já que a maioria das roupas interferiria em suas membranas planadoras. Eles usam cafetãs especiais com fendas nas laterais em ocasiões cerimoniais ou quando estão em um porto desconhecido.

Hadozee podem ser clérigos (no máximo nível 8), guerreiros (no máximo nível 14) ou ladrões (no máximo nível 15). Além disso, eles também podem optar por ser multiclasse guerreiro/ladrão ou guerreiro/clérigo.

Hadozee viajaram pelas rotas espaciais por gerações, trabalhando para mestres de muitas raças diferentes, e estão familiarizados com a maioria das línguas ouvidas no espaço. As línguas iniciais que um hadozee pode aprender são hadozee, comum, anão, elfo, gnomo, goblin, orc e quaisquer outras permitidas pelo Mestre. O número real de línguas é limitado pela Inteligência do personagem (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de pontos de perícia alocados para línguas (se esse sistema opcional for usado).

Um hadozee pode planar pelo ar espalhando suas membranas planadoras, avançando 30 cm para cada 30 cm de altura perdida. Ao planar, o hadozee tem uma taxa de movimento de 18 e uma classe de manobrabilidade D.

Hadozee são guerreiros natos, completamente à vontade no combate corpo a corpo. Eles podem usar todas as armas que os humanos usam, empunhando uma arma em cada mão — ou em uma mão e um pé — sem penalidades para combate com duas mãos, como se tivessem a perícia Ambidestria (consulte o Capítulo 5 deste livro). Suas armas preferidas incluem espadas longas, escudos e alabardas. Como não podem usar escudos nos braços (suas membranas planadoras atrapalham), os hadozee usam apenas broquéis.

Hadozee são muito ágeis, então eles adicionam 1 aos seus valores de Destreza e recebem +20% em todas as rolagens de escalada. Sua rudeza básica e falta de respeito pelos outros resultam em uma redução de 2 em seus valores de Carisma.

Hurwaeti

Hurwaeti, também conhecidos como "meneantes", são uma raça antiga de répteis. Eles são basicamente humanóides, com pequenas escamas grossas verde-oliva, longas pernas semelhantes a sapos e dedos das mãos e dos pés palmados. Seus rostos lembram os de gnomos, com orelhas grandes, narizes pontudos e queixos barbados afiados.

Hurwaeti preferem frutos do mar, mas podem comer qualquer coisa que os humanos comam (além de algumas coisas que os humanos não podem ou não querem).

Hurwaeti são gananciosos, mas não são agressivos. Ninguém recebe nada de graça de um hurwaet, mas os hurwaeti também não esperam nada de graça.

Normalmente, os hurwaeti tripulam navios de outras raças. Seus próprios navios usam lemes da série, pois os hurwaeti não possuem magos ou clérigos. A maioria dos navios hurwaeti são destroços recuperados, navios abandonados de outras raças restaurados e reformados para uso dos hurwaeti. Alguns poucos navios são construídos pelos hurwaeti; estes se assemelham aos construídos por homens-lagartos.

Hurwaeti podem ser guerreiros (até o nível 12) ou ladrões (até o nível 14). Eles não podem ser multiclasse.

Os hurwaeti falam sua própria língua arcaica, que possui uma sintaxe difícil e complicada, com sibilos e cliques. A maioria dos humanos e semi-humanos acha a língua hurwaeti difícil de aprender e mais difícil ainda de falar. As línguas iniciais que um hurwaeti pode aprender incluem hurwaeti, comum, homem-lagarto e qualquer outra língua que o Mestre permitir. O número real de línguas é limitado pela Inteligência do personagem (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de pontos de perícia alocados para línguas (se esse sistema opcional for usado).

Um hurwaet nunca se renderá a um neogi, ilithid ou beholder, ou a qualquer navio tripulado por membros dessas raças. Portanto, os hurwaeti adicionam 1 às suas jogadas de dados para acertar essas criaturas, seus servos (incluindo umber hulks) e seus navios. Os hurwaeti farão qualquer coisa para evitar ser capturados por essas raças — sua atitude usual é lutar obstinadamente até a morte.

As longas e poderosas pernas dos hurwaeti fazem deles bons saltadores. Um hurwaeti totalmente equipado pode saltar 2,50 metros verticalmente ou 6 metros horizontalmente, tornando-os tropas habilidosas para ações de abordagem.

"Melhor conferir seu dicionário de tradução. Acho que você acabou de perguntar a eles se eles pintaram o beholder da mãe deles ontem."

Comentário sussurrado para um diplomata nervoso diante de um grupo de hurwaeti furiosos

A pele escamosa dos hurwaeti proporciona uma classe de armadura natural de 5. A armadura não melhora o CA, a menos que forneça proteção de pelo menos CA 4, momento em que substitui a pele do hurwaet. Escudos aumentam a classe de armadura de um hurwaet em 1. A armadura dos hurwaeti deve ser feita sob medida para se ajustar às suas formas corporais incomuns e, portanto, custa 50% a mais do que para humanos e humanoides.

Cada hurwaeti adulto pode produzir uma *névoa*, conforme a magia, uma vez por dia. O volume da nuvem de *névoa* consiste em uma área retangular de 18 metros de cada lado e 6 metros de altura. Apenas a versão de *nevoeiro espesso* pode ser produzida. Essa habilidade é um processo natural e não uma magia, portanto, a nuvem não pode ser dissipada por *dissipar magia* ou outra magia, embora uma *lufada de vento* ou outro magia de vento possa dispersar a *névoa*.

Vários hurwaeti trabalhando juntos podem refrescar a atmosfera de um navio usando sua habilidade de *névoa*. Cada hurwaet pode produzir o suficiente de *névoa* para refrescar a atmosfera associada a 10 toneladas de embarcação. Todos os hurwaeti devem trabalhar simultaneamente para produzir *névoa* suficiente para refrescar a atmosfera inteira da embarcação, a fim de restaurá-la de poluída para fresca. Metade dos hurwaeti necessários pode refrescar o ar de mortal para poluído, ou de poluído para fresco. Essa habilidade torna os hurwaeti membros valiosos da tripulação em longas viagens exploratórias.

Os hurwaeti eram uma vez uma poderosa raça espacial nas Esferas Conhecidas. Sua astúcia e habilidade permitem que eles adicionem 1 ao seu valor de Sabedoria. No entanto, sua longa existência como viajantes espaciais, tão alienígenas às suas origens planetárias, enfraqueceu suas constituições, fazendo com que subtraiam 1 do seu valor de Constituição.

Homens-Lagartos

Os homens-lagartos são répteis humanoides com mãos de quatro dedos, pele verde-amarronzada e caudas grossas e pesadas. Eles variam de 1,50 m a 2,10 m de altura.

Os homens-lagartos são temperamentais e emocionais, mas não muito inteligentes. São conhecidos por seu temperamento, e parecem achar a maioria das espécies humanas e semi-humanas particularmente frustrantes. Lidar com um homem-lagarto é um processo constante de se movimentar rápido o suficiente para evitar que ele fique entediado, sem ir tão rápido a ponto de ele não conseguir acompanhar.

Homens-lagartos podem ser clérigos (no máximo de 7º nível), guerreiros (no máximo de 12º nível), magos (no máximo de 4º nível) ou ladrões (no máximo de 11º nível). Eles não podem ter múltiplas classes.

Os homens-lagartos têm sua própria língua, composta por vogais rosnadas e consoantes afiadas. Tonalidades e sons simples transmitem significado. As línguas iniciais

que um personagem homem-lagarto pode falar incluem homem-lagarto, comum, hurwaeti e outras permitidas pelo Mestre. Como sempre, o número de línguas conhecidas de fato é determinado pela inteligência do personagem homem-lagarto, ou pelo número de pontos de perícia a dedicados a línguas (se o sistema opcional de perícia for usado).

Os homens-lagartos possuem infravisão que lhes permite enxergar até 18 metros no escuro.

Os homens-lagartos se beneficiam de suas próprias peles naturalmente resistentes, que lhes proporcionam uma classe de armadura de 5. Um homem-lagarto não recebe proteção adicional de armaduras, a menos que a armadura eleve a classe de armadura para um nível melhor que 5. Assim, um homem-lagarto não obtém benefício de uma armadura de couro comum, mas se beneficia ao usar uma cota de malha. Homens-lagartos se beneficiam de magias que melhoram a classe de armadura, mas se beneficiam de armaduras mágicas apenas se a classe de armadura for maior que 5. Um escudo pode ser usado por um homem-lagarto que não está usando armadura; tal escudo concede uma classe de armadura 4. A armadura dos homens-lagartos custa o dobro da armadura normal humana, devido à dificuldade de ajustar à variabilidade física dos homens-lagartos.

Os homens-lagartos naturalmente infligem 1,2 pontos de dano com cada uma de suas mãos com garras e de 1 a 6 pontos de dano com suas caudas grandes. Os homens-lagartos também carregam armas, mas quando atacam com uma arma e a cauda é considerado um ataque usando duas armas e todos os efeitos desse ataque são aplicados (*Livro do Jogador*, Capítulo 9, "Atacando com Duas Armas").

Ao viajar em terra, os homens-lagartos são mais desajeitados e desengonçados do que a maioria dos semi-humanos. Portanto, sua taxa de movimento base é 6, em vez de 12. No entanto, se estiverem sem armadura ou com armadura leve, um homem-lagarto pode nadar com uma taxa de movimento de 12 usando sua cauda poderosa.

Embora os homens-lagartos sejam fisicamente bastante diferentes dos humanos, no geral eles têm capacidades físicas e mentais muito semelhantes. Assim, personagens jogadores homens-lagartos não modificam seus valores de habilidade devido à sua raça.

Rastipedes

Rastipedes são centauros insectóides com oito membros de locomoção e um torso vagamente humanoide com dois "braços" superiores, todos cobertos por um exoesqueleto quitinoso. Suas cabeças possuem dois grandes olhos compostos, uma mandíbula quitinosa e um par de longas antenas semelhantes a chicotes.

Os rastipedes são os comerciantes por excelência das Esferas Conhecidas. Apenas os Ocultos estão mais dispostos a trocar bens valiosos, mas os rastipedes parecem não se preocupar com formalidades como preços uniformes e negociações justas. Um viajante espacial que fizer um acordo com um rastipede é aconselhado a contar seu dinheiro, sua tripulação e seus membros.

No entanto, os rastipedes não são realmente desonestos. Eles raramente descumprem um acordo uma vez fechado e, em geral, cumprem sua parte do acordo no tempo e local especificados. O problema é que os rastipedes têm prazer em cumprir o acordo ao pé da letra, em vez do espírito. Eles têm uma predileção por fazer um acordo sabendo que a outra parte está assumindo algo que não é verdadeiro. Eles vão vender um bilhete de loteria com os números vencedores desta semana — mas será o bilhete da semana passada. Rastipedes comprarão e venderão qualquer coisa que achem lucrativa, embora obedeçam escrupulosamente às leis de contrabando e tráfico de escravos.

Essa propensão para negociações difíceis trouxe os rastipedes em contato com os Ocultos. Na verdade, os rastipedes são capangas favorecidos desses comerciantes misteriosos. Muitas vezes, personagens que buscam um Oculto acabam lidando com um intermediário rastipede.

Rastipedes são inerentemente pacíficos e evitam o combate sempre que possível. No entanto, eles não são covardes e podem (e o fazem) usar a gama completa de armas utilizáveis por humanos.

Rastipedes podem ser guerreiros (no máximo de 8º nível), magos (no máximo de 4º nível), ladrões (no máximo de 11º nível) ou bardos (no máximo de 6º nível). Rastipedes também podem ser guerreiro/ladrões, guerreiro-magos ou mago/ladrões.

Os rastipedes têm sua própria língua, uma combinação de trinados e cliques. No entanto, em seu papel de negociantes, os rastipedes fazem questão de conhecer muitas línguas.

"Se a palavra dos homens-lagartos para todos os outros é a mesma que sua palavra para 'presa', sua palavra para halfling deve ser 'aperitivo'."

Uma antiga (e ruim) piada do espaço selvagem.

Inicialmente, um personagem rastipede pode selecionar entre rastipede, comum, beholder, anão, elfo, giff, goblin, devorador de mente, orc, ou qualquer outra língua permitida pelo Mestre. O número de línguas selecionadas é determinado pela Inteligência do personagem (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de pontos de perícia dedicados às línguas.

A carapaça quitinosa dos rastipedes cobre seus corpos, proporcionando-lhes uma classe de armadura de 3. Isso é vantajoso, já que sua forma corporal peculiar torna impossível o uso de qualquer armadura. Além disso, seus corpos longos não são bem protegidos por escudos, portanto, esse tipo de proteção adicional não pode ser usado.

Sua armadura quitinosa também fornece aos rastipedes garras fortes e afiadas, capazes de causar de 1 a 2 pontos de dano a um alvo. (Esse dano aumenta para 1-4 pontos no 4º nível e 1-6 pontos no 7º nível.) Se o rastipede atacar com duas garras (ou com uma garra e outra arma), isso é tratado como se o rastipede estivesse atacando com duas armas (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 9, "Atacando com Duas Armas").

A configuração corporal dos rastipedes lhes proporciona uma velocidade aumentada, de modo que eles têm uma taxa de movimento de 15 (em vez dos 12 padrão) quando não estão sobrecarregados. Quaisquer reduções na taxa de movimento são baseadas nessa velocidade maior.

Os rastipedes são escavadores de mérito excepcional. Eles passam a maior parte da primeira década de vida no subsolo. Todos os rastipedes podem determinar a profundidade aproximada do subsolo em um resultado de 1-4 em 1d6. Quando atingem o 3º nível, eles podem detectar uma inclinação ou declive em um corredor (dentro de 3 m) em um resultado de 1-5 em 1d6; e detectar paredes, teto e piso inseguros (dentro de 3 m) em um resultado de 1-7 em 1d10. Os rastipedes devem parar e se concentrar por uma rodada para usar qualquer uma dessas habilidades.

As antenas dos rastipedes proporcionam a eles um olfato muito apurado. Esse sentido é tão aguçado que um rastipede não pode ser surpreendido por uma criatura atrás dele, contanto que essa criatura exale qualquer odor.

Talvez a habilidade especial mais incomum dos rastipedes esteja relacionada aos timões de spelljamming. Embora os rastipedes não possam exceder o 4º nível como magos, eles têm habilidade suficiente para operar os timões de spelljammer. Na verdade, um timão de spelljammer operado por um rastipede funciona como se fosse operado por um mago com três vezes o nível de conjuração do rastipede. Assim, um rastipede que seja um mago de 4º nível pode operar um timão de spelljammer como um mago de 12º nível! Não se sabe se isso é apenas uma feliz coincidência ou se é um sinal de favor dos Ocultos. Alguns rumores sugerem uma conexão mais sombria e sinistra entre as duas raças, mas não há outras evidências que indiquem a existência de tal associação.

Os rastipedes têm um corpo grande e sólido cuidadosamente protegido por um exoesqueleto. Isso adiciona 1 aos seus valores de Constituição. No entanto, esse corpo também impede que eles façam movimentos extremamente delicados; subtraia 1 de seus valores de Destreza.

Scro

Os scros são uma raça goblinóide musculosa; eles se assemelham a orcs, mas são maiores, mais fortes e mais inteligentes. Eles têm em média 1,80m de altura, com dentes longos e afiados limados até um ponto e inscritos com vários símbolos totêmicos e cravejados com pequenas gemas. Sua pele varia de cor, desde preto intenso até laranja queimado, com diferentes tonalidades de cinza, bege e verde entre eles. Seus olhos possuem um brilho fosforescente que pode ser visto em ambientes com pouca luz.

Os scros são um povo voltado para a mentalidade militar, assim como os giff. Suas vidas inteiras são orientadas em torno da hierarquia militar, com os scros maiores e mais poderosos ocupando os níveis mais altos. No entanto, enquanto os giff servem sua hierarquia militar em busca de glória e fama, os scros buscam o caos, a destruição e a aniquilação de seus inimigos.

A sociedade scro é codificada em um conjunto rígido de leis e costumes estabelecidos pelo fundador da sociedade scro: Dukgash, o primeiro Líder Todo-Poderoso. O estilo de vida espartano permitido por esse código é orientado para o aprimoramento da mente e do corpo, de modo que a vitória possa ser alcançada

As embarcações de spelljamming dos scros são invariavelmente navios de guerra. Suas armas a bordo são

"Seu idiota! Claro que as cinquenta armaduras que você comprou daquele rastipede estavam marcadas como 'metade do preço!' Elas foram todas feitas para gnomos!"

Um capitão scro para seu oficial de suprimentos, momentos antes da execução deste último.

projetadas para agarrar rapidamente outras naves inimigas, para que o combate corpo a corpo possa começar. Embora os scros sejam excelentes estrategistas e usem armas de longo alcance, como bombardas e balistas, sua preferência pelo combate corpo a corpo muitas vezes os levam a realizar assaltos pesados e custosos em vez de ataques furtivos.

Atualmente, os scros são raros entre as Esferas Conhecidas. Sua terra natal não é conhecida e o contato com eles tem sido esporádico, mas geralmente violento. Os scros lideraram os outros humanoides na recente Segunda Guerra Inumana, e seu objetivo parece ser nada menos do que destruir todos os elfos e conquistar as Esferas Conhecidas, restringindo todos os não-scros (incluindo outros humanoides) aos planetas.

Os scros podem ser clérigos (no máximo 5º nível), guerreiros (no máximo 15º nível), magos (no máximo 5º nível) ou ladrões (no máximo 12º nível). Os sacerdotes de guerra scro são sempre clérigo/magos multiclasse. Os clérigos scros recebem magias das esferas de Todas, Encanto, Combate, Elemental, Guarda, Cura, Proteção e Convocação.

Os scros falam uma versão distorcida e antiga do idioma orc. Muitos também conhecem o élfico: isso ocorre porque seus códigos os instigam a aprender a língua de seu antigo inimigo, para que possam dizer aos elfos quem os está destruindo quando chegar a hora. Eles podem falar o idioma comum, mas ele geralmente não é ensinado na terra natal dos scros. (No entanto, personagens jogadores scro devem sempre falar o idioma comum.) Além disso, eles podem falar outros idiomas a critério do Mestre. O número de idiomas que falam é determinado por sua Inteligência (consulte a Tabela 4 no *Livro do Jogador*) ou pelo número de pontos de perícia dedicados a idiomas (se o sistema opcional de perícia for usado).

Os scros, como seus antecessores orcs, possuem visão infravermelha e podem enxergar até 18 metros na escuridão. No entanto, eles são menos incomodados pela luz do dia do que os orcs e não sofrem penalidades por causa dela.

Os scros geralmente estão completamente armados e protegidos com armaduras, e podem usar qualquer arma que os humanos possam usar. Eles geralmente usam armaduras de couro reforçado, mas também podem usar armaduras mais pesadas, como cota de malha e placas. Eles preferem armas cortantes e de corte; os scros ricos usam fecho de estrelas e outras armas de fogo.

Além das armas usuais, um scro pode morder com suas poderosas mandíbulas causando de 1 a 3 pontos de dano. Os scros consideram especialmente glorioso matar um inimigo com seus dentes e muitas vezes finalizam adversários feridos com uma mordida selvagem.

Os scros recebem +1 de bônus de Força devido aos seus músculos fortes e disciplina reforçada.

Xixchil

Xixchil são seres insetóides de seis membros com estruturas corporais semelhantes às de uma louva-a-deus. Seus membros dianteiros são longos e em forma de gancho, com lâminas retráteis afiadas, enquanto seu par de membros do meio é menor e muitas vezes equipado com manipuladores mecânicos delicados.

Os xixchil se decoram por meio de modificações cirúrgicas (consulte a perícia especial de Manipulação Corporal descrita posteriormente). Um xixchil típico terá gemas, joias e metais preciosos ajustados ao seu exoesqueleto e moldados em formas requintadas e únicas.

A filosofia dominante dos xixchil é "sobrevivência do mais apto". Cada indivíduo é esperado para melhorar a si mesmo por meio de estudos e modificações cirúrgicas. Cirurgiões xixchil podem realizar transformações incríveis, permitindo que cada xixchil seja um ser quase único.

Essa filosofia se estende à moralidade xixchil também. A lealdade de um indivíduo está primeiro consigo mesmo, depois com sua família e, por fim, com a sociedade. Aventureiros xixchil às vezes consideram seus companheiros de grupo como "família", mas os xixchil raramente estão dispostos a se sacrificar para ajudá-los.

Xixchil aventureiros percorrem o universo em busca de mais prestígio por meio de experiência e descoberta de "tesouros" cada vez mais utilitários. No entanto, a estética xixchil é muito diferente da dos humanos e semi-humanos. Os xixchil encontram tanta beleza em uma máquina de matar eficiente quanto um anão encontra em uma joia bem trabalhada.

Os xixchil podem ser guerreiros (nível máximo de 14), ladrões (nível máximo de 15) ou magos (nível máximo de

"Obrigado."

Um general scro aceitando a espada de um comandante élfico rendido, momentos antes de usar a mesma arma para matar o comandante e suas tropas sobreviventes.

5). Eles podem ser multiclasse guerreiro/ladrão, mas não podem adotar múltiplas classes de outra forma.

Os xixchil usam cliques de mandíbulas e palavras faladas para complementar seus gestos com sutilezas abstratas. Sua linguagem está relacionada à dos rastipedes, mas é uma língua diferente. Eles podem falar comum e outras línguas humanas e semi-humanas também.

Os exoesqueletos dos xixchil são muito resistentes, proporcionando a eles uma classe de armadura base de 5. Assim como os rastipedes, os xixchil não podem usar armaduras, mas os guerreiros xixchil podem ter proteção de metal fixada em seus corpos por cirurgiões, com um máximo de CA –4. Os custos das modificações cirúrgicas para até CA 1 são o dobro dos equivalentes em armadura humana; os custos para CA 0 e superiores acrescentam 4.000 po para cada nível de classe de armadura. (Assim, uma armadura completa, com uma classe de armadura base de 1, custa 8.000 po. Uma armadura cirúrgica de CA 0 custa 12.000 po; CA –1 custa 15.000 po, e assim por diante, até um máximo de 28.000 po para CA –4).

Da mesma forma, as lâminas retráteis não modificadas nos membros anteriores dos xixchil podem atacar como uma glaive-guisarme (2d4 pv contra oponentes pequenos a médios, 2d6 pv contra oponentes grandes). Os xixchil podem atacar com ambos os membros anteriores sem penalidade por combate de duas mãos, como se tivessem a perícia em Ambidestria (consulte o Capítulo 5 deste livro).

Os guerreiros xixchil também podem adicionar cirurgicamente até dois membros adicionais de ataque: membros especiais na forma de maças, zarabatanas, enforcadores ou outras armas. Esses membros custam cinco vezes o equivalente da arma (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 6). O uso desses membros adicionais juntamente com os membros anteriores invoca penalidades como se estivessem usando duas armas (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 9, "Atacando com Duas Armas"). Guerreiros de níveis mais altos recebem múltiplos ataques com um membro (incluindo aqueles adicionados por meio de modificação corporal), assim como se estivessem usando uma arma, além de um ataque adicional por membro extra. No entanto, observe que os xixchil não podem usar armas normais; eles só podem usar os membros anteriores originais e quaisquer modificações corporais.

Os xixchil têm uma habilidade adicional notável em combate. Cada guerreiro-mantis pode fazer um veneno pessoal específico para a pessoa a partir de suas próprias secreções corporais. Para fazer isso, o xixchil primeiro deve provar a vítima; geralmente, isso é feito lambendo uma das armas do xixchil após um ataque bem-sucedido. Uma rodada depois, a saliva do xixchil se transforma em um veneno injetável mortal (Tipo X).

Os xixchil libera esse veneno mordendo (causando de 1d4 pontos de dano) ou cuspindo o veneno nas lâminas dos dedos de suas extremidades anteriores. Um acerto bem-sucedido com qualquer um dos métodos obriga o alvo a fazer um teste de resistência contra veneno com –4. Uma resistência bem-sucedida indica que o veneno foi ineficaz, e o xixchil nunca mais pode tentar envenenar essa criatura. Se a vítima falhar na resistência contra as lâminas dos dedos envenenados, o veneno dobra o dano do golpe do xixchil. Em uma mordida envenenada bem-sucedida (que injeta uma versão mais concentrada do veneno), o alvo do xixchil sofre uma quantidade de pontos de dano igual aos pontos de vida totais do xixchil. Qualquer dano causado pelo veneno do xixchil tem efeito imediato.

Alternativamente, o xixchil pode escolher secretar um anestésico personalizado. Se a vítima falhar em um teste de resistência contra veneno, o anestésico paralisa a vítima por 1-6 turnos. No entanto, o anestésico é ineficaz contra criaturas de tamanho Grande ou maior, ou criaturas com mais dados de vida ou níveis do que o nível do xixchil. O xixchil só pode secretar venenos ou anestésicos no máximo três vezes por dia (no total). Fora do corpo do xixchil, as secreções duram apenas 10 turnos antes de se decompor e se tornarem inúteis.

Os xixchil adicionam +1 à sua Destreza (por seus movimentos graciosos e membros centrais precisos) e +1 à sua Constituição (devido aos rigores do processo de seleção dos jovens xixchil). No entanto, eles subtraem 2 da sua Carisma devido ao seu egocentrismo.

Manipulação Corporal (perícia especial)
2 espaços, Mago
Destreza, modificador –3

"Você nos pediu para lhe dar a visão de uma águia, e assim fizemos. O bico e as penas são gratuitos."

Cirurgião xixchil.

Essa perícia é restrita aos xixchil, pois são a única raça com destreza suficientemente precisa para até mesmo tentar essa habilidade difícil, ou as glândulas necessárias para secretar os produtos químicos necessários.

Essa perícia permite que o personagem faça modificações corporais em outras pessoas. Usando essa perícia, o personagem pode modificar o corpo de um paciente por meio de uma combinação de cirurgia e mudanças químicas. As seguintes características podem ser adicionadas a um corpo humano ou humanoide:

Força aprimorada: o paciente ganha três pontos de Força. (Cada ponto de Força acima de 18 adiciona 10% de força excepcional).

Constituição aprimorada: o paciente ganha três pontos de Constituição.

Destreza aprimorada: o paciente ganha três pontos de Destreza.

Voo: o paciente ganha asas grandes que permitem voar a 7 m com classe de manobrabilidade C.

Armadura corporal: o paciente ganha uma casca externa resistente que funciona como CA 2.

Armas embutidas: o paciente ganha um membro extra em forma de arma (escolha do paciente) e tem todas as características de combate daquela arma não mágica.

Visão infravermelha: os olhos do paciente são modificados para que ele possa enxergar no escuro como um elfo.

Apenas uma modificação pode ser realizada em qualquer paciente, e todas as modificações são permanentes. Além disso, o paciente perde cinco pontos de Carisma ao passar pela modificação; essa perda também é permanente. (Xixchil são conhecidos por favorecer a funcionalidade em vez da aparência).

Realizar uma modificação tão extensa leva no mínimo duas semanas, mais uma semana para cada ponto do valor original de Constituição do paciente abaixo de 12. O paciente também deve fazer um teste de colapso para sobreviver ao tratamento.

O paciente também deve fazer um teste de resistência contra morte por magia para evitar uma perda horrível. Caso essa jogada de salvamento falhe, o Mestre pode escolher um dos seguintes efeitos negativos (ou criar um novo efeito):

• Perda de membro: o paciente perde um braço.

• Suscetibilidade a venenos: o paciente sofre uma penalidade de –2 em todos os testes de resistência contra veneno.

• Estrutura óssea fraca: o paciente sofre dano dobrado de todas as armas contundentes.

• Coagulação deficiente: o paciente sofre dano dobrado de todas as armas cortantes.

Nota especial: Essa perícia pode mudar profundamente o jogo, transformando os personagens de aventureiros relativamente normais em monstros. O Mestre deve considerar cuidadosamente antes de permitir que um personagem jogador tenha acesso a essa perícia.

Outras Características:

As outras características dos personagens, como nome, gênero, destro ou canhoto, etc., são determinadas da mesma forma para personagens não humanos como são para humanos e semi-humanos. Para aqueles que preferem determinar aleatoriamente altura, peso, idade inicial e expectativa de vida, as informações apropriadas podem ser encontradas nas Tabelas 4-6.

Talentos de Ladrão:

Todas as raças não humanas (exceto os dracons) têm membros que são ladrões. A Tabela 7 fornece os ajustes de talento de ladrão para as várias raças descritas neste livro.

Tabela 4: ALTURA E PESO MÉDIO

	Altura em metros		Peso em kg	
Raça	**Base**	**Mod.**	**Base**	**Mod.**
Dracon	1,80/1,80	2d10	270/270	6d10
Giff	2,60/2,50	1d10	280/270	3d10
Grommam	1,30/1,30	2d 0	150/100	8d20
Hadozee	2,00/1,90	2d6	80/70	3d10
Hurwaet	1,80/1,80	1d 12	100/100	5d10
Homem-lagarto	1,50/1,50	2d12	70/60	3d10
Rastipede	1,20	1d8	100	5d10
Scro	1,50/1,50	3d10	110/105	4d10
Xixchil	1,50	2d10	60	4d10

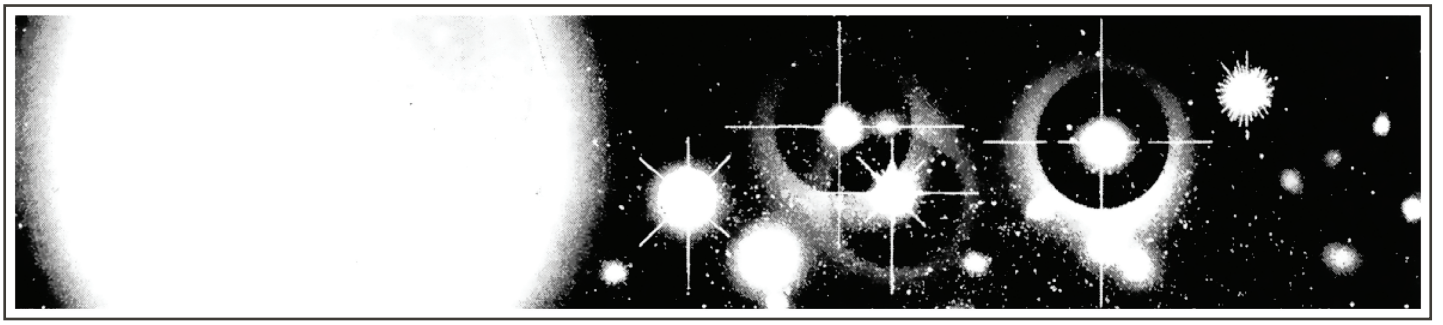


Tabela 5: IDADE

Raça	Idade Inicial Base	Idade Inicial Variável	Faixa Etária Máx. (Base + Variável)
Dracon	15	1d8	125+3d20
Giff	14	1d6	60+2d8
Grommam	15	1d4	90+2d20
Hadozee	20	3d4	90+2d20
Hurwaet	10	2d6	250+5d10
Homem-Lagarto	10	2d6	350+2d10
Rastipedes	20	3d4	100+1d100
Scro	12	1d8	70+3d8
Xixchil	14	2d6	100+1d100

Tabela 6: EFEITOS DO ENVELHECIMENTO

Raça	Meia Idade[1] (½ Base Máx.)	Velho[2] (⅔ Base Máx.)	Ancião[3] (Base Máx.)
Dracon	62 anos	83 anos	125 anos
Giff	30 anos	40 anos	60 anos
Grommam	45 anos	60 anos	90 anos
Hadozee	45 anos	60 anos	90 anos
Hurwaet	125 anos	167 anos	250 anos
Homem-Lagarto	175 anos	233 anos	350 anos
Rastipedes	50 anos	67 anos	100 anos
Scro	35 anos	47 anos	70 anos
Xixchil	50 anos	67 anos	100 anos

[1] –1 For/Con; +1 Int/Sab
[2] –2 For/Des; –1 Con; +1 Sab
[3] –1 For/Des/Con; +1 Int/Sab

Tabela 7: AJUSTES RACIAIS PARA TALENTOS DE LADRÃO

Raça	FB	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
Giff	—	+5%	+10%	–5%	–5%	—	–20%*	+5%
Grommam	+10%	–5%	–5%	—	—	—	+25%	–5%
Hadozee	+5%	+5%	+5%	–5%	—	—	+20%	–5%
Hurwaet	—	+5%	+5%	+5%	–5%	—	–10%	+5%
Homem lagarto	–5%	–5%	—	+5%	+5%	+5%	–5%	–5%
Rastpedes	–5%	+10%	+10%	–5%	–5%	+5%	–30%*	+10%
Scro	+5%	—	+5%	—	+10%	–5%	–5%	–10%
Xixchil	+5%	+5%	+10%	–5%	–5%	+5%	–10%	–5%

*Essas raças não podem levantar o peso corporal usando apenas os braços.
Seus corpos devem ser sustentados ou apoiados se os braços e as patas dianteiras forem usados para escalar.

Capítulo Três: Kits de Viajantes Espaciais

Neste capítulo, vamos mostrar como individualizar o seu personagem espacial ao escolher um kit. Existem kits para cada uma das quatro classes principais: guerreiro, mago, sacerdote e ladino. Um kit é uma coleção de habilidades, perícias, vantagens e desvantagens usadas para ajudar a definir a personalidade e o histórico do personagem, bem como o seu papel na campanha.

Kits e Criação de Personagem

Os kits são totalmente opcionais — um personagem pode facilmente seguir em frente sem um. Mas um jogador que deseja adicionar detalhes ao seu personagem pode escolher um kit quando o personagem é criado pela primeira vez. Apenas um kit pode ser selecionado para um personagem.

É possível incorporar esses kits em campanhas existentes, desde que os jogadores e o Mestre concordem sobre quais kits são apropriados. Um kit deve ser compatível com as ações passadas do personagem, seu histórico e seus traços de personalidade estabelecidos. Por exemplo, se um mago tem sido interpretado como um buscador sincero da verdade suprema, não faz muito sentido atribuir a ele o kit de Impostor.

Uma vez que um kit específico tenha sido atribuído a um personagem, ele não pode ser alterado. No entanto, o personagem pode abandoná-lo posteriormente, abrindo mão de todos os benefícios e desvantagens. As perícias bônus (veja abaixo) não são perdidas, mas devem ser "pagas" quando o personagem adquire novos pontos de perícias.

Ao criar um novo personagem, primeiro determine os valores de habilidade, raça, classe e tendência do personagem. Em seguida, escolha um kit para o novo personagem. Após escolher o kit e registrar as informações na ficha do personagem, continue com as perícias, dinheiro e equipamentos do personagem, e outras informações pertinentes.

Escolhas do Mestre de Jogo

Antes de permitir que os jogadores escolham kits para seus personagens, o Mestre deve analisar cada kit e considerar vários fatores.

Este kit é apropriado para a campanha? Nem todos os kits fazem sentido para todas as campanhas. Se a campanha não possui religiões evangelizadoras, o Mestre não deve permitir que os jogadores escolham o kit de Evangelista. O espaço é vasto, no entanto, e o Mestre pode ser mais flexível aqui do que em uma campanha em terra firme.

Os jogadores precisam de mais informações sobre um kit? O Mestre pode querer fornecer aos jogadores informações adicionais sobre um kit específico. Por exemplo, ela pode dizer-lhes que, em sua campanha, Astrônomos pertencem à Sociedade de Exploração Estelar, uma organização multiesfera com altas mensalidades, mas excelente reputação.

Alguma alteração no kit é necessária? O Mestre tem a liberdade de fazer alterações nas perícias, desvantagens e outros componentes dos kits para torná-los compatíveis com sua campanha. Os jogadores devem ser informados

Capítulo Três: Kits de Viajantes Espaciais

de quaisquer alterações desse tipo antes de escolher kits para seus personagens.

Organização de Kits

As seções a seguir contêm kits para guerreiros (incluindo paladinos e rangers), magos (incluindo especialidades como Ilusionista), sacerdotes (incluindo druidas e sacerdotes especializados em mitos específicos) e ladinos (incluindo bardos). Dentro de cada seção, os kits podem ser encontrados em ordem alfabética.

Cada kit consiste em uma variedade de elementos:

Descrição: Esta seção explica o contexto cultural, aparência e maneirismos dos personagens associados a esse kit. Também lista quaisquer requisitos necessários para os personagens que escolherem o kit. Também são fornecidas sugestões de como um personagem pode abandonar o kit.

Papel: Esta seção descreve o papel de um personagem específico em sua sociedade e campanha. Por exemplo, o Missionário tem um papel cultural diferente do Cruzado, mesmo que ambos sejam sacerdotes.

Talentos Secundários: Se você estiver usando as regras de talentos secundários do jogo AD&D 2ª Edição, um kit pode exigir que um personagem adquira uma habilidade específica em vez de escolhê-la ou rolar aleatoriamente. (Ao escolher kits para personagens, sugerimos que você use as regras de perícia em armas e comuns em vez das regras de talentos secundários.)

Perícias com Armas: Se você estiver usando as regras de perícias em armas, esta entrada indica qual perícia em armas é necessária para os personagens que escolherem este kit. Em alguns casos, uma perícia em arma específica é necessária; em outros casos, uma perícia em arma pode ser escolhida de uma lista de perícias recomendadas.

Perícias Comuns: Se você estiver usando as regras de perícias comuns, esta entrada indica se são fornecidas perícias comuns adicionais como bônus para os personagens que escolherem este kit. Se um kit fornecer Astrologia como bônus, o personagem obtém essa perícia gratuitamente, além das vagas que normalmente recebe. Mesmo que tais perícias pertençam a grupos que normalmente não estariam disponíveis para o personagem sem custo adicional, ele ainda as recebe como bônus sem custo. Algumas perícias comuns são recomendadas, mas não são fornecidas como bônus. Nesses casos, a maioria dos personagens que escolherem o kit deve adquirir a perícia, mas não são obrigados a fazê-lo. Se um personagem escolher uma perícia recomendada, ele gasta o número normal de vagas de perícia disponíveis.

Equipamento: Alguns tipos de personagens tendem a usar equipamentos específicos. Outros têm limitações ou restrições sobre o que podem adquirir ou usar. Esta entrada detalha o equipamento utilizado por personagens que escolhem este kit.

Benefícios Especiais: A maioria dos kits concede benefícios especiais aos personagens. Frequentemente, esses benefícios são definidos como bônus de reação especial ao encontrar certas classes da sociedade ou como direitos especiais em culturas específicas.

Limitações Especiais: Cada kit também possui certas desvantagens. Estas podem ser penalidades de reação ou restrições culturais.

Opções de Capital Inicial: Alguns tipos de personagens têm regras especiais relacionadas à sua riqueza. Geralmente, essas regras especificam diferenças na quantia de dinheiro recebida quando o personagem é criado e limitações sobre como o dinheiro pode ser gasto.

Raças: Se um kit não estiver disponível para raças específicas, isso será indicado aqui. A menos que o Mestre faça exceções para sua campanha, os humanos podem escolher qualquer um dos kits.

Uma Observação sobre Ajustes de Reação

Vários dos kits recebem benefícios e penalidades de reação como parte de seus benefícios e desvantagens especiais. Conforme observado no *Livro do Jogador* (Capítulo 1), personagens com Carisma muito alto ou muito baixo recebem "ajustes de reação". Um personagem com Carisma alto recebe um bônus (expresso como um sinal de mais, como +3), enquanto um personagem com Carisma baixo recebe uma penalidade (expressa como um sinal de menos, como –3). Os sinais de mais e menos não devem ser

"PARADO! Não se mova! Estou aqui para verificar sua embarcação em busca de contrabando, e por todos os deuses, vamos desmontar seu navio até a última tábua e prego para encontra-lo!"

Gullet Frlessander, o Corsário Louco

interpretados como instruções aritméticas, no entanto. Ao lançar 2d10 para reações de encontros (consulte a Tabela 59 no *Livro do Mestre*), adicione penalidades e subtraia bônus do resultado do dado. Se o personagem tiver Carisma 16, recebendo um ajuste de reação +5, subtraia esse número do resultado do dado; *não adicione*. Caso contrário, um personagem com Carisma alto receberia uma reação pior dos PdMs do que um personagem com Carisma baixo.

Kits de Guerreiro

Alguns dos seguintes kits de guerreiro oferecem especialização em armas para paladinos e rangers, assim como para guerreiros. Os Mestres devem observar que essa é uma regra opcional do *Livro Completo do Guerreiro*. Se o Mestre sentir que não é apropriado para sua campanha, ele pode proibir essas subclasses de receber os benefícios da especialização em armas.

Corsário

Descrição: O Corsário é um guerreiro itinerante, navegando pelas rotas espaciais em busca de piratas e outros criminosos. Os Corsários são agentes semioficiais da lei de seus sistemas (ou talvez de apenas uma única nação dentro do sistema), viajando com Cartas de Corso com autorização para atacar e abordar embarcações suspeitas ou conhecidas de criminosos e trazer o saque para casa.

Os Corsários são os agentes alfandegários, patrulha de fronteira e primeira linha de defesa de muitos mundos viajantes do espaço. Ao entrar em uma esfera com civilizações viajantes do espaço, o Corsário geralmente é o primeiro personagem que você encontra.

Apesar de seu papel legal, os Corsários nem sempre são leais. Eles perseguem seus inimigos (que podem simplesmente levantar a bandeira de uma nação rival), capturam seus navios e tesouros, e devolvem uma parte (às vezes uma *pequena* parte) para suas nações de origem.

As cartas de marca dos Corsários perdem significado à medida que se afastam de suas casas. Em geral, o direito de um Corsário de interceptar outras embarcações termina na borda de sua esfera natal. (Em esferas com múltiplas civilizações viajantes do espaço, a zona de controle pode ser ainda menor.) Alguns Corsários, especialmente aqueles que são piratas ocasionalmente, não se limitam às suas fronteiras oficiais. Sua capacidade de se safar de suas atividades depende de sua força e velocidade.

Papel: Corsários são a lei no espaço selvagem. Quando atuam como agentes da lei, impedindo contrabandistas ou piratas reais, são respeitados dentro de sua esfera e, às vezes, em outras esferas "próximas". Quando se envolvem em pirataria sob a proteção de seus poderes policiais, são desprezados. A opinião de um Corsário depende se você é beneficiado ou vítima dele.

Guerreiros, rangers ou até mesmo paladinos podem ser Corsários. Para se tornar um Corsário, o personagem deve convencer sua nação de origem de sua capacidade de atuar como agente na liberdade do espaço. Isso geralmente requer Força de pelo menos 12, Sabedoria de 10 ou mais e Carisma de 14 ou mais.

Para abandonar o kit de Corsário, o personagem deve renunciar à sua comissão. Renunciar à comissão pode ser um crime (se o personagem já estava em apuros por abusar de sua comissão) ou uma aposentadoria respeitada dos deveres de serviço. O Corsário deve estar em seu porto natal para renunciar ao kit, e leva um mês no porto para processar a papelada.

Talentos Secundários: *Obrigatório:* Navegação.

Perícias com Armas: Nenhuma requerida ou recomendada.

Perícias Comuns: *Bônus:* Heráldica (Espaço). *Recomendadas:* Navegação (Espaço Selvagem), Marinhagem Espacial.

Equipamento: O Corsário pode comprar o equipamento que desejar, mantendo o dinheiro restante.

Benefícios Especiais: Os Corsários têm o direito, sob cartas de corso, de parar legalmente qualquer navio dentro da esfera de controle de seu porto natal. O "porto natal" não precisa ser um planeta; pode ser uma base fixa ou até mesmo um navio-capitânia da frota. Dentro da esfera de controle, o Corsário pode parar legalmente embarcações, abordá-las, avaliar impostos aduaneiros e apreender contrabando.

Contrabando pode ser qualquer item que seja ilegal importar ou exportar, ou um item para o qual os devidos impostos não tenham sido pagos. Além disso, a critério do

Bom dia, senhores. Estou aqui para verificar sua embarcação em busca de contrabando. No entanto, estou com pressa, então se puderem me mostrar onde está, podemos prosseguir com isso.

Astonin Werfman, o Corsário Preguiçoso

Mestre, pode haver certas nações inimigas cujas embarcações são sempre confiscadas (como os neogis).

É claro que nem toda embarcação vai aguardar pacificamente para ser abordada. Uma viúva negra neogi dificilmente irá se render tranquilamente a tal ação; se os neogis permitirem a abordagem, um capitão corsário pode esperar uma emboscada. O único significado real desse poder é que as embarcações respeitadoras da lei irão cumprir, e qualquer ação hostil tomada contra outras embarcações provavelmente será apoiada pelos comandantes do Corsário em sua base.

Corsários ficam com 10% da carga de contrabando apreendida e dos impostos arrecadados para pagar despesas e recompensar a tripulação. Alguns Corsários retêm mais de 10%, arriscando descoberta e processo judicial.

Limitações Especiais: O Corsário deve retornar regularmente a seu porto de origem (pelo menos a cada seis meses) para relatar suas atividades e, é claro, deve entregar 90% do valor das cargas e navios que apreende para seu comando na base.

Além disso, a base de origem pode escolher enviar o Corsário em missões que ele deve realizar. O custo de montar a missão (incluindo o pagamento da tripulação) é arcado pelo Corsário, embora, assim como em todas as suas outras atividades, ele possa ficar com 10% do que encontrar.

Por fim, os Corsários têm a obrigação de defender a base de origem. Isso pode ser uma grande desvantagem quando os neogis aparecem e o Corsário preferiria partir para lugares mais seguros.

Opções de Capital Inicial: Corsários geralmente são mais ricos do que a maioria dos viajantes espaciais, pois suas atividades geram mais dinheiro do que outras ocupações espaciais. Corsários rolam 4d6 x 10 po para determinar sua riqueza inicial.

Raças: Qualquer humano ou semi-humano pode ser um Corsário. Draconatos, homens-lagartos e rastípedes também podem ser Corsários. Giffs e hadozees raramente atuam como Corsários independentes, embora sejam frequentemente encontrados como membros da tripulação trabalhando para Corsários de outras raças. Os scro veem suas forças navais como Corsários, impondo sua dominação pelas Esferas Conhecidas, enquanto os xixchil consideram as obrigações legais do Corsário como desnecessárias. Grommams e hurwaetis nunca são Corsários.

Cruzado

Descrição: Cruzados são guerreiros religiosos, levando a espada e a verdade aos pagãos das Esferas Conhecidas. Eles são o poder mundano que apoia o reino espiritual dos deuses.

Alguns Cruzados são conquistadores proselitistas que buscam trazer todas as criaturas do espaço sob o guarda-chuva governante de sua verdadeira religião (seja qual for). Outros são defensores piedosos dos fiéis que atuam apenas para proteger os membros de sua religião em postos avançados distantes através das esferas.

Papel: O Cruzado é o braço militar de sua religião. Ele não é um guerreiro solitário para seu deus; ele faz parte de uma força organizada de guerreiros dedicados a garantir o contínuo crescimento de sua religião por meio do poder militar. É trabalho do Cruzado garantir que sua religião alcance seus objetivos mundanos. Esses objetivos podem ser expansivos ou defensivos, dependendo da filosofia e liderança da religião.

Paladinos são naturalmente Cruzados, embora uma unidade de Cruzados composta apenas por paladinos seja extremamente rara. Guerreiros também podem ser Cruzados, e na verdade a maioria dos Cruzados são guerreiros — é um personagem raro que pode cumprir todas as obrigações de paladino. Rangers trabalham de forma mais independente do que o Cruzado típico, então é improvável que escolham esse kit.

Para se tornar um Cruzado, o personagem deve ter uma forte crença religiosa. Ele também deve demonstrar competência básica como guerreiro, evidenciada por atributos de Força e Constituição iguais ou superiores a 12.

Abandonar o kit de Cruzado envolve não apenas obrigações legais, mas também uma crise de fé pessoal. Os Cruzados dedicaram suas vidas à sua religião, e abandonar esse compromisso não é algo trivial.

Para abandonar o kit, o personagem deve notificar seu superior por escrito (a renúncia em momentos especialmente cruciais ou perigosos pode ser considerada deserção). O personagem perde imediatamente todos os benefícios

"Pela Coração de Leão e pelas Novas Crianças dos deuses!"

Grito de guerra de Glorlen Elladarll, Cruzado élfico
Frota Imperial

e desvantagens do kit. Além disso, o personagem sofre uma penalidade de –1 em todos os ataques até que tenha progredido em dois níveis de experiência após a renúncia, refletindo a incerteza e o remorso do personagem.

Enquanto ganha esses dois níveis de experiência, se o personagem desejar retomar sua vida como um Cruzado, ele pode se candidatar pessoalmente ao seu antigo comandante e fazer um teste de Carisma. No entanto, somente uma tentativa é permitida, e se falhar, o personagem será ostracizado para sempre. Se o teste for bem-sucedido, suas desvantagens serão retomadas imediatamente e o personagem não sofrerá mais a penalidade nas jogadas de ataque, mas os benefícios do kit só serão retomados quando ele ganhar mais dois níveis de experiência.

Uma vez que o personagem tenha alcançado dois níveis de experiência sem pedir para retornar à unidade, ele não sofrerá mais a penalidade nas jogadas de ataque, mas nunca poderá voltar à sua vida como Cruzado.

Qualquer personagem que deixe os Cruzados sofre uma penalidade de –2 na rolagem de reação de qualquer Cruzado que o reconheça como ex-membro.

Talentos Secundários: O Cruzado pode rolar ou escolher habilidades secundárias normalmente, de acordo com a campanha.

Perícias com Armas: Unidades de Cruzados requerem habilidade em suas armas específicas. O Mestre deve decidir quais armas são apropriadas para cada unidade. Geralmente, serão aquelas usadas por sacerdotes especializados da divindade; consulte *Livro Completo Completo do Sacerdote* para obter uma lista de armas apropriadas para cada religião. Depois de adquirir as perícias mínimas necessárias, o personagem pode usar quaisquer pontos de perícia restantes conforme permitido por sua classe.

Perícias Comuns: *Bônus:* Religião. *Recomendadas:* Quaisquer perícias comuns recomendadas para sacerdotes especializados da religião.

Equipamento: Os Cruzados devem comprar as armas e armaduras usadas por sua unidade, conforme determinado pelo Mestre.

Embora as unidades de Cruzados usem as armas dos sacerdotes especializados de sua religião, eles não estão limitados à armadura dos sacerdotes. Se os sacerdotes especializados tiverem restrições incomuns de armadura (nenhuma armadura ou apenas couro, por exemplo), os Cruzados também terão restrições parciais (como cota de malha, por exemplo). Se os sacerdotes especializados tiverem apenas restrições parciais (como cota de malha ou menos), os Cruzados podem usar qualquer armadura. No entanto, devido ao custo, poucas unidades de Cruzados usam armaduras de placa de qualquer tipo; a cota de malha é muito mais comum.

Depois de adquirir o equipamento obrigatório, os Cruzados podem comprar qualquer outro equipamento que desejarem.

Benefícios Especiais: O Cruzado tem duas vantagens especiais:

Em primeiro lugar, ele recebe uma especialização gratuita em arma. Ele deve escolher entre as armas dos sacerdotes especializados de sua religião. Observe que o personagem deve adquirir perícia com arma: apenas os pontos de perícias adicionais para especialização são concedidos gratuitamente. Se você estiver usando as regras opcionais do *Livro Completo do Guerreiro*, essa especialização também está disponível para Cruzados paladinos e rangers.

Em segundo lugar, o Cruzado conta com o apoio de sua crença e pode recorrer a seus superiores em busca de assistência. Embora o Mestre deva decidir como isso afeta o jogo, o Cruzado pode contar com o apoio emocional de sua crença — e talvez até mesmo apoio financeiro — se quiser perseguir um objetivo consistente com os objetivos da religião.

Limitações Especiais: A principal desvantagem do Cruzado é seu dever para com sua religião e seus superiores. Naturalmente, a crença faz muitas exigências a seus fiéis guerreiros. Se o Cruzado for um soldado comum, ele estará sujeito às ordens de seus oficiais. Se o Cruzado for um oficial militar, estará sujeito às ordens de seus superiores e do clero, e suportará o estresse adicional de ter que cuidar de seus homens sempre que estiverem envolvidos em ações militares.

Além disso, muitas religiões não limitam seus pedidos a ações militares simples. Cruzados (particularmente aqueles com talento único, como personagens jogadores) são enviados por todas as Esferas Conhecidas em missões especiais e aventuras. Frequentemente, a remuneração

"FOGO!"

Grito de guerra dos capitães scros, neogis, beholders, illithids, goblins, orcs, ogros e muitos humanos ao avistarem navios dos Cruzados élficos.

por essas missões se resume apenas à paga mensal e uma palavra de “Bem feito” do superior imediato do Cruzado.

Opções de Capital Inicial: O Cruzado recebe o padrão de 5d4 x 10 po para começar. No entanto, assim como um sacerdote, uma vez que todas as compras forem feitas, o Cruzado deve devolver todas, exceto duas ou três de suas peças de ouro restantes aos seus superiores (já que seu equipamento é fornecido por sua organização). Da mesma forma que os sacerdotes, os Cruzados não podem emprestar nenhum de seus fundos iniciais para outros personagens.

Raças: Qualquer raça humana ou não humana pode ter Cruzados. (Unidades de Cruzados ligadas à Frota Imperial élfica são temidas em todo o Esferas Conhecidas). Os scro têm organizações militares, mas não buscam tanto a primazia da religião quanto a primazia de sua espécie. Dos outros não humanos, apenas os grommams têm aspirações militares e religião organizada para criar unidades treinadas de guerreiros.

Desbravador

Descrição: O Desbravador é o explorador das Esferas Conhecidas, expandindo o alcance dos navegantes espaciais e descobrindo novos mundos. O Desbravador vive nas fronteiras do espaço civilizado, domesticando mundos e descobrindo o que se encontra além do flagelo.

Os Desbravadores tendem a ser solitários ou se unir em grupos coesos. Como regra geral, eles desconfiam de estranhos e dependem mais de si mesmos do que dos caprichos do destino ou apelos por tratamento justo. Eles são pragmáticos e às vezes são vistos como desnecessariamente cruéis por seus irmãos mais civilizados, mas geralmente não são cruéis sem necessidade.

Capítulo Três: Kits de Viajantes Espaciais

O Desbravador frequentemente representa sua civilização nos primeiros contatos com raças e povos novos. Enquanto a maioria dos Desbravadores trabalha a vida inteira sem distinção, alguns descobrem um dos muitos tesouros naturais do espaço (mundos não habitados com recursos ricos), tornando-se mais ricos do que o mais rico dos aventureiros.

Papel: O Desbravador é o explorador, expandindo os horizontes da sociedade para o bem de sua alma (e para seu lucro, é claro). Sem os Desbravadores, as Esferas Conhecidas não seriam descobertas, e os muitos mundos não habitados do espaço ficariam ociosos.

Desbravadores são quase sempre os primeiros seres em qualquer esfera, mas raramente ficam por muito tempo. Uma vez que bases reais tenham sido estabelecidas, a vida selvagem local tenha sido pacificada e colonos tenham chegado, o Desbravador segue em frente. Conta-se uma história de um Desbravador que deixou a esfera que havia descoberto porque agora havia muitas pessoas nela. Ele tinha visto quatro pessoas em um ano!

Rangers são o tipo mais comum de Desbravadores. No entanto, guerreiros também podem escolher essa especialização. Paladinos estão ligados à vida religiosa e social de suas sociedades e não podem escolher essa especialização.

A vida de um Desbravador é difícil. Personagens que desejam se tornar Desbravador devem ter uma Constituição de pelo menos 15.

Desbravador raramente "se civilizam", preferindo viver suas vidas na solidão da exploração. O chamado da natureza é poderoso e alguns Desbravadores não conseguem resistir, não importa o quanto tentem.

Para abandonar a especialização de Desbravador, o personagem deve permanecer em uma região civilizada do espaço enquanto ganha três níveis completos de experiência. A cada nível alcançado, ele deve fazer um teste de Sabedoria. Se falhar no teste, o chamado da natureza o levará de volta às esferas abertas por 1-3 meses. Ao final desse período, ele pode retornar à civilização, mas deve começar a acumular níveis para abandonar essa especialização novamente. Esse teste de Sabedoria (e o chamado da natureza associado) não afeta Desbravador que estão na civilização apenas temporariamente e não pretendem abandonar a especialização.

Talentos Secundários: Escolha um entre Homem da Floresta, Caçador, Mercador, Caçador de Peles.

Perícias com Armas: Desbravadores geralmente não lutam como parte de uma unidade militar, então eles não usam armas puramente militares. Portanto, eles devem escolher entre adaga, arco (qualquer tipo), arpão, cajado, chicote, clava, espada (qualquer tipo), faca, foice, Funda, lança, maça, machado de batalha, machado de mão/arremesso, martelo de guerra, tridente, zarabatana.

Perícias Comuns: *Bônus:* Rastrear , Senso de Direção. *Recomendadas:* (Geral) Forjaria, Idiomas Modernos, Lidar com Animais, Natação, Pesca, Preparar Fogueira, Senso do Clima; (Guerreiro) Caça, Conhecimento dos Animais, Correr, Montanhismo, Preparar Armadilhas, Sobrevivência (qualquer tipo), Vigor; (Mago) Planetologia.

Equipamento: O Desbravador pode usar qualquer arma da lista de perícias, desde que permitido para sua classe. Ele não pode usar armaduras melhores do que cota de malha, embora possa usar um escudo. Sua roupa deve ser prática em vez de ornamentada, e ele deve gastar a maior parte de seu dinheiro em equipamentos e provisões.

Benefícios Especiais: O Desbravador é mais adequado para a vida por conta própria. Embora ele aventure-se (de fato, toda a sua vida pode ser considerada uma aventura), ele é melhor quando trabalha sozinho. Assim, um Desbravador recebe +2 em rolagens de ataque quando luta sozinho (sem aliados). Isso inclui combates um-a-um, lutas solitárias na natureza e batalhas contra grupos de bandidos armados nas ruas da cidade. No entanto, se ele tiver um aliado envolvido com o mesmo grupo de inimigos, ele perde esse benefício, pois não pode lutar com a mesma ferocidade que pode sozinho sem colocar seu aliado em perigo.

Limitações Especiais: Desbravadores desconfiam da autoridade, especialmente quando está organizada em uma força governamental. Essa desconfiança se manifesta em atitudes desagradáveis, olhares desconfiados e uma reputação geralmente ruim. Desbravadores sofrem uma penalidade de –3 nas rolagens de reação ao lidar com autoridades governamentais, membros de burocracias religiosas e outras figuras de autoridade.

Opções de Capital Inicial: Desbravadores geralmente não viajam para uma área selvagem porque começaram ricos.

"Abandonei a segurança e o conforto do meu lar para viajar por Esferas que nunca conheceram o olhar de uma criatura pensante, e vi maravilhas que recompensaram mil vezes todas as aflições que minhas andanças me causaram. Eu nunca poderia imaginar uma alegria maior do que a minha."

do diário de bordo de Bongo Furbinder, Desbravador halfling

Personagens Desbravadores iniciantes começam com 4d4 x 10 po como fundos iniciais.

Raças: Das raças humanas e semi-humanas, humanos e elfos são os mais propensos a adotar a vida solitária de Desbravador. Há ocasionalmente halflings que se aventuram profundamente na natureza, mas gnomos e anões geralmente são muito dedicados ao clã para abandonar seus amigos e famílias dessa forma.

Das raças não humanas, nem os dracons, giffs, rastípedes ou hadozee são propensos a viajar tão longe de seus grupos familiares. (Um dracon solitário é considerado insano por seus semelhantes.) Os hurwaeti e homens-lagarto ocasionalmente geram Desbravadores, no entanto, e esses são frequentemente mais inteligentes do que seus irmãos gregários. Os scro são muito semelhantes a matilhas para seguir essa carreira, mas os xixchil apreciam o desafio e o prestígio inerentes em se colocar contra um mundo inteiro.

Fuzileiro

Descrição: O Fuzileiro é o soldado da vida a bordo de navios. Os Fuzileiros são treinados nas artes da guerra a bordo do navio: repelir invasores (ou abordar outra embarcação), operar armas grandes e participar das táticas de guerra entre navios.

Nem todos os Fuzileiros são soldados de linha. Na maioria das organizações militares, os Fuzileiros têm sua própria hierarquia de comando, paralela ao comando do pessoal regular a bordo do navio. O comandante do Fuzileiro é subordinado apenas ao capitão do navio e possui considerável independência em como conduz seus assuntos.

Organizações famosas de Fuzileiros incluem os Kintiara da Frota Imperial Élfica (que muitos acreditam ser a melhor força de Fuzileiros nas Esferas Conhecidas), os Irmãos da Faca dos scro (que tripulam as terríveis embarcações de guerra scro) e os Wing Jen Sen dos navios Dragão Shou. O exército dos giffs considera todas as suas tropas como Fuzileiros.

Papel: Os Fuzileiros servem as forças navais militares organizadas no espaço, fornecendo a força para batalhas corpo a corpo. Eles também servem a bordo de navios mercantes como oficiais de segurança e como comandantes táticos em tempos de batalha.

Os guerreiros são os melhores Fuzileiros. As habilidades especializadas do ranger e do paladino não são muito úteis nas tarefas típicas do Fuzileiro. Rangers acham a vida a bordo do navio e sob comando muito restritiva; paladinos acham difícil demonstrar serviço ao seu deus enquanto atuam como mercenários.

Para se tornar um Fuzileiro, o personagem deve ter uma Força mínima de 12, Constituição de 13 e Inteligência de 11 (as forças de Fuzileiros são geralmente de elite e não aceitam aqueles com inteligência abaixo da média).

Para abandonar o kit de Fuzileiro, o personagem deve renunciar ao seu lugar nas forças militares. Fazer isso em um momento crucial pode fazer com que o personagem seja acusado de deserção. A maioria das organizações de Fuzileiros exige o consentimento do comandante antes que uma renúncia seja aprovada, e tais renúncias não serão aprovadas por motivos frívolos ou covardes.

Talentos secundários: *Obrigatório:* Armeiro.

Perícias com Armas: *Exigida:* O Fuzileiro deve ter perícias nas armas de sua unidade. A arma específica depende das preferências da unidade; comumente, incluirão uma arma de projétil, uma arma de haste (para afastar invasores) e uma espada ou espada curta. Muitas unidades também exigem perícia em pelo menos uma arma grande.

Fuzileiros espaciais não podem treinar em armas de cavaleiro (mangual, maça ou alvião de infantaria) e não podem estudar armas não militares (zarabatana, aprisionador, açoite, foice, tridente ou chicote).

Perícias Comuns: *Bônus:* Marinhagem Espacial. *Recomendadas:* (Guerreiro) Fabricação de Arcos e Flechas, Fazer Armaduras, Forjar Armas, Navegação.

Equipamento: Os Fuzileiros devem primeiro adquirir seu equipamento, que é determinado por sua unidade. Por exemplo, se sua unidade usa uma alabarda e luta com armadura de couro com tachas, então o Fuzileiro deve adquirir (e manter) uma alabarda e um conjunto de armadura de couro com tachas antes de comprar qualquer outra coisa.

Benefícios Especiais: Os Fuzileiros recebem uma especialização gratuita em uma das armas da unidade. O personagem deve pagar a perícia base para a arma, mas então recebe a especialização gratuitamente.

"Eu amo o amargo cheiro de pólvora pela manhã.
Cheira a... vitória."

Sargento-Major Orsin "Apocalipse" Themus,
716° Regimento de Fuzileiros, Realmspace
Segunda Guerra Inumana

O jogador deve designar qual arma está recebendo a especialização antes do início do jogo. Não é permitido trocar a especialização; ela se aplica apenas a uma arma.

Limitações Especiais: Os Fuzileiros são obrigados a permanecer com suas unidades. Isso significa que eles não podem viajar livremente e, como resultado, não têm muito tempo para aventuras. Além disso, assim como outros kits, os deveres do Fuzileiro nem sempre são seguros, e o Fuzileiro pode ser ordenado a uma situação perigosa; o personagem não pode recusar.

Opções de Capital Inicial: Os Fuzileiros recebem a quantia usual de dinheiro inicial (5d4 x 10 po). No entanto, eles recebem um desconto de 50% ao comprar o equipamento necessário para sua unidade, pois podem comprá-lo diretamente da unidade.

Raças: Das raças semi-humanas, os elfos têm os Fuzileiros mais famosos de longe. Guerreiros élficos são conhecidos por sua habilidade e tenacidade. Anões, gnomos e halflings não possuem uma organização separada de Fuzileiros, e poucos desses seres se especializam em defesa de navios, então raramente são Fuzileiros.

Dos não-humanos, giff são os Fuzileiros prototípicos. Na verdade, não seria irracional que todos os giffs em uma campanha assumissem esse kit. Os scros também mantêm uma força de combate de elite, mas seu impacto (além de assaltos ocasionais) nas Esferas Conhecidas é limitado porque os scros têm tão poucos navios. A maioria das outras raças não mantém forças de Fuzileiros separadas. Rastipedes acham a ideia de uma carreira como guerreiro profissional perturbadora.

Mercador

Descrição: O Mercador é o portador do comércio entre as Esferas Conhecidas. Mercadores viajam de mundo para mundo e de esfera para esfera, comprando e vendendo suas cargas. Eles prosperam com as diferentes necessidades e desejos dos muitos habitantes das esferas.

Mercadores não são todos gananciosos em busca de lucro — mas isso ajuda. Os riscos do comércio interplanetário criam uma oportunidade estreita para obter lucro, e são necessários muitos desses lucros para compensar uma longa sequência de perdas. Ainda assim, o Mercador navega pelas rotas espaciais, em busca de um pequeno pedaço da ação.

Papel: Os Mercadores são a vida de uma civilização espacial próspera. Uma vez que você tenha entrado no coração das Esferas Conhecidas, é o Mercador que mantém a maioria do tráfego entre as esferas. Os Mercadores não são apenas transportadores de mercadorias; eles levam informações e passageiros de esfera para esfera e ajudam a transformar as esferas de espaço selvagem em uma comunidade.

Apenas guerreiros podem ser Mercadores. Paladinos são muito dedicados a princípios religiosos para serem motivados pelo lucro, e os rangers geralmente não são tão sociais como um Mercador precisa ser.

Para ser um Mercador — um bem-sucedido — um personagem deve ser capaz de acompanhar as complexidades dos mercados das Esferas Conhecidas. Ele deve conhecer o valor das mercadorias em vários mercados e como movê-las de um mercado de baixo valor para um mercado de alto valor. Isso requer uma Inteligência de 12 ou superior.

Abandonar o kit de Mercador é fácil e também confere um benefício único. Todos os Mercadores têm uma carga (veja Benefícios Especiais) que representa seu investimento atual. Para abandonar esse kit, o personagem simplesmente vende toda essa carga. O personagem perde os benefícios do kit, embora as desvantagens permaneçam. Após ganhar três níveis de experiência sem negociar carga, o personagem perde as desvantagens.

Talentos Secundários: Mercador/Negociante.

Perícias com Armas: Qualquer uma permitida para a classe, embora os Mercadores tendam a usar armas de uma mão (pois são mais facilmente dissimuladas em portos hostis).

Perícias Comuns: *Bônus:* Avaliação. *Recomendadas:* (Gerais) Etiqueta, Marinhagem Espacial; (Guerreiro) Jogo, Navegação (Espaço Selvagem), Navegação (Flogístico); (Mago) Planetologia, Ler/Escrever.

Equipamento: Os Mercadores podem comprar qualquer equipamento compatível com sua classe. Além disso, eles recebem sua carga (veja Benefícios Especiais).

Benefícios Especiais: Além do dinheiro normal recebido por todo personagem guerreiro iniciante (5d4 x 10 po), o Mercador recebe uma carga. Essa carga pode ser gemas, joias, especiarias, textos não mágicos ou mercadorias nor-

"Quando você navega pelas rotas espaciais por tempo suficiente, acaba conhecendo pessoas. Muitas delas vêm dos mesmos lugares e estão em busca das mesmas coisas."

Vesban Marsten, comerciante do Ferreiros de Coster

mais. A natureza exata da carga é irrelevante. Como regra geral, no entanto, cada 10 unidades de carga consome uma tonelada de espaço de carga a bordo do navio.

Um Mercador iniciante começa com três unidades de carga. A carga possui as seguintes propriedades:

• Cada vez que o Mercador entra em um porto diferente, ele pode comprar e vender cargas. A carga exata trocada não é importante. Como resultado da troca, o Mercador obtém um lucro de 1d6 po por unidade de carga. (Assim, um novo Mercador obtém um lucro de 3d6 po toda vez que troca de porto.) O Mestre pode reduzir ou até mesmo eliminar esse lucro se achar que os dois portos estão suficientemente próximos para tornar tal comércio pouco lucrativo.

Um Mercador também pode comprar e vender sem viajar. Nesse caso, ele ganha os 1d6 po por unidade de carga a cada mês.

• Um Mercador pode aumentar sua carga investindo dinheiro. Como regra geral, cada 50 po investidos comprarão uma unidade adicional de carga. Essa carga pode então ser usada para mais trocas no próximo porto.

• Em uma emergência, em vez de obter lucro, um Mercador pode liquidar sua carga vendendo-a. Cada unidade de carga vendida produz 1d6 x 10 po. O Mercador pode perder dinheiro vendendo a carga por menos do que seu investimento, mas presume-se que ele possa precisar vender com prejuízo.

O Mercador não é obrigado a vender toda a sua carga ao liquidá-la. No entanto, ele deve decidir quanto da carga vender antes de fazer o lançamento de dados. Depois de decidir quanto liquidar, ele não pode liquidar mais até viajar para um novo porto ou até um mês ter passado.

Limitações Especiais: Os Mercadores são vistos como gananciosos, mesmo quando não são. "Comprador, cuidado" é a palavra de ordem em todo o espaço conhecido. Portanto, os Mercadores sofrem –2 nas rolagens de reação ao lidar com outras pessoas em um ambiente comercial.

Opções de Capital Inicial: Grande parte da riqueza de um Mercador está vinculada à carga. Portanto, os Mercadores recebem apenas 3d4 x 10 po para equipamentos.

Raças: Qualquer humano ou semi-humano pode ser um Mercador. Halflings e gnomos são mais comumente Mercadores do que anões e elfos, mas todas as raças semi-humanas praticam o comércio em algum grau.

Entre os não-humanos, os rastipedes são os Mercadores por excelência. Como resultado, eles lançam 1d8 (em vez de 1d6) para o lucro na troca de cada unidade de carga. (No entanto, eles ainda recebem apenas 1d6 x 10 po ao liquidar suas cargas.)

Cada grupo de dracons geralmente inclui um ou dois Mercadores, e os grommam e hadozee praticam o comércio interplanetário. Os homens-lagarto e hurwaeti são talvez os mais ineptos nesse tipo de comércio, então Mercadores entre eles são raros. Mercadores homens-lagarto e hurwaeti lançam 1d4 por unidade de carga para lucros em portos não reptilianos. Por outro lado, os não répteis — exceto os rastipedes — lançam 1d4 por unidade de carga para lucros em portos reptilianos. Os giffs não recebem posição militar por atividades mercantis, então eles não se tornam Mercadores. Os scro não têm interesse no comércio interplanetário, e os xixchil não têm interesse suficiente na riqueza para dedicar seu tempo a sua busca.

Kits de Arcano

Arcanista

Descrição: Arcanistas são comerciantes-magos que se especializam em dispositivos mágicos de todos os tipos, especialistas nos vários tipos de itens mágicos que podem ser encontrados nas Esferas Conhecidas. Eles também são ávidos colecionadores desses itens, mais do que a maioria dos aventureiros. Os Arcanistas são conhecidos por seu interesse até nos itens que parecem mais inúteis, pois o conhecimento sobre eles pode ser valioso mais tarde em suas carreiras.

Os Arcanistas iniciantes levam grande parte de sua carga em consignação ou atuam como intermediários nas vendas entre patronos; as cargas de alto valor estão além de seus meios. Nesse nível, eles recebem apenas uma pequena comissão (10%) de qualquer venda. Arcanistas mais experientes (e mais ricos) investem seus próprios fundos nesses tesouros mágicos, viajando de mundo em mundo em busca de compradores para suas mercadorias.

Papel: O Arcanista é um comerciante e, como tal, faz parte da atividade comercial das Esferas Conhecidas. No entanto, sua carga é rara e ele é valorizado por seus clientes

Pelo que consigo entender, você possui a quarta peça da Varinha das Sete Partes, que teve origem em Oerth. Se fosse você, eu a venderia antes que sua maldição tenha efeito... Oh? Sinto muito por ouvir isso.

C. Bronwen Ellensdatter, Mago-Arcanista

tanto por seu conhecimento sobre os itens mágicos quanto por suas mercadorias. Os Arcanistas também trabalham como consultores em itens recém-descobertos, fornecendo orientação sobre a história do item e suas habilidades prováveis.

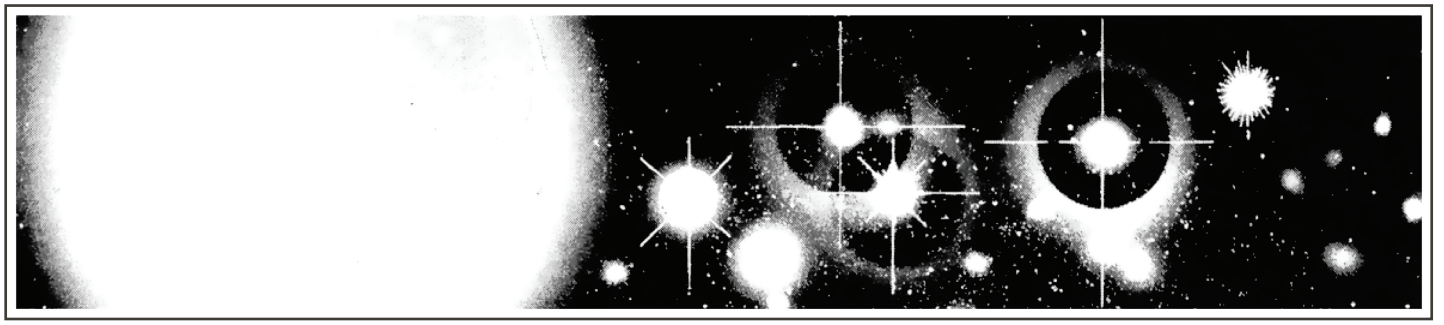
Magos generalistas podem ser Arcanistas, assim como qualquer mago especializado. No entanto, magos das escolas de encantamento/charme e adivinhação maior parecem especialmente atraídos pelo kit de Arcanista. Encantadores se especializam nos encantamentos que criam itens mágicos, enquanto os adivinhos frequentemente veem o estudo de itens mágicos como uma especialização valiosa de seus talentos. Os Necromantes também são conhecidos por escolher esse kit. (Imagine um necromante saqueando as tumbas das Esferas Conhecidas em busca de itens mágicos para vender.) Das escolas de magia, apenas os conjuradores são impedidos de utilizar as magias de alto nível mais valiosas para o Arcanista, como *contato extraplanar*, *lenda e histórias*, *visão* e *sexto sentido*, então eles raramente escolhem esse kit.

Qualquer mago com interesse em itens mágicos pode se tornar um Arcanista. Não há requisitos especiais a serem cumpridos.

Abandonar o kit de Arcanista significa abandonar o estudo de itens mágicos. Ao abandonar o kit, o mago perde imediatamente todos os benefícios do kit. No entanto, ele mantém as desvantagens do kit até ganhar dois níveis de experiência.

Talentos Secundários: Mercador/Negociante.

Perícias com Armas: Todas as armas normalmente utilizadas pela classe estão disponíveis para o Arcanista. No entanto, Arcanistas preferem cajados e adagas, pois essas armas têm mais chances de estarem encantadas do que outras.



Perícias Comuns: *Bônus:* Conhecimento Místico. *Recomendadas:* (Mago) História Antiga, Línguas (Antigas).

Equipamento: Arcanistas não têm limitações no equipamento que podem escolher. No entanto, sua dedicação aos itens mágicos fez com que eles coletassem itens aproveitando oportunidades que outros personagens talvez não tenham tentado. Como resultado, Arcanistas recebem um item mágico determinado rolando uma vez na Tabela I de Encontros de Personagens com Itens Mágicos do *Monstrous Compendium*, volume 2. Apenas uma rolagem é permitida, mesmo que o item resultante não possa ser usado pelo mago em questão. Além disso, o mago não pode dar este item aos seus companheiros, embora ele possa usá-lo, vendê-lo ou trocá-lo por um preço justo (o Mestre deve aprovar qualquer troca).

Benefícios Especiais: Os Arcanistas são especialistas na história e habilidades de itens mágicos. Assim como os bardos, eles têm uma chance de 5% por nível de experiência de identificar o propósito geral e a função de qualquer item mágico. O Arcanista não precisa manusear o item, mas deve examiná-lo de perto por várias horas. Mesmo que o Arcanista tenha sucesso na identificação, a função exata do item não é revelada, apenas sua natureza geral, história e origem. Ele não tem ideia de seus bônus, penalidades ou poderes mágicos especiais, exceto o que pode ser inferido pela história do item.

Os Arcanistas são fascinados pela raça de seres conhecidos como os Ocultos. Eles são mais propensos a terem lidado com esses misteriosos mercadores do que qualquer outro tipo de personagem, mesmo que seja apenas para discutir a natureza dos produtos que eles vendem. Como resultado, os Arcanistas recebem um bônus de +2 nas rolagens de reação dos Ocultos e são mais propensos a reagir positivamente a um Oculto.

Limitações Especiais: Os Arcanistas sofrem várias desvantagens devido ao seu amor pela magia.

• Um Arcanista sempre usará uma arma encantada em preferência a uma arma não mágica, mesmo que não tenha proficiência, desde que a arma seja permitida para a sua classe. Isso não significa necessariamente que ele sempre usará um item carregado.

• Os Arcanistas desejam itens mágicos. Se tiverem a chance de adquirir um item mágico, os Arcanistas quase sempre o pegam. Se um Arcanista for oferecido um item mágico em troca de algum serviço ou quantia em dinheiro, ele deve fazer um teste de Sabedoria ou aceitará a oferta. (Os Arcanistas são perigosos quando soltos em leilões!)

• Ofertas extremamente desequilibradas (por exemplo, 1.000.000 po por uma poção de *ventriloquismo*) permitem ao Arcanista um bônus no teste de Sabedoria, a critério do Mestre. Esse teste de Sabedoria não é necessário se o Arcanista já possuir um item semelhante. Portanto, um Arcanista que já possui um *anel de proteção +2* não é obrigado a adquirir outro. No entanto, o mesmo Arcanista ao encontrar um *anel de proteção +1* precisará fazer o teste de Sabedoria — este anel é considerado um item diferente.

Opções de Capital Inicial: Os Arcanistas gastam seu dinheiro em busca de itens mágicos. Portanto, eles recebem metade do dinheiro inicial de outros magos: (1d4+1) x 5 po.

Raças: Humanos e meio-elfos podem ser Arcanistas. Poucos elfos têm interesse suficiente em bens materiais para se tornarem Arcanistas bem-sucedidos.

Dos não-humanos, os rastípedes são os mais atraídos pelo kit de Arcanista, já que essas criaturas parecem fascinadas por itens mágicos (cuja própria habilidade mágica é muito limitada para criar). Sacerdotes magos escro são raramente tão autoindulgentes, enquanto os xixchil não são tão fascinados pela magia em geral, mas sim atraídos por itens utilitários específicos.

Astrônomo

Descrição: O Astrônomo é um estudioso das Esferas Conhecidas. Ele estuda as esferas, as estrelas, o flagelo e os mundos do espaço, buscando a chave subjacente para o mistério da criação.

Em suas viagens, o Astrônomo adquire muitas perspectivas sobre o funcionamento das esferas. Ele pode ser um buscador ávido de sabedoria oculta ou um turista espacial, desfrutando dos prazeres de cada mundo que visita.

Papel: O Astrônomo é uma fonte de informações. Seus estudos e viagens fornecem insights sobre a natureza dos planetas e das esferas cristalinas, e sua amplitude de experiência o torna um companheiro de viagem valorizado. No entanto, como qualquer estudioso, o Astrônomo às vezes é

"Na verdade, não faço a menor ideia de onde estamos, e acho isso maravilhoso. Deixe-me pegar meu caderno e luneta..."

Myron X. Bognod III, Astrônomo

visto como um espectador ineficaz. Isso de forma alguma é universalmente verdadeiro.

Entre os tipos de magos especializados, os abjurantes e invocadores são os Astrônomos mais comuns. Os abjurantes usam sua magia protetora para permitir que eles explorem onde outros seriam instantaneamente mortos, enquanto os invocadores se deleitam no ato da criação, o que explica sua fascinação pelas esferas cristalinas. Os transmutadores e ilusionistas buscam mudar a natureza da realidade, seja efetivamente ou temporariamente, e, portanto, geralmente não estão interessados nas maravilhas do espaço. Há alguns necromantes-astrônomos, mas eles tendem a ser obcecados pelos mundos mortos que estão espalhados pelas Esferas Conhecidas, especialmente pelos poucos mundos queimados e mortos.

Para abandonar o kit de Astrônomo, um mago só precisa declarar que não deseja mais buscar as maravilhas do espaço. Ele perde imediatamente todos os benefícios do kit, pois sua expertise é mantida por meio de estudo e contemplação constantes das esferas. As desvantagens do kit também são perdidas imediatamente.

Talentos Secundários: Escriba.

Perícias com Armas: *Requerida:* Adaga ou cajado.

Perícias Comuns: *Bônus:* Navegação (Flotístico), Planetologia. *Recomendadas:* (Mago) Astrologia, História Antiga, Ler/Escrever, Línguas Antigas.

Equipamento: Os Astrônomos podem comprar seu equipamento normalmente.

Benefícios Especiais: Os Astrônomos desenvolvem um conhecimento enciclopédico do Espaço Conhecido. Com um teste bem-sucedido de inteligência, um Astrônomo pode identificar a esfera em que se encontra e relatar algo sobre suas características físicas e história. (O Astrônomo deve passar uma hora estudando a configuração dos planetas e da esfera antes de fazer o teste.) Isso é especialmente útil caso a navio fique perdido (consulte a perícia Navegação (Floglisto) ou caso o Astrônomo se envolva em uma viagem planar repentina.

O Mestre pode atribuir um bônus ou penalidade a esse teste, dependendo de quão frequentemente viajada e distintiva a esfera é. Por exemplo, um Astrônomo em Greyspace — com seu corpo central escuro e configuração planetária distintiva — pode receber um +3 no teste de inteligência para identificar a esfera. Por outro lado, uma esfera consideravelmente fora dos limites das Esferas Conhecidas e que não tenha sido visitada por humanos ou semi-humanos em séculos (se é que alguma vez foi) pode fazer com que o Astrônomo sofra uma penalidade de –5 em seu teste de inteligência.

Uma rolagem fracassada indica que o Astrônomo não consegue identificar a esfera. Uma rolagem de 20 exatamente faz com que o Astrônomo identifique erroneamente a esfera.

Limitações Especiais: Os Astrônomos são fascinados pelo espaço, mas tendem a ser desdenhosos com os terráqueos. Esse desprezo é difícil de esconder, fazendo com que sofram uma penalidade de –3 nas reações ao encontrar terráqueos.

Opções de Capital Inicial: Astrônomos recebem a riqueza inicial normal para um personagem de sua classe.

Raças: Das raças semi-humanas, elfos e meio-elfos são os mais propensos a serem Astrônomos. Como os gnomos só podem ser ilusionistas, eles não seguirão esse kit. As raças não humanas que podem ser magos não se interessam por algo tão abstruso como as configurações das Esferas Conhecidas. Os rastipedes estão muito interessados no comércio e na interação social para se dedicarem ao estudo solitário do espaço, enquanto os scro e xixchil são muito pragmáticos para seguir esse curso.

Geologista

Descrição: O Geologista é um especialista nos tipos planetários das esferas de cristal. Ao contrário do Astrônomo (que é mais um historiador e catalogador de sistemas estelares), o Geologista é um estudioso dos diversos tipos de mundos, suas características geográficas e físicas, suas sociedades e utilidades.

Papel: O Geologista é principalmente útil em missões exploratórias que passam por novas esferas. O Geologista estuda os mundos recém-descobertos e indica prováveis fontes de comida, água, ar e commodities valiosas.

No entanto, assim como o Astrônomo, o Geologista também é útil quando um navio está perdido: ele pode ajudar a encontrar suprimentos essenciais e localizar planetas adequados para reparos no navio.

"Explorar deve! Sim, kit nas costas para sobrevivência, ir agora!
Navio para pousar no chão, caminhar, ver, escrever escrever.
Ir agora! Entender eu?"

Neófito rastipede Geologista com dicionário de tradução.

Além de estudar mundos do espaço, os Geologistas são muito melhores em se comunicar com os terráqueos do que os arrogantes Astrônomos. Os Geologistas veem a variedade da civilização terrestre como fascinante e passam a maior parte do tempo estudando-a.

Um personagem que deseja ser um Geologista deve ter no mínimo Inteligência 14 e Carisma 12.

Entre os magos especialistas, os Geologistas são mais comumente adivinhos e feiticeiros. O interesse do adivinhador por tudo que é acadêmico facilmente se espalha para a diversidade de características planetárias. O amor do encantador pela diversidade da vida é alimentado e tentado pelo espectro dos Mundos Conhecidos. Transmutadores e invocadores têm menos motivo para serem Geologistas, pois estão muito focados nos produtos de seus próprios esforços para contemplar os planetas com admiração.

Para abandonar este kit, o Geologista deve evitar desembarcar em planetas (ou mesmo passar muito tempo estudando planetas) enquanto ganha dois níveis de experiência. No final desse período, todos os benefícios e limitações deste kit são perdidos.

Talentos Secundários: Determinar normalmente para a campanha.

Perícias com Armas: Nenhuma é exigida ou proibida, exceto pela classe.

Perícias Comuns: *Bônus:* Planetologia. *Recomendadas:* (Geral) Etiqueta, Senso de Direção, Senso do Clima; (Mago) Cartografia; (Guerreiro) Conhecimento dos Animais, Sobrevivência (qualquer tipo).

Equipamento: Para aproveitar seus benefícios especiais do espaço, um Geologista requer uma luneta. Como esse equipamento está fora do alcance de um personagem iniciante, ele deve ser adquirido durante as aventuras.

Benefícios Especiais: Usando uma luneta, o Geologista pode estudar a configuração dos oceanos e massas terrestres de um planeta do espaço. A cada hora, o Geologista pode identificar uma das seguintes características da superfície (se existirem) com um teste bem-sucedido de Inteligência:

- Grandes cidades humanas ou semi-humanas
- Bons locais de pouso (terra ou água)
- Principais fontes de água doce
- Áreas férteis (para encontrar fontes de alimento)
- Florestas (para madeira para reparos de navios)

Além disso, o Geologista pode estudar uma determinada área do planeta e (com um teste bem-sucedido de Inteligência) identificar as espécies inteligentes que vivem lá. Espécies com as quais o Geologista nunca lidou antes serão vistas como "desconhecidas".

Limitações Especiais: A fascinação do Geologista pelas sociedades terrestres é vista com certo desprezo por aqueles que vivem suas vidas entre as rotas espaciais. Geologistas sofrem uma penalidade de –2 na rolagem de reação ao lidar com aqueles que nasceram e viveram toda a sua vida no espaço.

Opções de Capital Inicial: A Geologia não é uma ocupação particularmente lucrativa. Geologistas recebem a riqueza inicial normal para sua classe.

Raças: Entre os semi-humanos, os elfos têm os laços mais estreitos com seus primos terrestres e, portanto, são os mais propensos a serem Geologistas.

Entre os não humanos, os rastipedes veem as culturas terrestres como novos mercados, e assim podem adotar este kit. Os scro têm pouco conhecimento sobre a variedade dos Mundos Conhecidos e podem não adotar este kit, enquanto os xixchil são muito autoabsorvidos para seguir esse caminho.

Impostor

Descrição: O Impostor é um ilusionista que se passa por diferentes pessoas. Os Impostores mantêm uma série de identidades, e poucos que lidam com eles sabem qual de suas muitas personalidades é o verdadeiro eu.

Em campanhas espaciais, os Impostores estão em seu elemento. Eles gostam de intrigas políticas e frequentemente podem ser encontrados aliados a todos os lados de uma batalha política (em várias personalidades, é claro). No entanto, quando as intrigas se transformam em guerra aberta, o Impostor não é encontrado em lugar nenhum.

Papel: O Impostor é o vigarista mágico do espaço. Os Impostores dependem de sua habilidade mágica e carisma pessoal para enganar aqueles ao seu redor.

O kit Impostor é especialmente adequado aos talentos do ilusionista. Apenas esses magos especializados podem adotar este kit. Magos padrão não podem ser Impostores.

"É um prazer conhecê-la, Princesa Carlyn."

Duque Wargom VII, ao encontrar Daphne Jergstoll, a impostora.

Impostores dependem não apenas de suas habilidades mágicas, mas também de sua capacidade de convencer aqueles ao seu redor de sua sinceridade. Assim, os Impostores devem ter um Carisma de pelo menos 15, além dos requisitos para se tornarem um ilusionista especializado. Além disso, o kit não atrai indivíduos leais, portanto, os Impostores devem ser neutros ou caóticos (embora possam ser bons, maus ou neutros, conforme especificado pelo jogador).

A renúncia ao kit de Impostor é difícil, pois, de certa forma, as várias personalidades do Impostor se tornam tão reais quanto seu verdadeiro caráter, e porque aqueles que conhecem o Impostor geralmente estão relutantes em acreditar que ele tenha desistido.

Quando o Impostor tenta abandonar esse kit, ele perde imediatamente seus benefícios. Para se livrar dos obstáculos, o Impostor deve abster-se de se passar por outra pessoa por três meses. Ao final desse período, o Impostor se libertou das demandas de suas outras personalidades e não sofre mais os obstáculos deste kit.

Talentos Secundários: Os Impostores escolhem talentos secundários normalmente, de acordo com a campanha.

Perícias com Armas: Quaisquer proficiências permitidas para magos.

Perícias Comuns: *Bônus:* Disfarce. *Recomendadas:* (Geral) Etiqueta, Idiomas Modernos, Talento Artístico; (Mago) Conhecimento Místico, Ler/Escrever, Religião; (Ladino) Disfarce.

Equipamento: Os Impostores devem gastar 25% de sua riqueza inicial em roupas e fantasias. Eles podem comprar seu equipamento normalmente com o restante do dinheiro.

Benefícios Especiais: Quando um Impostor é criado, ele automaticamente ganha a magia *transformação momentânea* além de quaisquer magias que ele normalmente receba.

Conforme o Impostor aumenta de nível, ele adquire automaticamente as seguintes habilidades. Todas são habilidades naturalmente adquiridas e não contam como magias que ele pode conhecer ou usar.

2° Nível: O Impostor ganha uma *fictum persona*. Essa personalidade inclui uma aparência específica, personalidade e abordagem da vida. A personalidade não precisa ser da mesma raça ou gênero do Impostor, mas deve ter até 30 cm da altura real do personagem. Além disso, essa personalidade não pode ser uma pessoa real; ela deve ser criação do Impostor.

A personalidade fixa é um papel que o Impostor praticou e desenvolveu até a perfeição. Ao retratar esse papel usando a magia *alterar-se*, a duração da magia é de 2d6 rodadas mais duas rodadas por nível, em vez de sua duração normal.

5° Nível: O Impostor ganha uma segunda fictum persona. (Uma personalidade fixa adicional pode ser adicionada a cada três níveis a partir daqui.) Além disso, o Impostor pode alternar de uma fictum persona para outra (requerendo um

round para a troca) simplesmente desejando, desde que a magia *transformação momentânea* continue ativa.

7° Nível: Quando o Impostor retrata uma fictum persona usando a magia *transformação momentânea*, a imagem parece real e não pode ser detectada como falsa pelo toque.

9° Nível: O Impostor adquire a capacidade de incorporar sua fictum persona em magias de ilusão pessoal, como *reflexos*, *forma ectoplásmica*, *despistar* e *projetar imagem*. É importante notar que o Impostor não obtém a habilidade de lançar essas magias de forma automática; ele ainda precisa conjurá-las da maneira convencional. No entanto, ele consegue manter sua identidade intacta.

10° Nível: Agora, o Impostor pode estender as características de sua fictum persona para seu navio por meio de uma magia de *terreno ilusório*. Durante a duração dessa magia, o navio do Impostor assume uma aparência que corresponde à fictum persona que ele está representando. Essa nova aparência permanece mesma quando o Impostor não está presente, até que a magia se dissipe.

A forma exata do navio pode ser alterada de acordo com os desejos do Impostor, contanto que o navio ilusório não exceda 25% da tonelagem do navio real que está sendo disfarçado. É importante notar que as capacidades reais do navio permanecem inalteradas; assim, mesmo que o navio pareça ter uma maior capacidade de manobra, suas habilidades reais de manobra permanecem inalteradas.

11° Nível: O Impostor é capaz de controlar seus pensamentos ao retratar uma fictum persona, de modo que magias de leitura mental, como *percepção extra-sensorial*, *detectar maldade*, *revelar tendência* e *detectar mentiras*, ou a devoção psíquica *penetrar identidade*, indiquem que o disfarce é o verdadeiro eu do personagem. Além disso, o Impostor é capaz de suprimir as emanações mágicas de sua magia *transformação momentânea*, de modo que uma *detectar magia* não mostre nada.

13° Nível: A duração da magia *transformação momentânea* do Impostor é estendida para 2-12 horas mais duas horas por nível.

15° Nível: O uso da magia *transformação momentânea* pelo Impostor para retratar uma fictum persona não pode ser detectada, mesmo por *visão da verdade*. No entanto, ainda pode ser dissipada e sempre pode ser revelada se o Impostor cometer um erro ao representar o personagem (por exemplo, lançando uma magia enquanto se faz passar por um anão).

Limitações Especiais: Devido à sua mentalidade volátil e pontos de vista múltiplos, os Impostores não são bons estudantes de magia. Portanto, eles não recebem bônus em experiência por altos valores de habilidade.

Enquanto os Impostores são aceitos desde que suas decepções se mantenham intactas, há poucas pessoas que gostam de ser enganadas. Um Impostor conhecido sofre uma penalidade de –5 em todas as rolagens de reação; essa penalidade se aplica apenas se a pessoa reagente souber que o personagem é um Impostor.

Além disso, se um Impostor for descoberto, sua reputação se espalha rapidamente. O Impostor, tanto em sua forma normal quanto em qualquer persona fixa usada durante a aventura em que ele foi descoberto, sofre uma penalidade de –2 nas reações de qualquer pessoa que possa ter ouvido falar do incidente. (Por isso, os Impostores tendem a permanecer em movimento.)

Por fim, à medida que as fictum persona se tornam mais realistas, a personalidade primária (normal) pode se enfraquecer. Um Impostor deve fazer um teste de Sabedoria a cada mês, com um modificador negativo igual ao número de fictum persona que o Impostor possui. Uma falha indica que uma fictum persona está tentando assumir o controle do Impostor. Devido à luta psíquica, o Impostor sofre uma penalidade de –2 nas rolagens de ataque e uma penalidade de –2 nas jogadas de resistência durante todo o mês.

Se for rolado 20 no teste de Sabedoria, o Impostor perde o controle. Ele deve agir como se fosse uma de suas fictum persona pelo mês inteiro. Apenas uma personalidade ganhará predominância, e é escolha do Mestre determinar qual persona domina.

A fictum persona não pode usar habilidades que não possui. Se a personalidade não puder lançar magias, então nenhuma magia poderá ser lançada. Se a personalidade não for um mago, então itens mágicos projetados para magos não podem ser usados.

Essa condição dura 1-4 dias antes que a personalidade própria do Impostor possa tentar recuperar o controle do corpo. Recuperar o corpo requer um teste de Sabedoria bem-sucedido.

"O prazer é todo meu, nobre senhor."

Daphne ("Princesa Carlyn") Jergstoll, ao encontrar Jak ("Duque Wargom VII") Edwin, Impostor

Opções de Capital Inicial: Impostores recebem o dinheiro inicial normal para sua classe.

Raças: Humanos e gnomos podem ser Impostores. Ilusionistas gnomos parecem ter um prazer infantil em enganar os "grandes" com sua magia, enquanto os humanos podem ser mais voláteis do que qualquer outra raça conhecida.

Os rastipedes não compreendem o valor das habilidades do Impostor, enquanto os scro consideram tais habilidades muito sutis para valer a pena. Alguns xixchil veem a utilidade no estilo de vida do ilusionista, mas mesmo eles dificilmente levam isso tão longe quanto o Impostor.

Mago Bélico

Descrição: Apesar de seu vazio, o espaço é tão propício para a guerra quanto a superfície de qualquer mundo habitado. Toda embarcação spelljamming deve estar preparada para se defender dos perigos naturais e inimigos inteligentes que infestam os espaços entre as estrelas. Em cada esfera, há aqueles que dedicaram suas vidas à arte da batalha. Nenhum é mais temido do que os Magos Bélicos.

Um Mago Bélico é um mago que se dedicou a aprender as táticas e técnicas de combate entre navios spelljamming. Magos Bélicos desempenham dois papéis nas embarcações em que servem: como timoneiro especialista e como artilharia mágica.

Papel: O Mago Bélico é empregado em embarcações militares como um especialista em combate. Eles estão familiarizados com as táticas de combate entre navios e muitas vezes são oficiais de combate nas embarcações em que viajam.

Dos magos especialistas, os Magos Bélicos são escolhidos entre as escolas mais agressivas de alteração e necromancia. Escolas menos combativas (como abjuração, encantamento/feitiço, profecia ou ilusão) raramente atraem alguém com inclinação militar para se tornar um Mago Bélico.

Magos Bélicos devem ter Força de pelo menos 12, pois devem estar preparados fisicamente, assim como magicamente, para o combate.

Para abandonar o kit de Mago Bélico, o personagem deve se abster de combate (exceto combate mágico) enquanto ganha pelo menos dois níveis de experiência (isso inclui abster-se de combate como timoneiro de uma embarcação spelljamming). Após dois níveis, o Mago Bélico perde as vantagens e restrições deste kit.

Talentos Secundários: *Exigido:* Navegação (obrigatório)

Perícias com Armas: Além das perícias normais em armas para a classe, os Magos Bélicos também podem escolher e usar bestas.

Perícias Comuns: *Bônus:* Spelljamming. *Recomendadas:* (Mago) Navegação (Espaço Selvagem), Navegação (Flogisto).

Equipamento: Magos Bélicos recebem equipamentos normalmente para sua classe.

Benefícios Especiais: Magos Bélicos podem adquirir perícias do grupo de perícias de guerreiro sem pagar o dobro do custo, pois ele focou sua atenção em assuntos marciais.

Além disso, Magos Bélicos recebem um bônus automático de +1 nas jogadas de iniciativa ao operar um timão spelljamming em combate. Isso é adicional a qualquer benefício recebido pela perícia de spelljamming.

Finalmente, os Magos Bélicos élficos ocupam um lugar especial na sociedade élfica espacial. Magos Bélicos élficos (e meio-elfos) recebem um +1 nas rolagens de reação ao lidar com outros elfos espaciais.

Limitações Especiais: Mago Bélicos são vistos por muitos magos como barqueiros que venderam seu talento mágico pelas glórias da guerra. Magos Bélicos recebem uma penalidade de –2 nas rolagens de reação ao lidar com outros magos (exceto outros Magos Bélicos).

Magos Bélicos também sofrem uma penalidade de –10% em suas chances de aprender qualquer magia, pois dedicaram grande parte de sua energia a atividades não mágicas.

Opções de Capital Inicial: Uma vantagem de ser um Mago Bélico é que tal treinamento é altamente valorizado por um empregador. Magos Bélicos recebem 5d6 x 10 moedas de ouro no momento da criação do personagem.

Raças: Os elfos têm muitos excelentes Magos Bélicos; a Frota Imperial Élfica mantém um forte corpo desses especialistas, e pode-se encontrar um em qualquer grande embarcação élfica spelljamming. Esses magos são tão valorizados na sociedade élfica que alguns meio-elfos têm sido aceitos ao seguir a vida de um Mago Bélico.

Os rastipedes e os xixchil têm pouco uso para Magos Bélicos. Os rastipedes consideram a dedicação a uma vida de guerra desnecessariamente desperdiçada, enquanto

"Quando você coloca uma bola de fogo controlável no interior de uma embarcação escorpião e se teleporta para fora para ver a detonação, você obtém um efeito belo, porém breve."

Lerner Ak-Om, Mago Bélico

os xixchil não veem benefício pessoal em tais atividades. No entanto, poucos magos scros que não são multiclasse clérigo/mago são quase todos desse kit, pois os scros precisam de tais especialistas para melhorar suas táticas spelljamming.

Kits de Sacerdote

Astrólogo

Descrição: O Astrólogo é a versão sacerdotal do kit Astrônomo. Em vez de buscar verdades mágicas ou factuais em suas explorações, o Astrólogo busca a mão dos deuses na estrutura do universo.

Para o Astrólogo, as esferas de cristal, os planetas e as estrelas falam do poder dos deuses. Até mesmo as grandes bestas estelares demonstram que o poder dos verdadeiros deuses está além da compreensão humana.

Papel: O Astrólogo estuda os movimentos das esferas para determinar a vontade dos deuses. Assim, sua força reside em seu conhecimento do Espaço Conhecido e sua compreensão dos princípios sobre os quais o próprio universo é construído.

Clérigos e sacerdotes especializados podem se tornar Astrólogos. As crenças das Artes, Escuridão/Noite, Aurora, Forças Elementais, Tudo, Mal, Destino/Sorte, Fertilidade, Fortuna/Sorte, Bem, Luz, Magia, Mensageiros, Lua, Natureza, Oráculos/Profecia, Paz, Estações, Céu/Clima, Sol e Tempo são propensas a atrair aqueles com interesse no universo para se tornarem Astrólogos.

Para abandonar o kit de Astrólogo, um sacerdote deve aceitar os limites de sua capacidade de compreender o plano divino. Ele perde imediatamente todos os benefícios do kit, já que sua experiência é mantida por meio de estudo constante e contemplação das esferas. As desvantagens do kit também são perdidas imediatamente.

Talentos Secundários: Determinadas normalmente para a campanha.

Perícia com Armas: De acordo com a classe do sacerdote.

Perícias Comuns: *Bônus:* Navegação (Flogisto), Planetologia. *Recomendadas:* (Sacerdote) Astrologia, História Antiga, Idiomas Antigos, Ler/Escrever, Religião.

Equipamento: Os Astrólogos compram seu equipamento normalmente.

Benefícios Especiais: Os Astrólogos estão familiarizados com grande parte do Espaço Conhecido. Com um teste bem-sucedido de Inteligência, um Astrólogo pode identificar a esfera em que está e relatar algo sobre suas características físicas e os deuses adorados lá. O Astrólogo deve passar uma hora estudando a configuração dos planetas e da esfera antes de fazer o teste. Como acontece com o Astrônomo, o Mestre pode atribuir um bônus ou penalidade a essa rolagem dependendo de quão frequentada e distintiva a esfera é.

Uma falha no teste indica que o Astrólogo não consegue identificar a esfera. Uma rolagem exata de 20 faz com que o Astrólogo identifique erroneamente a esfera.

Limitações Especiais: Os Astrólogos veem as mãos dos deuses em todas as características do universo. Eles passam a maior parte do tempo em contemplação, considerando o verdadeiro significado por trás das maravilhas do espaço. Esse senso de distância faz com que guerreiros e outras pessoas voltadas para a ação reajam com –2 aos Astrólogos.

Opções de Capital Inicial: Os Astrólogos recebem a riqueza inicial normal para um personagem de sua classe.

Raças: Das raças semi-humanas, elfos e meio-elfos são os mais propensos a se tornarem Astrólogos. Entre os semi-humanos, os hadozee, grommarn e dracons podem ser Astrólogos.

Diplomata

Descrição: O Diplomata é o negociador entre as diversas sociedades das Esferas Conhecidas, o lubrificante que suaviza o comércio e as alianças entre os governos independentes dentro e entre as esferas de cristal.

Os Diplomatas cumprem seu papel por meio de negociações e compromissos. Eles se esforçam para focar nos pontos em comum entre duas sociedades, em vez das inevitáveis diferenças. Eles não encaram sua tarefa como uma de dominação, mas sim de realização construtiva.

Papel: O Diplomata é o intermediário entre uma entidade poderosa — o senhor de uma esfera, o líder de uma organização poderosa ou simplesmente um nobre de baixo escalão — e aqueles com quem a entidade deve lidar. Alguns Diplomatas atuam como a voz de seus patrocinadores na

"Quando as Esferas falam, todos escutam."

Merlowen Cilbereth, Astróloga élfica.

negociação de acordos com vizinhos e outras facções poderosas, permitindo que a entidade governante concentre sua atenção em questões de política mais amplas. Outros são terceiros neutros que intervêm para garantir relações harmoniosas entre dois grupos, sem lealdade a nenhum deles.

Os clérigos podem ser Diplomatas, assim como os sacerdotes especializados. As crenças dos Ancestrais (particularmente se os lados em disputa forem da mesma raça), Tudo, Cura, Justiça, Ciclo Vida-Morte-Renascimento, Oráculos, Paz, Locais e Sabedoria apoiam mediadores de terceiros. As crenças de Comunidade, Cultura, Divindade da Humanidade, Guardiães, Mensageiros, Raça e Governo apoiam Diplomatas dedicados a governantes em harmonia com suas filosofias.

Para abandonar o kit do Diplomata, um personagem deve se abster de se envolver nos conflitos alheios enquanto ganha dois níveis de experiência. Isso inclui servir à causa de qualquer terceiro; no entanto, o personagem pode optar por resolver qualquer problema que esteja diretamente relacionado a ele como indivíduo.

Talentos Secundários: Determinadas normalmente para a campanha.

Perícias com Armas: Como normal para a classe do personagem.

Perícias Comuns: *Bônus:* Etiqueta. *Recomendadas:* (Geral) Dança, Heráldica (Espaço), Idiomas Modernos, Observação; (Sacerdote) História Antiga, História Local, Ler/Escrever; (Ladino) Falsificação, Leitura de Lábios.

Equipamento: Em geral, Diplomatas precisam lidar com aqueles mais poderosos do que eles. Isso requer que eles se vistam e se apresentem de maneira mais ostensiva do que seus recursos normalmente exigiriam. Diplomatas devem adquirir apenas as melhores roupas e acessórios; eles devem pagar o dobro pelo vestuário.

Benefícios Especiais: O benefício mais importante que qualquer Diplomata possui é sua posição como representante de um dos contendores ou uma força mediadora imparcial. Diplomatas têm imunidade universal de acusação de crimes enquanto estão em terras estrangeiras e estão sob a proteção pessoal do governante de seu posto. Diplomatas também têm permissão para acessar os mais altos níveis do governo. Mesmo um funcionário de baixo escalão em uma embaixada tem a atenção daqueles no governo hospedeiro em um nível semelhante. Portanto, Diplomatas recebem um +3 em rolagens de reação de todos os funcionários do governo na esfera ou império onde estão postados.

Diplomatas também possuem habilidades de persuasão, especialmente para uma posição moderada. Eles recebem +2 em rolagens de reação para acalmar uma situação ou reduzir tensões.

Limitações Especiais: Diplomatas são vistos como tendo uma agenda privada e têm a reputação de serem evasivos, se não mentirosos. Eles recebem uma penalidade de –2 nas rolagens de reação ao tentar persuadir um membro da população em geral (em oposição a um funcionário do governo).

Opções de Capital Inicial: Diplomatas são bem remunerados por suas dificuldades. Eles recebem 4d6 x 10 peças de ouro como dinheiro inicial.

Raças: Os halflings são muito respeitados como Diplomatas nas Esferas Conhecidas, em parte porque seu status lhes permite uma posição de neutralidade, e a reputação dos halflings de lidar de forma justa compensa algumas das desvantagens de reputação de uma missão diplomática. Os gnomos são vistos com certa apreensão como Diplomatas, especialmente porque mais do que alguns "diplomatas" gnomos que percorrem as rotas espaciais são na verdade minoi krynnish (cujo esforço, como em muitas outras coisas, frequentemente tem resultados perigosos e imprevisíveis).

Os elfos e anões atuam como embaixadores de seus próprios povos, mas os elfos são muito arrogantes e os anões muito rudes para se tornarem bons mediadores. Os Diplomatas da Frota Imperial Élfica são conhecidos por seu tratamento autoritário dos "seres inferiores" e não são bem respeitados entre as raças das Esferas Conhecidas.

Entre as raças não humanas, os rastipedes e xixchil são considerados muito venais e egoístas para se tornarem bons mediadores, enquanto os hurwaeti, homens-lagarto e scro são simplesmente muito cruéis. Os grommam tiveram alguma sorte como mediadores, mas eles (e os hadozee) não têm o respeito das outras raças.

Evangelista

Descrição: O Evangelista busca converter pessoas para sua religião. Ele viaja pelas rotas espaciais procurando

"Não, certamente acredito que você pretenda enforcar todos os anões em seu planeta, e acho que você pode até conseguir um ou dois, mas existem 97.410 deles e apenas 348 de vocês, então talvez resolver o problema através da conversa seja o melhor caminho, não acha?"

Rozma Thicket, Diplomata halfling

incrédulos e explicando os preceitos de sua religião a eles, na esperança de ganhar seguidores para seu deus.

Evangelistas geralmente não se preocupam com o lado não espiritual das pessoas que convertem. Embora ocasionalmente ajudem um irmão crente por senso de comunidade, eles não veem seu papel como o de melhorar a vida de seus semelhantes (sejam eles humanos ou semi-humanos).

Papel: O Evangelista é o braço recrutador de uma crença. É seu papel promover o crescimento de sua crença, introduzindo cada vez mais pessoas em seus princípios e convencendo-as de sua correção inata. Alguns Evangelistas são perdoadores, oferecendo salvação e liberdade do pecado em troca de recompensa financeira. Outros são crentes sinceros que buscam nada mais do que o conforto espiritual da verdadeira religião (a sua própria).

Somente os sacerdotes especializados (não os clérigos) podem ser Evangelistas, desde que sua crença permita. No entanto, nem todas as religiões são evangelistas; muitas preferem esperar que outros venham até elas. Em particular, as crenças dos Ancestrais, Comunidade, Cultura, Tudo, Destino, Sorte, Bem, Lua, Paz, Redenção, Sol, Tempo e Guerra são as mais comumente associadas aos Evangelistas; outras religiões podem fazê-lo a critério do Mestre.

Porque os Evangelistas convencem com suas palavras em vez de suas armas, eles devem ter Carisma 15 ou superior.

Abandonar o papel evangelístico é difícil, pois envolve obrigações não apenas com a crença, mas também com os próprios deuses. Um Evangelista deve fazer um teste de Sabedoria para abandonar este kit; o fracasso indica que o personagem se sente obrigado a continuar sua cruzada de conversão.

Talentos Secundários: Determinadas normalmente de acordo com a campanha.

Perícia com Armas: As perícias em armas estão disponíveis de acordo com a classe do personagem. No entanto, como os Evangelistas convencem com suas palavras em vez de suas armas, eles recebem uma perícia a menos em armas quando são criados (uma perícia em vez de duas).

Perícias Comuns: *Bônus:* Religião. *Recomendadas:* (Gerais) Cantar; (Sacerdote) Astrologia, Instrumento Musical.

Equipamento: Evangelistas podem comprar equipamentos normalmente para sacerdotes.

Benefícios Especiais: O Evangelista tem a habilidade inata de *cativar* (como a magia) com sua voz. Isso não é uma habilidade mágica, mas um resultado do treinamento especial do Evangelista e de seu fervor religioso. Essa habilidade de *cativar* difere da magia de várias maneiras:

- Todos os personagens, exceto aqueles de nível superior ao do Evangelista, independentemente de seus valores de Sabedoria, podem ser afetados pelo *cativar*.
- Personagens dentro da área de efeito fazem testes de Sabedoria (em vez de testes de resistência contra magias) para resistir ao efeito do cativar. Conforme a descrição da magia, aqueles de uma raça ou religião hostil ao Evangelista recebem +4 em seus testes de Sabedoria.
- Personagens que estão envolvidos ativamente em combate ou distraídos do Evangelista por outras atividades não são afetados pelo *cativar*.
- Se um PdM obtiver um 20 natural ao fazer um teste de Sabedoria, esse personagem deve se converter à religião do Evangelista, a menos que faça um teste de resistência contra magias. Se o personagem era hostil ao Evangelista, ele ganha o modificador +4 nessa jogada.

Limitações Especiais: O Evangelista é mais determinado do que a maioria em viver pelos preceitos de sua religião. Ele nunca negará sua afiliação religiosa, independentemente das circunstâncias.

Personagens que resistiram com sucesso à conversão pelo Evangelista tendem a vê-lo com certa irritação. O Evangelista sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas de reação ao lidar com esses personagens.

Opções de Capital Inicial: Evangelistas recebem a riqueza inicial normal para sacerdotes de sua classe.

Raças: Humanos podem ser Evangelistas. Existem Evangelistas semi-humanos, mas a maioria restringe seus esforços aos membros de sua própria raça.

Dos não-humanos, apenas os dracons e os grommam seguem o caminho do Evangelista. Os dracons, assim como os semi-humanos, não tentam converter não dracons à adoração de sua "Rebanho do Ub-Kalla" e restringem suas atividades a convencer seus companheiros dracons a obedecerem aos rígidos ditames de sua religião e evitarem as garras de seu Deus das Trevas. Os Evangelistas grommam, por outro lado, procuram ativamente novos recrutas para adorar os semideuses que vivem entre eles.

"Você deve ser um aventureiro. Não vejo muitas pessoas tão maltratadas que ainda estão tentando brandir uma espada.

Cale a boca e fique quieto."

Medicus não identificado

Medicus

Descrição: Um Medicus é um sacerdote especializado em cura mágica e não mágica. Tais especialistas são muito procurados nas Esferas Conhecidas, já que a cura mágica muitas vezes é difícil de encontrar nas regiões vazias entre os mundos. O conhecimento do Medicus em medicina permite que ele aplique suas habilidades com todas as raças do espaço, e o componente não mágico de suas habilidades permite que o Medicus trate ferimentos e lesões em longas viagens pelo flogisto, onde a cura mágica é limitada.

O Medicus sente um compromisso com a santidade da vida e a evitação do sofrimento. Esse compromisso se aplica até mesmo aos inimigos. Embora um Medicus não impeça seus companheiros de se defenderem ou atacarem um inimigo horrendo, e possa até mesmo participar da batalha, ele desejará tratar todos os sobreviventes, independentemente do lado em que lutaram.

Papel: Na ausência de grandes templos e estoques completos de ervas que podem ser encontrados nas superfícies planetárias, o Medicus é o alicerce da reparação de lesões nas Esferas Conhecidas. Qualquer grande embarcação, especialmente aquelas que transportam passageiros através do Vazio, possui seu próprio Medicus.

Clérigos não seguem a vida de um Medicus. Eles não estão interessados em curar todos que encontram e têm um papel específico como defensores de sua crença. O caminho do Medicus é restrito a algumas crenças: Nascimento/Crianças, Comunidade, Fertilidade, Bem, Guardiões, Cura, Amor e Paz.

Abandonar o kit de Medicus é terrivelmente fácil. O sacerdote só precisa se recusar a tratar alguém que peça ajuda. Ele imediatamente perde todos os benefícios da classe e sofre uma penalidade de –2 em testes de reação de qualquer pessoa que fique sabendo dessa recusa.

Talentos Secundários: Determinadas normalmente para a campanha.

Pericias com Armas: O Medicus está restrito às armas permitidas para sacerdotes especialistas de sua crença.

Perícias Comuns: *Bônus:* Cura. *Recomendadas:* (Sacerdote) Herbalismo, Religião.

Equipamento: O Medicus deve adquirir um kit de cura (custo de 30 po). Este kit inclui agulhas, suturas, diversos medicamentos e outras ferramentas que o Medicus utiliza em seu trabalho. Todo o outro equipamento é adquirido normalmente.

Benefícios Especiais: O Medicus é especialista tanto em cura mágica quanto não mágica. Ele pode lançar qualquer uma das magias de *curar ferimentos* rolando 1d4+4 para cada 1d8 para determinar o número de pontos curados. Assim, a quantidade real rolada por magia é:

Magia	Dano Curado
Cura Leve	1d4+4
Cura Séria	2d4+9
Cura Crítica	3d4+15

Magias *retardar venenos* têm duração dobrada quando lançadas por um Medicus. *Neutralizar venenos* e magias de *cura* não são afetadas.

Ao usar a perícia de cura como primeiros socorros, um Medicus pode curar 1d4 pontos de dano se o teste de perícia for bem-sucedido dentro de três rodadas após o ferimento (em vez de 1d3 pontos em uma rodada após o ferimento).

Ao usar a perícia de cura para tratar ferimentos de longa duração, um Medicus cura um ponto adicional de dano por dia (dois pontos por dia se o sujeito estiver viajando, três pontos por dia se o personagem ferido tiver descanso completo e quatro pontos por dia se o personagem tiver descanso completo e o Medicus tiver a perícia de herbalismo).

Quando o Medicus usa a perícia de cura para tratar envenenamentos ou doenças, o paciente recebe um bônus de +3 em seu teste de resistência para resistir aos efeitos de doença ou veneno.

Por fim, a compaixão do Medicus é bem conhecida entre as esferas. Qualquer oponente ferido que reconheça o personagem como um Medicus tem uma penalidade adicional de –2 em testes de moral para evitar a rendição (o oponente está mais disposto a se render porque tem certeza de que seus ferimentos serão tratados).

Limitações Especiais: Em primeiro lugar, um Medicus não pode recusar tratamento a ninguém. Recusar tratamento, independentemente do motivo, causa a perda imediata dos benefícios deste kit.

Segundo, porque o Medicus passa muito tempo estudando magia de cura, ele perde a habilidade de pedir por magias de certas outras esferas da magia. Em troca dos

"Eu faço o que me mandam, e meu Chefe me mantém ocupada de maneira desconfortável às vezes, posso lhe dizer. Mas espalhar a Palavra foi minha escolha, e eu faço o trabalho que amo."

Mãe da Fé Randlie Waters, Evangelista

benefícios deste kit, o Medicus deve abrir mão do acesso a uma esfera principal de magias de sua divindade. Essa esfera deve ser selecionada no 1º nível e nunca poderá ser alterada posteriormente.

Opções de Capital Inicial: Um Medicus não é bem remunerado por seus serviços (já que ele não pode recusar atendimento nem mesmo ao patrono mais pobre). Portanto, o Medicus recebe 2d6 x 10 peças de ouro como dinheiro inicial.

Raças: Gnomos e halflings são excelentes Medicus. Elfos também podem ser bons Medicus, mas poucos estão interessados no amplo compromisso que devem assumir. Os anões em geral são muito fechados para oferecer serviços a tantas raças diferentes.

Entre os não-humanos, os grommam, apesar de seu tamanho, são excelentes Medicus. Os dracons têm poucos Medicus, e essa espécie não teve contato suficiente com outras raças para torná-los habilidosos. Há alguns Medicus hadozee e homens-lagartos, mas suas personalidades rudes não são compatíveis com o estilo de vida do Medicus. Os scros são um povo violento e hostil demais para adotar os caminhos do Medicus, mas os xixchil (surpreendentemente) são bastante receptivos a esse estilo de vida. Infelizmente, muitos xixchil aproveitam-se de uma pessoa ferida para fornecer "melhorias" à sua forma física. Embora essas melhorias sejam vistas como bastante práticas pelos xixchil, a maioria dos humanos ou semi-humanos não as considera atraentes ou desejáveis.

Missionário

Descrição: O Missionário viaja pelas estrelas em busca de seres menos afortunados do que ele. Quando os encontra, ele se dedica à sua salvação e civilização por meio de seu ensinamento e da explicação paciente dos benefícios de sua religião.

Papel: Embora o Missionário e o Evangelista pareçam semelhantes à primeira vista, eles adotam abordagens bastante diferentes para atrair almas para suas respectivas religiões. Enquanto o Evangelista busca converter por meio de persuasão e carisma, o Missionário melhora a vida dos pagãos como um incentivo para que eles se juntem à sua religião. Embora o Evangelista possa produzir resultados mais espetaculares e repentinos, o Missionário é mais tenaz a longo prazo e mais propenso a transformar as sociedades que visita do que o orador-Evangelista.

Sacerdotes de todos os tipos (clérigos e sacerdotes especializados) podem ser missionários. As crenças da Agricultura, Nascimento/Crianças, Ofícios, Cultura, Amanhecer, Tudo, Fertilidade, Bem, Proteção, Cura, Casamento, Travessura/Enganação, Paz, Raça, Redenção e Sabedoria patrocinam os Missionários. O Mestre pode escolher permitir que sacerdotes de outras crenças se tornem missionários.

Muitos missionários abandonam a vida de ministrar aos pagãos depois de algum tempo. Aqueles que desejam abandonar o kit do Missionário podem fazê-lo, perdendo todos os benefícios e desvantagens especiais. Uma vez abandonado, o kit não pode ser retomado.

Talentos Secundários: Escolha um: Fazendeiro, Trabalhador de Couro, Escriba, Carpinteiro.

Perícias com Armas: Conforme permitido pela classe do sacerdote.

Perícias Comuns: *Bônus:* Religião. *Recomendadas:* (Geral) Agricultura, Carpintaria, Cozinhar, Forjaria, Lidar com Animais, Tecelagem; (Sacerdote) Engenharia, Ler/Escrever.

Equipamento: Missionários podem comprar equipamentos normalmente para sua classe.

Benefícios Especiais: O Missionário tem o poder de converter outros à sua religião. Sua habilidade leva mais tempo do que a oratória do Evangelista, mas dura mais.

Quando um Missionário se vincula a uma comunidade, ele ajuda as pessoas lá, ensinando sua religião ao mesmo tempo. Qualquer PdM que entre em contato regular com o Missionário deve fazer um teste de Sabedoria a cada mês. (Membros de religiões hostis recebem +4 neste teste de Sabedoria.) Após um teste falho, o sujeito percebe alguma verdade básica na posição do Missionário, mas não está disposto a se converter. Após dois testes falhos, o sujeito começa a frequentar as aulas se o Missionário as oferecer, na esperança de descobrir mais sobre a religião. Isso garante que o Missionário não precise continuar a buscar aquela pessoa mês após mês. Além disso, o indivíduo perde o bônus de +4 que poderia ter recebido por pertencer a um grupo hostil. Após três falhas nos testes, o indivíduo se apresenta ao Missionário como um novo convertido.

"É, sim, tenho certeza de que ele tem boas intenções. Mas você realmente quer enviar um gnomo funileiro como missionário? E o que ele quer dizer com 'hidrodinâmica' o tempo todo?"

Ancião da Igreja confuso

Uma rolagem exata do valor de Sabedoria do indivíduo reduz o número de falhas acumuladas em um. Além disso, se a rolagem exata do valor de Sabedoria ocorrer quando o indivíduo não tiver nenhuma falha acumulada, ele se torna imune aos apelos do Missionário.

O Missionário também inspira uma forma leve de admiração em todos que o conhecem, sejam eles crentes ou não. Essa admiração é baseada na dedicação que o Missionário mostra ao seu chamado e age como uma forma limitada de santuário, exigindo que os oponentes façam um teste de resistência contra magia para atacar diretamente o Missionário. Uma vez que o teste é bem-sucedido, o atacante pode atacar normalmente nas rodadas subsequentes. O Missionário perde essa proteção pelo restante do combate se ele atacar ou lançar qualquer magia, exceto uma magia de cura para salvar a vida de um companheiro. Além disso, qualquer pessoa que o Missionário tenha atacado, seja neste combate ou em algum combate anterior, não é afetada por essa admiração. O Missionário não está protegido contra ataques em área.

Limitações Especiais: O Missionário é devotado ao chamado de sua crença, mais do que a maioria dos sacerdotes. Missionários não podem recusar um pedido de sua organização patrocinadora, mesmo que isso seja pessoalmente perigoso. Eles são frequentemente enviados para regiões incivilizadas ou semicivilizadas para expandir o poder da crença e, uma vez colocados lá, às vezes são deixados por anos.

Os Missionários têm a obrigação de dar 50% de seus ganhos como dízimo para suas organizações patrocinadoras. O restante pode ser mantido para sustento pessoal, mas eles devem pagar esse dízimo antes de quaisquer despesas que tenham incorrido.

Opções de Capital Inicial: Missionários acumulam pouca riqueza. Eles recebem o dinheiro inicial normal e, como todos os sacerdotes, devem devolver tudo, exceto algumas poucas peças de ouro, às organizações que os patrocinam.

Raças: Qualquer personagem sacerdote (exceto um scro ou xixchil) pode ser um Missionário. No espaço, missionários frequentemente são os primeiros a fazer contato com uma nova esfera. Eles estabelecem a base de culto que permite que os demais sacerdotes da crença operem lá. Somente os xixchil entendem seus estranhos deuses, e os scros não tentam converter aqueles de outras raças para sua crença sombria.

Kits de Ladino

Aperusa

Descrição: Os Aperusas são um clã de viajantes espaciais que percorrem os sistemas fazendo a vida às custas dos incautos e desprevenidos. A maioria de suas artimanhas se resume a golpes ou pequenos furtos. Eles são os ciganos das Esferas Conhecidas e estão sempre em busca de novas oportunidades.

Geralmente, os Aperusas viajam com seu clã em grandes navios improvisados. Ocasionalmente, um membro do clã parte por conta própria em busca de aventura e diversão. Nessas viagens, os Aperusas se juntam a aventureiros ou qualquer outra pessoa que possa levá-los ao próximo sistema para o próximo golpe. Ninguém sabe ao certo se esses indivíduos são exilados do clã ou espiões enviados pelos líderes do clã. Os Aperusas não dizem.

Papel: Os Aperusas são ciganos espaciais. Eles não são realmente uma espécie separada da humanidade (como qualquer número de amantes rejeitados em centenas de mundos pode lhe dizer), mas sim um grupo familiar unido com sua própria perspectiva especial sobre a vida.

Os Aperusas são amantes, não lutadores. Embora sejam autorizados a usar armas, a maioria prefere oferecer «ofertas únicas na vida» de poções de cura e amuletos protetores aos seus defensores em vez de lutar.

O kit de Aperusa é mais do que apenas um estilo de vida. O Aperusa faz parte de uma família, e é impossível abandonar esse kit.

Talento Secundários: Jogador.

Perícia com Armas: Nenhuma arma em particular é proibida ou exigida por este kit.

Perícias Comuns: *Bônus:* Jogo (para homens), Ler a Sorte (para mulheres). *Recomendadas para homens:* (Geral) Cavalgar (Terrestre); (Ladino) Acrobacia, Avaliação, Coletar Informações, Disfarce, Leitura Labial, Lutar no escuro, Observar. *Recomendadas para mulheres:* (Geral) Cozinhar, Dançar; (Sacerdote) Cura; (Ladino) Coletar Informações, Disfarce, Leitura de Lábios, , Observação.

Equipamento: Os Aperusas não usam armaduras, embora possam usar anéis mágicos e itens como *manto da proteção* e *braceletes de defesa*.

Benefícios Especiais: Os Aperusas recebem vários benefícios por causa de sua herança. Todos os Aperusas têm uma leve resistência (10%) à magia e são 75% imunes a todos as magias de detecção.

Devido às suas constituições saudáveis e exposição à selvageria espacial desde jovens, os Aperusas usam muito pouco ar. Seus corpos retêm ar o suficiente para que possam respirar por 2d10 dias.

Os Aperusas podem usar *morte aparente* (como a magia) uma vez por dia. O Aperusa pode permanecer nesse estado por até um dia por nível, consumindo nenhum ar. Aperusas isolados às vezes usam essa habilidade para sobreviver quando o suprimento de ar acaba.

Os Aperusas são imunes a leitura mental de qualquer forma. Isso é uma característica de sua herança e não pode ser ensinado.

Limitações Especiais: Ninguém confia nos Aperusas. Eles são conhecidos por serem enganadores e desonestos, embora qualquer Aperusa negará veementemente a acusação. Como resultado, eles sofrem uma penalidade de –2 nas jogadas de reação de qualquer pessoa com objetos de valor para proteger (praticamente todos).

Além disso, leitores mentais (como os dohwar) ficam muito desconcertados com o vazio onde deveriam estar as mentes dos Aperusas e, portanto, desconfiam imensamente deles (–4 nas jogadas de reação).

Como mencionado acima, os Aperusas não podem usar armaduras de qualquer tipo. Eles nunca têm habilidades psíquicas de qualquer tipo e nunca podem usar um item mágico que exija seu controle mental consciente, porque a mesma habilidade inerente que os torna imunes à leitura mental impede que tais itens adivinhem suas intenções.

Opções de Capital Inicial: Os Aperusas não se preocupam com bens materiais, desde que tenham o suficiente para comer e um lugar para dormir. Seus modos naturalmente ladrões, no entanto, fornecem a eles um suprimento razoável (embora variável) de dinheiro. Eles recebem 1d6 x 20 po como dinheiro inicial.

Raças: Nenhuma raça semi-humana ou não-humana, exceto meio-elfos, pode ser Aperusa.

Arlequim

Descrição: O Arlequim é o artista itinerante do espaço. Os Arlequins viajam em navios spelljamming, levando suas apresentações de uma esfera de cristal para outra. Os Arlequins podem cantar, contar piadas e histórias, treinar animais selvagens ou realizar muitas outras formas diferentes de entretenimento. Muitos Arlequins são treinados em mais de uma dessas formas de entretenimento.

Papel: Os Arlequins são o tônico para viagens longas e lentas entre esferas, pois seu entretenimento é um dos poucos eventos interessantes no fluxo (excluindo encontros

"Mãe das Estrelas, estou profundamente ferido por suas acusações. Beringo, você ouviu isso? Esse cavalheiro disse que eu o trapaceei no jogo de cartas! Vou rasgar minha roupa, jogar cinzas sobre minha cabeça, me esconder de vergonha. Sinto-me fraco. Devo levar meus ganhos e ir para minha cama."

Raoul, o Aperusa.

com criaturas ou outros navios). Eles também atuam como mensageiros (embora não de forma tão formal como os que têm o kit de Mensageiro), trazendo fofocas e notícias de mundo para mundo e de esfera para esfera.

Bardos são mais propensos a serem Arlequins do que ladrões. Suas habilidades de entretenimento e conhecimento lhes dão uma vantagem na realização dos objetivos deste kit em particular.

Personagens que desejam ser Arlequins devem ter Carisma excepcional (15 ou mais) para poder atrair e manter o interesse de seu público. Observe que isso não significa que eles sejam particularmente bonitos (alguns Arlequins são realmente feios), mas que eles têm a capacidade de fascinar e até liderar.

Para abandonar o kit de Arlequim, o personagem deve abandonar o palco. Os benefícios são perdidos imediatamente, mas a desvantagem de reputação é mantida até que a fama do Arlequim diminua (geralmente seis meses).

Talentos Secundários: Determinados normalmente para a campanha.

Perícias com Armas: Arlequins estão quase sempre sob os olhos do público, então eles devem se restringir a armas que possam ser facilmente escondidas ou incorporadas a uma fantasia: adaga, bastão, besta de mão, clava, dardo e faca.

Perícias Comuns: *Bônus:* (escolha duas) Acrobacia, Andar na Corda Bamba, Cantar, Dançar, Disfarce, Instrumento Musical, Malabarismo, Treinar Animais. *Recomendadas:* Qualquer uma das listadas anteriormente, além de (Geral) Carpintaria, Costura/Alfaiataria, Etiqueta, Idiomas Modernos, Preparar Bebidas, Talento Artístico; (Ladino) Jogo, Saltar.

Equipamento: Arlequins carregam uma coleção de bolas coloridas, trajes e outros equipamentos projetados para o entretenimento. Essa coleção custa 10 po; o restante do dinheiro do ladrão pode ser gasto em equipamentos artísticos que ele desejar comprar.

Benefícios Especiais: Arlequins são muito valorizados em todas as Esferas Conhecidas por sua habilidade de entreter e divertir. Um Arlequim que está com pouco dinheiro pode se apresentar na rua e arrecadar 3d6 pp com essa apresentação. Arlequins podem se apresentar apenas duas vezes por dia por esse dinheiro, e cada apresentação leva de 1 a 4 horas.

Arlequins também são bem-vindos a bordo de navios e em hospedarias públicas, recebendo um bônus de +3 na rolagem de reação ao negociar o preço de passagem ou hospedagem se oferecerem entretenimento gratuito durante a estadia.

Limitações Especiais: Embora os Arlequins sejam apreciados, eles geralmente não são confiáveis. O Arlequim não tem uma reputação de desonestidade, mas sim de falta de discrição e responsabilidade. Como tal, um Arlequim sofre uma penalidade de –3 sempre que uma rolagem de reação é feita para determinar se o Arlequim será confiável.

Os Arlequins são vistos como vagabundos pelas autoridades de muitas estações. Arlequins que entram em contato

com a guarda ou milícia sofrem uma penalidade de –3 na rolagem de reação.

Opções de Capital Inicial: Arlequins como classe não são ricos. Eles recebem 2d4 x 10 po como riqueza inicial.

Raças: Qualquer humano ou semi-humano pode ser um Arlequim, embora os anões sejam muito sérios para trabalhar como artistas; seus bardos tendem a ser mestres de conhecimento em vez de disseminadores de rumores.

Das raças não humanas, os draconianos e os rastipedes tradicionalmente viajam com pelo menos um membro do grupo que é um artista. Hadozees também são Arlequins comuns, embora suas performances sejam consideradas grosseiras e sem cultura por alguns grupos. Homens-lagarto, hurwaeti e xixchil não têm nenhum conceito desse papel, então personagens dessas raças não podem ser Arlequins.

Flibusteiro

Descrição: O Flibusteiro é um predador espacial, caçando os navios dos inimigos de sua nação sob a frágil proteção de uma carta de corso. Enquanto os Corsários são agentes da lei, os Flibusteiros são agentes da guerra e da intriga.

Os Flibusteiros frequentemente desempenham os mesmos papéis que os Corsários: agentes alfandegários, patrulha de fronteira e primeira linha de defesa. No entanto, enquanto o Corsário ataca os inimigos de sua nação, o Flibusteiro atacará praticamente qualquer alvo que surgir. Assim como os Corsários, eles são obrigados a dar uma parte do saque que capturam às nações que os patrocinam, mas muitos Flibusteiros "esquecem" cargas importantes quando retornam aos seus portos de origem.

Papel: Os Flibusteiros são os abutres do espaço selvagem, em busca de navios solitários ou outros alvos indefesos que possam saquear. Embora também possam desempenhar algum trabalho como agentes da lei, seu foco principal está na coleta de tesouros.

A maioria dos Flibusteiros são ladrões; poucos bardos acham essa vida atraente. Para se tornar um Flibusteiro, o personagem deve convencer sua nação de origem de sua capacidade de agir como seu agente na liberdade do espaço. Isso geralmente requer um valor de Força de pelo menos 12, uma Sabedoria de 10 ou mais e uma Carisma de 14 ou mais.

Para abandonar o kit de Flibusteiro, o personagem deve renunciar à sua comissão. Renunciar à comissão pode ser um crime (se o personagem já estiver em apuros por abusar de sua comissão) ou uma aposentadoria respeitada dos deveres de serviço. O Flibusteiro deve estar em seu porto de origem para renunciar ao kit, e leva um mês no porto para processar a papelada.

Talentos Secundários: *Obrigatório:* Navegador.

Perícias com Armas: Nenhuma requerida ou recomendada.

Perícias Comuns: *Bônus:* Heráldica (Espacial). *Recomendadas:* Navegação (Espaço Selvagem), Marinhagem Espacial.

Equipamento: O Flibusteiro pode comprar o equipamento que escolher, mantendo o dinheiro que sobrar.

Benefícios Especiais: Um Flibusteiro tem o direito, sob cartas de corso, de parar legalmente qualquer navio dentro da esfera de controle de seu porto de origem. "Porto de origem" não precisa ser um planeta; pode ser uma base fixa ou até mesmo um navio capitânia da frota. Dentro da esfera de controle, o Flibusteiro pode legalmente parar navios, abordá-los, cobrar impostos alfandegários e apreender contrabando.

Os Flibusteiros são pagos pela carga apreendida e pelos impostos arrecadados, mantendo 10% do contrabando e dos impostos arrecadados para pagar despesas e recompensar a tripulação. Muitos Flibusteiros retêm mais de 10%, arriscando-se a serem descobertos e processados.

Limitações Especiais: O Flibusteiro deve retornar regularmente ao seu porto de origem (pelo menos a cada seis meses) para relatar suas atividades e, é claro, deve entregar 90% das cargas e navios que apreender ao seu comando na base.

Opções de Capital Inicial: Os Flibusteiros geralmente não são considerados tão respeitáveis quanto os Corsários e geralmente não vêm de uma posição social tão elevada (embora ainda sejam superiores à maioria dos trapaceiros). Como resultado, os Flibusteiros iniciantes recebem apenas 3d6 x 10 po para dinheiro inicial.

Raças: Qualquer humano ou semi-humano pode ser um Flibusteiro, assim como dracons, homens-lagarto e rastipedes. Giff, hadozee e xixchil podem ser encontrados nas tripulações de Flibusteiros trabalhando para outras raças. Grommams e hurwaeti não trabalham como Flibusteiros.

"Vejam os elfos, por exemplo — por favor! Uma vez entrei em um restaurante élfico, bem sofisticado, esculpido em uma árvore. Sentei-me em uma mesa e a garçonete disse: 'Aqui não servimos humanos.' 'Graças aos deuses,' respondi. 'Não como humanos. Traga-me cordeiro.'"

Vargo Rotenmitz, Arlequim

Mensageiro

Descrição: O Mensageiro é o carteiro do espaço, levando mensagens verbais de esfera em esfera. Seus clientes podem confiar nele por sua confiabilidade e discrição, e, por sua vez, ele conta com o apoio deles em suas viagens pelas Esferas Conhecidas.

Papel: O Mensageiro, assim como o guerreiro Mercador, apoia a sociedade das Esferas Conhecidas ao possibilitar a comunicação entre as esferas. Além disso, como um único Mensageiro pode levar várias mensagens, enviar uma mensagem por meio do Mensageiro é muito menos caro do que entregá-la pessoalmente.

Qualquer ladrão pode ser um Mensageiro, mas bardos são os mais comuns nessa profissão. Muitos ladrões Mensageiros se passam por bardos ou guerreiros; poucas pessoas confiariam em um ladrão conhecido para entregar uma mensagem.

Os Mensageiros devem ter um valor de inteligência de pelo menos 14 para seguir esta classe, devido à memória detalhada exigida. Um valor de carisma de pelo menos 12 também é necessário para convencer os clientes da confiabilidade e habilidade do Mensageiro.

Um Mensageiro pode abandonar essa classe entregando todas as suas mensagens e recusando-se a aceitar novas comissões. Caso não seja usado, a memória especial do Mensageiro (ver abaixo) é perdida em até três meses.

Talentos Secundários: Determinar como normalmente para a campanha.

Perícias com Armas: Todas as perícias disponíveis para a classe do personagem estão disponíveis para os Mensageiros.

Perícias Comuns: *Bônus:* Etiqueta. *Recomendadas:* (Geral) Idiomas Modernos (geralmente vários); (Ladino) Avaliação, Disfarce, Falsificação; (Guerreiro) Navegação (Espaço Selvagem), Rastreamento.

Equipamento: Mensageiros podem comprar equipamentos normalmente para sua classe.

Benefícios Especiais: O Mensageiro tem uma memória bem desenvolvida na qual pode guardar várias mensagens. Essa memória permite ao Mensageiro repetir literalmente qualquer coisa que tenha ouvido, se ele conhecer o idioma falado no momento. Se ele não conhecer o idioma, ele pode tentar reproduzir os sons que ouviu, mas deve fazer um teste bem-sucedido de Inteligência para acertar a mensagem. (Esse teste deve ser feito secretamente pelo Mestre do Jogo; o Mensageiro sempre acredita que reproduziu corretamente os sons).

Essa habilidade de memorização torna possível para o Mensageiro levar dezenas de mensagens sem qualquer chance de serem roubadas. Magias que leem pensamentos superficiais, como *percepção extrasensorial*, não podem ler as mensagens, mas habilidades que vão mais fundo na mente, como a ciência telepática *sonda*, podem determinar o conteúdo das mensagens.

Os Mensageiros são experientes tradutores. Se o Mensageiro conhecer o idioma falado, ele é capaz de traduzi-lo para qualquer outro idioma que conheça em um teste bem-sucedido de Inteligência. Essa tradução preserva o máximo possível da intenção real (não apenas o significado literal) da mensagem original.

Os Mensageiros, como grupo, também têm uma reputação de integridade que lhes concede um bônus de +2 nas rolagens de reação em situações em que a integridade pode ser importante. Essa reputação se aplica apenas se o personagem for conhecido como um Mensageiro em atividade.

Um Mensageiro viajando de um mundo populoso para outro pode anunciar seu destino e oferecer-se para levar mensagens. O Mensageiro pode carregar um máximo de seis mensagens por nível, embora nem todas as mensagens precisem ter o mesmo destino. Cada vez que o Mensageiro entra em um porto, ele pode anunciar e receber de 3d6 mensagens para entregar, mediante pagamento antecipado de 5 a 50 peças de ouro por mensagem (o valor varia de acordo com o tamanho e a complexidade da mensagem, a distância que deve ser percorrida e a reputação do Mensageiro).

Uma vez que o Mensageiro chega a um destino, ele levará de 1d12 horas para encontrar o destinatário de cada mensagem e entregá-la; isso deve ser feito antes que o Mensageiro parta para outro destino e, geralmente, deve ser concluído dentro da primeira semana de chegada. O Mensageiro também pode receber gratificações dos destinatários das mensagens por entregar notícias bem-vindas com sucesso, mas ele deve estar preparado para se defender

"Arrr, agora, rapazes! Prestem atenção e tremam nas vossas botas! Houve muito sangue derramado e nossos cofres estão cheios de ouro antes de voltarmos ao porto. O que vocês dizem sobre isso?"

Últimas palavras do Capitão Leon «Barba Vermelha» McCubbins, um Flibusteiro, morto pela própria tripulação por causa de seu sotaque.

contra a raiva deslocada do destinatário caso as notícias sejam ruins.

Limitações Especiais: Os Mensageiros se envolvem intimamente nos negócios de seus clientes. Muitas vezes, eles têm acesso ao conteúdo de missivas que de outra forma seriam inacessíveis. Isso os torna valiosos para os inimigos de seus clientes.

Ocasionalmente, os Mensageiros carregarão mensagens que certas partes não desejam que sejam entregues. Cada vez que o Mensageiro anuncia para receber mensagens, há uma chance de 2% por mensagem recebida (cumulativa) de receber uma mensagem perigosa desse tipo. Haverá uma tentativa de convencer o Mensageiro a não entregar a mensagem ou descobrir o que ela diz. O Mestre é incentivado a usar esses incidentes como oportunidades para aventuras.

Alix Marbin, um Mensageiro de 6º nível, viaja pela rota Realmspace-Greyspace-Krynn e vice-versa. Ele para em todos os mundos habitados ao longo do caminho, pegando e entregando mensagens enquanto segue. Alix pode carregar um máximo de 36 mensagens em sua memória de uma vez. Sua memória fica cheia quando ele faz uma parada em Toril para entregar 10 mensagens. Depois de realizar essa tarefa, Alix anuncia que está disponível para receber mais mensagens e recebe oito (uma mensagem para um capitão pirata em Garden, em Realmspace, três mensagens para entrega em Greyspace e duas mensagens cada para destinatários em Reorx e Krynn, em Krynnspace). À medida que ele entrega essas mensagens, ele pega mais em cada parada em sua rota.

Opções de Capital Inicial: Trabalhar como Mensageiro é um negócio lucrativo. Os Mensageiros recebem 3d6 x 10 po como dinheiro inicial.

Raças: Membros de qualquer raça — humana, semi-humana ou não humana — podem ser Mensageiros.

Recuperador

Descrição: O Recuperador é o necrófago das rotas espaciais, saqueando timões de spelljamming e outros objetos de valor de navios desativados. Os Recuperadores não são socorristas nobres ou mesmo uma assistência de emergência diária; eles vivem pela lei dos "achado não é roubado".

Papel: O Recuperador busca por esferas de cristal, especialmente aquelas que foram palco de batalhas espaciais ou estão infestadas de piratas ou criaturas espaciais perigosas, procurando por naves que não possam mais navegar por conta própria. O Recuperador então aborda o navio abandonado e recupera quaisquer objetos de valor que tenham ficado a bordo.

Idealmente, os navios abandonados também estão desocupados. Um Recuperador que se depara com um navio abandonado com tripulação viva (o que pode acontecer facilmente no banho preservador do flogisto) pode levar os sobreviventes a um espaço porto próximo. No entanto, seus objetos de valor nunca são vistos novamente.

Alguns poucos Recuperadores não têm paciência para esperar que uma embarcação se torne abandonada. Eles não têm escrúpulos em acelerar o processo se passando por piratas. A maioria deles não é tão solícita com os sobreviventes de seus ataques.

O trabalho solitário do Recuperador não é atraente para aqueles com amplo conhecimento dos bardos. Portanto, esse kit está disponível apenas para ladrões.

Não há requisitos especiais para se tornar um Recuperador. Muitos ladrões que não conseguem sobreviver em mundos cheios de leis se tornam Recuperadores depois de aprender sobre a navegação espacial, pois essa vida é fácil de seguir.

Abandonar esse kit requer que o Recuperador desista de sua busca por riquezas abandonadas. Os benefícios desaparecem imediatamente, enquanto as desvantagens levam seis meses para desaparecer.

Talentos Secundários: Construção Naval.

Perícias com Armas: Qualquer arma adequada à classe do Recuperador pode ser usada.

Perícias Comuns: *Bônus:* Saquear. *Recomendadas:* (Geral) Carpintaria, Uso de Cordas; (ladino) Avaliação, Falsificação, Saltar.

Equipamento: Os Recuperadores possuem um baú de ferramentas contendo alavancas, martelos e formões no valor de 20 peças de ouro.

Benefícios Especiais: Os Recuperadores têm uma chance de 10% por nível (chance máxima de 90%) de identificar como um naufrágio ocorreu. Um Recuperador sempre consegue identificar as partes mais valiosas e obter um preço

"Dondas Trunding? Eu sou do Sindicato dos Mensageiros. Se não se importa em deixar de lado o machado que está carregando, tenho uma mensagem para você do seu ex-sócio de negócios em Ginsel."

Alex Marbin, Mensageiro

de salvamento melhor do que a média (+20% em relação aos preços habituais).

Limitações Especiais: Embora o salvamento seja bastante lucrativo, a maioria dos viajantes espaciais vê os Recuperadores como tubarões. Portanto, os Recuperadores sofrem uma penalidade de –2 nas rolagens de reação ao lidar com aqueles que possuem ou tripulam navios.

Opções de Capital Inicial: O salvamento no espaço é tão lucrativo quanto outras atividades criminosas. Como resultado, os Recuperadores recebem o dinheiro inicial normal de um ladrão (2d6 x 10 peças de ouro).

Raças: Qualquer raça humana, semi-humana ou não humana com habilidades de spelljamming pode se tornar um Recuperador. Assim, apenas os hadozee não podem escolher esse kit.

Usando Kits dos Manuais Anteriores

O conceito de kits foi estabelecido pela primeira vez nos manuais da série de suplementos para o *Livro do Jogador* 1-4 do AD&D, que contêm muitos kits que, com poucas adaptações, se encaixariam bem em uma campanha espacial. A tabela abaixo indica aqueles kits que podem ser usados como estão ou com pequenas alterações. Mestres e jogadores são incentivados a considerar esses kits, além dos encontrados neste livro, ao escolher kits para personagens espaciais.

Ao adaptar kits terrestres para campanhas de SPELLJAMMER, leve em consideração o seguinte:

• As habilidades de sobrevivência em áreas selvagens devem ser ajustadas para levar em conta a diversidade de terrenos e climas em todo o espaço selvagem.

• Kits com motivação política geralmente são difíceis de transferir, pois a esfera de controle política de qualquer entidade (exceto talvez a Frota Imperial Élfica) é muito pequena.

• As oportunidades para aventuras exclusivamente urbanas no espaço são limitadas. Kits com um foco fortemente urbano e localizado podem não ser satisfatórios em uma campanha de SPELLJAMMER.

Criando Novos Kits

Usando os kits acima como diretrizes, muitos novos kits podem ser criados. Se o Mestre tem um certo tipo de personagem que ele gostaria na campanha, um kit pode ser projetado para essa função.

Para projetar um kit, o Mestre deve considerar as seguintes perguntas sobre o personagem e seu papel na campanha.

Descrição: Como é esse personagem? Ele é inspirado em uma fonte específica literária, mitológica ou histórica? Existem requisitos especiais para esse tipo de personagem?

Papel: Qual é o lugar desse personagem na campanha? Como ele é visto por sua própria cultura? Por outras culturas? Existe uma atitude ou perspectiva particular que ele precisa ter para pertencer a esse kit?

Quais atividades esse personagem costuma realizar na campanha? Ele é um homem ousado de ação? Um estudioso recluso? Um exibicionista impulsivo? Qual é sua relação com os outros personagens: amigável, distante, cautelosa, impassível?

Talentos Secundários: Se estiver usando o sistema de talentos secundários, o Mestre deve decidir se esse kit requer essa habilidade. Se não houver uma habilidade secundária específica ou habilidades comuns a todos os personagens desse tipo, nenhuma habilidade secundária deve ser exigida. Mas se todos os membros de um kit compartilharem a mesma habilidade — ou uma de um número pequeno de habilidades — então todos os personagens que escolherem esse kit também devem tê-la.

Perícia com Armas: Certos tipos de personagens tendem a preferir certos tipos de armas. Outros selecionam de uma ampla variedade de opções. Se o personagem descrito no novo kit preferir uma ou duas armas mais do que outras, isso deve ser observado no kit.

Perícias Comuns: Assim como as perícias em armas, personagens do mesmo kit possuem habilidades em comum. Por exemplo, todos os Cartógrafos devem ter habilidades em cartografia. Portanto, um ou dois pontos de perícias comuns podem ser dados gratuitamente para personagens que escolherem um novo kit. Se apropriado, as perícias podem vir de grupos de perícias que não estão disponíveis para o personagem a custo padrão. Normalmente, o custo

Tabela 8: KITS DE OUTROS MANUAIS

Guerreiro	Arcano	Sacerdote	Ladino
Espadachim	Acadêmico	Clérigo Erudito	Acrobata
Furioso	Arcano Combatente	Clérigo Pacifista	Bucaneiro
Gladiador	Ascético	Clérigo Profeta	Caçador de Recompensa
Mirmidão	Bruxa	Clérigo Proscrito	Contrabandista
Pirata/Fora da Lei	Wu Jen	Monge Lutador	Espadachim
Samurai			Espião
Selvagem			Vigarista

em pontos por tais perícias seria maior, mas isso pode ser ignorado ao conceder perícias gratuitas.

Equipamento: Se um personagem é conhecido por usar certos tipos de equipamentos, esse personagem deve ter o equipamento antes do início da campanha. Se alguns, mas não todos, os personagens do tipo usarem o equipamento, o Mestre pode fornecer uma lista para escolher.

Benefícios Especiais: Embora não seja necessário, a maioria dos kits deve ter algum benefício especial. Qualquer tipo de benefício é aceitável, mas deve estar relacionado à forma como esse personagem opera na ficção, mitologia ou em outra fonte de material semelhante.

Possíveis benefícios incluem:

• Bônus para rolagens de reação, especialmente de certas categorias de pessoas.

• Bônus para rolagens de proficiência, especialmente em situações especificamente definidas.

• Especialização gratuita em uma arma (apenas para guerreiros).

• Bônus para acertar e/ou causar dano, especialmente contra certas categorias de inimigos ou em circunstâncias especiais.

• Resistências especiais, como imunidade ou bônus para testes de resistência contra ataques mágicos específicos ou tipos de magia.

• Direitos especiais na cultura em que o personagem normalmente viaja (como imunidade a perseguições ou hospedagem gratuita sob demanda).

Limitações Especiais: Uma ou mais desvantagens especiais devem ser impostas, limitando o personagem tanto quanto o benefício especial o ajuda.

Possíveis desvantagens incluem:

• Penalidades para rolagens de reação, especialmente de certas categorias de pessoas.

• Penalidades para acertar e/ou causar dano, especialmente contra certas categorias de inimigos ou em circunstâncias especiais.

• Restrições para aprender certas proficiências em armas ou não armas.

• Restrições especiais na cultura em que os personagens normalmente viajam (por exemplo, o personagem é proibido de possuir propriedades ou é punido excessivamente por certos crimes).

• Vulnerabilidades a certos tipos de magia (seja uma penalidade para testes de resistência ou a magia é automaticamente bem-sucedida).

Opções de Capital Inicial: O personagem possui mais ou menos ouro inicial do que outros personagens? Existem restrições quanto a como seu ouro inicial deve ser gasto?

Raças: Observar quaisquer variações para personagens de raças específicas. Alguma raça é impedida de escolher o kit? Alguma raça recebe benefícios especiais, proficiências ou desvantagens ao escolher esse kit?

Observações: Se houver detalhes adicionais sobre o kit, explique-os completamente.

Também é possível adaptar kits de uma classe para outra, ajustando as habilidades, armas, proficiências, benefícios e desvantagens.

Outras ideias para Kits:

Com o tamanho das Esferas Conhecidas, existem muitos tipos possíveis de kits que poderiam ser desenvolvidos. Além dos mencionados acima, os Mestres e jogadores podem considerar a seguinte lista como ponto de partida para ideias de desenvolvimento de novos kits:

Atirador de Elite, um guerreiro especializado em uma única arma de projétil que pode dispará-la a distâncias incríveis pelo espaço selvagem.

Cavaleiro Kindori, um guerreiro cuja cultura selvagem e migratória é baseada nas costas de baleias espaciais.

Armeiro, um guerreiro especializado em armamentos a bordo de navios espaciais.

Cartógrafo, um mago que coleta e desenvolve mapas das Esferas Conhecidas e seus mundos.

Piloto, um sacerdote que oferece seus serviços para alimentar as rocas de viagem com magias em troca da oportunidade de visitar várias esferas diferentes.

Zoólogo, um sacerdote que coleta todo tipo de criaturas estranhas e peculiares.

Sucateiro, um ladino que usa seu navio para rebocar embarcações danificadas até o porto em troca de pagamento.

BROM

Capítulo Quatro: Interpretando

Personagens no jogo AD&D são mais do que coleções de poderes e habilidades. Eles são pessoas vivas e respirantes em um cenário de fantasia. Será útil para o seu jogo de interpretação de papéis pensar no seu personagem como uma pessoa, e este capítulo está aqui para ajudar nisso.

Personalidades dos Viajantes Espaciais

Nem todo guerreiro é dedicado ao massacre. Nem todo ladrão rouba de todos que encontra. Nem todo sacerdote é um propagador da crença. Nem todo mago almeja poder mais elevado. Personagens reais têm personalidades além das restrições de sua classe e kit, proporcionando uma perspectiva mais profunda sobre quem o personagem realmente é e o que o motiva.

Este capítulo descreve quatro novos tipos de personalidade, cada um dos quais pode fornecer uma nova perspectiva para o seu personagem. Esses tipos de personagem são totalmente opcionais e não afetam nenhuma regra.

Personalidades não são como kits, que fornecem habilidades especiais aos personagens. Em vez disso, elas são pontos de vista que qualquer personagem pode adotar. Elas representam a motivação do personagem: por que o personagem participa de aventuras e o que é realmente importante para ele.

Para ajudar você a entender as personalidades, dividimos cada uma delas em quatro seções principais:

Descrição do Personagem: Esta seção descreve a personalidade em termos gerais. Ela diz o que o personagem pensa e como se sente.

Mais Adequado Para: Esta seção lista as classes de personagens, kits e tendências que são mais apropriados para o tipo de personalidade. Isso não são requisitos, mas sim diretrizes; não há motivo para o seu personagem não poder fazer algo diferente do que este parágrafo diz. No entanto, essas informações estão aqui para ajudar você, e provavelmente você deve ter uma boa razão para interpretar um personagem fora desses limites com essa personalidade.

Em Situações de Combate: Esta seção descreve como o personagem se comporta em combate. Ela explica que tipo de táticas atraem a personalidade, como o personagem se vê como combatente e que tipos de seres o personagem considera como inimigos.

Em Situações de Interpretação: Esta seção descreve como o personagem se comporta fora do combate. Ela descreve como ele vê os PdMs e como os PdMs o veem. Esta seção também é um guia sobre como interpretar a personalidade; não há uma regra que diga que um Andarilho Despreocupado deve sempre ser descontraído.

O Conciliador

Descrição do Personagem: O Conciliador é um negociador habilidoso, dedicado a preservar a harmonia e boas relações entre seus companheiros. Ele é um negociador habilidoso e geralmente é capaz de enxergar todos os lados de uma questão.

O Conciliador não precisa ser o líder do grupo para funcionar. Ele pode intervir quando surgem disputas dentro do grupo para resolver problemas sem impor suas próprias ideias como a melhor solução.

Mais Adequado Para: Os Conciliadores tendem a ser leais. Eles desejam harmonia dentro do grupo e preferem regras majoritárias ou compromissos ao individualismo. Magos e guerreiros são os melhores Conciliadores. Eles conseguem manter o respeito dos outros membros da equipe enquanto mantêm distância da disputa com mais facilidade.

Em Situações de Combate: Embora o Conciliador possa não ser o personagem mais fisicamente ou magicamente capaz, ele é capaz de encontrar maneiras de usar todas as habilidades do grupo para obter sucesso. Os planos de um Conciliador permitem que cada pessoa faça o que ela faz de melhor e mais gosta, sem dar a ninguém um papel desnecessariamente perigoso ou limitado.

Em Situações de Interpretação: Os Conciliadores são excelentes negociadores, mas atuam mais como facilitadores do que como defensores da posição do grupo. Portanto, pode ser melhor para o Conciliador ajudar o restante do grupo a chegar a um consenso, mantendo-se afastado de negociações subsequentes com PNJs. No entanto, se o Conciliador se envolver, ele pressionará por uma solução que deixe todos felizes.

O Andarilho Despreocupado

Descrição do Personagem: O Andarilho Despreocupado é um viajante alegre e despreocupado. Ele viaja de um lugar para outro para experimentar a vida, nunca enraizando-se ou ficando em um lugar por muito tempo. Para um Andarilho Despreocupado, todas as contas são pagas quando o navio parte.

O Andarilho Despreocupado não precisa ser insensível. Enquanto estiver em um lugar ou com um grupo, ele pode fazer coisas altruístas para ajudá-los e pode se esforçar para deixar as coisas melhores do que as encontrou. No entanto, chegará o dia em que será hora de seguir em frente, e ele não olhará para trás.

Mais Adequado Para: Vagabundos Despreocupados tendem a ser neutros ou caóticos, embora possam ser bons ou maus. Comportamento leal forçaria o Andarilho Despreocupado a aceitar obrigações de longo prazo para as pessoas que ele encontra, e ele simplesmente não fará isso.

Qualquer personagem pode ser um Andarilho Despreocupado. No entanto, magos geralmente não levam vidas tão despreocupadas, porque precisam reunir magias conforme avançam. Muitas crenças são tolerantes com sacerdotes Vagabundos Despreocupados, principalmente as crenças de Artes, Ofícios, Escuridão/Noite, Morte, Doença, Divindade da Humanidade, Forças Elementais, Mal, Destino, Sorte,

Bem, Cura, Ciclo Vida-Morte-Renascimento, Relâmpago, Literatura/Poesia, Amor, Magia, Travessura/Engano, Música/Dança, Natureza, Céu/Tempo, Força, Sol, Trovão, Tempo, Comércio, Vento e Sabedoria.

Em Situações de Combate: Vagabundos Despreocupados geralmente são habilidosos em combate. Seus estilos de vida individuais os obrigam a saber se defender. No entanto, eles podem não cooperar bem em situações táticas complexas e muitas vezes podem ser encontrados usando suas próprias estratagemas.

Em Situações de Interpretação: O Andarilho Despreocupado pode ser percebido como leviano e insensível, mas uma conversa revela que ele pode se importar profundamente com as pessoas com quem está. Ele frequentemente adotará os desejos e sonhos deles como seus próprios, pelo menos até chegar a hora de seguir em frente.

O Vigilante

Descrição do Personagem: O Vigilante percorre as rotas espaciais, lançando-se em qualquer conflito em que ele acredita que um azarado precisa de ajuda. Os Vigilantes se veem como agentes do que é correto, onde quer que estejam, salvadores autoproclamados dos oprimidos e corrigidos dos erros do destino. Outros veem como benfeitores às vezes, e às vezes como incômodos com uma tendência a se medir em crescimento.

Mais Adequado Para: Vigilantes têm boas intenções e geralmente são bons em tendência. No entanto, eles criticam o que consideram uma aplicação ineficiente da decência comum nas rotas espaciais e procuram substituí-la com sua própria justiça. Por isso, é difícil justificá-los como leais. Personagens verdadeiramente neutros ou até mesmo caóticos neutros podem ser Vigilantes, mas também são propensos a resgatar uma embarcação pirata que atacou um alvo excessivamente poderoso, assim como ajudar o próprio alvo.

Membros de qualquer classe podem ser Vigilantes. Guerreiros e ladrões são os mais comuns, mas até mesmo sacerdotes (especialmente das crenças de Cultura, Justiça e Redenção) podem adotar esse tipo de personalidade.

Em Situações de Combate: Em combate, o Vigilante procura ajudar aqueles que foram feridos ou que estão em desvantagem numérica, entrando na luta para equilibrar as chances. Os Vigilantes se preocupam menos com considerações táticas, e sua defesa entusiasmada ocasionalmente pode atrapalhar estratégias mais sutis.

Em Situações de Interpretação: Os Vigilantes tendem a ser vistos como agressivos pelos que estão ao seu redor. Eles não são bons negociadores, pois acham difícil ver os dois lados de uma questão. Às vezes, falam em momentos inoportunos, mas a maioria reconhece que um pouco de silêncio pode ser eficaz.

O Xenófobo

Descrição do Personagem: O Xenófobo tem um ódio e medo irracional de encontrar espécies novas e desconhecidas. Os Xenófobos frequentemente são pessoas comuns que entraram no espaço e que podem aceitar as raças menores como iguais (ou quase iguais), mas que se revoltam com a ideia de trabalhar ao lado de um hadozee ou um giff, quanto mais uma mente flutuante.

Os Xenófobos não têm uma base racional para seus medos. Se eles conhecerem um indivíduo de uma espécie alienígena, podem aceitar essa pessoa como "igual por dentro", mas muitas vezes ainda mantêm preconceito contra o resto da espécie. Raças verdadeiramente desconhecidas, como os dracons, podem levar o Xenófobo ao pânico irracional — ou a uma mania homicida de "eliminar os monstros".

Mais Adequado Para: Xenófobos tendem a ter tendência neutra, com inclinações caóticas ou malignas. Alguns xenófobos são de tendência boa, mas são incapazes de superar seus próprios preconceitos o suficiente para tratar os alienígenas como membros de sua própria espécie. Alguns xenófobos são leais e defendem legislação protecionista para eliminar a ameaça alienígena. Outros são caóticos e resolvem os problemas por conta própria.

Guerreiros e ladrões são bons Xenófobos (se é que existe tal coisa). A maioria dos magos está acostumada a experiências novas e estranhas, então uma raça desconhecida raramente os incomoda. Alguns sacerdotes são xenófobos, especialmente aqueles que adoram fé diretamente ligada ao seu mundo natal ou à sua raça.

Humanos não são a única raça a produzir Xenófobos. Muitos elfos são notadamente xenófobos, estendendo sua aversão até mesmo aos humanos. Os anões também são propensos à xenofobia, embora isso seja mitigado pelo fato

"Eu imagino que qualquer ser racional poderia encontrar pelo menos uma razão adequada para não gostar dos humanos. Eu mesmo tenho quarenta e dois motivos."

Almirante Eredhelon Golinwon, Corpo Diplomático da Frota Imperial.

de que apenas os anões mais abertos lidam diretamente com pessoas não anãs. Meio-elfos e gnomos raramente são Xenófobos.

Entre os não-humanos, apenas os draconatos são suficientemente novos para as Esferas Conhecidas para produzir Xenófobos. Todos os draconatos menosprezam "os Deformados", como chamam os semi-humanos, mas poucos sofrem do ódio irracional de um Xenófobo.

Em Situações de Combate: os Xenófobos preferem "atacar os monstros primeiro". Eles tentam atacar a criatura mais alienígena presente, embora não deixem que seu ódio os cegue para ameaças táticas óbvias de fontes menos alienígenas. Eles tendem a usar força excessiva ao atacar alienígenas, embora possam ser bastante contidos em outros combates.

Em situações de interpretação de papéis, os Xenófobos podem ser bastante agradáveis — desde que ninguém presente seja um "alienígena". Na presença de alienígenas, os Xenófobos se tornam hostis e cruéis.

Personalidades Anteriormente Publicadas

Além dessas personalidades, existem várias personalidades já publicadas nos manuais da série PHBR que seriam adequadas em uma campanha espacial. Essas personalidades e as classes a que se aplicam são resumidas na Tabela 9.

Para obter uma maior variedade de ideias, os jogadores devem examinar as personalidades sem levar em consideração a classe do personagem. Não há motivo para um mago não ser um Exibido Alegre ou um sacerdote não ser um Pensador Astuto.

Mudança de Personalidades

Os jogadores são encorajados a alterar os tipos de personalidades da maneira que acharem adequadas. Características de uma personalidade podem ser combinadas com características de outra para criar novos tipos (Vigilantes Xenófobos são possíveis). O mestre também é livre para modificar os tipos de personalidades e fazer sugestões aos jogadores. Se o mestre decidir que Mercenários são muito perturbadores para a campanha, ele deve sugerir uma alternativa aos jogadores.

Às vezes, um jogador deseja mudar a personalidade de seu personagem. Talvez o personagem tenha amadurecido e superado seu antigo tipo de personalidade, ou tenha chegado a um ponto de virada em sua vida que o forçou a mudar sua perspectiva ou repensar sua filosofia.

Como os tipos de personalidade não são governados por um conjunto rígido de regras, os jogadores podem mudá-los sempre que for apropriado. No entanto, tais mudanças devem ser raras e geralmente devem marcar um grande ponto de virada na vida do personagem. Um jogador não deve simplesmente mudar a personalidade de seu personagem apenas para experimentar algo novo. Uma mudança de personalidade deve se desenvolver naturalmente a partir dos eventos da campanha, talvez como resultado de um evento catastrófico. Por exemplo, um Exibido Alegre pode se tornar um Pensador Sombrio porque um amigo ou membro da família foi brutalmente assassinado por uma horda de orcs saqueadores.

Aqui estão algumas maneiras pelas quais essas mudanças podem ocorrer:

O **Andarilho Despreocupado** pode descobrir que há pessoas pelas quais se importa o suficiente para abandonar seu estilo de vida de viajante. Se essas pessoas estiverem em perigo, ele pode se tornar um Xenófobo contra as criaturas que representam a ameaça.

O **Comprometido** pode ficar cansado de tentar alcançar a união o tempo todo e decidir viver e deixar viver, tornando-se um Andarilho Despreocupado. Alternativamente, ele pode decidir que corrigir algumas injustiças requer mais do que compromisso e se tornar um Vigilante.

O **Vigilante** pode direcionar sua atenção para um grupo que ele considera estar errado e se tornar um Xenófobo. Ou ele pode decidir se livrar do fardo de acertar tudo no universo e se tornar um Andarilho Despreocupado.

O **Xenófobo** pode aprender o suficiente sobre alienígenas para perceber que seus ódios são infundados. Nesse caso, ele pode se tornar um Comprometido, tentando compensar o mal que fez, ou ela pode se tornar um Vigilante, buscando eliminar todas as evidências de preconceito.

Tabela 9: PERSONALIDADES DE OUTROS MANUAIS

Guerreiro	Arcano	Sacerdote	Ladino
Antagonista Perigoso	Conselheiro	Crusado	Artista
Campeão Predestinado	Desiludido	Beato	Gangster
Faroleiro Jovial	Homem Misterioso	Filósofo	Herói do Povo
Líder Nato	Mercenário	Proselitista	Malfeitor
Pensador Dissimulado	Obsessivo		Vigarista

Capítulo Cinco: Perícias Espaciais

O uso de perícias não relacionadas a armas em sua campanha é altamente recomendado, especialmente se você pretende usar os kits apresentados neste livro. As perícias são a melhor maneira de quantificar os vários talentos que distinguem um kit do outro.

Vamos mostrar várias coisas interessantes que você pode fazer com as perícias. Portanto, você precisa usar a regra de perícias extras dada no *Livro do Jogador* (consulte o Capítulo 1, "Inteligência"). Lá, diz que o Mestre pode permitir que você adquira perícias extras ao criar um personagem. O número de perícias não relacionadas a armas extras é igual ao número de idiomas extras que o personagem recebe devido à sua alta Inteligência.

Novas Perícias com Armas

Você já conhece as perícias com armas do Capítulo 5 do *Livro do Jogador*. Aqui, vamos falar sobre algumas coisas adicionais e especiais que você pode fazer em uma campanha com proficiências em armas.

Ambidestria

1 ponto

Ambidestria é uma perícia com armas especial que permite que um personagem lute igualmente bem com as duas mãos. Um personagem sem essa proficiência que usa uma arma na mão não dominante sofre uma penalidade de -2 nas rolagens de ataque. Um personagem com essa perícia também é igualmente hábil para realizar tarefas não combativas com as duas mãos.

A perícia em ambidestria não concede ao personagem dois ataques por rodada. Isso significa apenas que, se ele perder o uso de uma mão ou soltar a arma que estava segurando com essa mão, ele será igualmente hábil com a outra mão.

Se o personagem tentar lutar com as duas mãos (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 9, "Atacando com Duas Armas"), ele sofre uma penalidade de –1 na primeira jogada de ataque e –3 na segunda jogada.

Armas Grandes

Conforme explicado no Capítulo 3 do *A Concordância do Espaço pelo Oculto* (consulte "Equipes de Armas"), armas embarcadas em navios podem ser usadas de forma mais eficaz por especialistas em armas. Embora o livro *Concordância* explique como contratar um especialista em armas grandes, não explica como os próprios PJs podem se tornar tais especialistas.

Um personagem pode gastar pontos de perícia com armas para se tornar um especialista em um tipo específico de arma grande. Existem cinco tipos básicos, cada um com seu próprio custo em pontos de perícia, como mostrado na tabela a seguir.

Tabela 10: PONTOS DE PERÍCIAS EM ARMAS GRANDES

Tipos de Armas	Custo em pontos	Solo
Balista	1	Sim
Bombarda	2	Não
Catapulta	1	Sim

Projetor Fogo Grego	2	Não
Alijador	1	Não

A coluna "Solo" na tabela indica se a perícia com armas está disponível como uma perícia para personagens antes de entrarem no espaço. Armas marcadas com "Não" na coluna "Solo" não são usadas em superfícies planetárias, portanto, um personagem que nunca esteve no espaço não pode ser proficiente em seu uso.

A perícia em uma classe de armas confere perícia em todas as armas desse tipo. Assim, a perícia com catapultas inclui catapultas leves, médias e pesadas; a perícia com balistas inclui balistas leves, médias e pesadas, bem como varredores gnomos.

Novas Perícias Comuns

Cada descrição abaixo começa com as seguintes informações: o nome da perícia, o número de pontos necessários para sua seleção, o grupo ao qual ela pertence, a estatística relevante do personagem e o modificador de teste para usar a perícia.

Cartografia

1 ponto; Mago/Sacerdote/Ladino
Inteligência, modificador -2

Personagens com a perícia em cartografia são habilidosos em fazer mapas. Eles podem fazer mapas em escala e representar formações terrestres complexas através do uso de desenho em perspectiva e contornos costeiros.

Uma jogada em perícia bem-sucedida indica que o mapa está correto em todos os detalhes. Uma jogada falha indica que alguns detalhes, possivelmente alguns significativos, estão incorretos. Uma jogada exatamente igual a 20 indica que o mapa contém um erro grave que o invalida. A jogada de sucesso para esta perícia deve ser feita pelo Mestre e mantida em segredo do jogador.

Combate em Gravidade Zero

1 ponto; Guerreiro/Sacerdote/Ladino
Inteligência, modificador -2

Um personagem com perícia em combate em gravidade zero é habilidoso em lutar na ausência de gravidade. O personagem sofre uma penalidade de +3 nos testes de iniciativa e uma penalidade de –1 em todos os ataques (em comparação com uma penalidade de +6 nos testes de iniciativa e uma penalidade de -2 nos ataques para personagens sem essa perícia; consulte o *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 1).

Além disso, o personagem retém a capacidade de usar habilidades especiais de combate, como artes marciais, enquanto está à deriva no espaço.

Por fim, o personagem pode ajustar aproximadamente sua trajetória no espaço ao lançar objetos para longe de si e se mover em direção a objetos grandes. No entanto, ele não pode controlar sua velocidade e só pode afetar ligeiramente sua trajetória.

Construtor Naval

1 pontos; Geral
Destreza, modificador +1

Esse personagem possui conhecimento sobre técnicas de construção e reparo de navios. Ele pode projetar e construir navios de todos os tipos, sendo necessária uma verificação de perícia apenas para recursos incomuns. O personagem pode realizar manutenção rotineira em embarcações de spelljamming, incluindo reparos nas velas e calafetagem do casco, sem necessidade de verificação de perícia. Um construtor de navios não precisa ter outros trabalhadores para finalizar pequenas embarcações, mas embarcações maiores exigem equipes de construtores de navios e outros trabalhadores para construção ou reparo.

Um personagem com a perícia de construtor de navios é considerado um "trabalhador treinado" para fins de reparo de navios. Essa perícia é relevante para reparos em navios de todos os tipos. (Consulte *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4, para mais detalhes sobre reparo de navios.)

Heráldica (Espaço)

1 ponto; Geral
Inteligência, sem modificador

"De todas as coisas que já fiz quando era criança, foi aprender a usar minha mão esquerda como minha mão direita que me trouxe o maior benefício."

Ferlan "o Gancho" Aszervan, pirata espacial.

O conhecimento de heráldica permite ao personagem identificar os brasões e símbolos que denotam diferentes pessoas e grupos. No espaço, isso se trata de interpretar as decorações e estandartes nos cascos das navios, conhecendo os diversos tipos de navios e quais raças as utilizam.

Assim, em um teste bem-sucedido de heráldica (espaço), o personagem poderia identificar o estandarte no mastro de um navio martelo próximo como sendo do temido capitão Clive, o Temível de Realmspace.

Lábia

1 ponto; Ladino
Carisma, modificador especial

Lábia é a arte da distração e da trapaça. Se uma verificação bem-sucedida de perícia for feita, o jogador é capaz de sair ileso de qualquer golpe que esteja tentando aplicar. Os modificadores são baseados na Inteligência e Sabedoria do alvo, conforme mostrado na Tabela 11. O Mestre também pode introduzir modificadores de acordo com a plausibilidade do que o personagem está tentando fazer.

Tabela 11: MODIFICADORES DE LÁBIA

Atributo do Alvo	(Modificador) (Inteligência)	(Modificador) (Sabedoria)
3	N/A	–5
4-5	–3	–3
6-8	–1	–1
9-12	0	0
13-15	+1	+1
16-17	+2	+3
18	+3	+5
19	+5	N/A

Os modificadores são cumulativos. Por exemplo, um personagem com Sabedoria 12 e Inteligência 15 teria um modificador de 0+1= +1 na jogada de teste de lábia com Carisma.

Alvos com Inteligência igual ou inferior a 3 são tão limitados que tentativas de enganá-los automaticamente falham, pois eles não conseguem acompanhar o que está sendo dito. (Criaturas tão estúpidas são fáceis de enganar de outras maneiras, no entanto.) Alvos com Inteligência igual ou superior a 20 ou Sabedoria igual ou superior a 19 são imunes à lábia rápida.

Ler a Sorte

2 pontos; Ladino
Carisma, modificador +2

Essa perícia permite que o personagem utilize métodos populares de prever o futuro para realizar uma adivinhação. O personagem não tem como prever o futuro real usando essa perícia, mas ele pode criar uma apresentação convincente. Talvez ele até tenha sorte e acerte de verdade!

Num teste de perícia bem-sucedido, o personagem é capaz de convencer seu cliente de que a divinação é real. (Personagens jogadores devem fazer um teste de Inteligência com 4d6 para reconhecer o vidente como um charlatão). O personagem deve inventar a fortuna; não há magia associada a essa proficiência.

Por exemplo, Emile, o Aperusa, está tentando juntar algumas moedas para comprar seu jantar. Ele monta sua barraca de quiromancia nos arredores do mercado e logo a esposa de um rico comerciante passa por lá. Emile oferece-se para ler a sorte da mulher e não aceitará pagamento a menos que ela acredite em sua história.

Emile então pega a mão da mulher, olhando fixamente para ela. Ele conta uma elaborada história sobre o futuro da mulher, fazendo várias referências a um estranho de olhos escuros que preencherá suas noites de paixão. Em seguida, ele faz um teste de perícia. Ele tem sucesso, e a mulher lhe joga uma pequena bolsa de prata e revela a localização de sua vila.

Marinhagem Espacial

1 ponto; Geral
Destreza, modificador +1

O personagem com esta perícia está familiarizado com os navios de spelljamming. Ele está qualificado para trabalhar como membro da tripulação, embora não possa realmente navegar. Tripulações treinadas com marinhagem espacial possuem conhecimento geral de todas as partes do navio, podem reconhecer as insígnias de todos os postos da tripulação, conhecem informações básicas sobre consumo de ar,

"Se você começar a cair para fora do convés enquanto estiver lutando, agarre seu oponente e leve-o junto com você. Assim, você pode continuar golpeando-o enquanto flutua pelo plano de gravidade como uma rolha."

Sgt. Mango Garth, instrutor de combate em gravidade zero.

orientação do plano de gravidade e segurança no espaço, além de serem treinados para realizar tarefas comuns a bordo do navio. Tripulações treinadas com marinhagem espacial são necessárias para operar qualquer navio de spelljamming.

Navegação (Espaço Selvagem)

1 ponto; Mago/Sacerdote
Inteligência, modificador -2

O personagem aprendeu a arte de navegar pelo espaço selvagem, evitando perigos e usando o movimento planetário para melhorar a velocidade em longas viagens. Um teste de perícia bem-sucedido permite que o navio de spelljamming do personagem chegue ao seu destino no espaço selvagem 10% mais rápido que o normal. Assim, se normalmente levaria 10 dias para fazer a viagem, o personagem pode traçar um curso que levará apenas nove dias. Um teste de perícia malsucedido indica que nenhum tempo é economizado; em um resultado de 20, o tempo de viagem aumenta em 20%.

Navegação (Flogisto)

1 ponto; Mago/Sacerdote
Inteligência, modificador -2

Essa é a arte de navegar de uma esfera para outra, uma habilidade separada da navegação dentro de uma única esfera cristalina. É uma atividade difícil e arriscada, mas às vezes é necessária quando um localizador planetário não está disponível.

Um navio de spelljamming que entra no Fluxo normalmente se move aleatoriamente, chegando a alguma outra esfera cristalina dentro de 10 a 100 dias. Com um teste de perícia bem-sucedido do navegador do navio, o navio chega ao destino escolhido dentro desse tempo. Claro, o destino deve ser um que seja normalmente alcançável; se não houver um caminho da esfera atual para a desejada, um teste bem-sucedido nessa perícia não criará um.

Se o teste de perícia falhar, o navio chegará a uma esfera aleatória. (O Mestre deve realizar o teste de perícia sem que o jogador saiba se teve sucesso ou não.) Em um resultado natural de 20, o navio fica à deriva no flogisto por 20 a 200 dias; tais navios podem correr o grave perigo de esgotar seu suprimento de ar antes de retornarem a uma esfera cristalina aleatória.

Observação

1 ponto; Geral
Inteligência, sem modificador

Personagens com essa perícia têm poderes de observação excepcionalmente aguçados. O Mestre pode solicitar uma verificação de perícia (ou jogar secretamente uma) sempre que houver algo sutilmente errado. Ele também pode permitir que personagens com essa perícia aumentem suas chances de encontrar portas secretas ou ocultas em 1 em 6 (mesmo personagens que não são elfos ou meio-elfos têm uma chance de 1 em 6 usando essa perícia). Essa perícia abrange todos os sentidos.

Planetologia

2 pontos; Mago/Sacerdote
Inteligência de, modificador –1

Um personagem com a perícia em planetologia estudou os vários tipos de planetas que podem ser encontrados dentro de esferas cristalinas. Ele é capaz de identificar sinais de civilização terrestre do espaço e pode determinar o clima e os habitantes prováveis de um mundo ao estudá-lo por um curto período de tempo (e fazer uma verificação de perícia bem-sucedida).

Respiração Lenta

1 ponto; Geral
Sabedoria, sem modificador

Esta perícia permite ao personagem reduzir sua respiração, consumindo ar mais lentamente. Em um teste bem-sucedido dessa perícia, o personagem entra em transe e consome ar apenas um décimo do ritmo normal.

Por exemplo, o Temido Pirata Luigi é jogado ao mar acidentalmente. Normalmente, Luigi carrega ar suficiente em sua bolsa de ar pessoal para 2-20 rodadas. No entanto, ele teme que sua tripulação não tenha percebido sua queda

"Veja os padrões retangulares na vegetação? Esses são campos cultivados. Considerando que não conseguimos ver nenhum sinal de uma cidade regular, diria que encontramos um assentamento de semi-humanos."

Orvls Nanse, planetólogo a 160 km de altitude

ao mar (pois todos estavam bastante embriagados naquele momento) e ele deseja preservar-se pelo máximo de tempo possível. Se Luigi fizer um teste bem-sucedido na perícia de respiração lenta, sua bolsa de ar durará de 20 a 200 rodadas, aumentando significativamente suas chances de ser resgatado enquanto ainda estiver vivo.

Iniciar o transe leva uma rodada. Caso o teste de perícia falhe, o personagem consome uma quantidade normal de atmosfera para aquela rodada, mas poderá tentar usar essa perícia novamente na próxima rodada (enquanto houver ar disponível). Se Luigi falhar no teste de perícia em sua primeira rodada, mas for bem-sucedido na segunda, sua bolsa de ar durará 11-190 rodadas (uma rodada para a rodada que ele perdeu, mais 10-190 rodadas para a 1-19 rodadas de respiração normal restante, multiplicado por 10 devido à respiração reduzida).

O personagem não pode realizar nenhuma ação enquanto estiver em transe para preservar o ar. No entanto, ele permanece consciente de tudo que está acontecendo e pode retornar à plena consciência em um único turno.

Saquear

1 ponto; Ladino
Destreza, sem modificador

Essa perícia representa uma habilidade para pegar o melhor saque no menor tempo. É mais útil para pegar tesouros de uma embarcação de spelljamming que está se despedaçando ou prestes a entrar na atmosfera. Se o teste de perícia do personagem for bem-sucedido, ele é capaz de reconhecer e guardar na mochila a combinação mais valiosa de itens, levando em consideração as limitações de tempo e espaço.

Sinalização

1 ponto; Geral
Inteligência, modificador +2

Essa perícia dá ao personagem a capacidade de usar equipamentos de sinalização para enviar mensagens complexas através do espaço selvagem. Enquanto qualquer personagem pode usar uma granada de fumaça vermelha para sinalizar perigo, um personagem com essa perícia pode enviar mensagens codificadas para outros navios usando um espelho de sinalização, luz ou bandeiras. O sinal transmitido por essa perícia atravessará até 16 km no espaço selvagem, embora deva seguir em linha reta. Um sinalizador habilidoso pode enviar até 10 palavras a cada rodada de combate.

Para enviar uma mensagem e fazê-la ser compreendida, o remetente e o receptor devem ter a perícia de sinalização e ambos devem fazer verificações de perícia. Se ambos tiverem sucesso, a mensagem é entendida perfeitamente. Se um falhar, a mensagem é distorcida, mas de maneira óbvia, para que possa ser retransmitida na próxima rodada. Se ambas as verificações falharem, ou se qualquer um obtiver um resultado natural 20, uma mensagem errônea é recebida e aceita com um significado oposto ao pretendido.

Spelljamming

2 pontos; Mago/Sacerdote
Inteligência, modificador -2

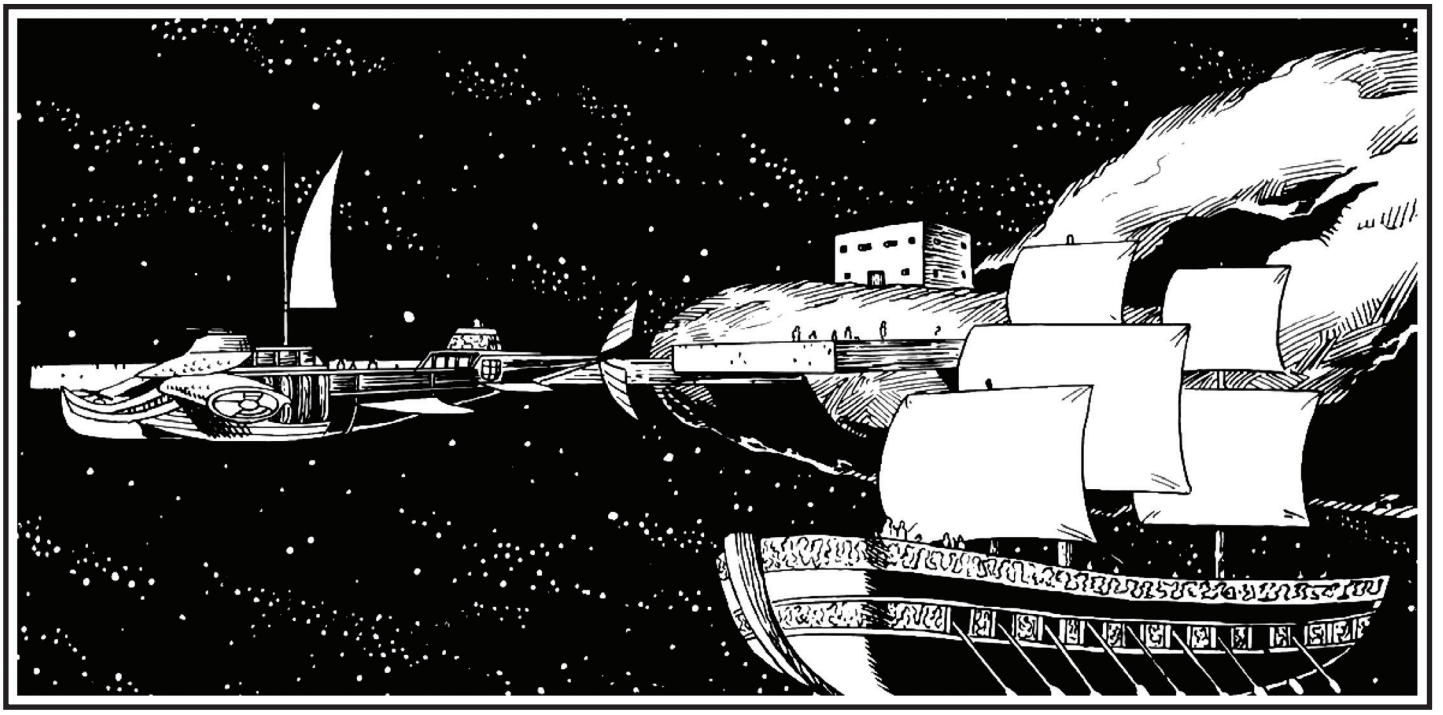
Personagens com a perícia de spelljamming são especialistas em manipular um timão de spelljamming para manobrar uma embarcação. Qualquer formulador de magias pode operar um timão, mas esta perícia oferece benefícios adicionais.

- O personagem pode aumentar a taxa de spelljamming (TS) de seu navio em 1 com um teste bem-sucedido de perícia. Esse aumento dura apenas uma rodada de combate da campanha SPELLJAMMER.
- O personagem pode aumentar a manobrabilidade de seu navio com um teste de perícia. Esse aumento também dura apenas uma rodada. Um personagem não pode aumentar simultaneamente a velocidade e a manobrabilidade de seu navio.
- O personagem recebe um –1 em seus lançamentos de dados para determinar qual navio obtém a iniciativa a cada rodada.
- Para aproveitar esses benefícios, o personagem deve estar operando o timão de spelljamming do navio. Observadores não podem ajudar, independentemente de suas perícias.

"Coisas pequenas! Pegue coisas pequenas, coisas brilhantes! Não tem espaço em nosso navio para belos criados-mudos, então coloque de volta, seu idiota!"

Grubnar Zebsore, saqueador-mestre scro

Capítulo Seis: Logística Espacial



Operar uma embarcação spelljamming requer mais do que apenas entrar, sentar-se no timão e decolar. Mesmo que o destino esteja claro, a longa duração da maioria das jornadas de spelljamming exige que planos sejam feitos e equipamentos sejam adquiridos antes do navio deixar o porto. Este capítulo aborda muitos aspectos do abastecimento de navios, descreve uma coleção de novos equipamentos disponíveis para personagens de spelljamming e discute as cortesias comuns envolvidas na chegada e partida da maioria dos portos de spelljamming.

Provisionando a Tripulação

O componente mais importante de qualquer navio é sua tripulação e passageiros. O objetivo do spelljamming é mover as pessoas a bordo de um lugar para outro. Sem uma tripulação, um navio de spelljamming (exceto talvez o grande navio Spellammer em si) seria inerte e inútil.

Esta seção aborda as necessidades da vida a bordo do navio e como os navios são adquiridos e mantidos.

Comida geralmente é o suprimento mais volumoso a bordo do navio, mas de muitas maneiras é o menos crítico. Um humano típico requer apenas cerca de meio quilo de comida por dia, se estiver disposto a viver de rações secas. Além disso, as pessoas podem sobreviver com ração parcial por um período prolongado e até mesmo viver sem comida por uma semana ou mais.

Um personagem pode ficar sem comida por um número de dias igual à metade de sua pontuação de Constituição sem sofrer efeitos adversos. Depois disso, o personagem deve fazer um teste de Constituição a cada dia ou perder um ponto de Força e um ponto de Constituição. (Este teste de Constituição é feito com a Constituição diminuída de cada dia, não com a pontuação original de Constituição do personagem.) Quando a Força atinge zero, o personagem fica incapacitado e não pode mais se mover. Quando a Constituição atinge zero, o personagem morre a menos que possa fazer um teste de resistência contra morte por magia. O sucesso indica que o personagem sobrevive por mais um dia.

Os pontos de Força e Constituição perdidos devido à inanição podem ser recuperados à taxa de dois pontos de Força e um ponto de Constituição por dia, até serem totalmente restaurados. No entanto, se a Força ou a Constituição chegar a zero como resultado da inanição, o personagem perde permanentemente um ponto do atributo afetado, a menos que possa fazer um teste de Choque do Sistema.

Uma única tonelada de espaço de carga pode conter 2.400 dias de ração seca (isso inclui o espaço para materiais de embalagem, prateleiras, etc.). Ou seja, uma "tonelada" de comida poderia alimentar 24 pessoas por 100 dias, ou 48 pessoas por 50 dias. A maioria das embarcações possui despensa suficiente para três meses de alimentos para uma tripulação padrão sem ocupar espaço da carga. Navios em viagens mais longas, como os que exploram esferas aleatórias dentro do flogisto, devem sacrificar parte do espaço de carga para transportar comida. As rações secas se manterão durante toda a duração da viagem sem estragar.

Embora rações secas possam manter a tripulação viva, esse tipo de alimento se torna bastante monótono após al-

gumas semanas. Alimentos de melhor qualidade (peixe em conserva, carnes temperadas e legumes salgados) ocupam o dobro do espaço e podem ser mantidos por apenas um mês antes de estragarem. Alimentos preservados geralmente são usados em viagens mais longas, pelo menos para a primeira parte da jornada.

Reabastecer os suprimentos de alimentos requer acesso a uma fonte de alimentos. Qualquer espaço-porto civilizado terá provisões para navios à venda por 150% do custo normal (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 6). Em áreas não civilizadas, o navio (ou alguns membros da tripulação) terá que fazer uma parada em um mundo terrestre, pois esse é o único tipo de mundo onde animais comestíveis podem ser encontrados de forma confiável. Tais expedições de caça podem reunir rações normais (ocupando o dobro do espaço de carga), mas secar e preservar esses alimentos é impraticável. Assim, navios que viajam para esferas inexploradas geralmente trazem rações secas suficientes para a ida e volta.

Alternativamente, os alimentos podem ser cultivados a bordo do navio. Embora seja raro os navios spelljamming carregarem animais para alimentação, se plantas forem levadas para renovar o suprimento de ar (consulte a seção posterior sobre "Ar"), as espécies selecionadas geralmente são aquelas que produzem frutas e legumes comestíveis. Esses itens são um alívio bem-vindo da monotonia das rações secas em longas viagens e parecem ser benéficos para a saúde da tripulação.

Água apresenta um conjunto diferente de problemas. Nenhum personagem pode passar mais de três dias sem algum tipo de água sem sofrer efeitos adversos, e em nenhuma circunstância esse personagem sobreviverá por mais de uma semana.

Após três dias sem água, o personagem deve fazer um teste de Constituição a cada seis horas ou perder um ponto de Força e um ponto de Constituição. (Este teste de Constituição é feito com a Constituição diminuída, não com a Constituição original, e esses efeitos são cumulativos com a perda característica por inanição.) Quando a Força atinge zero, o personagem fica incapacitado e não pode mais se mover. Quando a Constituição atinge zero, o personagem morre, a menos que possa fazer um teste de resistência contra morte por magia. O sucesso indica que o personagem sobrevive por mais seis horas.

Os pontos de Força e Constituição perdidos devido à sede podem ser recuperados à taxa de um ponto de Força e um ponto de Constituição por hora até serem completamente restaurados. Não há chance de perda permanente de características a menos que o personagem também esteja sem comida.

Humanos requerem um mínimo de 3,5 litros de água por dia. Uma única tonelada de espaço de carga pode conter 9.500 litros de água em barris de 200 litros, mais do que qualquer tripulação normal consumiria na maioria das viagens.

A maioria dos navios pode transportar água suficiente para três meses de viagem com uma tripulação padrão.

Se um navio estiver prestes a ficar sem água, seu capitão tem duas opções:

Comprar água em qualquer espaço-porto por 1 peça de ouro por barril de 200 litros.

Viajar para qualquer mundo aquático e encher os barris gratuitamente.

Ar é a necessidade mais crítica de todos os navios. Os navegadores espaciais podem sobreviver por semanas sem comida e por dias sem água, mas sem ar eles estarão mortos em minutos.

A Concordância do Espaço pelo Oculto, Capítulo 1, lista níveis de qualidade do ar, explica como o ar é consumido em uma viagem de spelljamming e descreve as consequências de um suprimento inadequado de ar. Aqui, expandiremos essas informações com várias abordagens que você pode adotar para preservar e renovar seu suprimento de ar para evitar essas consequências desagradáveis.

Contrate tripulantes hurwaeti. A habilidade de névoa dos hurwaeti pode renovar uma atmosfera consideravelmente grande (consulte o Capítulo 2 deste livro). No entanto, você deve pagar os hurwaeti, levar provisões suficientes para eles e ter um navio grande o suficiente para transportar todo o seu grupo e os hurwaeti.

Renove o envelope de ar em uma atmosfera planetária. A maioria dos mundos (exceto os mundos de fogo e vazio) possui atmosferas planetárias respiráveis. Essa atmosfera é sempre fresca e é muito maior do que qualquer envelope de ar de navio, de modo que o ar do navio será completamente renovado.

Para renovar seu ar, um navio precisa entrar bastante na atmosfera planetária (embora não precise necessariamente pousar). Para navios projetados para entrar em atmosferas (navios capazes de pousar no solo ou na água), renovar a atmosfera dessa maneira não é um problema. No entanto, um navio que não foi projetado para os estresses de uma atmosfera planetária deve fazer um teste de resistência contra golpe esmagador (consulte o *Livro do Mestre*, Tabela 29) com base no material principal do navio (madeira, pedra, etc.). Se o navio falhar no teste, ele sofrerá um único acerto crítico (consulte *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4).

Carregue plantas verdes. Há muitos anos, um capitão de spelljamming assumiu a missão de transportar um suprimento de plantas verdes para uma colônia élfica. Ele acabou se perdendo no espaço por muitos meses. Embora estivesse sem comida e à beira da inanição quando finalmente foi resgatado, o envelope de ar de sua embarcação ainda estava fresco.

A partir dessa descoberta, surgiu a prática de transportar plantas verdes em grandes embarcações para ajudar a preservar a atmosfera. Essas plantas são carregadas no convés (elas morrerão se deixadas no compartimento de carga fechado). Cada quadrado de 1,5 x 1,5 de espaço no

convés coberto com plantas verdes purifica a atmosfera de cinco toneladas da embarcação. Assim, se a embarcação tem uma capacidade de 40 toneladas, ela deve ter 60 metros quadrados do seu convés ocupados por plantas verdes para manter sua atmosfera indefinidamente. Navios extremamente grandes, como o lendário *Spelljammer*, possuem uma atmosfera desproporcionalmente pequena para o seu tamanho e, portanto, não requerem tantas plantas quanto essa fórmula prevê.

Qualquer tipo de planta verde pode ser usada e aquelas selecionadas frequentemente atuam como uma fonte secundária de alimento (consulte a seção anterior sobre "Alimentos"). No entanto, a maioria das plantas nunca se sente realmente "em casa" no espaço. Mesmo as espécies resistentes tendem a murchar e morrer ao menor sinal de provação, tornando-as uma fonte frágil e pouco confiável de ar fresco. Cabe ao Mestre decidir quais eventos podem causar "colapso da safra" em uma embarcação de spelljamming ("Não sei, capitão. Todas morreram quando passamos por aquele grande estrela marrom").

Se o navio tiver metade da quantidade necessária de plantas verdes, mas não a quantidade total, o tempo necessário para que a atmosfera seja esgotada aumenta em 50%. Se o navio tiver menos da metade da quantidade necessária de plantas verdes, as plantas não refrescam apreciavelmente a atmosfera.

As plantas verdes refrescam o ar lentamente. Se a atmosfera do navio estiver poluída por algum motivo externo, como incêndio ou mistura com uma atmosfera poluída, a quantidade padrão de plantas verdes não poderá corrigir a qualidade do ar (embora possam manter um estado estável). Se o navio transportar o dobro da quantidade normal de plantas verdes (dois quadrados de 1,5 x 1,5 por cada cinco toneladas da embarcação), as plantas verdes podem converter ar poluído em ar fresco ou ar mortal em ar poluído em um mês. Passar de ar mortal para ar fresco leva, portanto, dois meses.

Manutenção do Navio

A tripulação e os passageiros não são as únicas coisas que exigem atenção durante uma viagem. O próprio navio pode ser danificado por combate, colisão com um corpo natural ou pelo impacto de uma atmosfera planetária. A seção a seguir discute os diversos tipos de reparos que podem ser feitos em uma embarcação de spelljamming e como esses reparos são realizados no espaço.

Reparar o casco de uma embarcação de spelljamming é surpreendentemente fácil, se os materiais brutos e as ferramentas apropriadas estiverem disponíveis. Infelizmente, nas profundezas do espaço selvagem, é difícil encontrar madeira de reposição ou um remendo sólido de pedra.

Os navios carregam materiais para reparo do casco para que estejam disponíveis, se necessário. Uma tonelada de espaço de carga pode conter material bruto suficiente para reparar danos equivalentes a cinco pontos de casco. Esses

materiais custam 50 peças de ouro por ponto de casco a ser reparado (250 peças de ouro por tonelada), e usar esses materiais para reparar um navio requer uma tripulação de cinco homens trabalhando por uma semana (consulte *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4).

Além dos materiais brutos, você precisa de ferramentas para reparar um navio. O armário de ferramentas padrão do navio contém ferramentas adequadas para fazer reparos menores (quando 50% ou menos dos pontos do casco foram perdidos), mas reparos mais extensos requerem um estaleiro completo e não podem ser realizados pela tripulação.

Observe também que os reparos no casco exigem a atenção de um construtor naval treinado (consulte o Capítulo 5) ou um artesão qualificado apropriado ao material (um carpinteiro para um navio de madeira, por exemplo). Sem um artesão desses, o reparo é considerado inadequado, e a chance de a embarcação sofrer um golpe crítico aumenta em um.

Reparar Armas Grandes. Para reparar armas grandes que foram danificadas por um golpe crítico, a arma deve primeiro fazer uma jogada de salvamento com base em seu tipo de material e no tipo de ataque sofrido. O material principal das armas grandes e o tipo de dano que elas causam são listados na Tabela 12.

Se a arma falhar em seu teste de salvamento contra o ataque que a desabilitou, ela será destruída e não poderá ser reparada. (Essa determinação deve ser feita após o combate, quando a tripulação teve a chance de avaliar os danos.)

Se a arma passar em seu teste de salvamento, o dano poderá ser reparado. Para determinar o custo e o tempo necessários para reparar a arma no porto, jogue 1d6 e multiplique o resultado pelos fatores mostrados na Tabela 13.

Tabela 13: CUSTO BASE E TEMPO PARA REPARO DE ARMAS

Arma	Custo em po (x1d6)	Tempo em Dias (x1d6)
Balista, Leve	40	1
Balista, Média	60	1
Balista, Pesada	80	2
Bombarda, Típico	2.000	5
Catapulta, Leve	50	2
Catapulta, Média	70	2
Catapulta, Pesada	100	3
Varredora Gnômica	80	2
Lançador de Fogo Grego	100	2
Alijador, Leve	40	1
Alijador, Média	60	1
Alijador, Pesada	80	2
Aríete, Contundente	10*	2*
Aríete, de Agarrar	20*	4*
Aríete, Perfurante	10*	3*

*Multiplique esse número pela tonelagem do navio para determinar o custo/base de tempo.

Essa tabela pressupõe que uma equipe de cinco trabalhadores habilidosos trabalhe em tempo integral para reparar a arma.

Se a tripulação for muito pobre (ou muito avarenta) para arcar com os reparos, ou se eles desejarem fazer o trabalho eles mesmos, reduza o custo para 25%, mas dobre o tempo necessário. Assim, um reparo leve em uma balista que requer 200 po e quatro dias para ser feito no porto poderia ser realizado pela tripulação por 50 po em oito dias.

Quaisquer reparos realizados pela tripulação devem ser supervisionados por um especialista competente em armas, e deve haver pelo menos um especialista desse tipo para cada cinco trabalhadores. (Um especialista em armas é alguém que possui a perícia na arma específica.) O reparo bem-sucedido requer uma verificação de perícia (com base na Inteligência) do especialista; falhar na verificação indica que o trabalho está com algum defeito e deve ser refeito. Jogue 1d6 para determinar os custos. É possível que os reparos sejam parcialmente bem-sucedidos ou que os trabalhadores tenham piorado os danos!

Se vários especialistas estiverem trabalhando na mesma equipe, todos eles podem fazer testes de perícia. Se pelo menos um deles for bem-sucedido em seu teste, o reparo será bem-sucedido. Portanto, é melhor ter mais expertise trabalhando em uma arma.

As peças de arma são difíceis de serem acondicionadas. (Imagine guardar o braço do arco de 4,5 metros de uma nova balista leve.) Portanto, os materiais brutos para reparo de armas consomem uma tonelada por cada 100 po de seu valor.

Tabela 12: MATERIAIS DE ARMAS E TIPOS DE DANO

Arma	Material	Tipo de Ataque
Balista	Madeira Grossa	Esmagamento
Bombarda	Metal	Esmagamento
Catapulta	Madeira Grossa	Esmagamento
Projetor de Fogo Grego	Madeira Grossa	Fogo Normal
Alijador	Madeira Grossa	N/A*
Aríete	Madeira Grossa	Queda

*Alijadores não podem causar danos ao navio.

Reparando Outros Golpes Críticos. Ao contrário dos danos ao casco ou armas perdidas, outros reparos exigem um processo específico para cada tipo de golpe crítico.

Baixa de Tripulante de Convés, Baixa de Tripulante Interno: Poucos navios carregam materiais para substituir tripulantes perdidos, embora alguns navios morto-vivos mantenham um "depósito" de materiais brutos, como ossos e similares, para esse fim. Pessoal excedente pode substituir a tripulação ausente, se tiverem as habilidades necessárias.

Casco Perfurado: Reparar um acerto crítico de "Casco Perfurado" é tratado de forma semelhante à reparação de danos reais no casco. Como regra geral, cada acerto crítico de " Casco Perfurado" pode ser reparado no mesmo tempo e custo que cinco pontos de casco danificados.

Fogo!: O dano por fogo reflete a perda de pontos de casco. Esse dano é reparado como danos normais nos pontos de casco, uma vez que o fogo tenha sido extinto. O procedimento para controlar e extinguir um incêndio a bordo de um navio é descrito no Capítulo 4 da *A Concordância do Espaço pelo Oculto*.

Choque Spelljammer!: A perda do timão de spelljamming é talvez a lesão mais grave que um navio possa sofrer, exceto pela completa destruição. Para navios que usam um timão de spelljamming (incluindo os timões gnômicos que funcionam e a Coroa das Estrelas), o remédio mais confiável e econômico é substituir o formulador de magias em coma. A maioria dos navios carrega pelo menos dois usuários de magia, pois é impossível para um único mago de spelljamming fornecer energia a um navio por mais de 24 horas seguidas. Os capitães são aconselhados a ter seu segundo formulador de magias pronto e aguardando antes de arriscar combate ou outros perigos.

Navios que usam timões de série, timões de piscina, orbi, forjas, caldeiras ou lifejammers estão consideravelmente mais em perigo. A única proteção para navios desse tipo contra um acerto crítico de "Choque Spelljammer" é carregar um segundo timão completo. Isso é tremendamente caro, e deve ser observado que dois timões a bordo do mesmo navio não podem ser operados simultaneamente.

Conforme afirmado na *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, em longo prazo (de 1 a 4 dias), um acerto crítico de "Choque Spelljammer" se corrige sozinho.

Navio Balançando, Perda de TS, Perda de Manobrabilidade: Esses acertos críticos têm efeitos temporários por natureza. Nenhum esforço especial é necessário para reparar os danos causados por esses acertos. Pode haver efeitos secundários que requerem reparo, é claro. Por exemplo, se o navio sofrer perda de TS, ele pode ser posteriormente danificado por um perseguidor porque não conseguiu escapar. Trate esse dano como um dano normal.

Novos Equipamentos

A maioria dos equipamentos usados por terrestres podem ser usado no espaço. As tripulações de spelljamming não estão substancialmente melhor equipadas do que seus primos terrestres, exceto pelo próprio navio. No entanto, existem muitos equipamentos menores em um navio, que são incomuns para terrestres, mas ganharam popularidade entre os povos do espaço.

Compartimento do Navio

Esta seção discute equipamentos que geralmente são considerados parte de um navio, em vez de fazer parte do equipamento individual de alguém. Esses itens não são carregados por indivíduos e podem ser adquiridos como parte do equipamento de um navio, pelos preços listados.

Âncora: As embarcações de spelljamming nem sempre precisam ser pilotadas. Há momentos em que tudo o que se deseja é pairar em um lugar. No espaço isso é fácil, mas em uma atmosfera planetária, o navio tende a se mover com o vento, o que pode fazer com que o navio se desloque a uma distância surpreendente em poucas horas. Para evitar que seus navios sejam levados pelo vento, os capitães de spelljamming usam âncoras.

Uma âncora de spelljammer se parece com os equivalentes terrestres, um grande gancho de metal, geralmente com duas ou três pontas, na extremidade de uma longa corda (chamada cabo). A extremidade oposta do cabo é firmemente presa ao navio, e a porção intermediária é enrolada em um fuso para que possa ser enrolada ou estendida girando o cabrestante.

Quando uma embarcação de spelljamming deseja pairar sobre a superfície de um planeta (como quando um navio que só pode pousar na água deseja visitar uma cidade longe do mar), ele abaixa sua âncora, arrastando-a pelo chão até que ela se prenda a uma pedra ou outro objeto fixo. Algumas âncoras são simplesmente muito pesadas e são deixadas cair livremente e se enterram no chão quando atingem. Uma vez que a âncora esteja segura, o cabrestante é girado para apertar o cabo, mantendo o navio mais ou menos no lugar. A maioria dos navios carrega cabos de 60 metros.

Visto de baixo, o espetáculo de um navio voador soltando uma âncora em direção ao solo pode ser desconcertante, para dizer o mínimo. Os capitães de spelljamming devem evitar áreas ocupadas (vilas, casas de fazenda, etc.) ao mirar suas âncoras.

Guindaste de Carga: Mesmo depois de estar ancorado, descer do navio requer algum esforço. A descida por escadas de corda, magias de *voo* e afixação de cordas elásticas nos pés de um passageiro e lançá-lo pelo bordo do navio (um favorito dos gnomos) foram todos considerados inadequados por um motivo ou outro.

A solução mais comum é o guindaste de carga, um dispositivo semelhante a um guindaste que é firmemente preso ao navio. O guindaste consiste em uma lança que se estende sobre o lado do navio, um guincho e um tambor que contém algumas centenas de pés de cabo. Um balde, rede ou plataforma é amarrado na extremidade do cabo

que pendura da lança. Todo o equipamento se assemelha a uma enorme vara de pescar.

Quatro ou cinco marinheiros robustos podem operar a guincho, enrolando a linha para içar até 500 kg. Os guinchos são lentos, exigindo 15 minutos para içar uma carga até o convés (embora apenas cinco minutos sejam necessários para baixar uma carga semelhante).

Quando não estão em uso, os guinchos podem ser guardados ao longo dos bordos do navio. Navios maiores (30 toneladas ou mais) carregam vários guinchos; em geral, um navio pode usar um guincho por 25 toneladas ou menos. Navios de 10 toneladas ou menos devem usar guinchos menores que podem levantar ou baixar apenas 250 kg em uma única viagem, embora apenas dois homens sejam necessários para operar esse guincho.

Se houver pressa em mover a carga, o tempo de viagem pode ser reduzido pela metade. No entanto, os guinchos de carga são temperamentais. Se os operadores forem forçados a se apressar, é necessário um teste bem-sucedido de Marinhagem para evitar que a linha se enrole no carretel, deixando a carga suspensa no ar e requerendo duas horas para desembaraçar.

Os guinchos de carga são muito menos caros do que um **lançamento de navio** com um timão de spelljamming, e os guinchos permitem que capitães cujos navios só possam pousar na água façam comércio com cidades sem acesso ao mar. Algumas cidades sem acesso ao mar com comércio estabelecido por spelljamming têm ancoradouros fora da cidade onde os navios visitantes podem ancorar em segurança e usar guinchos de carga para se mover para cima e para baixo.

Gruas de Âncora. Outra solução que tem alguma popularidade (principalmente entre novas tripulações terrestres e gnomos) são as gruas de âncora. Uma grua de âncora típica é uma plataforma de madeira com cerca de 6 metros de diâmetro, com um buraco no centro pelo qual passa a corda da âncora. Engrenagens prendem-se em torno da corda da âncora, permitindo que a plataforma seja abaixada ou levantada ao girar uma grua no topo da plataforma. Algumas gruas de âncora possuem esferas cheias de orvalho ou outros dispositivos de elevação não mágicos que eles usam para subir a corrente, usando a grua e o lastro para puxá-los para baixo. Braçadeiras de metal se estendem abaixo e acima da plataforma, segurando guias cilíndricos que envolvem a corda da âncora e mantêm a plataforma estável.

A maior vantagem de uma grua de âncora é que ninguém precisa ficar a bordo para levantar novamente a plataforma. Com uma grua de carga padrão, quatro homens devem estar disponíveis para içar a grua. Em embarcações pequenas, isso pode ser metade da tripulação.

Embora as gruas de âncora sejam convenientes, eles têm alguns problemas:

• As gruas de âncora são lentas, viajando não mais do que dois metros por rodada (a menos que as pessoas na plataforma estejam dispostas a cair mais rápido desengatando a corrente, mas parar então se torna um problema). Eles são tão lentos que a embarcação de spelljamming deve

ficar a até 90 metros do solo para a viagem levar menos de uma hora de ida e volta.

• A corrente ocasionalmente emperra (em um resultado de 1 em 1d10 a cada viagem), exigindo de 1 a 4 horas para consertar.

• Sua capacidade é limitada. Eles podem transportar apenas uma dúzia de seres de tamanho normal ou seu equivalente em carga (cerca de uma tonelada) e, portanto, são insatisfatórios para grandes remessas de carga.

• A grua de âncora só pode ir para onde a âncora vai, portanto, não é possível usar uma grua de âncora como parte de uma abordagem furtiva.

Compartimentos de Dormir. Todas as embarcações de spelljamming possuem lugares para a tripulação dormir, mesmo que seja apenas uma rede no convés. No entanto, dispositivos mais sofisticados (inventados pelos gnomos) tornaram-se populares em navios de tropas e outras embarcações que transportam um grande número de pessoas através do flogisto.

Em qualquer viagem longa, o suprimento de ar é um problema crítico. Para transportar apenas 100 homens, é necessário um navio com mais de 100 toneladas, principalmente para suprir suas necessidades de ar. Mesmo assim, o ar muitas vezes se torna poluído antes do navio chegar ao seu destino, se viajar de uma esfera para outra. Um navio do mesmo tamanho lotado de pessoas (ignorando por um momento suas necessidades de ar) poderia transportar talvez cinco vezes o número que ele pode alimentar e manter respirando.

A câmara de sono dos gnomos (ou, como os gnomos a chamam, O Maravilhoso Dispositivo para a Preservação da Vida Indefinidamente Enquanto Viajando Através do Fluxo com Amigos Confiáveis por meio das Propriedades Naturais do Flogisto) é um compartimento hermético em forma de caixão. Quando usado corretamente, o viajante entra neste compartimento depois que o navio deixou uma esfera de cristal e entrou no Fluxo. O compartimento é selado, aprisionando o flogisto e o ar dentro dele. Em pouco tempo (geralmente uma hora ou mais), todo o ar no compartimento se torna letal, e o ocupante entra em animação suspensa causada pelo flogisto. Quando o destino é alcançado, o compartimento é aberto e o personagem é revivido.

Existem várias desvantagens óbvias da câmara de sono.

Em geral, os humanos (ou membros de qualquer outra raça não subterrânea) ficam muito desconfortáveis presos em um pequeno compartimento enquanto seu ar acaba. A sensação geralmente é descrita como estar "enterrado vivo", apesar do fato de que o compartimento não está realmente enterrado. O pânico pode se instalar, então os ocupantes desses dispositivos são drogados ou trancados para evitar que saiam à força.

É essencial que os compartimentos sejam abertos e seus ocupantes revividos antes de entrar em uma esfera de cristal. Como é bem sabido, todo o flagelo desaparece quando a fronteira de uma esfera é atravessada. Qualquer ser ainda preso em ar letal morrerá. Portanto, pelo menos parte da tripulação deve permanecer acordada durante toda a viagem para abrir os compartimentos quando o destino for alcançado.

Nem todos sobrevivem à transformação do flagelo. Um personagem que é enviado em um desses dispositivos deve fazer um teste de colapso (consulte a Tabela 3 no *Livro do Jogador*) ou morrer quando o compartimento for aberto. Apenas um único teste desse tipo precisa ser feito quando o personagem é revivido. Para PdMs que não têm um valor de Constituição, há uma chance básica de 80% de sobrevivência.

Passageiros pobres (aqueles que não têm dinheiro suficiente para uma passagem normal a bordo de uma embarcação de spelljamming) às vezes arriscam viajar em compartimentos de sono se sua necessidade for grande. Viajar dessa forma é muito mais barato, pois o passageiro não precisa de comida nem água durante a viagem pelo Fluxo. No entanto, o risco de morte é suficientemente alto para que a maioria das pessoas não aceite dinheiro para viajar em um desses. Apenas os desesperados ou fanáticos os utilizarão, e apenas os fanáticos arriscarão mais de uma vez.

Redes de Estiva e Vagens de Estiva. O perigo de equipamentos soltos a bordo de um navio em combate é reduzido ao amarrar o equipamento com redes ou cápsulas, ou ao fixar todos os objetos soltos em armários fechados, barrados ou travados.

As redes são bolsas em forma de casulo feitas de rede de cânhamo de malha estreita, presas permanentemente ou até mesmo amarradas a barras fixadas nas paredes de

"Como você pode ver, este homem decidiu viajar em nosso recém-instalado Maravilhoso Dispositivo para a Preservação da Vida Indefinidamente Enquanto Viaja. Bem, de qualquer forma, como você verá em um momento, ele está bem vivo e ainda fresco como um... opa!"

Zephrambo Smudge, engenheiro gnomo

um navio. Elas se abrem ao longo de uma costura central por meio de cordões.

As vagens são grandes recipientes naturais feitos de material vegetal, que podem ser encontrados em grandes florestas em muitos mundos. Elas são mais frágeis que as redes (mas muito mais baratas de obter: gratuitas para a tripulação que as cortar no lugar certo), mas logo secam e racham se não forem mantidas untadas ou úmidas.

As vagens variam em tamanho e formato, mas todas mantêm suas formas por sua própria resistência, apertando à medida que secam em vez de se soltarem e derramarem seu conteúdo. Normalmente, são abertas ao longo do comprimento para limpar as sementes e frutas internas e para inserir e remover carga. A maioria é amarrada ao redor do meio contra choques severos, mas em condições normais elas permanecem fechadas pela própria resistência.

Equipamento Pessoal

Esta seção descreve equipamentos úteis para os viajantes espaciais. Ao contrário dos itens anteriores, estes são tipicamente de propriedade individual.

Amarra de Equipamento. Deixar suas ferramentas no espaço selvagem pode ser um desastre; elas tendem a se afastar por longas distâncias e exigem muito tempo para serem recuperadas. Espaçonautas experientes amarram suas ferramentas e armas a si mesmos com cordas. Essas cordas geralmente têm de 6 a 12 metros de comprimento e são tecidas com as fibras mais fortes e crina de cavalo, enceradas e envoltas em seda para maior resistência (3-6 pontos de dano cortante ou serrante para romper uma corda dessas).

Equipamentos amarrados que são tirados de suas mãos podem ser puxados e recuperados. Você também pode lançar armas amarradas nas estruturas de outro navio e ser rebocado, ou se arrastar de navio em navio à mão para escapar de um e alcançar outro. Por outro lado, em uma luta, você pode ser arrastado impotente pela sua linha de amarração, então o uso das cordas em combate pode ter consequências trágicas.

Luz Fria. Usar fogo no flogisto é perigoso. No entanto, há espaços em cada navio que são isolados da luminosidade natural do flogisto e ainda precisam de iluminação.

Os anões identificaram um fungo fosforescente chamado "luz fria" que brilha sem produzir calor (e, portanto, sem risco de reação com o flogisto). Eles incorporam esse fungo de luz fria em lanternas normais que podem ser usadas no flogisto.

Para manter a luz fria, você deve manter o fungo úmido; isso geralmente é feito como parte da manutenção de rotina do navio. A luz produzida pelo fungo é um pouco mais fraca do que a de uma vela, apenas suficiente para leitura e movimentação em uma área escura. No entanto, a facilidade de manter a luz fria e seu baixo preço fizeram com que ela superasse seu concorrente mais forte — a lâmpada de luz contínua — nos últimos anos, mesmo que a luz fria seja muito mais fraca.

Kit de Sinalizador. Independentemente de como você se locomove no espaço selvagem, a comunicação com pessoas que estão a uma curta distância pode ser muito difícil. A menos que suas bolhas de ar se sobreponham, nenhum som viajará entre vocês.

Vários tipos de dispositivos de sinalização foram desenvolvidos para superar esse problema. Algumas opções são:

• Luzes de sinalização: misturas de pólen inflamável e produtos químicos que podem ser incendiados para emitir um flash de luz colorida. Várias cores estão disponíveis. A ignição delas leva vários segundos e, portanto, é difícil usá-las para códigos prolongados. Elas também criam uma reação no flogisto equivalente à de uma vela (1 dado de bola de fogo, 1 metro de diâmetro).

Outros tipos de luzes de sinal usam uma fonte contínua de luz e uma capa ou porta que pode ser aberta e fechada para piscar a luz. Estas podem usar luz fria ou magia de *luz contínua* (veja acima) como fonte de luz e, portanto, podem ser usadas no flogisto.

Geralmente, as luzes de sinalização são codificadas por cores, de modo que as luzes âmbar, por exemplo, são um sinal de perigo, enquanto as luzes verdes indicam que o sinalizador deseja se aproximar.

• Espelhos de sinalização: pequenos pedaços refletivos de metal ou vidro que podem ser usados para refletir a luz de uma fonte de fogo próxima. Sinalizar com um espelho pode ser muito rápido, mas requer uma boa dose de precisão para atingir um alvo distante. Além disso, um espelho de sinalização depende da existência de uma fonte de luz

Tabela 14: TIPOS DE ÍCONES E PROPRIEDADES

Tipo de Ícone	Círculo Máximo de Magias	Número Máximo de Magias por Círculo	Níveis de Recarga (por dia)
Icone	3	50	5
Relicário	4	100	10
Santuário	5	200	20

estável e estacionária (como um corpo de fogo); essas fontes nem sempre estão disponíveis. Mesmo quando uma fonte de luz forte está disponível, os flashes do sinal do espelho podem ser difíceis de ver no brilho contínuo do flogisto.

• Granadas de fumaça: produtos químicos inflamáveis que produzem uma densa nuvem de fumaça colorida. A fumaça se espalha a uma surpreendente distância no espaço selvagem, mantendo coesão suficiente para permitir que alguém distante identifique sua cor. Assim como algumas luzes de sinal, as granadas de fumaça são muito lentas, então esquemas de cores são usados para mensagens gerais. No entanto, o tamanho da nuvem de sinal permite o envio de mensagens a grandes distâncias, se o receptor estiver olhando na direção certa, mesmo que o remetente não saiba exatamente onde o receptor está (por exemplo, um náufrago perdido que está procurando ajuda de qualquer um).

Também, acionar uma granada de fumaça no flogisto causa uma reação semelhante à de acender uma vela (1 dado de bola de fogo, 1 metro de diâmetro).

Ícones de Sacerdote. Sacerdotes em uma campanha de SPELLJAMMER sofrem restrições que não afetam os personagens de outras classes. Em particular, as habilidades de um sacerdote são grandemente limitadas no flogisto e em esferas cristalinas onde sua divindade não é adorada.

Especificamente, magias de sacerdote de terceiro círculo ou superior não estão disponíveis nessas circunstâncias. Dentro de uma esfera cristal alienígena, um sacerdote pode usar a magia *contato com o poder original* (veja *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 2) para receber magias de níveis mais altos temporariamente, mas mesmo essa magia não funciona no flogisto.

Sacerdotes enfrentados com esse problema desenvolveram um item mágico chamado *ícone*. Ícones são altares portáteis que podem armazenar a energia divina dos deuses e transformá-la em magias de círculos superiores quando a bênção direta do deus não está disponível.

Ícones podem ser usados em esferas alienígenas, mas eles são projetados para o flogisto, onde não existe outro mecanismo para recuperar magias de círculos altos. (Sacerdotes não precisam de um ícone para recuperar suas magias de primeiro e segundo círculo, então um sacerdote dentro de uma esfera sempre pode usar o *contato com poder superior* para recuperar magias de círculos mais altos).

Para usar o ícone, o sacerdote deve sentar-se diante do ícone e meditar sobre a energia divina dentro dele. O sacerdote medita pelo mesmo tempo que normalmente gastaria rezando para seu deus por suas magias. Nenhum tempo ou esforço adicional é necessário para obter magias de um ícone.

Ícones são itens sagrados de igrejas específicas. Eles não são itens mágicos no sentido normal, utilizáveis por qualquer sacerdote. Um ícone de Reorx não seria utilizável por um

sacerdote de Tyr, e vice-versa. Portanto, embora sejam caros, eles não são negociados como outros itens mágicos.

Ícones têm limitações em seu poder de conceder magias. Existem três tipos de ícones, cada um com um círculo máximo de magias que pode conceder, um número máximo de círculos de magia que pode armazenar e uma taxa de recarga. Essas propriedades são resumidas na Tabela 14.

Observe que magias acima do quinto círculo não podem ser obtidas através de um ícone. É necessário um contato direto com a divindade do sacerdote para obter magias de círculos tão altos.

Ícones só podem recarregar seus círculos de magia em uma esfera que seja acessível à divindade do sacerdote. Deve haver um grupo estabelecido de adoradores em algum lugar da esfera. Não é possível recarregar um ícone se a única conexão com o deus for através da magia *contato com o poder original*.

A Tabela 15 lista preços e valores de cargo para todos os equipamentos mencionados anteriormente. Os Mestres devem se sentir livres para ajustar esses preços de acordo com suas próprias campanhas.

Tabela 15: LISTA DE PREÇOS E ENCARGO

Item	Preço (po)	Peso (kg)
Lançador	40.000	N/D
Âncora	3.000	N/D
Guincho de carga	4.000	N/D
Guincho de âncora	7.000	N/D
Compartimento de dormir	3.000	N/D
Redes/Vagens de armazenamento	10/—	2/2
Corda de equipamento	3 pp/30m	0,5
Luz fria	25	1
Kit de sinalizador	10	0,5
Ícones:		
Ícone	5.000	45
Relicário	10.000	90
Santuário	25.000	230

Atracagem em Portos Civilizados

Embora haja muitas culturas entre as Esferas Conhecidas, cada uma com seu próprio modo de vida, o comércio deve continuar. Para permitir que visitantes de esferas distantes visitem diversas culturas espaciais com o mínimo de dificuldade, as culturas espaciais desenvolveram uma série de procedimentos que são mais ou menos padrão em todos os portos espaciais das Esferas Conhecidas. Embora haja exceções raras, essas regras são aquelas em que os capitães espaciais confiam para lidar com os detalhes administrativos do navegar mágico no dia a dia.

Os seguintes procedimentos se aplicam principalmente a portos espaciais, como a Rocha de Bral. As civilizações terrestres são muito diversas e isoladas para terem adotado esses procedimentos.

Aproximação para Atracagem: Antes que um navio possa atracar, ele deve entrar em contato com alguém no porto espacial e receber permissão para atracar. Isso geralmente é feito por meio de uma sequência de bandeiras hasteadas no mastro da embarcação que se aproxima e em um poste semelhante no porto de atracação. Essas bandeiras não apenas atuam como "sinais de trânsito", evitando colisões entre vários navios tentando atracar simultaneamente, mas também atuam como marcadores indicando a localização do plano de gravidade (que em algo como a Rocha de Bral não é tão óbvio). As bandeiras também sinalizam quaisquer problemas (como doenças ou atmosfera contaminada) que a estação possa estar enfrentando no momento e a raça governante da estação (para que um capitão que queira evitar o contato com rastípedes não ancoraria em uma estação de rastípedes). Infelizmente, uma vez que você iniciou o protocolo levantando suas bandeiras, isso parece bastante suspeito se você partir quando descobrir quem é o outro sujeito.

É incomum, mas possível, que uma estação recuse privilégios de atracagem a um navio. A razão pode ser um problema na estação, como superlotação, ou uma atmosfera parcialmente contaminada que o novo navio, com sua própria atmosfera contaminada, agravaria.

As estações também recusam alguns clientes para manter a paz. Como política, alguns portos espaciais não permitem que navios beholder atraquem se qualquer outra nação beholder já tiver um navio atracado. Muitos tentam separar os neogis das outras raças, especialmente os hurwaeti, que têm um forte ódio por escravagistas, e uma estação com instalações inadequadas pode recusar navios de uma ou outra dessas nações.

Em geral, se uma estação recusar privilégios de ancoragem, eles devem permitir que o navio refresque sua atmosfera em algum corpo planetário disponível. Nações em guerra, é claro, atacarão em vez de permitir que seus inimigos se reabasteçam, mas a guerra entre esferas é rara. A maioria das estações também permitirá que um navio atraque e reabasteça seus suprimentos, mas algumas insistirão veementemente que o navio deixe a esfera o mais rápido possível.

É claro que na maioria das esferas existem múltiplos assentamentos, e o inimigo de um assentamento pode ser aliado de outro. A capacidade de um porto espacial impor o exílio de um navio depende totalmente do poderio militar desse porto espacial. Não há acordo inter-esferas sobre o território de um determinado porto espacial.

A maioria dos navios terá permissão para atracar. O ato físico real de atracagem é quase anticlimático. O navio alinha seu plano de gravidade com o do porto espacial e navega até o lado. Como a maioria dos portos espaciais

tem um envelope de ar considerável, com docas de atracagem semelhantes aos cais de uma cidade terrestre costeira (exceto sem a água), tudo o que resta a fazer é abaixar a prancha de desembarque e sair do navio.

Inspeção Aduaneira: Uma vez que um navio atraca, ele fica sujeito às regras e regulamentos da estação, se não for por outra razão além de ser difícil escapar da estação sem a cooperação das autoridades.

Os inspetores aduaneiros examinarão qualquer coisa trazida para fora do navio ou levado a bordo. Por costume antigo, no entanto, eles não inspecionarão o próprio navio e não têm poder para confiscar qualquer contrabando que nunca saia do navio. (É assim que os navios escravistas neogi podem atracar e partir de portos espaciais supostamente livres.)

Dependendo do porto espacial e da carga, pode haver impostos a serem pagos, e alguns itens podem ser proibidos. As regras variam de estação para estação e às vezes são caprichosas, especialmente em estações administradas por não-semi-humanos. (Por outro lado, beholders e neogis consideram muitos costumes de assentamentos espaciais humanos como caprichosos.)

De acordo com as regulamentações do porto espacial, tentar trazer contrabando para o porto espacial pode resultar em uma recomendação educada das autoridades para deixá-lo a bordo, ou pode fazer com que o navio e seja apreendido e todos a bordo sejam escravizados (os neogis são extremamente adeptos dessa abordagem). Costumeiramente, antes de trazer algo para fora do navio, você fica na prancha de desembarque, estende o item e pergunta aos inspetores aduaneiros se é permitido. Se eles disserem que não, você não tentou trazê-lo a bordo da estação e, portanto, eles não podem alegar que você estava contrabandeando. No entanto, sabe-se que os rastípedes permitem a entrada de um item exibido dessa maneira, apenas para afirmar que estavam brincando assim que ele está a bordo da estação.

Taxas de Atracação e Ancoragem. Atracar um navio em uma estação é caro. Como regra geral, os custos de atracação e atracamento são de 1 a 4 po por tonelada do navio por dia padrão (ou fração dele), embora algumas espécies usem o comprimento da quilha ou a largura da viga para estabelecer as taxas. Essa taxa cobre o espaço de atracação e as taxas de inspeção.

Muitas estações também cobram um imposto de entrada de 5 a 10 po por pessoa que entra na estação. Isso é especialmente comum onde os draconianos são visitantes frequentes, pois sem esse imposto, rebanhos de 40 a 50 draconianos estariam circulando pela estação juntos. O imposto serve para manter a maioria do rebanho a bordo de sua própria embarcação.

Existe um imposto adicional do ar para todas as pessoas na área de ar da estação, estejam elas ou não dentro da estação. Tipicamente, os impostos do ar são de 1 a 2 po por pessoa e têm como objetivo recuperar o custo de renovações periódicas da área de ar da estação.

Navios que chegam com ar contaminado são cobrados com um imposto adicional de 5 a 8 po por tonelada em impostos do ar. Isso ocorre porque a atmosfera contaminada de um navio diminui consideravelmente o tempo entre as renovações da atmosfera.

Note que nenhuma dessas cobranças cobre comida, água ou quaisquer serviços enquanto estiver no porto espacial. Alimentação diária e alojamento geralmente estão disponíveis a 150% dos preços regulares (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 6), e serviços de reparo estão disponíveis com os preços listados no Capítulo 4 do *A Concordância do Espaço pelo Oculto*.

Partindo. Depois de pagar todas as taxas de atracação, taxas de ancoragem e impostos do ar, você agenda sua partida com o capitão do porto. Por tradição antiga, as embarcações que estão partindo têm precedência sobre as embarcações que estão chegando — exceto em emergências — para que você possa agendar sua partida com precisão.

Todos os kenders devem estar acompanhados por pelo menos dois guardiões responsáveis não kenders. Quaisquer penalidades legais impostas ao kender como resultado de suas ações também serão aplicadas a esses guardiões.

Regulação Portuária 2784/C/22
O Cubo de Lirak

Capítulo Sete: Organizações Espaciais

O espaço é um lugar solitário. Mesmo na velocidade alucinante de uma embarcação de spelljamming, as jornadas dentro de uma única esfera podem durar semanas, e as viagens entre esferas podem durar meses. Além disso, a população espacial de uma esfera é geralmente uma fração minúscula da população total dessa esfera.

Portanto, os povos spelljamming formam organizações. A maioria delas é voltada para os humanos, pois os humanos são o povo mais numeroso no espaço. No entanto, essas organizações também são geralmente abertas a semi-humanos e até mesmo não-humanos, embora algumas raças (como os beholders) não demonstrem interesse nelas.

Este capítulo descreve 16 organizações humanas que podem ser encontradas nas Esferas Conhecidas. A maioria dos navegantes espaciais não pertence a nenhuma dessas organizações, e quase ninguém pertence a mais de uma. No entanto, essas organizações podem fornecer apoio e uma fonte de aventura para aqueles navegantes espaciais que desejam apoiar os objetivos de algo maior do que eles próprios.

Para cada organização, as seguintes informações são listadas:

Símbolo: A imagem usada como sinal de reconhecimento entre os membros da organização. Alguns símbolos são bem conhecidos (como o cálice dourado da Companhia do Cálice), enquanto outros (o X do Décimo Abismo) são apenas rumores sussurrados.

Sede: A esfera e o mundo onde a liderança do grupo pode ser encontrada. Para organizações de estrutura informal, este é o local com a maior concentração de membros, em vez de ser a base de um comando central.

Propósito: Os objetivos filosóficos da organização. Esta seção indica os objetivos e aspirações dos membros do grupo e as principais atividades realizadas em busca desses objetivos.

Aliados: Outras organizações que podem apoiar esta organização. As alianças entre as esferas são notoriamente tênues e sujeitas a falhas ou mesmo abandono sem aviso prévio.

Inimigos: Organizações que se opõem a esta organização. Ao contrário das alianças, as verdadeiras rivalidades e ódios raramente desaparecem.

Ingresso: Como um personagem pode se juntar à organização. Incluídos aqui estão os critérios de entrada e quaisquer taxas ou rituais que são realizados durante a iniciação.

Benefícios: O que a organização faz pelos seus membros. Esta seção descreve todos os benefícios que os membros da organização recebem.

Obrigações: O que o membro faz pela organização. Esta seção descreve todas as coisas que o personagem precisa fazer para permanecer como membro em bom estado.

Crenças Espaciais

Conforme mencionado no Capítulo 3 do *Livro do Conhecimento sobre o Vazio*, muitos humanos espaciais seguem uma das seitas que proclamam domínio sobre as esferas.

Embora os seguidores possam aceitar os objetivos gerais da religião, apenas os sacerdotes e os membros leigos iniciados são verdadeiros membros dessas organizações.

O Templo de Ptah

Os sacerdotes de Ptah estão entre os mais fervorosos defensores da religião nas Esferas Conhecidas. Com suas vestes cinzas adornadas com escarlate, eles são encontrados em todo o universo SPELLJAMMER pregando a superioridade de seu deus.

Símbolo: Os sacerdotes espaciais de Ptah usam o símbolo tradicional de uma mão mumificada.

Sede: Os sacerdotes de Ptah afirmam que seu deus criou todas as esferas cristalinas e, portanto, não escolheram um local como sede suprema.

Propósito: Nas esferas onde o panteão egípcio é adorado, Ptah é reverenciado como o deus dos artesãos. No entanto, a maioria dos sacerdotes spelljamming de Ptah nasceram no espaço e despreza seus primos terrestres por terem perdido de vista a verdadeira glória de Ptah como o criador do universo.

Os sacerdotes de Ptah são fanáticos em seu zelo para converter as pessoas ao caminho de Ptah. Eles usam o fato de poderem receber suas magias divinas em todas as esferas para provar a superioridade de Ptah sobre outros deuses. Outros, mais cinicamente, apontam que, como o sacerdócio de Ptah está no espaço há muito tempo, eles simplesmente conseguiram estabelecer corpos de adoradores em todas as esferas, o que lhes permite o mesmo acesso que os seguidores de qualquer outro deus.

Os sacerdotes de Ptah tendem a equiparar Ptah com qualquer deus governante que encontrem, para mostrar que Ptah é o verdadeiro governante do panteão. Em Realmspace, por exemplo, os sacerdotes de Ptah proclamam que Ao, o deus supremo do panteão dos Reinos, é uma manifestação de seu deus, e em Krynnspace, Ptah é conhecido (segundo seus sacerdotes) como Paladine.

Essas proclamações geralmente são notícias perturbadoras para os seguidores desses deuses dentro de suas esferas. Assim, embora os adoradores de Ptah sejam numerosos, eles não são populares nas igrejas locais estabelecidas em nenhuma das esferas.

Aliados: A fé de Ptah tem poucos aliados consistentes. Os Buscadores têm contato frequente com os sacerdotes de Ptah, pois seu amplo acesso a muitas esferas os torna uma fonte importante de conhecimento geral, mas os Buscadores são justificadamente suspeitos das informações dos sacerdotes quando se trata de assuntos teológicos.

Os Modeladores já apoiaram os sacerdotes de Ptah no passado, e existem alguns portos espaciais onde o monopólio dos Modeladores na magia dos magos é paralelo ao monopólio de Ptah na magia sacerdotal. Ambos os grupos se veem como trazendo ordem ao cosmos e retirando o "selvagem" do espaço selvagem.

Quando os sacerdotes de Ptah recorrem à força como forma de converter povos relutantes, muitas vezes empregam a Companhia do Comércio, pois sua abordagem voltada para os negócios mitiga qualquer conflito com os sacerdotes.

Inimigos: Muitas pessoas acham os sacerdotes de Ptah irritantes, mas poucas realmente os odeiam. A Ordem Pragmática do Pensamento considera a teologia monocrômatica dos sacerdotes de Ptah sufocante, e isso causou algum atrito ao longo dos anos, inclusive afetando o relacionamento deles com a Companhia do Comércio. Os Xenos odeiam os sacerdotes de Ptah (é claro, eles odeiam quase todos) porque Ptah aceita semi-humanos em seu sacerdócio. Embora os sacerdotes de Ptah tenham atacado verbalmente os Celestiais por motivos teológicos, os Celestiais simplesmente ignoraram essas protestações.

Ingresso: Tornar-se um seguidor dedicado de Ptah é extremamente fácil. Quase todas as esferas contêm um grupo de sacerdotes ansiosos para ajudar na conversão. Tradicionalmente, há uma pequena doação (10-20 po) para a conversão, embora o solicitante possa substituir por um pequeno objeto artesanal feito por suas próprias mãos.

O Templo de Ptah está aberto a seres de qualquer raça, embora os adoradores de Ptah sejam predominantemente humanos. A maioria dos membros de outras raças que se juntam à crença é vista como pragmáticos aproveitando os benefícios mágicos especiais que advêm dos seguidores de um deus tão abrangente. Contanto que façam doações regulares, no entanto, eles são tratados tão bem quanto qualquer membro humano.

Benefícios: Seguidores de Ptah podem contar com a assistência de seus clérigos, da mesma forma que membros de outras religiões. No entanto, como a crença de Ptah é tão difundida, esse benefício é altamente valioso para personagens de Spelljamming que percorrem frequentemente de esfera em esfera.

Obrigações: Apesar de todo o seu dogmatismo, os sacerdotes de Ptah são surpreendentemente fáceis de conviver depois de ter se convertido. Os membros do templo devem fazer uma pequena doação de uma obra de arte (comprada por 5-10 po, mas obras feitas pelas próprias mãos do membro são preferidas) ao templo ao sair ou entrar em uma esfera. Isso geralmente é feito durante cerimônias breves em que o membro se despede de seu antigo sacerdote e se apresenta aos novos. Doações adicionais de 1-2 po por mês padrão também são exigidas, mas podem ser dispensadas se o membro não tiver condições de pagar.

Os membros também são incentivados a encontrar outras pessoas que desejam se juntar ao templo, e podem se estabelecer como intermediários entre esses novos convertidos e os sacerdotes. Eles coletam as doações do templo dos membros que introduziram e ficam com 10% das doações dos novos membros. Não-membros, conscientes das origens de Ptah, se referem a isso como um esquema de pirâmide.

A Trilha e o Caminho

Referido como um único grupo ou por qualquer uma de suas partes, a Trilha e o Caminho é uma reunião terrestre de crenças que se expandiu completamente para as estrelas a partir do império Shou em Toril em Realmspace. A Trilha e o Caminho postula uma burocracia celestial bem gerida e organizada, com várias Potências assumindo deveres específicos dentro da organização em vez de venerar qualquer divindade específica.

Embora a Trilha e o Caminho tenha se espalhado por todas as Esferas Conhecidas e para muitas raças diferentes, ele está fragmentado em centenas de pequenas seitas, cada uma propondo divindades específicas para ocupar as várias posições na burocracia celestial. Estudiosos religiosos discordam (muitas vezes violentamente) sobre a verdadeira natureza da Trilha e as nuances internas do Caminho.

Curiosamente, os sacerdotes da Trilha e o Caminho são capazes de recuperar magias em qualquer esfera onde o Caminho e a Via seja adorado, independentemente de quaisquer diferenças doutrinárias entre o sacerdote e os adoradores estabelecidos dessa esfera. Assim, um clérigo da Trilha e o Caminho do Realmspace, que acredita que Ao ocupa a posição suprema na burocracia celestial, possui os mesmos poderes em Greyspace como um sacerdote nativo que acredita que essa função é ocupada por Boccob. Além disso, dois sacerdotes do mesmo panteão podem discordar na atribuição de Poderes a papéis celestiais. Nenhum desses debates tem qualquer efeito em seus poderes clericais.

Símbolo: Seguidores da Trilha usam um símbolo de yin-yang nas cores do chefe de seu panteão pessoal. Os crentes no Caminho usam o sinal de uma ponte de pedra baixa e arredondada.

Sede: A Trilha e o Caminho começaram há séculos em Realmspace. No entanto, está tão fragmentado agora que qualquer reivindicação de uma sede seria inútil.

Propósito: Os seguidores da Trilha e o Caminho buscam encontrar o verdadeiro significado e estrutura da burocracia celestial. Como tal, eles tendem a ser isolados e confusos para não membros. Pior ainda, seus conflitos internos rivalizam com os das várias nações beholder.

Se a Trilha e o Caminho puderem ser considerados com um único propósito, seria o aprimoramento do indivíduo por meio da contemplação de questões espirituais.

Aliados: A Trilha e o Caminho é muito poderoso, e a maioria dos membros é bastante razoável desde que você não desafie suas crenças. Assim, praticamente todos têm bons relacionamentos com algum fragmento da seita.

Inimigos: Apenas os seguidores de Ptah (que uma vez tiveram a temeridade de afirmar que seu deus era obviamente o chefe da burocracia celestial) são vistos com suspeita e hostilidade. Os sacerdotes de Ptah, por outro lado, veem os seguidores da Trilha e o Caminho como almas desorientadas, assim como veem todos os outros.

Ingresso: Os seguidores da Trilha e o Caminho acreditam na busca individual pela natureza da burocracia celestial. Assim, qualquer sacerdote da Trilha e o Caminho pode aceitar um novo membro com pouca pompa. No entanto, a maioria não permitirá que alguém se junte à religião sem primeiro estudar os textos fundamentais sobre a burocracia celestial, bem como a versão exata do sacerdote sobre sua estrutura exata e os Poderes que a preenchem. Esse estudo leva de 2 a 3 meses, após os quais as perguntas do aluno levarão o sacerdote a confirmá-lo como praticante da Trilha e o Caminho.

A Trilha e o Caminho é teoricamente aberto a qualquer raça. No entanto, há um forte viés humano entre a hierarquia sacerdotal e um viés específico em direção aos humanos de culturas orientais. Esse viés foi fortalecido pela enxurrada de novos membros do Império Shou em Toril. Esses membros estão rapidamente dominando a estrutura política da fé e tornando a entrada para semi-humanos (ainda mais

para não humanos) ainda mais difícil. No entanto, há um número considerável de anões, elfos e até mesmo hurwaeti que seguem os preceitos dessa crença.

Benefícios: O principal benefício de pertencer a Trilha e o Caminho é semelhante ao do templo de Ptah. Sacerdotes da Trilha e o Caminho podem lançar suas magias em qualquer esfera habitada nas Esferas Conhecidas; isso os torna valiosos para um aventureiro que viaja muito.

Obrigações: Em vez de obrigações financeiras, a Trilha e o Caminho prospera com a discussão aberta sobre a natureza da burocracia celestial. Qualquer pessoa que professe seguir essa crença será atacada por outros adoradores que desejam debater os méritos de suas várias opiniões. No caso de alguns crentes mais fervorosos, esses debates podem passar de palavras para violência. Novos membros, estejam avisados.

Os Celestianos

Símbolo: Sete estrelas em um campo circular preto.

Sede: Os clérigos itinerantes do Celestiano têm pouca organização. Seu templo principal pode ser encontrado nas Montanhas Griff no mundo de Oerth em Greyspace.

Propósito: Os Celestianos são uma organização informal de viajantes. Emulando sua divindade, Celestiano do Greyspace, eles viajam pelos espaços infinitos das estrelas. Seus santuários estão sempre no espaço, fora da influência planetária.

Os Celestianos acreditam em viajar. Eles raramente se estabelecem em um único lugar, preferindo visitar o maior número possível de esferas. (Alguns afirmam que Celestiano classifica seus seguidores na vida após a morte pelo número de esferas que visitaram quando estavam vivos. Isso não é considerado doutrina oficial pela Igreja.)

Celestiano, o Viajante das Estrelas, é uma divindade menor originalmente adorada em Greyspace. Celestiano é o irmão de Fharlanghn, Morador no Horizonte Distante, Deus da Viagem, uma divindade muito mais popular em Greyhawk do que o próprio Celestiano. Enquanto Fharlanghn optou por vagar pelas estradas e terras de Greyhawk, Celestiano partiu para as estrelas e o Plano Astral. Os seguidores de Celestiano buscam emular sua divindade através do spelljamming.

Aliados: Os Celestianos são considerados úteis, embora um tanto estranhos, por muitos grupos de spelljamming. Como eles buscam vagar pelas muitas esferas, os sacerdotes de Celestiano (e os viajantes que seguem essa divindade) estão sempre dispostos a pilotar longas jornadas através do Fluxo. As empresas comerciais de tendência boa e as companhias de mercenários veem os Celestianos como um recurso conveniente, e a visão de suas túnicas negras estreladas é bem-vinda.

No entanto, os sacerdotes de Celestiano não pilotarão navios de guerra ou navios de escravos. Eles não buscam a conquista e não ajudarão um conquistador injusto a invadir o espaço selvagem. Eles pilotarão navios mercenários, mas apenas para transportar defensores e nunca em um conflito direto.

Os Celestianos e os Buscadores têm boas relações. Muitos dos seguidores de Celestiano também são Buscadores, pois as duas organizações possuem objetivos semelhantes. Muitos Celestianos que não são Buscadores ainda relatam suas descobertas para essa organização. Em troca, os Buscadores atuam como uma rede de comunicação para o sacerdócio disperso. Um remetente pode deixar uma mensagem para um sacerdote de Celestiano em qualquer escritório dos Buscadores, e ela será transferida através da rede de informações e apresentada ao destinatário na próxima vez em que ele fizer check-in em qualquer outro escritório dos Buscadores.

Inimigos: Os seguidores de Ptah não gostam dos Celestianos, em parte por causa de suas habilidades especiais (veja Benefícios), e tentam desacreditá-los sempre que possível. O Décimo Abismo e os Acorrentadores são hostis aos Celestianos porque estes se recusaram a transportar tropas do Décimo Abismo ou pilotar navios de escravos dos Acorrentadores. Como de costume, os Xenos são hostis aos Celestianos assim como são a qualquer grupo que aceite não-humanos, mas como os Celestianos são poucos, recebem pouca atenção dos Xenos.

Ingresso: Para não-sacerdotes, juntar-se aos Celestianos é fácil. Um suplicante deve se converter à adoração de Celestiano, comprometer-se a percorrer as estrelas como Celestiano faz, e prometer ajudar qualquer pessoa em necessidade. (Os preceitos de Celestiano não proíbem cobrar por tal ajuda, no entanto.) Esses juramentos não são levados muito a sério, no entanto, um adorador «errante» de Celestiano pode ficar por 20 ou 30 anos em um lugar sem receber mais do que uma repreensão gentil de um sacerdote.

Qualquer humano, semi-humano ou não-humano pode se juntar aos Celestianos, embora a adesão seja predominantemente humana e meio-élfica. Anões, halflings e gnomos apreciam muito suas comunidades para considerar a vida errante como desejável, embora haja um pequeno, mas crescente, grupo de kender nas fileiras dos Celestianos. Entre os não-humanos, os hadozee e os xixchil são os mais propensos a se juntar aos Celestianos, mas há muito poucos Celestianos não-humanos de qualquer raça.

Benefícios: Além de ser uma sociedade amigável de viajantes, os Celestianos oferecem uma série de benefícios menores. Embora a maioria dos Celestianos seja nômade, existem hospícios Celestianos em muitos assentamentos espaciais. Eles são administrados por membros da organização que decidiram se estabelecer por um tempo e fornecem alimentação e alojamento seguros aos Celestianos (doações são apreciadas, mas não obrigatórias).

Os Celestianos também atuam para ajudar viajantes de tendência boa que não são membros da seita, mas que estão passando por momentos difíceis. Eles auxiliam recém-chegados a uma esfera com conselhos sobre os costumes e leis locais, e até mesmo os ajudam a encontrar trabalho, se necessário. É costume deixar uma doação (ou, se estiver sem recursos, fornecer uma quando estiver mais rico) por esses serviços, mas não há uma tabela fixa de taxas. Hospícios Celestianos em áreas pouco frequentadas podem aceitar doações simbólicas de ouro.

Os sacerdotes Celestianos buscam visitar o máximo possível das Esferas Conhecidas durante suas vidas. Eles são auxiliados pelo fato de que podem recuperar suas magias no espaço selvagem de qualquer esfera de cristal. Assim como Ptah, Celestiano parece ter a capacidade de se comunicar com seus sacerdotes em todas as esferas (mas, é claro, não no flagelo). Alguns teólogos especulam que isso ocorre porque Celestiano tem sua morada no Plano Astral; outros afirmam que o espaço é sua esfera natural de influência.

De qualquer forma, os sacerdotes de Celestiano não podem recuperar suas magias na superfície de um mundo em uma esfera onde Celestiano não é adorado. Até mesmo alguns asteroides grandes são grandes demais para permitir que o sacerdote recupere suas magias. Claro, uma vez que os sacerdotes de Celestiano tenham estabelecido um foco na esfera (veja Capítulo 8), eles têm o mesmo acesso a magias que os sacerdotes de qualquer outra divindade.

Os sacerdotes de Celestiano podem ser clérigos comuns ou sacerdotes especializados. Sacerdotes especializados podem usar lanças (uma proficiência obrigatória), espadas curtas ou cajados, e podem usar qualquer tipo de armadura. Eles têm acesso maior às esferas de Todas, Astral, Criação, Cura e Solar, e acesso menor às esferas de Guarda e Necromântica. Além disso, eles podem escolher as magias de *criar água*, *proteção ao calor/frio*, *resistir calor/frio*, *criar alimentos*, *andar sobre as chamas*, *missão* e *caminhar no vento*.

Os sacerdotes especializados de Celestiano recebem as seguintes habilidades especiais, cada uma das quais pode ser usada uma vez por dia. A habilidade e o nível em que a habilidade é recebida são mostrados na tabela a seguir:

Tabela 16: HABILIDADES ESPECIAIS DE CELESTIANO

Nível	Habilidade
1	*Queda Suave*
3	*Saltar*
5	*Levitar*
7	*Escalar Paredes*
9	*Voar*
11	*Porta Dimensional*
16	*Teletransporte*

Em troca dessas habilidades, os sacerdotes especializados de Celestiano pagam 10% a mais de experiência para avançar de nível (veja "Aventuras em GREYHAWK"). Eles também devem adquirir as perícias comuns de astronomia e navegação (espaço selvagem).

Obrigações: Os membros leigos de Celestiano têm poucas obrigações, exceto a advertência geral de viajar e ajudar os outros. Sacerdotes de Celestiano (sejam clérigos comuns ou sacerdotes especializados) devem fazer os mesmos juramentos que os membros leigos. No entanto, seus juramentos são levados mais a sério. Um sacerdote de spelljamming deve viajar de uma esfera para outra pelo menos uma vez por ano e deve visitar uma esfera nova para o sacerdote pelo menos uma vez a cada cinco anos. Adoradores planetários de Celestiano não estão sujeitos a essas obrigações, embora sejam encorajados a fazer jornadas semelhantes por meio de viagens astrais.

Por exemplo, Chelzeban, um jovem sacerdote de Celestiano, acaba de começar sua carreira de spelljamming. Ele começa em Greyspace e passa quatro meses pilotando um navio martelo da Companhia do Ferreiro até Realmspace. Quando ele chega, ele cumpriu sua obrigação de viajar entre as esferas para o ano e, além disso, também cumpriu sua obrigação de visitar uma nova esfera, já que Chelzeban nunca esteve em Realmspace antes.

Irmandades Militares

Muitos guerreiros e alguns ladrões e magos também devem fidelidade a uma irmandade militar, uma organização de indivíduos com mentalidade e tendência semelhantes dedicados a uma causa específica. Algumas irmandades militares aspiram a se tornar paladinos e têm paladinos entre suas fileiras, enquanto outras são pouco mais do que unidades mercenárias contratadas pelo licitante mais alto.

A Frota Imperial Élfica

A Frota Imperial Élfica é o braço do poder élfico no espaço. Desde a primeira Guerra Inumana, a Frota Imperial tem sido o principal grupo militar nas Esferas Conhecidas, promovendo os interesses élficos e ocasionalmente defendendo as raças "menores" semi-humanas e humanas.

Símbolo: Um navio de guerra élfico em um campo dourado.

Quartel-general: Lionheart, uma base secreta composta por um anel de navios armada élficos interligados e autorizados a se transformar em uma espessa muralha de proteção. Lionheart é movido ocasionalmente para confundir os inimigos da Frota.

Propósito: A missão principal da Frota Imperial Élfica hoje é a comunicação. Os navios da frota visitam principais enclaves de elfos terrestres dentro das Esferas Conhecidas pelo menos anualmente, transmitindo os desejos do Conselho de Almirantes aos reis e rainhas locais (e vice-versa). Essa comunicação é importante, pois os elfos não possuem magias de atravessar planos que lhes permitiriam se comunicar de outras maneiras.

Embora, em teoria, a Frota esteja sujeita aos comandos da realeza élfica, na prática, a Frota só se envolve quando e onde escolhe. A Frota ocasionalmente intervém nos assuntos dos elfos terrestres, mas geralmente apenas na defesa dos principais enclaves. A prioridade máxima da Frota é minimizar o contato com os elfos terrestres (especialmente com não-elfos), então eles estranhamente não conseguem atender a pedidos de participar de atividades expedicionárias.

Aliados: A Frota Imperial Élfica é uma força tremendamente poderosa para a estabilidade nas Esferas Conhecidas. A Frota é admirada pela maioria dos grupos comerciais e organizações religiosas (embora os Acorrentadores considerem os membros da Frota intrometidos). A Linha Sindiath tem laços especialmente próximos com a Frota. A Companhia do Cálice também tem muito respeito (e até certo temor) pela Frota, e os Buscadores se dão bem com a Frota Élfica, desde que não estejam competindo por informações.

Inimigos: Enquanto a Companhia do Cálice apoia a Frota, as outras irmandades militares acreditam que os elfos se consideram superiores e são rápidos em interferir em assuntos privados. (Talvez o fato de todos esses grupos terem estado em lados opostos de um conflito com a poderosa Frota em algum momento possa ter algo a ver com seu ressentimento.)

Os Xenos apontam para o poder da Frota como prova de suas alegações de que os elfos estão dominando injustamente a civilização humana no espaço. De todas as organizações deste capítulo, os Xenos odeiam a Frota mais do que todas.

Ingresso: Para ingressar na Frota como oficial você deve ser um elfo. Hadozee e outras raças podem servir em navios da Frota, mas os verdadeiros membros da Frota devem ser elfos.

Elfos nascidos no espaço são os membros mais comuns da Frota. Personagens terrestres raramente são adotados pela Frota, embora elfos terrestres que tenham chegado ao espaço por conta própria pareçam ser mais facilmente aceitos.

Mesmo com o enorme tamanho da Frota, ainda há uma competição acirrada por posições na hierarquia de oficiais. É necessário fazer uma solicitação a um comandante específico, que aceita ou rejeita o candidato.

Para determinar se um personagem é aceito na Frota, jogue um teste de reação (consulte o Capítulo 11 do *Livro do Mestre*). Além dos modificadores habituais para atitude

do personagem e Carisma, aplicam-se os seguintes modificadores especiais:

- –5 para um personagem terrestre que nunca viajou no espaço ou que está atualmente sem um navio.
- –2 para um personagem terrestre que está se candidatando do espaço.
- –2 para um personagem de meia-idade.
- –3 para um personagem idoso.
- –5 para um personagem venerável.
- + o nível do personagem.

Lembre-se de que a operação real de um modificador no teste de reação é revertida, de modo que um personagem terrestre que nunca viajou no espaço adiciona 5 ao resultado de seu dado de encontro.

O personagem deve obter um resultado "Amigável" na Tabela 59 do *Livro do Mestre* para ser aceito na Frota. Se o teste de reação produzir um resultado menor, o personagem deve esperar antes de se candidatar novamente a esse comandante. O tempo de espera do personagem está listado na tabela a seguir:

Tabela 17: ALISTAMENTO NA FROTA IMPERIAL

Reação	Espera
Indiferente	1 ano
Cauteloso	2 anos
Ameaçador	5 anos
Hostil	20 anos

Benefícios: Uma vez que ele se torna um membro da Frota Imperial Élfica, o personagem tem um lar. A Frota é um chamado ao longo da vida; o novo oficial pode buscar seus próprios objetivos com a segurança de que está melhorando a condição dos elfos.

Os oficiais superiores geralmente recebem seus próprios navios — geralmente navios de guerra — que realizam patrulhas abertas pelas Esferas Conhecidas. Durante tempos de paz, os comandantes de navios élficos são livres para viajar para onde quiserem, sujeitos apenas a verificações ocasionais com os comandantes da Frota ou estações terrestres. Alguns comandantes proíbem não-elfos de servir em seus navios, enquanto outros têm tripulações heterogêneas de meia dúzia de raças diferentes.

Obrigações: A Frota exige que seus comandantes sirvam fielmente, realizando missões nas Esferas Conhecidas. A Frota exige grande flexibilidade de seus comandantes; uma missão pode ser um ataque militar e a próxima uma conferência diplomática. A desobediência às ordens não é tolerada — a menos que o comandante tenha sucesso na missão.

A Companhia do Cálice

A Companhia do Cálice é uma ordem tradicional de guerreiros bons e leais (embora não-guerreiros também sejam aceitos) dedicados à conquista do mal.

A Companhia é organização principalmente leal e bom. Cada ramo da Ordem (há no máximo um por esfera) é governado por um Grande Cavaleiro, um paladino eleito pelos membros e encarregado de organizar e liderar ataques contra o mal.

Símbolo: Um cálice dourado.

Sede: Gondorin, o mundo leal e bom em Herospace (consulte *Esferas de Cristal*, Capítulo 2).

Propósito: A Companhia do Cálice busca exterminar o mal onde quer que seja encontrado. Como esta é uma tarefa enorme e, em sua forma final, além das habilidades de toda a organização, grupos individuais identificam "infieis malignos" que sofrem o peso do poder da Companhia.

Cabe ao Grande Cavaleiro decidir quem é o infiel maligno dentro de sua esfera. (Grandes Cavaleiros que perseguem objetivos egoístas ou orgulhosos muitas vezes se tornam o "infiel maligno" de outro ramo da organização.) A moda atual entre os infiéis malignos são os neogis, que odeiam a Companhia.

Aliados: Muitos grupos admiram a Companhia do Cálice, embora a maioria sinta que seu zelo pelo bem é um pouco extremo. A maioria das empresas comerciais, que dependem da lei e estabilidade criadas pela Companhia, vê a Companhia do Cálice como uma parte valorizada da sociedade espacial.

A Ordem Pragmática do Pensamento tem um relacionamento áspero, mas amigável, com a Companhia do Cálice. Ambos acreditam nos objetivos do bem, mas a Ordem Pragmática vê os membros da Companhia como muito rigorosos e controlados, enquanto a Companhia vê a Ordem Pragmática como ineficaz. Eles trabalham juntos de vez em quando, especialmente contra escravistas ou piratas, mas tais alianças tendem a ser de curta duração.

Inimigos: Como mencionado acima, a Companhia odeia os neogis — e vice-versa. Guerreiros da Companhia atacarão um navio neogi à vista, enquanto os neogis torturarão e matarão membros da Companhia se os capturarem e oferecerão recompensas generosas ao Grande Cavaleiro local se ele os incomodar.

Os Acorrentadores veem a Companhia do Cálice como intrometidos que deveriam cuidar de seus próprios negócios. O Décimo Abismo vê a Companhia como uma concorrência do pior tipo — competente. Os membros do Abismo tentam desacreditar a Companhia sempre que possível, embora confrontos diretos sejam raros.

Os Xenos acreditam que os paladinos da Companhia são a prova de sua tese de superioridade humana, mas essas abordagens não foram bem recebidas pela Companhia.

Ingresso: Ingressar na Companhia do Cálice é difícil, pois apenas os mais talentosos e confiáveis são aceitos. Um candidato deve estar pelo menos no 3º nível e deve ter tendência leal e boa. Ele deve ser patrocinado por um paladino da Companhia; esse patrocínio é frequentemente recomendado por outro membro que conhece bem o candidato.

A Companhia do Cálice é composta por humanos, elfos, meio-elfos, anões e giffs, com uma dispersão de grommam e outras raças. Embora não haja um viés racial específico, há uma preferência por habilidades físicas que faz com que gnomos e halflings (que são fisicamente mais fracos que as raças maiores) estejam sub-representados na Companhia.

Pedir para se juntar à Companhia é visto como um sinal de ser muito ansioso e orgulhoso. De acordo com um provérbio da Companhia, "A Companhia escolhe o candidato; o candidato não escolhe a Companhia."

Quando um candidato é selecionado, alguém da Companhia organiza uma reunião na qual o candidato é perguntado se deseja se juntar. Se sim, ele é levado perante todo o ramo local da Companhia para ser admitido. A cerimônia é preenchida com rituais envolventes e dramáticos, incluindo um juramento de fidelidade ao Grande Cavaleiro e à Companhia. Se o candidato recusar, nunca mais será convidado.

Benefícios: Ser membro da Companhia do Cálice possui vários benefícios. Em primeiro lugar, os membros desta ordem estão entre os indivíduos leais e bons mais poderosos e importantes na comunidade espacial de uma esfera. A ordem tem uma visão fraternal em relação aos seus membros, e tais contatos podem ser valiosos para aqueles que buscam influência política.

De forma mais mundana, a Companhia atua como um campo de treinamento para seus membros. A instrução é dada por guerreiros e paladinos de alto nível, e pode ser obtida pela metade do preço normal (se as regras de treinamento estiverem sendo usadas; consulte o *Livro do Mestre*, Capítulo 8, para mais detalhes).

Finalmente, os membros da Companhia podem optar por viajar com outros personagens em aventuras. Esses membros só participam se forem convidados, e apenas se tanto eles quanto a Companhia receberem uma parcela justa do tesouro, mas em poucas outras organizações você encontrará um suprimento tão pronto de guerreiros habilidosos.

Obrigações: Ao ingressar na Companhia do Cálice, o personagem presta um juramento de fidelidade ao Grande Cavaleiro e à Companhia. Este juramento exige que o personagem participe da batalha contra o infiel quando convocado pelo Grande Cavaleiro. Além disso, este juramento é transferível. Se o personagem deixar a esfera onde foi admitido, ele deve visitar o Grande Cavaleiro em sua nova esfera para renovar seus votos.

A Ordem Pragmática do Pensamento

A Ordem Pragmática do Pensamento, conhecida de forma pejorativa como "Opps", é uma organização informal de indivíduos neutros bons e caóticos bons fundada com base nas ideias de que todas as pessoas merecem liberdade de pensamento e libertação, que a escravidão é uma abominação, e que as viagens e o comércio devem ser irrestritos.

Símbolo: Uma tocha erguida.

Sede: Os Opps são muito desorganizados, então não existe uma sede verdadeira. No entanto, a Cidade Livre de Greyhawk em Oerth em Greyspace é um centro conhecido de suas atividades.

Propósito: A Ordem Pragmática do Pensamento busca destruir a escravidão e a interferência nas viagens dentro das Esferas Conhecidas. Sua abordagem é combater as ações ofensivas onde quer que as encontrem, mas eles não têm força nem organização suficiente para fazer mais do que incomodar o comércio estabelecido.

Em áreas onde a escravidão é legal, os Opps mantêm casas seguras e albergues em cidades e portos espaciais importantes para ajudar os escravos a escaparem. Em áreas onde a escravidão é ilegal, eles observam os sinais dela e denunciam às autoridades ou, se acharem que estão em condições de fazer isso, atacam eles mesmos.

A atitude dos Opps está focada em beneficiar os escravos que eles veem. É mais importante para um membro típico da Ordem libertar um grupo de 10 escravos do que parar uma rede que transporta milhares, porque a situação dos

"Talvez eu não possa ser um paladino e empunhar uma espada sagrada, mas posso usar 'Lady Elaine' aqui e obter exatamente os mesmos resultados."

Major-General Ruthgar Gronlg, da Companhia do Cálice, disse enquanto acariciava carinhosamente seu arcabuz de três canos apelidado de "Lady Elaine".

10 escravos é imediata. Claro, se o membro puder fazer os dois, ele o fará.

Aliados: Muitas organizações de tendência boa veem a Ordem como bem-intencionada, mas mal organizada. A Companhia do Cálice trabalha com eles ocasionalmente, assim como os Buscadores, embora estes últimos se envolvam apenas se seus objetivos mais elevados estiverem em jogo. Enquanto os Celestianos veem os Opps como sonhadores idealistas, eles concordam com eles e ajudarão sempre que possível. Existem alguns indivíduos que são membros de ambos os grupos, mas a maioria dos Celestianos não está interessada o suficiente na sociedade humana para perseguir os objetivos da Ordem.

Inimigos: Os escravagistas odeiam os membros da Ordem Pragmática do Pensamento. Os Acorrentadores têm uma oferta constante de 1.000 peças de ouro pela cabeça de qualquer membro da Ordem que tenha interferido com eles. Os Xenos, que estão na lista de inimigos de quase todos, veem os membros da Ordem como traidores de coração mole e cabeça fraca (se humanos) ou como animais (se não humanos). Os Modeladores, embora não sejam apoiadores da escravidão, veem as atitudes de vigilantes da Ordem como disruptivas para uma sociedade ordenada. Um dos motivos pelos quais os membros da Ordem não têm tanta influência quanto gostariam é a falta de apoio mágico; imagens dispostas a trabalhar com a Ordem são poucas e distantes.

Ingresso: O ingresso à Ordem Pragmática do Pensamento é bastante informal. Se os membros da Ordem identificam uma injustiça e são motivados a combatê-la, eles o fazem. Se você está com eles, não importa sua raça, classe ou origem planetária: você é um deles.

Benefícios: O principal benefício de pertencer à Ordem Pragmática do Pensamento é a camaradagem. Os membros da organização socializam juntos e tendem a enxergar o universo com um ponto de vista comum e simples. Eles se ajudarão mutuamente e até mesmo podem se aventurar juntos, mas não há uma "organização" subjacente que possa interceder.

Obrigações: As obrigações de um membro da Ordem são basicamente o que ele acredita que sejam. Se uma batalha parecer muito difícil ou se as circunstâncias o impedirem de buscar um objetivo óbvio da Ordem, ele terá apenas sua consciência para lidar. Claro, se o membro repetidamente recusar os objetivos da Ordem, especialmente na presença de outros membros, ele pode ser evitado, mas nada mais acontecerá com ele.

O Décimo Abismo

O Décimo Abismo é um grupo pequeno, mas muito bem organizado e perigoso. Seus membros se apresentam como uma organização para estabelecer a paz no espaço, mas seu controle muitas vezes é mais perigoso do que a suposta anarquia que pretendem suprimir.

Símbolo: Um X (um símbolo terrestre para 10).

Sede: Desconhecida. Existem rumores de que eles operam a partir do mundo leal maligno de Darkseed em Herospace, ou de uma base malévola escondida nas profundezas da Nebulosa Colorida de Realmspace.

Propósito: O objetivo declarado do Décimo Abismo é estender a ordem às esferas e fornecer segurança garantida entre elas. Infelizmente, o seguimento não declarado é que o Décimo Abismo será colocado no comando dessa nova ordem. Há histórias de agentes do Décimo Abismo trabalhando com organizações terrestres malévolas como os Draconianos de Krynn e os Zhentarim de Toril. Outros rumores alertam sobre seus contatos com poderosos seres extraplanares de tendência leal e maligna.

Seja qual for a extensão deles, muitos grupos temem o crescente poder do Décimo Abismo.

Aliados: O Décimo Abismo é tão secreto que seus aliados são geralmente desconhecidos. Há rumores de que eles estão aliados aos neogis, aos Acorrentadores, aos Xenos e até mesmo aos Arcanos. Não há como determinar a verdade real.

Inimigos: O Décimo Abismo vê os domínios individuais dos Grandes Cavaleiros da Companhia do Cálice como feudos auto-proclamados, e têm lutado politicamente (e ocasionalmente fisicamente) contra esse grupo em várias ocasiões. Eles não gostam da Ordem Pragmática do Pensamento, nem têm muita utilidade para os Buscadores.

A Frota Imperial Élfica vê o Décimo Abismo como uma organização humana inovadora que está tentando tirar a autoridade dos elfos. As perdas da Frota na Segunda Guerra Inumana permitiram que o Abismo ganhasse domínio em esferas próximas, e a Frota está considerando uma ação breve para colocar o Abismo em seu devido lugar. Conhecendo a tomada de decisão élfica, isso não acontecerá por alguns séculos, se é que acontecerá.

Inicialmente, os Modeladores estavam aliados ao Décimo Abismo, pois o Abismo era uma influência civilizadora no espaço selvagem. No entanto, à medida que a verdadeira natureza do Décimo Abismo se tornou aparente, os Modeladores se afastaram deles. Ainda não há hostilidades abertas, mas os Modeladores não mais fornecem apoio mágico para as ações de "pacificação" do Décimo Abismo.

Ingresso: O Décimo Abismo é extremamente seletivo em seus critérios de membros. Os candidatos devem ter pelo menos o 5º nível e devem ter tendência leal e maligna ou neutra e maligna. Qualquer classe pode se juntar, mas a liderança é composta em sua maioria por guerreiros e ladrões. (Rumores dizem que há um "conselho interno" secreto de formuladores de magias poderosos, mas como

a maioria dos rumores sobre o Décimo Abismo, essa informação não é confirmada.)

O Décimo Abismo é liderado por humanos, mas emprega homens-lagarto, hurwaet, hadozee, xixchil e goblinoides de todos os tipos, principalmente nas fileiras mais baixas. Há alguns meio-elfos renegados na organização, mas a maioria dos semi-humanos mantém distância do Décimo Abismo.

Benefícios: Em áreas onde o Décimo Abismo obteve sucesso em se tornar a força dominante, a filiação tem todas as vantagens de pertencer a qualquer poderosa organização policial. Uma vez estabelecido como "a lei" de uma esfera, o Décimo Abismo controla esquemas de proteção, contrabando e outras atividades; essas são toleradas pela liderança, desde que os subornos apropriados sejam pagos.

Obrigações: O Décimo Abismo exige obediência. Sua liderança é impiedosa e poderosa, e os membros devem obedecer sem questionar os éditos desses líderes. Dissidentes não sobrevivem para deixar a organização.

A Companhia do Comércio

Apesar do nome, a Companhia do Comércio não é, na verdade, um estabelecimento comercial, mas uma força mercenária, vendendo guerreiros e armas para aqueles que podem pagar.

Símbolo: Um sinal de infinito dentro de uma esfera de cristal.

Sede: A Companhia do Comércio mantém um posto avançado importante na Rocha de Beal perto dos portos. A Companhia também mantém campos de treinamento em áreas remotas de vários mundos.

Propósito: A Companhia do Comércio busca o lucro. Firmemente neutra, exceto por se recusar a fornecer mercenários para ambos os lados de um conflito, a Companhia do Comércio é um grupo que oferece oportunidades iguais, disposto a vender para o maior licitante. A única coisa que salva a Companhia é que uma vez que seus mercenários são contratados, eles permanecem contratados.

A Companhia do Comércio comumente organiza expedições para guerras e outros pontos de conflito para iniciar negociações. Os mercenários da Companhia do Comércio são comuns no espaço, e alguns são encontrados em guerras terrestres, onde são lendários como "soldados de terras distantes com sotaques estranhos e armas poderosas".

Aliados: A Companhia do Comércio tem muitos clientes, mas poucos aliados. Os sacerdotes de Ptah e os Buscadores já foram conhecidos por empregar a Companhia do Comércio, mas os únicos verdadeiros aliados da Companhia são suas próprias unidades mercenárias.

Inimigos: O Décimo Abismo vê a Companhia do Comércio como incompetentes que recebem muito mais do que sua parcela de negócios mercenários. A Linha Sindiath ganhou a inimizade da Companhia do Comércio por se recusar a transportar mercenários, mas até agora as respostas da Linha têm sido conservadoras e limitadas à defesa própria. No entanto, se a Companhia do Comércio atacar a Linha diretamente, os mercenários terão que enfrentar todo o poder da Frota Imperial Élfica.

Os Modeladores veem a Companhia do Comércio como desestabilizadora, porque a Companhia disponibiliza poder militar para qualquer lado em um conflito. Eles tentam desencorajar a disseminação de grupos mercenários, acreditando que se os combatentes forem forçados a usar suas próprias pessoas na guerra, eles são menos propensos a participar dela.

Ingresso: A Companhia do Comércio aceita todos os interessados. O requisito formal é que você possa escrever seu nome no documento adequado. Se isso for um problema, no entanto, o oficial de recrutamento fará isso por você.

O avanço na Companhia do Comércio é quase inteiramente baseado na antiguidade. Cada posto tem um tempo de serviço associado e um número de batalhas em que o guerreiro deve participar para avançar para o próximo posto.

A Companhia do Comércio confia que as mortes diárias da guerra eliminarão os indesejáveis e os indignos.

Guerreiros habilidosos podem ser promovidos a um posto mais alto se demonstrarem sua habilidade. No entanto, uma vez que tenham recebido um posto, eles entram no sistema padrão de promoção.

Benefícios: A Companhia do Comércio oferece pagamento regular, ração e um lugar para dormir. Para aqueles comprometidos com uma carreira militar e que se consideram habilidosos o suficiente ou sortudos o suficiente para sobreviver, esse suporte pode se tornar bastante confortável nos postos mais altos. A Companhia também oferece a oportunidade de viajar por todas as Esferas Conhecidas e todas as batalhas que você quiser (e até mais).

Obrigações: A Companhia do Comércio é uma verdadeira organização militar. A Companhia exige obediência e respeito aos superiores o tempo todo. Problemas disciplinares são tratados por um tribunal militar nomeado pelo oficial comandante. As decisões desse tribunal não podem ser contestadas ou revogadas, e uma punição comum é a morte.

Deixar a Companhia do Comércio é possível. Um mercenário só pode partir depois de concluir a missão atual, receber qualquer pagamento atrasado e ser transportado para a base mais próxima da Companhia do Comércio. A partir daí, o ex-mercenário está por conta própria. No entanto, dada a taxa de mortalidade, não há muitos ex-membros da Companhia do Comércio entre as esferas.

Companhias Comerciais

Existem muitas organizações comerciais no espaço, que vão de comerciantes individuais a frotas. Embora a maioria

dos comerciantes sejam independentes, alguns preferem a segurança e a proteção de uma organização comercial estabelecida.

Ferreiros de Coster

A Ferreiros de Coster é uma empresa comercial especializada em armas e armaduras. A Coster é especializada em introduzir armas incomuns em esferas que não as têm devido à baixa tecnologia ou escassez. A Coster comumente faz negócios com nações terrestres e tem sido responsável pela disseminação de armas de pólvora por toda as Esferas Conhecidas.

Símbolo: Uma pistola de roda estrelar sobre um escudo.

Sede: Uma fortaleza anã que pode ser encontrada no Grinder em Greyspace.

Propósito: A Ferreiros de Coster é uma empresa comercial especializada em armas e armaduras, com origem na experiência de um único ferreiro anão na fabricação de armas de alta qualidade. À medida que o negócio cresceu, a organização expandiu-se para outros fornecedores (embora ainda carregue mais armas anãs do que qualquer outro) e iniciou viagens regulares para nações terrestres.

A Ferreiros de Coster são principalmente anões, embora também haja alguns humanos e até mesmo alguns gnomos trabalhando em suas forjas. Seus comerciantes são de muitas raças, e recentemente um grupo de rastípedes juntou-se ao Coster.

Aliados: Quando a Coster estava começando, a Ferreiros realizavam grande parte de seu transporte na Linha Sindiath. Mesmo que a Coster agora possua suas próprias embarcações, ainda existe uma boa relação entre os navios da Linha Sindiath e os capitães da Coster, e eles se ajudam mutuamente quando necessário. Os Celestianos frequentemente trabalham em navios da Coster, pois essas embarcações fazem um esforço extra para expandir sua influência para novas esferas.

Inimigos: A Companhia do Comércio vê a Ferreiros de Coster como uma concorrência. A Companhia fica particularmente perturbada com a prática da Coster de vender armas de pólvora para os inimigos dos empregadores da Companhia do Comércio, o que, na visão da Companhia, tem causado mortes desnecessárias e caras para suas tropas.

Os Xenos não gostam dos Ferreiros de Coster por causa de suas origens anãs. A Ordem Pragmática do Pensamento vê a Coster alternadamente como benfeitor (quando vende armas para pessoas oprimidas) e belicista (quando vende para os opressores). A Coster geralmente ignora as opiniões da Ordem Pragmática de qualquer forma.

Embora a Linha Sindiath tenha boas relações com a Coster, a Frota Imperial Élfica vê o império mercantil como fortalecedor das posições dos não-elfos. Com a inimizade histórica entre elfos e anões, isso levou a alguns conflitos ao longo dos séculos, principalmente quando vendas são feitas para pessoas que a Frota preferiria manter sob controle. Até agora, no entanto, esses conflitos têm sido limitados, e nenhum lado emergiu claramente dominante.

Ingresso: A Ferreiros de Coster é uma empresa de comércio relativamente grande, mas ainda é uma operação muito unida. Capitães com navios interessados em comercializar os bens da Coster podem ser aceitos para trabalhos ocasionais até que provem ser confiáveis. Como diz Nagul Roundbeard, o atual líder da empresa: "Para trabalhar aqui, você precisa ser família".

Nem todas as raças são igualmente bem aceitas por Nagul Roundbeard. Ele tem uma preferência clara por anões, gnomos e halflings; pessoas grandes o deixam um pouco nervoso. Ele aceita humanos, elfos, meio-elfos, grommam e rastípedes na organização. Ele considera giffs e hadozee demasiado pouco inteligentes para comandar um de seus navios (embora raramente expresse essa opinião na presença deles), e ele não gosta de répteis — homens-lagarto e hurwaeti — em memória de uma batalha difícil que ele teve com eles em sua juventude. Nenhum membro dessas últimas raças jamais conseguiu ingressar na Coster.

Benefícios: Os produtos dos Ferreiros de Coster são de excelente qualidade e têm uma reputação excepcional. Um capitão da Coster geralmente recebe 30% do preço de venda da carga da Coster, para ser gasto em manutenção do navio e salários da tripulação. O capitão pode ficar com qualquer dinheiro restante. Se o capitão for um guerreiro com o kit de Mercador, ele pode transportar carga adicional que comprou com seu próprio dinheiro e obter lucro com essa carga, conforme descrito no Capítulo 3.

Se um capitão de longa data tiver uma sequência especialmente ruim, ou se um desastre acontecer com seu navio, a Coster já foi conhecida por comprar uma nova embarcação de viagem espacial para ele.

Obrigações: A Coster dá grande lealdade, mas espera o mesmo em troca. Os capitães devem dar prioridade às remessas da Coster; atrasar uma remessa da Coster para fazer alguma outra entrega primeiro é suficiente para fazer um capitão perder seu lugar na organização.

Ainda pior do que atrasar uma remessa é o contrabando. A Coster mantém sua reputação de honestidade protegendo-a ferozmente. Nagul Roundbeard vê o contrabando como um reflexo da Coster. Ele já foi conhecido por repudiar publicamente um capitão apenas por suspeita de contrabando.

Recuperações Gaspar

A Recuperações Gaspar é uma organização relativamente jovem liderada por um mago imensamente gordo chamado Gaspar. Ela se especializa na localização e recuperação de itens e artefatos mágicos.

Símbolo: O símbolo oficial da Recuperações Gaspar é um cajado e uma adaga.

Sede: A Recuperações Gaspar possui um grande posto avançado na Rocha de Bral. Sua sede e o lar do próprio Gaspar podem ser encontrados nas Lágrimas de Selune em Realmspace.

Propósito: A Recuperações Gaspar se especializa em itens mágicos. As embarcações dessa organização percorrem as Esferas Conhecidas em busca de notícias sobre itens incomuns, comprando o que podem. Seus principais clientes são as várias escolas de magia, que desejam estudar os itens e pagar uma taxa de localização para a organização.

Gaspar é um mago com um interesse intenso em itens mágicos. Há quinze anos, enquanto tentava adquirir um artefato especialmente poderoso, Gaspar foi atingido por uma maldição mágica poderosa; ele está sempre com fome agora. Apesar de todos os esforços de seus aliados mágicos, ninguém conseguiu remover a maldição.

Atualmente, Gaspar pesa mais de 180 kg. Ele é incapaz de andar sem assistência e está ganhando peso a uma taxa de 13 kg por ano. Seu corpo não está suportando bem essa pressão, e ele está começando a morrer.

O infeliz mago iniciou sua empresa com a esperança de encontrar um item que pudesse ser usado para remover a maldição. No entanto, ele desistiu; seu bom humor inicial com a maldição (o símbolo da empresa foi ideia dele) se transformou em desespero. Isso é verdadeiramente lamentável, pois Gaspar é um homem bom e gentil que compartilhou a riqueza que seu negócio trouxe com seus muitos funcionários.

Gaspar ofereceu metade de sua fortuna à pessoa que o curasse da maldição. Embora ninguém tenha conseguido, a soma atraiu muitos candidatos. Se Gaspar morrer, sua empresa provavelmente entrará em colapso com ele.

Aliados: Gaspar está aliado às várias escolas de magia, especialmente à escola de Alteração, à qual ele pertence, e à escola de Encantamento/Feitiço, que trabalhou com ele para encontrar uma cura para sua maldição. Ele também trabalhou em estreita colaboração com os Buscadores, na esperança de que seu vasto acervo de conhecimento contivesse a resposta para seu problema.

Assim como com a Ferreiros de Coster, os Celestianos veem as embarcações de Gaspar como uma oportunidade principal para exercer sua sede de aventura. Gaspar fez questão de receber os Celestianos, embora ele limite isso quando o lucro se torna prejuízo.

Inimigos: Gaspar desconfia do Décimo Abismo, mas não se vê a si mesmo ou a sua organização como o grupo lógico para detê-los. Ele tem uma rivalidade amigável com a Linha Sindiath, embora os elfos tenham muito mais embarcações do que ele, pois ambos transportam passageiros (a linha de itens mágicos é apenas marginalmente lucrativa, a menos que você cubra os custos de alguma outra forma).

Os Modeladores ressentem o apoio de Gaspar às escolas de Alteração e Encantamento/Feitiço (uma esfera na qual eles não têm poder). Como resultado, eles evitam suas embarcações, e os magos que trabalham como timoneiros nas embarcações empregadas por Gaspar podem contar com uma escrutinização extra nos portos controlados pelos Modeladores.

Ingresso: Entrar para a Recuperações Gaspar é simples; basta procurar Gaspar. Ele está disposto a aceitar qualquer pessoa de tendência boa ou neutra como membro de sua empresa.

Benefícios: Gaspar mantém um mercado pronto para itens mágicos menores e também pode atuar como um sábio em relação à magia e aos itens mágicos. As embarcações da Recuperações Gaspar são conhecidas aliadas das escolas de magia e não serão desrespeitadas onde os magos são poderosos.

Obrigações: Gaspar tem uma oferta permanente para qualquer pessoa que deseje ingressar em sua organização. Cada um de seus funcionários deve concordar em enviar para Gaspar qualquer item mágico encontrado. Ele reembolsará o funcionário pelo custo de aquisição do item (mais lucro) se encontrar um comprador adequado entre as escolas de magia. Se nenhum comprador adequado puder ser encontrado em um período razoável de tempo, Gaspar comprará o item ele mesmo (para ser armazenado em um depósito até que o mercado para tais itens se fortaleça), ou ele o devolverá ao descobridor.

A Linha Sindiath

A Linha Sindiath é um grupo de comércio élfico especializado em transporte e barcos para aluguel. Aventureiros sem um navio podem achar a Linha Sindiath útil, seja como passageiros ou como tripulantes.

Símbolo: Um S de ouro em um campo branco.

Sede: Em uma das porções maiores do mundo agrupado de Greela no Greyspace.

Propósito: A Linha Sindiath foi estabelecida por um dos heróis da primeira Guerra dos Desumanos. Após a derrota das raças goblinoides, os elfos policiaram as rotas espaciais por um tempo, e suas enormes frotas estavam entre as mais poderosas das Esferas Conhecidas. No entanto, as outras raças espaciais, já sensíveis à altivez élfica, logo se irritaram com o controle élfico. Ao mesmo tempo, os elfos não estavam dispostos a abandonar suas enormes frotas, considerando-as necessárias para a segurança das nações élficas. As tensões aumentaram, e uma guerra semi-humana entre elfos, homens e anões se aproximava.

Sindiath, um almirante da Frota élfica, propôs um compromisso. Ele ofereceu-se para se aposentar da Frota e

levar uma grande parte de seus navios para uma empresa privada, a Linha Sindiath, que forneceria serviços regulares de passageiros entre as Esferas Conhecidas. A Linha ainda estaria espalhada por todas as Esferas Conhecidas, sob controle élfico, mas seria uma presença comercial, não militar.

Para o Conselho dos Almirantes, Sindiath ressaltou o valor da Linha para a espionagem. Com navios em todas as esferas, a Linha seria capaz de informar o Conselho sobre qualquer assunto que pudesse afetar as Nações Élficas. Após o período usual de reflexão élfica, o Conselho concordou.

A Linha Sindiath agora possui mais de 300 navios de guerra, complementados com 115 navios-martelo e dezenas de navios comerciais. Poucos sabem o quão grande é realmente a frota da Linha Sindiath, embora seus navios sejam onipresentes nas Esferas Conhecidas. (Em comparação, estima-se que 500 armadas élficas e 2.000 navios de guerra tenham sobrevivido à segunda Guerra Inumana — a Linha Sindiath é aproximadamente um oitavo do tamanho da Frota Imperial élfica). Sindiath ele mesmo ainda está vivo e supervisiona o crescimento de novos navios em Greela.

As embarcações da Sindiath são comandadas invariavelmente por elfos, embora frequentemente tenham tripulações humanas e hadozee. Os passageiros podem ser de qualquer raça amigável aos elfos (exceto neogis ou beholders), e as embarcações da Sindiath têm a reputação de ter acomodações superiores — a um preço correspondente.

Aliados: O maior aliado da Linha Sindiath é a própria Frota Imperial Élfica. Cada navio da Linha na verdade faz parte da Frota e pode ser convocado de volta ao serviço a qualquer momento. No entanto, como nenhum navio da Sindiath foi convocado (exceto em emergências ocasionais de curto prazo) desde a fundação da Linha, a maioria das pessoas não se preocupa em ter sua embarcação requisitada durante uma viagem.

A aliança entre a Frota élfica e a Linha Sindiath é ainda mais poderosa ao contrário. Piratas que regularmente atacam as embarcações da Linha Sindiath podem se ver visitados por um ou dois navios de armada élficas, armados até os dentes em uma missão de caça aos piratas.

Inimigos: Os inimigos da Linha Sindiath tendem a limitar sua oposição a murmúrios ocasionais em vez de lutar diretamente contra a poderosa Frota Imperial Élfica. A Companhia do Comércio não gosta da Linha porque ela se recusa a transportar companhias mercenárias (uma regulamentação imposta pelo Conselho dos Almirantes). Os elfos são fortemente contra traficantes de escravos, então eles lutam agressivamente contra os Acorrentadores. Por fim, os Xenos, como era de se esperar, desprezam a poderosa linha porque ela insiste em usar elfos inferiores como comandantes em vez de humanos obviamente superiores, enquanto ainda emprega humanos em papéis subordinados.

Ingresso: Para ser um capitão na Linha Sindiath, é necessário ter sido um comandante na Frota Imperial Élfica (mínimo de 9º nível). Por razões óbvias, isso é restrito apenas a elfos. A tripulação geralmente inclui elfos, humanos e hadozee, mas homens-lagarto, hurwaeti, centauros, giff, grormmams e até mesmo gnomos (mas não minoi) e halflings já foram contratados. Os anões consideram os navios etéreos dos elfos muito frágeis para o seu conforto, e os elfos não tolerarão minoi.

Benefícios: O benefício principal da Linha Sindiath é sua abrangência. Com navios e rotas em todas as Esferas Conhecidas, uma embarcação da Linha Sindiath pode ir a qualquer lugar, e sua tripulação recebe uma "passagem de trabalho" com salário superior ao da maioria das outras linhas.

Personagens élficos perseverantes podem antever outro benefício; os comandantes da era imediatamente após a primeira Guerra dos Desumanos estão ficando muito velhos e estão deixando seus cargos na liderança da Linha. Em alguns casos, a Linha Sindiath optou por promover um tripulante leal para o posto de capitão em vez de recrutar um oficial da Frota, e essa prática parece estar aumentando.

Obrigações: As principais obrigações de um membro da Linha Sindiath são manter o Conselho dos Almirantes élfico informado de qualquer atividade que possa ser de interesse para eles. Isso é feito trocando despachos com qualquer navio da Linha Sindiath encontrado e entregando todos os despachos acumulados ao próximo navio da Frota encontrado.

Todas as embarcações da Linha Sindiath ainda estão sujeitas ao comando do Conselho dos Almirantes. Em

"Então você é um príncipe? Encantador. Aposto que você nunca teve pulseiras tão bonitas como as de ferro que está usando agora, não é mesmo?"

Kalu Yeagun dos Acorrentadores

tempos de guerra ou emergência, o pessoal da Frota pode requisitar os navios e tripulações da Linha Sindiath para o serviço. Em uma missão curta, não élficos serão pressionados a prestar serviço; em missões mais longas ou em tempos de guerra, eles serão desembarcados no porto mais próximo conveniente. Apenas os hadozee podem permanecer a bordo.

Acorrentadores

Como o nome indica, os Acorrentadores são uma organização de traficantes de escravos humanos, atuando entre nações malignas tanto em terra quanto no espaço. Eles são odiados e temidos, mas ainda podem ser encontrados em muitos portos espaciais.

Símbolo: Sete elos de corrente, formando um círculo.

Sede: Diz-se que os Acorrentadores têm bases na Grinder em Greyspace, em Garden em Realmspace e em regiões remotas semelhantes em muitas outras esferas. Não há sede central.

Propósito: Os traficantes Acorrentadores são homens de negócios — eles compram e vendem seres sencientes. Eles se especializam em fornecer grandes grupos de escravos de "terras distantes" que não conhecem nada do terreno local e, portanto, têm poucas chances de escapar.

Se você deseja "se livrar" de um inimigo derrotado, pode vendê-lo para os Acorrentadores. Dentro de um mês, a vítima estará trabalhando arduamente para algum príncipe estrangeiro que não faz perguntas, ou estará a caminho de um mundo completamente diferente.

Os Acorrentadores não se preocupam com mercadorias de alta qualidade. Eles frequentemente atacam aldeias desprevenidas, capturam toda a população e levam esses infortunados como escravos para seus clientes. Os Acorrentadores não apoiam o comércio de escravos exóticos — escravos com talentos incomuns e escravos de prazer — porque eles não estudam sua mercadoria. Seu lema é quantidade, não qualidade.

No entanto, os Acorrentadores não levam escravos para os portos onde atracam, pois, as autoridades imediatamente os impediriam. Eles também evitam desembarcar sua carga em portos hostis para evitar confisco. Por serem traficantes de escravos, os Acorrentadores renovam suas atmosferas antes de visitar qualquer porto; eles não desejam pagar altos impostos de ar para suas grandes populações de navios (incluindo a carga).

Aliados: Os Acorrentadores têm um acordo de trabalho com o Décimo Abismo. O Abismo ignora as atividades dos Acorrentadores em troca de uma parte dos lucros arrecadados em territórios controlados pelo Abismo. Essas duas organizações desconfiam uma da outra porque nunca podem ter certeza de quem está enganando quem, não por causa de qualquer oposição aos negócios em questão.

Também existem rumores que ligam os Acorrentadores aos Xenos. Isso é parcialmente apoiado pelo fato de que os Acorrentadores aceitam apenas recrutas humanos, mas isso pode ser simplesmente porque poucos semi-humanos desejam trabalhar como traficantes de escravos. Os Acorrentadores parecem não ter restrições contra a venda de escravos humanos, e seus compradores incluem neogis e devoradores de mentes.

Inimigos: A Companhia do Cálice odeia os Acorrentadores apenas um pouco menos do que odeia os neogis. A Ordem Pragmática do Pensamento vê a escravidão como uma abominação e lutará contra traficantes de escravos onde quer que sejam encontrados. A Frota Imperial Élfica despreza as práticas dos Acorrentadores e os resistirá em todas as oportunidades. Os Celestianos, as outras linhas mercantis e os Buscadores também são contra, mas sua resistência é mais filosófica do que prática.

Ingresso: Entrar para os Acorrentadores é fácil — às vezes até demais. Recrutas que são inexperientes, preguiçosos ou insubordinados são jogados no porão junto com o resto da carga.

Os navios dos Acorrentadores estão sempre procurando novos membros da tripulação. O pagamento é justo, mas a promoção rápida é incomum. Apenas aqueles que conseguem comprar seus próprios navios podem se tornar capitães.

Os Acorrentadores preferem tripulantes fortes (mas não particularmente inteligentes). A maioria é humana, mas também há homens-lagarto, hurwaet, hadozee e rastipede Acorrentadores, junto com o ocasional anão ou elfo renegado. No entanto, esses não-humanos às vezes se veem fazendo parte da carga no final da viagem, especialmente se o capitão tiver afiliações com os Xenos. Potenciais tripulantes devem considerar-se avisados."

Benefícios: Os Acorrentadores gerenciam uma rede de distribuição de miséria humana. Aqueles que têm escravos para vender podem encontrar um comprador por meio dos corretores de informações dos traficantes Acorrentadores. Os esforços coordenados dos Acorrentadores para abrir novos mercados os colocaram em contato com muitas das poderosas sociedades malignas dos terrestres, e esses contatos podem ser úteis de outras maneiras.

Obrigações: Os Acorrentadores exigem que todos os membros paguem 30% de seus lucros para manter a organização. Essa taxa é imposta por meio de pressão social e eventualmente com incursões de escravos contra um navio recalcitrante.

Outros Grupos

Os seguintes grupos não se encaixam em nenhuma outra categoria, mas sua influência permeia as Esferas

Conhecidas. Eles não apelam para um tipo de personagem específico, mas operam com ideais mais elevados (ou mais baixos).

Os Buscadores

Os Buscadores são um grupo dedicado ao conhecimento. Sua busca pelo conhecimento os coloca em contato com quase todos os aspectos da vida espacial, e suas atividades são vistas com uma combinação de suspeita e apreciação.

Símbolo: Um olho com uma espada por trás. Em esferas mais feudais, os Buscadores são conhecidos como a Companhia do Orbe e da Espada.

Sede: Compendium, um planeta ou esfera de cristal repleto do conhecimento que os Buscadores acumularam. Os Buscadores admitem ou negam a existência do Compendium dependendo da situação, mas nenhum não- Buscadores ainda o encontrou.

Propósito: Os Buscadores são dedicados ao conhecimento e tentam manter boas relações com sábios no espaço e na terra. Eles procuram respostas para perguntas como qual é o planeta natal dos giffs, como os Ocultos preenchem seus pedidos tão rapidamente e por que as conchas de cristal são esféricas. Frequentemente, essas discussões se arrastam por falta de evidências, mas os Buscadores contam com a ajuda de aventureiros para reunir informações interessantes, que são então disponibilizadas para sábios e videntes em busca de conselhos.

Assim, os Buscadores são corretores de informações, mas não lidam com fofocas triviais. Um Buscador pode se intrigar com o mistério de um item mágico ou maldição, mas não se interessará pelos governantes temporais de sua própria esfera.

Os Buscadores lidam com a maioria das raças inteligentes, desde que esses seres lidem uns com os outros de forma justa. Eles não têm negócios com os neogis, por exemplo, mas trabalharão com observadores, devoradores de mentes e raças humanoides para obter informações.

Aliados: Os Buscadores têm muitos conhecidos, mas poucos aliados verdadeiros. Eles lidam frequentemente com a Linha Sindiath, que transporta seus membros de esfera em esfera. Os Buscadores mostram uma afinidade especial pela Ordem Pragmática do Pensamento, cujos ideais incluem a livre troca de informações — um objetivo que os Buscadores aprovam grandemente. Os Buscadores concordam em princípio com as explorações itinerantes dos Celestianos, mas veem suas explorações individuais como menos eficazes do que uma série concentrada de expedições de pesquisa. Por fim, os Buscadores cooperam com as escolas de magia, especialmente (mas não exclusivamente) com os Modeladores.

Inimigos: Os Buscadores também têm poucos inimigos. Os Xenos interferem nos Buscadores (que empregam criaturas de todas as raças amigáveis) da mesma forma que assediam outras organizações não-humanas. O Oculto e os Buscadores mantêm uma trégua instável, pois o Oculto não gosta da intromissão dos Buscadores na história de sua raça.

Ingresso: Os Buscadores mantêm uma hierarquia de círculos, em que aqueles nos círculos mais altos sabem mais sobre os objetivos gerais da organização do que os dos níveis mais baixos. Tornar-se membro de primeiro ou segundo círculo dos Buscadores é relativamente fácil, mas há poucos membros nos círculos mais altos que guiam a política organizacional. Além disso, o número exato de círculos e os nomes dos membros de níveis superiores não são revelados a estranhos ou aos membros dos círculos inferiores.

A adesão aos Buscadores é composta por uma mistura confusa de raças de todas as Esferas Conhecidas. Todas as raças de personagens-jogadores (exceto os scros) podem ser encontradas nas fileiras dos Buscadores, embora algumas sejam mais prestativas e francas do que outras. Além disso, há um número de raças menores que têm membros entre os Buscadores. Embora a promoção possa ser bloqueada pelo ocasional superior com preconceito racial, a organização como um todo é a mais igualitária das Esferas Conhecidas.

Benefícios: Membros de baixo círculo dos Buscadores têm acesso às bibliotecas nos vários postos avançados dos Buscadores. Esses compêndios de fatos fornecem um recurso valioso para aqueles que pesquisam a história ou as propriedades das Esferas Conhecidas. No entanto, algumas informações nessas bibliotecas são incorretas ou enganosas, e há lacunas perturbadoras na cobertura. O acesso a tomos mais precisos e abrangentes requer a adesão a um círculo mais alto.

Membros também podem propor perguntas à organização. As perguntas são revisadas pelos círculos superiores e, se consideradas apropriadas, são adicionadas a um boletim de tópicos interessantes que é distribuído para todos os postos avançados dos Buscadores. Assim, o conhecimento combinado de todos os membros pode ser direcionado para o problema de um único membro. No entanto, as respostas podem levar anos ou até mesmo séculos, portanto, os membros são incentivados a continuar suas próprias investigações.

Obrigações: Os membros dos Buscadores devem informar seus líderes sobre qualquer evento ou fato incomum que possa ser de interesse dos membros dos Buscadores.

Os Xenos

Os Xenos são uma organização totalmente humana com um ódio fervoroso pelas outras raças do espaço. Xenos liberais acreditam que as outras raças devem ser escravizadas, enquanto os membros mais tradicionalistas acreditam que a erradicação completa é necessária.

Símbolo: Os Xenos usam vários símbolos. Eles incluem uma orelha humana, um campo branco (para significar pureza) e uma águia negra.

Sede: Os Xenos não têm um quartel-general formal, embora possam ser encontrados em quase qualquer lugar. Há rumores de um enclave totalmente humano, chamado Limpidez, onde os Xenos estabeleceram uma base, mas ninguém sabe onde possa ser.

Propósito: Os Xenos buscam a subjugação completa ou a destruição das raças não humanas. Eles agem sabotando e destruindo obras e ideais não humanos. Isso pode variar desde demolir a forja de uma embarcação anã até colocar duas facções beligerantes de beholders uma contra a outra na esperança de que se destruam mutuamente.

Para alcançar seus objetivos, eles disseminam informações falsas, enganosas ou distorcidas, o que os tornou inimigos dos Buscadores. Os Xenos turvam as águas a ponto de nenhuma verdade poder ser vista e não têm escrúpulos em destruir artefatos e reescrever a história para se adequar aos seus próprios propósitos.

Para um Xeno, os elfos não desapareceram repentinamente dos Reinos em busca de uma nova casa no oeste — eles convocaram os deuses durante o Tempo dos Problemas e depois saíram quando perceberam que haviam se colocado em perigo. Os elfos não mostraram misericórdia aos orcs quando se abstiveram de aniquilá-los no final da Guerra Inumana — eles os preservaram para usá-los como arma contra as nações humanas terrestres. Mentiras desse tipo estão no cerne do pensamento dos Xenos. Se você mentir com força e frequência suficientes, isso contaminará a verdade.

Aliados: Os Xenos têm poucos aliados abertos, em parte porque eles permanecem clandestinos em sociedades quase-humanoides. Seu número ativo é pequeno, mas eles contam com o apoio tácito de muitos humanos que estão cansados de anões bêbados, elfos indiferentes e beholders temperamentais. Encontrar um Xeno ativo é fácil, mas aprisioná-lo é difícil; eles têm o hábito de escapar quando estão sob custódia humana.

Além do apoio popular, dizem que o Décimo Abismo e os Acorrentadores trabalham com os Xenos.

Inimigos: A maioria das organizações oficiais repudia os Xenos, pelo menos publicamente. As companhias comerciais humanas veem os Xenos como perigosos para a continuação do comércio; os não humanos os consideram inimigos mortais.

Ingresso: Para se juntar aos Xenos, é preciso ser aceito por uma célula ativa. Elas são fáceis de encontrar se você for humano; podem ser encontradas em qualquer lugar onde vivam pessoas ignorantes.

Depois de encontrar uma célula, os membros devem convidá-lo para se juntar. Se você aceitar, há uma cerimônia de admissão envolvida, mas magicamente sem significado, que envolve juramentos à supremacia da humanidade e à destruição das raças não humanas. Este ritual é realizado com grande solenidade e tem um efeito transformador sobre as pessoas que o realizam.

Benefícios: Além da capacidade de socializar e discutir crenças com pessoas de mentalidade semelhante, há poucos benefícios em ser um Xeno. Os membros se ajudam mutuamente em tempos de dificuldade, mas os Xenos tendem a ter recursos limitados e poder pessoal limitado.

Obrigações: Teoricamente, cada Xeno deve estar constantemente trabalhando para frustrar e destruir os não humanos. Na prática, poucos Xenos fazem isso individualmente, exceto ocasionalmente desprezar ou fazer comentários depreciativos a um semi-humano de uma posição de segurança. No entanto, em grupo, esses humanos são capazes de uma crueldade incrível e estiveram envolvidos em assassinatos, espancamentos, atos de vandalismo e sabotagem e outros crimes por todas as Esferas Conhecidas. Quando atividades em grupo são planejadas, os membros têm mais probabilidade de se envolver; recusar-se a fazê-lo pode levar ao ostracismo ou até mesmo à violência contra o infrator.

Os Modeladores

Os Modeladores são a organização espacial que representa a escola de magos invocadores. Os Modeladores promovem sua especialidade de magia por meio da troca de conhecimento e apoio organizado entre si em todas as Esferas Conhecidas.

Símbolo: Um punho cerrado segurando três raios.

Sede: Os Modeladores não têm um quartel-general central formal. No entanto, eles têm encontros regulares que são realizados em assentamentos espaciais por todas as Esferas Conhecidas.

Propósito: Os Modeladores são uma organização de magos invocadores altamente organizada, com vantagens significativas em relação às outras escolas de magia, especialmente no espaço. Primeiro, eles são proibidos de usar magias da escola de conjuração/convocação em qualquer caso, o que significa que seus poderes não são diminuídos no flogisto. Segundo, suas habilidades de combate (e a ampla variedade de magias de combate disponíveis para eles) os tornam muito procurados na vida agitada dos navios espaciais.

Para a maioria dos estrangeiros, os Modeladores são uma fonte de conhecimento mágico e assistência. Eles atuam como uma guilda, fornecendo aos membros encaminhamentos de pessoas que precisam da ajuda de magos, oferecendo treinamento nas artes mágicas e estabelecendo padrões de excelência para a prática mágica nas regiões civilizadas das Esferas Conhecidas.

No entanto, as outras escolas de magia não veem os Modeladores da mesma forma. Os Modeladores são conhecidos por agir para excluir não-invocadores de qualquer atividade mágica, chegando ao ponto de promulgar leis de licenciamento para magos em alguns portos espaciais, para que magos não licenciados sejam proibidos de praticar magia por uma taxa. Como os Modeladores emitem as licenças, a maioria dos negócios vai para os invocadores.

Os Modeladores também são avarentos com o treinamento mágico. Eles guardam o conhecimento mágico ciumentamente, não compartilhando nem mesmo suas magias com outras escolas. Um não-invocador que busca treinamento em uma academia dos Modeladores pode ser cobrado o triplo da mensalidade ou até mesmo ser recusado.

Aliados: A imagem amigável que os Modeladores apresentam aos não-magos atrai muitos. Quase todas as companhias comerciais consideram os Modeladores como homens de negócios honestos. Apenas Recuperações Gaspar, liderada por um membro da rival escola de magia de alteração, tem hostilidade em relação à organização dos Modeladores. As companhias mercenárias descobriram que podem contar com a competência dos magos treinados pelos Modeladores e os preferem em relação aos magos das outras escolas para apoio em combate. (Isso apenas serve para inflamar ainda mais as outras escolas.)

Os Xenos apoiam os Modeladores, pois essa especialidade mágica é restrita apenas aos humanos. No entanto, os Modeladores tentam minimizar essa afiliação, pois não desejam que seu bom nome seja associado ao ódio propagado pelos Xenos.

Inimigos: O Templo de Ptah vê os Modeladores como concorrentes pelos serviços mágicos nas Esferas Conhecidas e, portanto, tenta atrapalhar o crescimento dessa organização sempre que possível. Os Buscadores não gostam dos Modeladores porque estes se comportam como "buracos de informação": uma vez que os Modeladores têm uma informação, ninguém mais é permitido tê-la em mãos.

Ingresso: Para ingressar nos Modeladores, é preciso primeiro ser um invocador (um mago especializado na escola de invocação/evocação). A adesão a essa escola é restrita aos humanos. É necessário solicitar a adesão aos Modeladores, o que geralmente envolve um simples teste de competência em magia de invocação/evocação e o pagamento de uma taxa de licença de 100 peças de ouro.

Benefícios: Em muitos portos espaciais, os Modeladores têm o monopólio da magia para contratação. Embora os não-invocadores possam trabalhar como pilotos de navios mágicos, eles não têm permissão para lançar magias no porto espacial. Somente esse benefício fez a fortuna de muitos Modeladores e também de alguns conjuradores e encantadores, cujos preços conseguiram atingir níveis do mercado negro porque os invocadores são incapazes de lançar magias dessas duas escolas.

Os Modeladores também podem receber treinamento mágico para aumentar de nível (se essa opção for usada em sua campanha; consulte o *Livro do Mestre*, Capítulo 5) em qualquer academia dos Modeladores por custos normais (100 peças de ouro por nível por semana). Outros magos devem pagar três vezes os custos normais.

Obrigações: Os Modeladores exercem um poder considerável e cobram uma taxa pelo seu uso. Todo mago Modelador deve pagar 10% da renda de qualquer empreendimento mágico aos Modeladores como dízimo. Esse dízimo não é para a organização mãe em geral (que é muito dispersa para gerenciar efetivamente essas coisas), mas sim para a sede local e a academia.

Além disso, espera-se que um Modelador que chegue a um novo porto espacial faça uma visita de cortesia à sede local. Pode haver algumas taxas locais para obter uma licença de prática, e algumas sedes locais até cobram um dízimo de 5% sobre todas as mercadorias para novos membros, além das taxas de licença, sob a suposição de que parte desse dinheiro não foi devidamente fracionado.

Capítulo Oito: Delineando uma Campanha

Campanhas de SPELLJAMMER oferecem muitos desafios para os jogadores. O alcance de mundos infinitos e a liberdade proporcionada por um navio de spelljamming oferecem oportunidades para os jogadores além das encontradas em uma campanha terrestre de AD&D.

No entanto, esses desafios são insignificantes quando comparados aos enfrentados pelo Mestre. Enquanto os jogadores se deparam com um mundo totalmente novo, o Mestre precisa criá-lo. Enquanto os jogadores têm liberdade para seguir qualquer direção que escolherem, o Mestre precisa estar preparado para acompanhá-los.

Como foi mencionado várias vezes, o espaço é VASTO. Uma única esfera de cristal contém vários planetas, e uma campanha de SPELLJAMMER pode envolver dezenas de esferas. Quando consideramos a magnitude do universo de SPELLJAMMER, a ideia de conduzir uma campanha nesse universo pode ser assustadora.

Este capítulo discute os fundamentos do desenvolvimento de uma campanha de SPELLJAMMER. Ele aborda as ideias que estão por trás de todas as campanhas de SPELLJAMMER e discute como um Mestre pode tornar sua própria campanha única.

Iniciando uma Campanha de SPELLJAMMER

Ao começar uma campanha de SPELLJAMMER, você enfrenta várias escolhas fundamentais. Esta seção descreve essas escolhas e oferece vários estilos de campanha para consideração.

Personagens Terrestres ou Espaciais?

Existem duas maneiras de iniciar sua campanha de SPELLJAMMER. Você pode levar os aventureiros terrestres existentes do seu grupo para o espaço, ou pode criar novos personagens espaciais.

Levar personagens terrestres para o espaço faz mais sentido se seus jogadores não estiverem familiarizados com o cenário de SPELLJAMMER. Essa abordagem preserva o elemento de maravilha. Em vez de ver um giff com uma pistola, os personagens dos jogadores veem um humanoide com cabeça de hipopótamo segurando um tubo de metal de formato estranho. Os jogadores podem descobrir a fascinante natureza do spelljamming junto com seus personagens e aproveitar a descoberta ainda mais por tê-la vivenciado em primeira mão.

Alguns aspectos do spelljamming são tão perigosos que os navegadores espaciais totalmente inexperientes podem aprender uma lição fatal. Usar um timão requer apenas um pouco de prática, mas os personagens terrestres não saberão sobre neogi, illithids, beholders, suprimentos de ar escassos e muitos outros problemas comuns do espaço selvagem e do flogisto. Uma ameaça que poderia ser evitada por uma tripulação experiente pode ser fatal para um grupo de navegadores terrestres espaciais.

Um Mestre de bom coração pode querer dar aos jogadores alguma orientação. Uma solução é fornecer um PdM experiente que possa alertar os personagens sobre os perigos mais graves. No entanto, esse PdM não deve se tornar o líder do grupo. O PdM deve ser relutante ou incapaz de fornecer aos personagens qualquer ajuda que não seja a mais essencial, ou deve ser tão não confiável que os personagens não saibam quando ele está dizendo a verdade. Quando os personagens se tornarem experientes o suficiente na vida de spelljamming para não precisarem mais de conselhos, o PdM deve ser removido. No entanto, não há necessidade de matá-lo. Esses PdMs podem ser úteis na campanha mesmo após seu relacionamento próximo com os personagens ter terminado.

Muitas perícias espacial (como as listadas neste livro) não estão disponíveis para personagens terrestres, pelo menos até que eles obtenham os pontos de perícia para adquiri-las. Assim, os personagens terrestres ganham habilidades lentamente em spelljamming, navegação espacial e outras habilidades essenciais.

A outra abordagem é criar novos personagens espaciais. Isso é preferível para jogadores que já conhecem bastante o cenário de SPELLJAMMER e desejam estabelecer uma nova campanha lá. Aqui, o senso de descoberta é substituído por maior competência. Em vez de descobrir os neogis pela primeira vez, esses personagens têm as habilidades necessárias para lutar contra eles em pé de igualdade. Os personagens espaciais estão mais familiarizados com a política das Esferas Conhecidas e podem evitar ou influenciar de forma mais eficaz as disputas de poder que dividem e recombinam as facções espaciais.

No entanto, a criação de novos personagens espaciais não está isenta de problemas. Em primeiro lugar, para jogadores novos no cenário de SPELLJAMMER, personagens espaciais são mais difíceis de criar e jogar, pois os jogadores não conhecem os recursos básicos da campanha. Contar a eles sobre o universo de SPELLJAMMER não é tão divertido quanto mostrá-lo a eles.

Em segundo lugar, o cenário de SPELLJAMMER é mais exigente do que uma campanha terrestre típica para iniciantes. As aventuras publicadas para o cenário envolvem personagens de 6º nível ou superior. Um navio de spelljamming pilotado por um mago ou sacerdote de baixo nível tem a velocidade e a manobrabilidade de uma barcaça. Como navios lentos têm desvantagem em combates de campanha de SPELLJAMMER, isso pode ser um sério problema. Personagens podem ser criados acima do 1º nível, mas isso elimina boa parte da diversão de desenvolver o personagem desde o início.

Por fim, personagens espaciais tendem a ter menos interesse em atividades nas nações terrestres. Embora isso seja apropriado em uma campanha pura de SPELLJAMMER, se houver interação planejada entre as culturas espaciais e terrestres, pode ser difícil convencer seus jogadores a levar seus personagens espaciais para a superfície de um planeta.

Capítulo Oito: Delineando uma Campanha

Uma Esfera ou Múltiplas Esferas?

Outra consideração ao iniciar uma campanha de SPELLJAMMER é a extensão física da campanha. Algumas campanhas ocorrem principalmente dentro de uma única esfera de cristal; outras abrangem esfera após esfera na busca por aventuras.

Recomendamos começar com uma única esfera no início da campanha. O espaço é tão vasto que descobrir as características de apenas uma esfera pode consumir várias sessões de jogo. Aventuras podem ser encontradas em qualquer mundo, assim como no espaço selvagem entre os mundos.

Se você começar com uma campanha de uma única esfera, os aventureiros eventualmente explorarão todas as características principais da esfera. Embora as aventuras dentro de uma única esfera possam durar anos de jogo (como testemunhado por inúmeras campanhas padrão de AD&D), o potencial completo do cenário de SPELLJAMMER não é explorado em uma campanha de uma única esfera. As oportunidades de criar novos sistemas e características em escala de esfera que desafiam a mente são extremamente limitadas em uma única esfera. Somente viajando entre as esferas é possível vivenciar a verdadeira imensidão e diversidade do espaço.

No entanto, uma campanha que abrange várias esferas também apresenta desvantagens. É mais difícil encontrar eventos que interessem aos personagens se eles tiverem todo o espaço para explorar. O tempo de viagem entre as esferas pode tornar o jogo lento e os personagens podem envelhecer dois ou até três anos em uma aventura de múltiplas esferas. Quando você inclui o tempo de viagem dentro da concha de cristal, a maioria das viagens espaciais entre esferas leva mais de três meses.

Além disso, enquanto esse tempo passa muito devagar para os personagens, pode ocorrer instantaneamente para os jogadores. ("Vocês deixam Toril em direção a Krynn. Seis meses depois, vocês chegam.") Você pode tentar tornar a viagem mais interessante do que apenas o som dos dados rolando (se não o fizer, sua campanha provavelmente terá alguns problemas), mas as jornadas ainda ocorrem rapidamente. Isso coloca o ônus em você de concluir a construção do destino até o momento em que os personagens chegam lá. Coisas tão complexas quanto uma esfera coerente são difíceis de projetar e podem ser usadas surpreendentemente rápido em uma campanha de SPELLJAMMER de múltiplas esferas.

Campanhas de Longo Prazo ou Curto Prazo?

Algumas campanhas começam com um objetivo específico. Quando esse objetivo é alcançado, a campanha termina. Se esse objetivo for alcançável rapidamente ("Resgatar a princesa élfica dos neogis" ou "Entregar esta mensagem ao enviado illithid na Rocha de Bral"), você tem uma campanha de curto prazo. Outras campanhas (sequências) podem ser realizadas usando os mesmos personagens, mas geralmente há um intervalo de tempo sólido entre esses segmentos de campanha.

Campanhas de longo prazo não têm objetivos específicos ou têm objetivos inatingíveis (pelo menos a curto prazo), como "Impedir que os neogis escravizem" ou "Restaurar o esplendor perdido dos hurwaeti". Esses objetivos podem fornecer estrutura à campanha, mesmo que a conquista dos objetivos provavelmente não esteja ao alcance da vida dos personagens.

Campanhas de SPELLJAMMER podem ser de qualquer um desses tipos. Campanhas de SPELLJAMMER de curto prazo, devido à sua natureza temporária e ao tamanho do espaço, tendem a se sentir mais isoladas e menos integradas ao cenário do que campanhas desse tipo em um cenário terrestre. Por outro lado, campanhas de longo prazo permitem que o pano de fundo penetre no vazio do espaço, para que os jogadores e seus personagens possam ver o cenário de SPELLJAMMER como algo tão real quanto qualquer campanha terrestre.

Temas da Campanha

Toda campanha precisa de um tema. Uma campanha pode mudar seu tema, mas enquanto dura, o tema fornece uma sensação geral de estrutura e uma fonte pronta de papéis para novos personagens.

Mercadores. Em uma campanha de mercadores, os personagens são membros da tripulação de um navio mercante. Em níveis baixos, eles provavelmente servirão sob

"Sua missão é simples, Capitão Kyark. Defenda esta esfera contra todos os ataques das forças dos scros, ogros, neogis, illithids, beholders, piratas, hobgoblins, mortos-vivos, vodoni, trapaceiros e orcs comuns. Receio que não tenhamos reforços disponíveis, então boa sorte, Capitão."

Almirante Alfallin, Frota Imperial.

o comando de um capitão PdM. Quando atingirem níveis mais altos, eles terão sua própria embarcação.

O propósito principal das jornadas dos personagens é ganhar dinheiro por meio do comércio, comprando e vendendo mercadorias. Isso fornece motivação para a viagem e uma explicação de como os personagens são sustentados.

No entanto, comprar e vender mercadorias não deve ser o foco do jogo. Negociar um carregamento ocasional ou procurar uma boa oportunidade de compra no mercado pode ser interessante, mas tais atividades não devem consumir mais do que a sua parcela justa do tempo de aventura. Evite transformar a campanha em um jogo mercantil. Muitas visitas consistirão apenas em entregar uma carga e pegar outra, com não mais do que um minuto de tempo real gasto em detalhes. O foco deve permanecer nas aventuras que ocorrem durante as viagens espaciais.

Exploradores. Em uma campanha de exploradores, os personagens buscam novas formas de vida e civilizações, aventurando-se corajosamente onde ninguém jamais esteve. Eles viajam de esfera em esfera, aprendendo sobre os lugares dentro de cada uma delas. Alguns exploradores vagam pelas fronteiras das Esferas Conhecidas, em busca de novos mundos e registrando sua existência. Outros viajam dentro das Esferas Conhecidas, explorando as muitas maravilhas a serem encontradas lá.

A exploração pode se tornar o foco da aventura. Explorar ruínas antigas, descobrir o segredo das constelações de Krynnspace ou estudar os andarilhos que circulam incessantemente o interior da esfera cristalina de Realmspace podem criar aventuras fascinantes. No entanto, não há razão para que uma campanha de exploradores não possa ter aventuras de todos os tipos.

A Resistência. Os personagens são membros de um grupo oposto à facção governante atual em uma esfera. Essa facção pode ser o Décimo Abismo (consulte o *Livro do Conhecimento sobre o Vazio*, Capítulo 3) ou qualquer outra força imperial. Os personagens buscam derrubar essa facção por meio de batalha, sabotagem ou qualquer outro meio.

Os personagens não precisam ser malignos, nem mesmo caóticos, para perseguir esse objetivo. Se os governantes atuais assumiram o controle à força, personagens de tendência Leal e Bom podem lutar contra a tirania, independentemente das "leis" atuais que esses governantes tenham promulgado.

As atividades da resistência tendem a dominar essa campanha. É difícil para os personagens esquecerem a tarefa sombria que têm pela frente para perseguir aventuras de qualquer outro tipo. Além disso, essas campanhas ocorrem em uma única esfera, pois esforços de resistência em múltiplas esferas estão além das capacidades de qualquer personagem, exceto os mais poderosos.

Mercenários. Os personagens são mercenários que lutam por dinheiro. Essa campanha é mais adequada para fornecer aos personagens situações militares e táticas interessantes.

Os aventureiros podem ser uma equipe de elite treinada para missões especiais. Eles podem resgatar inocentes presos em cativeiro e escravidão, adquirir artefatos valiosos e frustrar planos nefastos, tudo mediante pagamento.

Alternativamente, os personagens podem fazer parte de uma grande força militar envolvida em uma guerra de longa duração. As aventuras dentro e fora do campo de batalha são baseadas na natureza do esforço de guerra e no papel crucial dos personagens em seu sucesso.

Piratas. Os personagens são predadores dos espaços, atacando e capturando embarcações espaciais para saquear seus tesouros. Eles podem ser piratas "do bem", que atacam apenas as embarcações de inimigos (como as dos neogis, beholders ou outra nação humana), ou piratas "do mal", que perseguem qualquer coisa que tenha um timão.

Piratas do Bem: Piratas do bem podem ter sido injustamente acusados de crimes que não cometeram e foram forçados a fugir. (É difícil provar sua inocência quando você está no espaço). Eles também podem ser inimigos dos novos governantes. Se um governante sábio morre e é substituído por um governante opressivo, isso justifica plenamente embarcar em uma vida fora da lei, pelo menos no jogo.

Nessa campanha, os personagens são procurados pela lei, mas a lei está errada. Vítimas inocentes dos piratas do bem são libertadas sem ferimentos (embora um pouco mais pobres), enquanto os verdadeiros inimigos sofrem terrivelmente. O objetivo da campanha é restaurar a boa reputação dos personagens provando sua inocência.

Piratas do Mal: Campanhas de piratas do mal são adequadas para jogadores que desejam agir de forma nefasta por um tempo. Os personagens são escória impenitente, e eles gostam disso assim.

Esse é um ambiente e uma campanha perigosos. Como os PJs são tão ruins (ou piores) que seus inimigos, não haverá simpatia do mestre para mantê-los vivos em situações ruins. Os PJs competem em igualdade de condições com os vilões mais cruéis, e pode-se esperar um alto número de mortes entre PJs e PdMs. Esse estilo é melhor tratado como uma campanha de curto prazo.

A Lei. Ao contrário do tema anterior, os personagens nessa campanha estão ao lado da lei. É o trabalho deles manter a paz no reino sem lei do espaço selvagem. Eles devem fazer isso com uma combinação de diplomacia e cautela, já que não podem vencer seus oponentes em uma batalha direta. Um grupo de beholders saqueadores, por exemplo, pode desafiar até mesmo um grupo de alto nível.

O objetivo desta campanha é tornar a esfera dos personagens um lugar seguro e protegido para seu povo. Se houver múltiplas facções dentro da esfera, os personagens podem entrar em conflito não apenas com verdadeiros transgressores da lei, mas também com membros poderosos de facções opostas. Geralmente, esse tipo de campanha é limitado a uma única esfera (ou a uma parte dela), mas pode durar muito tempo.

Capítulo Oito: Delineando uma Campanha

Regras de AD&D no Espaço

Conforme declarado no livro *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, a maior parte das regras de jogo de AD&D não sofre alterações ao se mover para o espaço. No entanto, os conceitos de uma campanha de SPELLJAMMER afetam a forma como essas regras são aplicadas. Além das alterações nas regras listadas na *Concordância*, diversas outras mudanças de foco ou abordagem devem ser consideradas.

Esta seção detalha as mudanças nas regras de jogo de AD&D ao serem usadas em um ambiente de cenário de SPELLJAMMER. A maioria dessas mudanças é uma alteração de ênfase, em vez de alterações nas próprias regras. No entanto, os Mestres (e jogadores, uma vez que estejam familiarizados com o cenário de SPELLJAMMER) são encorajados a ler esta seção.

Para tornar esta seção mais fácil de entender e correlacionar com o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* de AD&D 2ª Edição, adotamos a mesma organização. Cada seção abaixo corresponde a um capítulo nesses livros. (Se um capítulo não exigia material adicional, ele foi omitido da consideração aqui.)

Valor das Habilidades dos Personagens

As habilidades do jogo AD&D não são afetados por jogar no espaço. Um alto valor de Força significa a mesma coisa no espaço que significa em terra. No entanto, existem algumas considerações adicionais que os Mestres e jogadores devem ter em mente. Essas considerações afetam a importância relativa das habilidades e indicam como as habilidades devem ser geradas.

Força não é tão importante para os viajantes espaciais quanto é para os terrestres. O combate de navio para navio ocorre a grandes distâncias, onde a força pessoal não é um fator, e o poderoso golpe do personagem mais forte é insignificante diante de um disparo de uma seta de besta ou uma pedra de catapulta.

No entanto, nem todo combate ocorre entre navios. Personagens fortes têm todas as vantagens que têm em campanhas terrestres em uma luta individual.

Destreza, além de seus usos tradicionais em terra, é a base para algumas perícias relacionadas ao espaço, e o ajuste defensivo que um personagem ágil recebe melhora a classe de armadura e os testes de resistência, mesmo contra armas de navio para navio.

Constituição também é menos importante aqui do que em uma campanha terrestre. Ela fornece um bônus de pontos de vida em valores altos, governa a capacidade de um personagem sobreviver ao estado de estase do flogisto e ajuda a determinar por quanto tempo um personagem pode durar sem comida e água — uma preocupação importante em longas viagens espaciais.

Inteligência é a característica governante de várias perícias importantes, incluindo a perícia crítica de Spelljamming que melhora o desempenho de um formulador de magia ao usar um timão de spelljamming. Além disso, embora a Inteligência do formulador de magia orientador não afete diretamente a TS de um navio com um timão de spelljamming, uma alta Inteligência pode indiretamente aumentar a TS do piloto a longo prazo, fornecendo um bônus de experiência de 10% para personagens de alcance.

Sabedoria. Uma alta Sabedoria para sacerdotes, assim como uma alta Inteligência para magos, fornece um bônus de experiência que pode aumentar a TS que o sacerdote pode gerar em um timão de spelljamming. Além disso, a Sabedoria governa a disponibilidade de magias sacerdotais, e a magia não perde sua importância em um cenário de navegação espacial.

Carisma governa as interações entre personagens. Grande parte do valor de um personagem em um ambiente de navegação espacial é medida por sua capacidade de se mover entre as várias sociedades das esferas e comandar companheiros de navio PdM. O Carisma de um personagem determina o quão bem-sucedido ele pode fazer isso.

Métodos de Criação de Personagens

Como mencionado anteriormente, campanhas de SPELLJAMMER podem ser mais desafiadoras do que muitas campanhas terrestres. O Mestre deve considerar cuidadosamente os vários métodos de criação de personagens listados no *Livro do Jogador* levando isso em conta. Na maioria das

"Você não precisa ser forte, mas se você é burro, está jogando no lado errado."

Gaeadrelle Goldring, aventureira kender

campanhas de SPELLJAMMER, os métodos III, IV e V são preferidos.

Antecedentes do Personagem

Em uma campanha espacial, os antecedentes dos personagens podem ser ainda mais importantes do que em uma campanha terrestre. A cultura mercantil uniforme essencial do universo da campanha SPELLJAMMER faz com que as diferenças individuais entre os personagens sejam ofuscadas pelo cenário da campanha. Uma história de personagem vívida e uma origem podem ajudar a evitar que um PJ se torne apenas mais um membro da tripulação.

O antecedente do personagem em uma campanha SPELLJAMMER deve fazer mais do que simplesmente definir o personagem. Ele deve tornar o personagem distinto dos outros membros do grupo e, de muitas maneiras, deve marcar o personagem para o heroísmo.

Qualquer antecedente deve identificar a esfera e o mundo onde o personagem nasceu e sua posição na vida antes de entrar no espaço. Um nobre de nascimento, com os primeiros treinamentos mágicos, terá uma sensação muito diferente de um camponês escravizado do império de Shou Lung em Toril. À medida que mais detalhes da vida anterior do personagem são desenvolvidos, o personagem começará a parecer mais real. (Com a permissão do Mestre, os jogadores podem inventar novos mundos e esferas para as origens de seus personagens e esses planetas podem se tornar elementos fixos da campanha.)

Personagens Terrestres. Os antecedentes terrestres para personagens de campanha SPELLJAMMER devem explicar como o personagem entrou no espaço e por que ele não pode ou não quer voltar para casa. As possibilidades incluem:

• O personagem encontrou um timão de spelljamming que havia caído de um navio acidentado. (Se o acidente foi recente o suficiente e não excessivamente destrutivo, o navio inteiro pode estar disponível.) Usando o timão, o personagem (e talvez alguns companheiros) lançou-se ao espaço.

• O personagem estava envolvido em um experimento com uma máquina voadora. Ele pode ter sido o criador da máquina, um piloto de teste, a cobaia relutante, um clandestino ou um espectador inocente carregado acidentalmente.

• O personagem foi capturado por escravistas (neogi, humanos ou alguma outra raça) e levado para o espaço. O antecedente do personagem deve explicar como ele escapou de seus captores.

• O personagem foi transportado magicamente para o espaço. Isso pode acontecer através de um ritual mágico poderoso que falhou, da abertura de um portal unidirecional a partir de um templo secreto ou dos efeitos de uma maldição mágica.

• O personagem foi recrutado por uma das facções espaciais, como os neogis, por exemplo. Sua origem pública coincide com um dos antecedentes anteriores, mas ele está secretamente trabalhando para outra pessoa. (Parte do tema da campanha pode envolver o personagem se libertando da influência da facção ao retomar o controle sobre o que está sendo usado como um meio de controle sobre ele.)

Antecedentes problemáticos, como nobreza ou riqueza, podem ser facilmente tratados em uma campanha espacial. O Príncipe Aldergon, sétimo na linha de sucessão ao trono de Vembia, pode ser uma pessoa poderosa em seu próprio país, mas no espaço ele é apenas o filho de um chefe insignificante terrestres, e toda a riqueza e poder de sua família em casa não são de muita utilidade quando ele está em uma esfera diferente. O Mestre pode ser tolerante com um jogador que deseja um título nobre para seu personagem, desde que a nação governada esteja distante e não tenha relevância no jogo.

Personagens Espaciais. Antecedentes espaciais bem detalhados podem fortalecer a campanha ainda mais do que os antecedentes terrestres. Embora ele também tenha nascido em um planeta, o personagem espacial teve mais contato com o universo da campanha SPELLJAMMER do que seu primo terrestre. Portanto, seu antecedente tecerá mais detalhes no cenário espacial. Alguns conceitos de antecedentes incluem:

• A mãe do personagem é habitante de um porto espacial. O pai era um capitão errante de spelljamming que partiu um dia e nunca mais voltou. Um personagem assim é motivado a procurar o pai que o abandonou, movido pela curiosidade, preocupação ou vingança.

• O personagem era membro de uma força militar, seja uma grande como a Frota Imperial Élfica ou uma força mercenária menor. O personagem se aposentou da vida como soldado remunerado.

• Muitos membros da família do personagem são espaciais, ao invés de habitantes de um porto espacial. Eles podem ser mercadores, piratas, mensageiros ou exploradores, mas a reputação do personagem é influenciada pela reputação de sua família. O personagem pode estar tentando superar uma má reputação, limpar o bom nome da família ou estar à altura das expectativas de todos os outros.

• O personagem nasceu como escravo. Ele e sua família escaparam (embora alguns deles possam ter morrido na tentativa), mas o personagem continua sendo um tanto brutal e violento, especialmente na presença de escravos ou escravistas.

• O personagem nasceu centenas ou mesmo milhares de anos atrás, mas foi perdido no flogisto. Ele só foi recentemente reanimado e está vendo o universo através de percepções milenares. Existem lacunas enormes em sua compreensão porque ele perdeu muitos eventos (como as Guerras Inumanas) que moldaram as Esferas Conhecidas. Nada é como deveria ser, mas tudo é quase familiar. O personagem pode ter crenças antiquadas, como um ódio pelos hadozee, e, portanto, pode ser difícil de lidar no universo moderno.

• O personagem é membro de uma raça menor e rara (o Mestre e o jogador devem determinar as características

dessa raça) ou é membro de uma sociedade primitiva. Em todos os lugares que o personagem vai, ele é confundido com um animal ou é alvo de intensa curiosidade.

Raças dos Personagens

Muito foi dito sobre cada uma das raças viajantes do espaço nos Capítulos 1 e 2 deste livro e no *A Concordância do Espaço pelo Oculto*. Em vez de detalhar cada raça novamente nesta seção, falaremos sobre como as regras de raças do jogo AD&D devem ser aplicadas em uma campanha SPELLJAMMER.

Restrições de Classe e Limites de Nível. Um componente de uma campanha SPELLJAMMER é a diversidade. Com milhares de mundos em centenas de esferas, qualquer tipo e nível de aventureiro pode ser encontrado se você procurar o suficiente.

Embora isso seja verdade de uma forma idealizada, o mesmo raciocínio que recomenda restrições de classe e limites de nível em uma campanha terrestre é apropriado em um cenário de viagem espacial.

No universo da campanha SPELLJAMMER, os humanos não são a espécie dominante, mas são os mais abundantes. Se as restrições de classe forem eliminadas ou os limites de nível aumentados, os humanos podem cair em desuso como PJs.

As pessoas querem jogar com PJs não-humanos porque eles fornecem opções indisponíveis para os humanos. Personagens de múltiplas classes representam um benefício a longo prazo; habilidades raciais especiais são uma fonte não apenas de poder, mas também de interesse para o personagem. Como o jogo AD&D é intencionalmente humanocêntrico, deve haver um contrapeso que evite que essas raças mais interessantes dominem.

Criação de Novas Raças de PJ. Outro componente de diversidade em uma campanha SPELLJAMMER são as novas raças. Enquanto o número de raças de PJs em uma campanha terrestre é limitado, no espaço há o encanto adicional de jogar como uma espécie totalmente alienígena. Os rastípedes, por exemplo, são mais diferentes de humanos ou elfos do que estes dois últimos são um do outro.

O Mestre de uma campanha SPELLJAMMER é incentivado a criar novas raças de PJ usando as regras no *Livro do Mestre*. Embora se deva ter cautela ao introduzir qualquer nova raça de personagem, o efeito não precisa ser tão severo em uma campanha de viagem espacial como em uma campanha terrestre. Se o primeiro PJ draconiano parecer desequilibrar a campanha, não permita que mais ninguém jogue como um até que o problema seja resolvido. Isso é fácil de justificar, já que os draconianos não devem ser tão comuns a ponto de haver dois em um grupo de aventureiros.

Os Mestres também são encorajados a basear raças de campanha SPELLJAMMER nas encontradas na literatura de ficção científica e fantasia. No espaço, quanto mais estranho, melhor. Um devorador de maçã gigante amarelo de três olhos e três dedos é mais fácil de explicar no espaço do que no solo.

Examine as raças deste livro e as outras entradas nos apêndices da campanha SPELLJAMMER para o Monstrous Compendium. Use-as como guia para desenvolver suas próprias raças de personagens.

Classes dos Personagens

As classes do jogo AD&D são projetadas para um ambiente terrestre. Ao serem transportadas para um cenário de viagem espacial, essas classes precisam de ajustes adicionais para abordar as questões que surgem em uma campanha desse tipo. Esta seção descreve as preocupações especiais para cada classe de personagem e explica como resolver esses problemas em um cenário de campanha SPELLJAMMER.

Personagens de Nível Zero. Em uma campanha terrestre, a grande massa da humanidade e da semi-humanidade é composta por não aventureiros (personagens de nível zero). Esses personagens não ganham pontos de experiência e não são membros de nenhuma classe de personagem.

Até certo ponto, isso também é verdade no espaço. No entanto, as dificuldades do espaço, combinadas com o estilo de vida aventureiro daqueles que lá vivem, produzem uma porcentagem maior de personagens excepcionais.

Em uma campanha terrestre típica, talvez 99 personagens em 100 sejam de nível zero. O personagem restante é o aventureiro, o herói (ou vilão), aquele que se destaca entre os demais. Em uma campanha de SPELLJAMMER, nove em cada 10 personagens são de nível zero. Embora

"Como eu cheguei ao espaço selvagem? Ah, bom, eu estava construindo uma espremedora de tomate acionada por correntes quando, de repente..."

Gnomo desconhecido, ouvido em uma conversa

os personagens de nível zero ainda representem a grande maioria da população, há mais heróis.

Isso não significa que haja exércitos de guerreiros, magos, sacerdotes ou ladrões de alto nível. A população do espaço é muito limitada e dispersa demais para isso. No entanto, isso significa que os personagens encontrados têm muito mais chances de estar no mesmo nível dos próprios PJs. Enquanto um PJ terrestre de 5º nível pode impor sua vontade com segurança na vila local, ele pode se surpreender desagradavelmente com a reação ao mesmo comportamento em um pequeno espaço-porto.

Guerreiros. A maioria das habilidades de combate não é alterada em um ambiente espacial. Os guerreiros são mais propensos a serem proficientes no uso de armas grandes, como catapultas e balistas, mas suas habilidades são relativamente inalteradas em níveis baixos.

Quando um guerreiro atinge o 9º nível (torna-se um "Senhor") em uma campanha terrestre, ele pode construir um castelo e atrair seguidores. No entanto, no espaço, a maneira como um personagem atrai seguidores e os tipos de seguidores que ele recebe mudam substancialmente.

Para atrair seguidores, um guerreiro espacial deve primeiro construir uma fortaleza: um asteroide, uma cidadela anã abandonada ou outra plataforma estacionária a partir da qual o guerreiro empreende aventuras. A fortaleza deve estar em uma localização geralmente conhecida nas regiões viajadas do espaço para que os seguidores a encontrem. Para mais detalhes sobre como construir uma fortaleza, consulte o Capítulo 9.

Assim que o personagem atingir o 9º nível e construir uma fortaleza, os seguidores aparecerão. Claro, eles são mercenários e ainda devem ser pagos. O Mestre deve determinar os seguidores de acordo com a estrutura da campanha e os centros populacionais próximos, ou o jogador pode usar a Tabela 18 para determinar o número e os tipos de seguidores atraídos.

Paladinos. As habilidades especiais dos paladinos são concedidas por deidades da lei e do bem. Essas habilidades não são afetadas em nenhuma esfera cristal.

A única exceção a isso são as habilidades mágicas do paladino. Assim como o sacerdote, o paladino deve entrar em contato com um representante de sua divindade para receber novas magias acima do 2º círculo. Um paladino em uma esfera estrangeira, onde sua divindade não é acessível, não pode recuperar magias acima do 2º círculo, a menos que meios mágicos sejam usados. Dois métodos mágicos para recuperar magias são a magia *contato com o poder original* (*A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 2) ou um ícone sacerdotal (consulte o Capítulo 6 deste livro).

No entanto, no flogisto, algumas habilidades do paladino são reduzidas ou eliminadas porque derivam do poder do deus do paladino, que não pode alcançar o flogisto. São elas:

Detectar maldade: Devido aos efeitos disruptivos do flogisto, essa habilidade funciona apenas em um alcance de 9 metros.

Aura de proteção: As propriedades antimagia do flogisto reduzem essa proteção para um raio de 1,5 m.

Círculo de poder: Enquanto estiver no flogisto, o círculo de poder projetado por um paladino empunhando uma espada sagrada é reduzido para um diâmetro de 4,5 m.

Cura, cura de doenças, convocar um cavalo de guerra: Essas habilidades requerem a invocação direta do poder do deus do paladino e, portanto, não podem ser realizadas no flogisto.

Bônus de jogada de proteção, imunidade a doenças, repelir mortos-vivos: Essas habilidades não são afetadas pelo flogisto.

Todas as restrições sofridas pelos paladinos se aplicam independentemente da localização do paladino.

As habilidades dos **rangers** são geralmente afetadas pelo espaço selvagem ou pelo flogisto. Assim como sacerdotes e paladinos, os rangers não podem recuperar suas magias clericais no flogisto, nem podem recuperar seus magias clericais de 3º círculo em esferas estrangeiras sem assistência mágica, mas todas as outras habilidades dos rangers agem exatamente como descrito no *Livro do Jogador*.

Os **magos** operam da mesma forma no espaço como na terra. Os efeitos de alguns magias são modificadas no espaço; os magos devem consultar o Apêndice I da *Concordância do Espaço pelo Oculto* e a seção de Magia que segue neste capítulo para determinar esses efeitos.

Sacerdotes. As limitações dos sacerdotes e sua capacidade de recuperar magias são descritas na *Concordância do Espaço pelo Oculto*. As restrições que essas limitações impõem às habilidades de magias de sacerdotes no espaço selvagem, portanto, não precisam ser abordadas aqui.

No entanto, clérigos (e alguns sacerdotes especializados) também têm a capacidade de fundar um local de culto e atrair seguidores. Em uma campanha SPELLJAMMER, a fortaleza de um clérigo deve atender a certos critérios específicos.

Primeiro, a fortaleza deve ser capaz de sustentar pelo menos 200 pessoas, embora nem todas elas acabem servindo ao templo. Isso pode exigir acesso a suprimentos prontos de comida, água e ar, ou a fortaleza pode ser autossuficiente, com plantas verdes e um suprimento de água estável. Quanto maior a base, mais proeminente a igreja pode se tornar.

Segundo, a fortaleza deve ser estacionária; um clérigo, ao contrário de um guerreiro, não pode usar seu navio como uma fortaleza. Pode estar na superfície de um mundo, em um asteroide ou dentro de uma cidadela anã abandonada, mas a fortaleza deve ser estável e fácil de encontrar.

Terceiro, a maioria das religiões incentiva os clérigos a estabelecerem seus templos em esferas novas, em vez de criar múltiplos templos em uma esfera onde o deus do clérigo já é adorado. Dessa forma, o poder do deus é estendido; a congregação se torna o núcleo de adoradores que estabelecem permanentemente o poder do deus na esfera.

Como construir uma fortaleza custa muito, a maioria dos clérigos espera até alcançar o 9º nível para que possam obter o apoio da igreja nesta construção (consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 3).

Finalmente, para estabelecer uma congregação, o clérigo deve lançar uma magia *foco* do quarto círculo (conforme definido no *Tomo da Magia*) para criar um foco de local sagrado na nova fortaleza. Após a criação do foco, a congregação deve existir por um ano antes que o deus do sacerdote seja "reconhecido" na esfera. Durante esse primeiro ano, os deveres do sacerdote para com sua nova congregação o impedem de deixar a fortaleza, exceto em ocasiões raras.

Isso não significa que o sacerdote não possa vivenciar aventuras. Os opositores do deus veem esse período inicial de um ano como uma oportunidade de eliminar a congregação antes que o deus ganhe uma posição permanente na esfera. Assim, a fortaleza estará sujeita a uma pressão muito maior do que em uma nação terrestre normal.

Após o término do primeiro ano e o estabelecimento da congregação, o deus tem contato com a esfera. Outros templos podem ser construídos, e os sacerdotes do deus podem recuperar suas magias normalmente. O sacerdote

Tabela 18: SEGUIDORES DO GUERREIRO

Jogue os dados percentuais em cada uma das seguintes tabelas. O número de navios recebidos é determinado pelo número de tropas (não incluindo o guarda-costas ou líder). Conforme observado no *Livro do Jogador*, esses seguidores são leais desde que sejam tratados bem. Eles possuem seus próprios navios; esses navios não estão disponíveis para uso do guerreiro, embora possam ser usados na defesa da fortaleza.

Resultado	Líder e itens mágicos sugeridos
01-40	Guerreiro de 5º nível, armadura simples, escudo, *machado de batalha +2*
41-75	Guerreiro de 6º nível, armadura simples, *escudo +1*, *lança +1*, *adaga +1*
76-95	Guerreiro de 6º nível, *armadura simples +1*, escudo, *lança +1*, *adaga +1*; mais guerreiro de 3º nível, cota de malha, escudo, *besta da distância*
96-99	Guerreiro de 7º nível, *armadura simples +1*, *escudo +1*, *espada larga +2*, *botas aladas*
00	Opção do Mestre

Resultado	Tropas/Seguidores (todos de nível zero)
01-50	1 especialista em armas grandes com arma leve*, 80 infantaria com bruneas, arma de haste*, clava
51-75	20 infantaria com cota de talas, maça-estrela, besta leve; 50 infantaria com corselete de couro simples, lanças, espada curta
76-90	40 infantaria com cota de malha, besta pesada, espada curta; 20 infantaria com cota de malha, besta leve, forcado militar
91-99	10 infantaria com lorigas segmentadas, escudo, espada bastarda e besta pesada; 20 infantaria com cota de escamas, escudo, besta pesada, espada longa, maça; 40 batedores com corselete de couro batido, arco longo, espada curta
00	Opção do Mestre (hadozee, grommam, etc.)

* O jogador seleciona o tipo

Resultado	Unidades de Elite
01-10	10 guerreiros élficos de 1º nível com cota de malha, espada longa, arco longo, adaga
15-25	15 guardiões: rangers de 1º nível com bruneas, escudo, espada longa, lança, arco longo
26-40	20 furiosos: Guerreiros de 2º nível com corselete de couro simples, escudo, machado de batalha, espada larga, adaga (furiosos recebem um bônus de +1 para jogadas de ataque e dano, ou use a classe especial Furiosos do *Livro Completo do Guerreiro*, se disponível e usando as regras opcionais da classe especial)
41-65	20 arqueiros especialistas: Guerreiros de 1º nível com corselete de couro batido, arcos longos ou bestas (+2 para acertar, ou especialização em arco se estiver usando essa regra opcional)
66-99	30 infantarias: Guerreiros de 1º nível com armadura simples, escudo de corpo, lança, espada curta
00	Opção do Mestre (hadozee, grommam, etc.)

Resultado	Tipo de Navio	Tropas por Navio	Resultado	Tipo de Navio	Tropas por Navio
01-05	Mariposa	5	63-72	Comerciante	20
06-10	Mosquito	5	73-80	Lampreia	20
11-20	Caravela	10	81-88	Picanço	25
21-30	Libélula	10	89-92	Galeão	40
31-40	Zigtóptero	10	93-96	Lula	40
41-55	Vespa	15	97-99	Martelo	50
56-62	Navio Enguia	15	100	Caravela	50

fundador agora está livre para sair por curtos períodos de tempo e certamente desejará explorar os mundos da esfera, pois estes podem oferecer inúmeras oportunidades de aventura.

As habilidades do **ladrão** são ilimitadas no espaço, exceto pelas autoridades locais. No entanto, a menor população do espaço selvagem torna as atividades de roubo um pouco menos lucrativas, e ser pego (especialmente em um crime notável) rapidamente espalha sua reputação como ladrão por toda a esfera.

As habilidades do **bardo** também não são afetadas no espaço, pois não estão relacionadas a nenhuma cultura específica. Enquanto um ladrão pode ter problemas com a rapidez com que sua reputação se espalha, isso é um benefício para o bardo, cujos talentos são reconhecidos rapidamente em uma ampla região do espaço.

Tendência

O sistema de tendência não sofre alterações no espaço. As culturas espaciais tendem a ser menos orientadas para o bem/mal do que a maioria das culturas terrestres, e a tendência influencia menos as interações no espaço do que na terra. No entanto, as descrições das tendências e as consequências de muda-la são idênticas em ambos os reinos.

Perícias

O sistema de perícias também não sofre alterações. Repetimos aqui que as campanhas de SPELLJAMMER são fortemente encorajadas a utilizar o sistema de perícias comuns, em vez dos talentos secundários. A maior definição fornecida pelo sistema de perícias comuns só pode ajudar a melhorar a atmosfera da campanha, e a complexidade adicional é mínima. Depois de adicionar timões de spelljamming, esferas de cristal, giff, mundos vivos, mundos toroidais e guerras com beholders à sua campanha, as perícias não são uma complicação significativamente grande.

Dinheiro e Equipamento

A economia espacial é, no máximo, uma "indústria doméstica". Apesar da discussão neste livro sobre o comércio entre as esferas, quase todo o comércio ocorre dentro de uma única esfera de cristal. Somente os itens mais raros e valiosos valem a pena serem transportados por meses através do fossoflogístico. Não há cargas comerciais que possam ser vendidas em qualquer lugar. Lembre-se de que as civilizações dentro das esferas têm mundos para saquear em busca de seus bens.

Assim, não há uma moeda universal no comércio espacial. O ouro é uma moeda comum e pode ser o que mais se aproxima do universal, mas em esferas como Krynnspace, ela é subordinada à moeda local. As taxas de câmbio são de 5% do valor do dinheiro a ser trocado pela moeda local. Viajantes que usam moedas muito incomuns (como as peças de aço de Krynn) podem receber ainda menos em troca.

Equipamentos são mais caros em todos os lugares no espaço. Matérias-primas devem ser trazidas dos poços gravitacionais dos planetas. Há menos pessoas, portanto menos artesãos para fabricar bens. Acrescente 10% aos custos de qualquer item portátil no *Livro do Jogador*. Itens volumosos (aqueles maiores do que uma pessoa pode carregar) devem custar ainda mais. Muitas estações até cobram pelo ar, um conceito alienígena para muitos terrestres.

O Mestre deve se sentir à vontade para declarar que determinado item não está disponível em uma determinada esfera, seja porque não é fabricado lá ou porque não há demanda suficiente para transportá-lo das profundezas gravitacionais. Armas e armaduras provavelmente devem estar disponíveis em todos os lugares, mas itens mais incomuns estão sujeitos a misteriosas escassezes.

Magia

As limitações nas magias padrão (aquelas do *Livro do Jogador*) são discutidas no Apêndice 1 da *Concordância do Espaço pelo Oculto*, e limitações gerais no uso de magia foram detalhadas no Capítulo 2 desse volume. No entanto, devemos considerar uma questão que não foi abordada lá.

Com a capacidade de viajar de mundo para mundo, alguns magos podem tentar aprender magias específicas do mundo que estão visitando. Magos que visitam Oerth podem desejar os magias de Bigby e Mordenkainen; magos que passam por Realmspace ouvirão falar dos encantamentos usados por Elminster e a Simbul. Os jogadores podem argumentar que essas magias foram listadas em obras publicadas e devem estar disponíveis para serem aprendidas em seus mundos natais correspondentes.

Este é um argumento convincente, e há evidências que o sustentam, já que certas magias se tornaram tão difundidas a ponto de estarem disponíveis em todos os mundos do jogo AD&D (as várias magias *mãos de Bigby*, por exemplo). Uma possível fonte de disseminação dessas magias são os magos spelljamming.

No entanto, os Mestres são incentivados a resistir a esse argumento. A adição descontrolada de novas magias em uma campanha, apenas porque foram publicadas em um suplemento para um mundo, pode não ser apropriada. Os Mestres devem analisar cuidadosamente qualquer magia que um jogador deseje aprender. Se a magia não for apropriada para a campanha, o mago não deve ser autorizado a aprendê-la. Muitas magias publicadas são os encantamentos particulares dos grandes magos de mundos específicos e não estão presentes no livro de magias de todos os magos. Por que os personagens da campanha SPELLJAMMER deveriam ser autorizados a aprender essas magias quando a maioria dos magos nascidos nos mundos não as tem? O número e o tipo de novas magias permitidas em uma campanha devem ser cuidadosamente avaliadas pelo Mestre.

A continuação desta seção lista as modificações das magias arcanas e divinas para campanhas de SPELLJAMMER, retiradas do *Tomo de Magia* (*ToM*), *DRAGONLANCE Adventures* (*DA*), *FORGOTTEN REALMS Adventures* (*FRA*), *Oriental Adventures* (*OA*), *AL-QADIM Arabian Adventures* (*AQ*), *GREYHAWK Adventures* (*GA*) e *SLJ4 Livro Completo do Arcano* (*MCA*). A fonte de cada magia está listada ao final da modificação dela. magias não listadas aqui funcionam conforme descritas em suas fontes originais.

Magias Arcanas do Primeiro Círculo

Adivinhação de Hornung: Esta magia não pode ser lançada através da fronteira de uma esfera de cristal. *ToM*

Animar madeira: Esta magia causa um ponto de dano no casco de navios de madeira para cada 10 níveis do formulador. Não tem efeito em outros tipos de navios. *OA*

Bola de neve de Snilloc: O projétil criado por esta magia não causa dano no casco. *FRA*

Bússola do vento: Esta magia não mantém sua direção no Vazio ou no flogisto. *AQ*

Catapulta: Os projéteis lançados por esta magia não causam dano no casco. *FRA*

Conjurar componentes de magias: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Embrulho de madeira: Esta magia causa um ponto de dano no casco de navios de madeira para cada cinco níveis do formulador. *OA*

Escada de nuvens: A escada formada por esta magia se dissipa no Vazio ou no flogisto. No entanto, ela mantém sua forma em uma bolha de ar. *DA*

Explosão de fogo: Como nenhuma chama pode existir por muito tempo no flogisto sem desaparecer, esta magia é inútil no Fluxo. Se lançada em uma chama no momento da ignição, esta magia duplica o raio e o efeito da bola de fogo resultante. *ToM*

Explosão elemental: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Granizo de pedra: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Insetos sonolentos: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Luz fantasma: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Prestidigitação: Esta magia pode ser lançada no flogisto para melhorar a destreza manual, mas a habilidade de teletransporte não funcionará lá. *OA*

Punho de pedra: Um formulador de magias usando um punho de pedra pode causar um ponto de dano no casco para cada 10 pontos de dano infligidos. Esse dano é acumulativo. Os 10 pontos de dano não precisam ser infligidos em um único golpe, desde que o formulador consiga permanecer no mesmo lugar e bater repetidamente no casco. Se quem a lançou precisar se mover para uma parte diferente do casco, todo o dano parcial no casco será perdido e o formulador terá que começar novamente. *ToM*

Verdade de ignea: Como esta magia requer uma vela acesa, ela não pode ser lançada dentro do flogisto. *AQ*

Magias Arcanas do Segundo Círculo

Adaga de cristal de Nystul: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Animar água: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Banho de óleo fervente de Otiluke: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Cavalgar o vento: Esta magia não permite que os personagens à deriva no Vazio ou no flogisto controlem a direção do movimento. *ToM*

Enxame de bolas de neve de Snilloc: Os projéteis criados por esta magia não causam dano ao casco. *FRA*

Escaldar de Agannazar: Esta magia não pode se deslocar no vácuo. Se usada contra um navio, a cada 10 pontos de dano causados pela magia, ela inflige um ponto de dano no casco e incendeia materiais inflamáveis. No flogisto, lançar esta magia causa uma detonação imediata no próprio usuário e em todos que estiverem a 3 metros dele, causando 9d6 pontos de dano a cada rodada durante duas rodadas. *FRA*

Filtro: Esta magia protege aqueles dentro de sua área de efeito do ar contaminado ou mortal durante a duração da magia. *MCA*

Forma esfumaçada: Um personagem ou criatura sob os efeitos desta magia sofre 1d6 pontos de dano por rodada flutuando no Vazio. Personagens em bolhas de ar são afetados normalmente. *OA*

No espaço, o mais estranho é melhor.

Garra terrestre de Maximilian: Como não há terra no espaço a partir da qual a garra terrestre possa ser construída, esta magia é inútil no espaço selvagem e no flogisto. *ToM*

Lâmina encantada: Se esta magia for lançada no flogisto, ela inflige 1d6 pontos de dano no receptor (e em todos a 1,5 metros) e perde um dado de eficácia a cada rodada, pois reage com o flogisto. *OA*

Montaria rápida de Drawmij: Esta magia não tem efeito em timões de spelljamming, embora haja suspeitas de que funcionaria em um navio alimentado por orbi. Os beholders nunca permitiram que nenhum mago realizasse tal experimento. *GA*

Punhal de gelo: Esta magia não causa danos a navios no combate no cenário de SPELLJAMMER. *MCA*, *OA*

Punho voador: Esta magia não causa dano no casco. *FRA*

Setas de fogo: Como as setas de fogo criadas por esta magia são liberadas de uma fogueira, esta magia não pode ser lançada no flogisto. *AQ*

Shuriken de fogo: Esta magia inflama o flogisto próximo ao formulador, causando 3d8 pontos de dano por shuriken nele e em todos a 1,5 metros. De todas as outras formas, a magia é ineficaz. *OA*

Sopro de vento: O vento criado por esta magia faz com que qualquer navio seja lançado por ele. O timoneiro da embarcação afetada deve fazer um teste de resistência contra magia da morte para evitar danos. Se o teste de resistência falhar, o navio deve rolar na tabela de Acerto Crítico (Concordância do Espaço pelo Oculto, Capítulo 4). No entanto, observe que os efeitos desta magia não atravessam o Vazio. *OA*

Vibrações tranquilizadoras de Otto: Esta magia não tem efeito em áreas sem atmosfera. *GA*

Magias Arcanas do Terceiro Círculo

Adaga de cristal de Nystul: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Aniquilador de chamas rápido de Nystul: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Asas de fogo: No Fluxo, esta magia causa 1d6 pontos de dano a cada rodada para todos os personagens dentro de 9 metros de quem a lançou (incluindo o próprio). *OA*

Aumentar I: O dano adicional infligido por esta magia é adicionado ao dano base da magia do alvo para determinar o número de pontos de dano infligidos ao casco. *ToM*

Chuva de fogo: Quando lançada no flogisto, esta magia causa 3d8 pontos de dano para cada dois níveis do laçador. *OA*

Comunhão com espírito menor: Esta magia não pode ser lançada no flogisto ou no Vazio. *OA*

Crânio vigilante: O alerta mental do formulador de que a magia foi ativada não atravessará a fronteira de uma esfera de cristal, nem percorrerá mais de 400 metros no flogisto. O grito audível do crânio não pode atravessar o Vazio. *FRA*

Decomposição fundamental de Alamir: Esta magia não revelará como construir nenhum tipo de timão de spelljamming. *ToM*

Duplicata aquática: O espírito que anima a duplicata aquática não pode ser invocado no flogisto. *ToM*

Fluxo de fogo: Esta magia não permite que o formulador controle chamas no flogisto. *ToM*

Lança de gelo: A lança de gelo pode ser disparada pelo vazio e causa um ponto de dano ao casco para cada 10 pontos de dano que ela causa se usada contra um navio. Também causa um acerto crítico em um navio com uma rolagem de 20. *FRA*

Moldar madeira: Quando lançada contra um navio de madeira, esta magia causa um ponto de dano ao casco por nível do formulador. *OA*

Passo firme de Otto: Esta magia não tem efeito em áreas sem atmosfera. *GA*

Pugilista combativo de Bigby: As mãos não causam danos aos cascos dos navios. *GA*

Punho pétreo de Maximilian: Como não há terra no espaço para construir o punho pétreo, esta magia é inútil no espaço selvagem e no flogisto. *ToM*

Realidade alternativa: Porque esta magia realmente envolve acessar planos paralelos do Material Primário, ela não funciona no flogisto. *ToM*

Sopro quente: Os efeitos desta magia não atravessarão o vácuo do espaço selvagem. *OA*

Magias Arcanas de Quarto Círculo

Aprimorar adivinhação: Esta magia não permite que o alcance de nenhuma outra magia seja estendida além da borda de uma esfera cristalina. *ToM*

Armadilha fase: Esta magia não tem efeito no flogisto, pois não é possível realizar viagens extraplanárias estando fora de uma esfera de cristal, de qualquer forma. *FRA*

Armadura fantasma: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. Em espaço selvagem, no entanto, este magia reverte os efeitos de um acerto crítico de Perda de Manobrabilidade durante seu efeito. *AQ*

Asas espectrais: As asas não requerem ar para se mover, portanto funcionarão no Vazio ou no flogisto. *FRA*

Aura de fogo: No flogisto, esta magia causa 6d4 pontos de dano em qualquer pessoa que chegue a 5 metros do formulador. O formulador ainda não é afetado pelo fogo. *MCA*

Caixa de ferramentas de Drawmij: Esta magia não funciona no flogisto. *GA*

Conjurar leão de areia: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *AQ*

Conjurar medonho de Nystul: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Convocar licantropo: Esta magia não tem efeito no flogisto, nem pode penetrar em uma esfera de cristal. *ToM*

Derreter metal: Esta magia causa 1d6 pontos de dano por rodada ao formulador quando feita no flogisto, pois inflama o flogisto ao redor da mão de quem a lançou. *OA*

Encantamento de fogo: Devido à ausência de chamas abertas, esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Equipe de construção de Bigby: Cada par de mãos age como um trabalhador treinado para formar equipes de reparo de navios. *GA*

Explosão de luz negra de Nystul: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Fluxo reverso: Esta magia não pode ser usada para controlar o Fluxo. *OA*

Garra de Callgarde: Se usada contra um navio, o dano desta magia se acumula até a expiração dela. Cada 10 pontos de dano causados por essa magia inflige um ponto de dano ao casco de um navio. *FRA*

Guardiãs fantasmas fiéis de Mordenkainen: Esta magia não funciona no flogisto. *GA*

Lâmina dos ventos: Esta magia não pode ser lançada ou mantida no Vazio. *AQ*

Lâmina flamejante de Tenser: Usar a versão com chamas desta maagia no flogisto faz com que a lâmina detone, causando 4d6 pontos de dano a todos dentro de 3 metros. *GA*

Lança do trovão: Se usada contra uma embarcação, esta arma causa um ponto de dano no casco por cada 10 pontos de dano. *FRA*

Localizar criatura: Esta magia não pode penetrar em uma esfera de cristal. Além disso, não pode atravessar o Vazio no espaço selvagem, embora estenda seu alcance total no flogisto. *ToM*

Manopla de assalto de Bigby: Esta magia não causa danos aos cascos dos navios. *GA*

Muralha de ossos: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Portal de fogo: Devido ao seu componente de teletransporte e ao fogo no portal, esta magia não pode ser usado no flogisto. *FRA*

Presente/ausente: Esta magia envolve o acesso a planos paralelos próximos do Material Primal e, portanto, não funciona no flogisto. *ToM*

Proteção contra gases não-mágicos de Drawmij: Esta magia não atualiza a atmosfera de um navio. No entanto, protege aqueles dentro da área de efeito de ar poluído ou mortal. *GA*

Quebrachifre: Como as embarcações de navegação mágica não flutuam na água durante a viagem, esta magia não tem efeito nem no espaço selvagem nem no Fluxo. No entanto, se uma embarcação de navegação mágica pousar na água, esta magia causará um acerto crítico de Perfuração no Casco, a menos que o navegador faça um teste de resistência contra morte mágica. Se a embarcação não tiver um navegador (por exemplo, se não houver ninguém a bordo), o Perfuração no Casco será automático. *AQ*

Relógio prático de Drawmij: Esta magia não funciona no flogisto. *GA*

Saída instantânea de Drawmij: Esta magia não funciona no flogisto. *GA*

Tambores do desespero de Otto: Esta magia não tem efeito em áreas sem atmosfera. *GA*

Transformar pedregulho em rochedo: Se usado contra uma embarcação, cada rochedo causa um ponto de dano no casco por cada 10 pontos de dano. Pontos de dano "restantes" não podem ser combinados com danos de rochedos subsequentes para determinar danos adicionais no casco. Um rochedo causa um acerto crítico em um resultado de 20. *ToM*

Vingança: Este magia não pode ser lançada no flogisto e não é eficaz se o personagem for morto no flogisto, mesmo que seja lançada dentro de uma esfera de cristal. *OA*

Magias Arcanas de Quinto Círculo

Aquisição de Khazid: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Arco lunar de Presper: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. Se usada contra um navio, cada 10 pontos de dano inflige um ponto de dano no casco. *FRA*

Choque naval: Esta magia funciona normalmente, mas apenas quando um navio spelljamming está flutuando (ou submerso) na água. *AQ*

Cordame Fantasma: No espaço selvagem, esta magia reverte os efeitos de um acerto crítico de Perda de Manobrabilidade durante a duração da magia.

Cura temporal: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *DLA*

Defensores fantasmas fiéis de Mordenkainen: Esta magia não funciona no flogisto. *GA*

Dispensar: Esta magia não pode ser lançado no flogisto. *OA*

Manipulação fantasma: **No espaço selvagem, esta magia reverte os efeitos de um acerto crítico de Perda de Manobrabilidade durante a duração da magia.**

Fantásticos espadachins de Bigby, Os: Se usados contra uma embarcação, os espadachins causam um ponto de dano no casco por cada 10 pontos de dano. *GA*

Ferromadeira: Esta magia melhora a categoria de armadura de um navio de madeira em 1, se lançado em todo o casco. *OA*

Fumaça da morte: A nuvem de fumaça criada por esta magia não atravessa o vácuo do espaço selvagem. *AQ*

Horda de servos: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Manto de chamas: Lançar esta magia no flogisto causa uma detonação imediata e contínua no alvo, infligindo 6d6 pontos de dano ao alvo e a todos dentro de 3 metros. As chamas também dispararão raios adicionais; todos dentro de 10 metros (incluindo o formulador, a menos que tenha alguma proteção mágica contra o fogo) sofrem 3d4 pontos de dano a cada rodada. *FRA*

Muralha de ossos: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *MCA*

Podridão de madeira: Se lançada em um navio com casco de madeira, esta magia causa um ponto de dano ao casco por hora até que esteja completamente apodrecido. *OA*

Proeza voadora de Drawmij: Esta magia não utiliza ar para se mover e, portanto, pode ser usado para atravessar o Vazio. *GA*

Projétil maior de Snilloc: Esta magia não pode causar danos ao casco. *FRA*

Relógio de crânio Aprimorado: A comunicação proveniente do crânio não pode entrar ou sair de uma esfera de cristal, nem percorrer uma distância superior a 400 m no flogisto. O grito do crânio não pode ser ouvido no Vazio. *FRA*

Sopro de fogo: Se lançada no flogisto, o formulador e todos dentro de um cone com o dobro da largura e metade do comprimento sofrem 2d6 pontos de dano por nível de quem a lançou. *OA*

Tapete de vento: Ao contrário de outras magias "de vento", esta magia pode atravessar o Vazio. *AQ*

Trilha de fogo: A trilha de fogo criada por esta magia não pode atravessar o Vazio. Se entrar no flogisto, ela desaparece em uma pequena explosão inofensiva. *AQ*

Vínculo telepático de Rary: O vínculo não penetrará uma esfera de cristal. *GA*

Vórtice: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Magias Arcanas de Sexto Círculo

Aumentar II: O dano adicional causado por esta magia é somado ao dano base da magia alvo para determinar o número de pontos de dano causado. *ToM*

Balsa: A embarcação criada por esta magia não recebe nenhum movimento mágico. Essa magia geralmente não dura o suficiente para instalar um timão na balsa. *OA*

Chama da justiça: Como esta magia requer uma vela acesa, ela não pode ser lançada no flogisto. *AQ*

Corcel espectral de Bloodstone: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. No espaço selvagem, o cavalo espectral não precisa de ar para voar, então ele pode viajar pelo Vazio. Em termos de spelljamming, ele se move com VE 1, MC D. *ToM*

Fiel guardião fantasma de Mordenkainen: Esta magia não funciona no flogisto. *GA*

Golpe selvagem: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Projétil de cerco de Bigby: O "trabuco" disponível para magos de 16° nível ou superior descrito por esta magia deve ser tratado como uma grande catapulta. *GA*

Resistir a chamas: O alvo desta magia é imune a danos causados pelo calor de explosões no flogisto. *AQ*

Teleporte mortuário: Esta magia não pode penetrar uma esfera de cristal. *FRA*

Tentáculo flamejante da floresta: Devido a nenhuma chama poder persistir flogisto, esta magia não pode ser lançada por lá. *ToM*

Magias Arcanas de Sétimo Círculo

Armadilha para magia: Se esta magia expirar enquanto ainda contém energia de magias, a energia não pode se dissipar no flogisto; todos as magias na armadilha são liberadas e afetarão alvos aleatórios. *FRA*

Corpo fora do corpo: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Esfera de cerco de Otiluke: No flogisto, a variante de fogo líquido desta magia causa 6d4 pontos de dano por 2-12 rodadas. Todas as variantes desta magia podem ser lançadas através do Vazio. *GA*

Ferramenta: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Apodrecer madeira: ***Se lançada em um navio com casco de madeira, esta magia causa um ponto de dano ao casco por hora até que o navio esteja completamente apodrecido.***

Fogo e gelo de Otiluke: Quando esta magia é lançada no flogisto, a bola de fogo causa 12d4 pontos de dano de fogo a todos dentro de 30 metros do alvo. Além disso, a combinação do calor e frio repentinos causa um ponto de dano no casco para cada cinco pontos de dano infligidos por cada magia. *GA*

Intensificar convocação: Como as magias de conjuração/convocação não podem ser lançadas no flogisto, esta magia é inútil por lá. *ToM*

Praga glacial: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Punho flamejante de Malek-Keth: Se lançada no flogisto, esta magia causa imediatamente 3d6 pontos de dano ao formulador devido à súbita bola de fogo, e então expira. *ToM*

Salto de pedra preciosa: Um mago saltador de pedras preciosas não pode entrar ou sair do flogisto. *FRA*

Servo elemental: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Tempestade ácida: Dentro da atmosfera de um navio, esta magia funciona normalmente e também causa de 1 a 3 pontos de dano ao casco. No Vazio ou no flogisto, no entanto, cria uma nuvem de gotículas de ácido com 12 metros de diâmetro durante cada rodada de sua duração. Essa nuvem persiste por três turnos, após o qual se dissipa naturalmente. Se um navio passar pela nuvem, todos expostos à nuvem sofrem danos conforme a magia. *ToM*

Última reflexão de Mordenkainen: Esta magia não penetrará uma esfera de cristal para alcançar os livros de magias do mago. *GA*

União assustadora de Bloodstone: A ligação entre o espírito e o corpo do mago não pode penetrar uma esfera de cristal. Se o morto-vivo possuído for transportado através de um portal em uma esfera de cristal, o formulador será imediatamente expulso do corpo do morto-vivo e será necessário fazer um teste de colapso. Falha indica que o formulador sofre 5d6 pontos de dano. *ToM*

Magias Arcanas de Oitavo Círculo

Chamado: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Convocar o vento: Os efeitos desta magia não podem atravessar o vácuo do espaço selvagem. *GA*

Desencadear monólito: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. Monólitos de vento e chama não deixarão uma bolha de ar, embora monólitos de areia e mar deixarão. *AQ*

Despacho aleatório de Homung: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Embarcação aéreo: Esta magia não pode ser lançada no Vácuo ou no flogisto, já que não há nuvens em nenhum dos dois lugares. *ToM*

Forma de sombra: O toque gelado desta magia não é eficaz no flogisto. *MCA*

Grito poderoso: Os efeitos desta magia não podem penetrar o Vácuo e, portanto, não deixarão um envelope de ar. *FRA*

Nuvem trapézio: A nuvem trapézio criada por esta magia não pode atravessar o vácuo do espaço selvagem. *OA*

Passagem: O portal não pode ser criado no ou para o flogisto. *FRA*

Redemoinho: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. O redemoinho criado por esta magia não pode se formar ou se mover através do vácuo. *OA*

Zona selvagem: Se lançada no flogisto, esta magia não duplicará quaisquer efeitos da magias que não possam ocorrer lá. *ToM*

Magias Arcanas de Nono Círculo

Chamado planar: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Evasão de Elminster: Se as condições estabelecidas para disparar esta magia ocorrerem no flogisto, ela é ativada sem efeito. *FRA*

Fogo interno: No flogisto, as vítimas desta magia explodem, causando 8d6 pontos de dano a todos dentro de 1,5 metro. *OA*

Ladrão de tempo: Esta magia só pode ser lançada no espaço de Krynn. *DLA*

Lamento da banshee: Esta magia não atravessará o vácuo do espaço selvagem. *ToM*

Maelstrom: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *AQ*

Passeio pelo mundo: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *FRA*

Purificação efervescente de Elminster: Se lançada no flogisto, as esferas não desaparecerão ao absorver uma magia.

"Vamos ver o que isso faz."

Últimas palavras do mago Bremyar, antes de lançar a magia *punho de chamas de Malek-Keth* no Fluxo.

Em vez disso, elas explodem, causando de 1 a 8 pontos de dano em qualquer pessoa dentro de 1,5 m da esfera. *FRA*

Transferência de propriedade: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. No entanto, pode ser lançada no espaço selvagem, especialmente se as fronteiras forem marcadas em um asteroide ou outro corpo pequeno. *ToM*

Túmulo de vento: Esta magia não pode ser lançada no vácuo. O túmulo de vento deve estar completamente envolvido em uma bolha de ar. *AQ*

Vento selvagem: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Magias Divinas de Primeiro Círculo

Abençoar arma: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Chamado à fé: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Falar com viajante astral: Como não há conexão entre o Plano Astral e o flogisto, esta magia não pode ser lançada no Fluxo. *ToM*

Guardião sagrado: O aviso de perigo ao alvo desta magia não atravessará a fronteira de uma esfera de cristal, nem percorrerá mais de 400 metros através do flogisto. *ToM*

Presságio: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Registro de chama eterna: Esta magia causa um incêndio que explode no flogisto infligindo três vezes o dano normal. *ToM*

Magias Divinas de Segundo Círculo

Clamar poder sagrado: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Comunhão com espírito inferior: Esta magia não pode ser lançada no flogisto ou no espaço selvagem. Ela só pode ser lançada em um planeta ou outro local natural. *OA*

Criar símbolo sagrado: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Espionar: Os benefícios desta magia podem ser adquiridos quando na superfície de qualquer mundo terrestre (incluindo a maioria dos asteroides). No entanto, o poder místico não irá ocultar criaturas em outros tipos de mundos, nem no convés de embarcações spelljamming. *GA*

Música das esferas: Os belos tons criados por esta magia não atravessarão o vácuo do espaço selvagem. Eles são eficazes apenas dentro de um envelope de ar. *ToM*

Santificar: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Visão onírica: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Magias Divinas de Terceiro Círculo

Caminhar nas chamas: O alvo desta magia sofre metade do dano de incêndios no flogisto. *OA*

Coral sobrenatural: A nota mística gerada por este magia não atravessará um vácuo. Os efeitos se estendem apenas dentro de um único envelope de ar. A variante coral desta magia causa 2d2 pontos de dano no casco em qualquer navio dentro de sua área de efeito. *ToM*

Criar acampamento: Esta magia é inútil no flogisto. *ToM*

Detecção extradimensional: Como nenhum espaço extradimensional pode ser mantido no flogisto, esta magia é inútil por lá. *ToM*

Escolher o futuro: A visão antecipada fornecida por esta magia requer contato com os poderes dos Planos Exteriores. Portanto, não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Janela astral: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Mão auxiliadora: A mão não atravessará a fronteira de uma esfera de cristal. *ToM*

Telepatia: O vínculo fornecido por esta magia não atravessará a fronteira de uma esfera de cristal. *ToM*

Telethamaturgia: O vínculo numerológico fornecido por esta magia não permite que magias sejam lançadas através da fronteira de uma esfera de cristal. *ToM*

Visão onírica: Os sonhos enviados por esta magia não podem entrar ou sair de uma esfera de cristal. *OA*

Zona de ar puro: Esta magia protege todos dentro da área de efeito dos efeitos de ar poluído ou mortal, se houver ar fresco na área no momento em que a magia é lançada. *ToM*

Magias Divinas de Quarto Círculo

Dobra dimensional: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Elevar: Como esta magia concede novas magias divinas ao alvo, ela não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Estase do clima: Como não há clima no Vazio ou no flogisto, esta magia é possível, mas sem sentido lá. *ToM*

Foco: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. Ela é usada para estabelecer uma base para uma religião em uma nova esfera de cristal. *ToM*

Pés cansados: Esta magia não afetará uma embarcação de spelljamming. Como é difícil fazer uma caminhada de 5 quilômetros no espaço selvagem ou no flogisto, essa magia não é muito útil por lá. *GA*

Purgar fogo: Esta magia é considerada muito valiosa por spelljammers que entram no flogisto. *ToM*

Recompensa: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Relógio corporal: Esta magia pode ser usada para preservar a vida de uma pessoa em um navio com ar mortal. *ToM*

Unir-se ao viajante astral: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Magias Divinas de Quinto Círculo

Bolso extradimensional: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Incorporar: O vínculo entre o formulador e o hospedeiro não pode ser mantido através da fronteira de uma esfera de cristal. *ToM*

Manipulação extradimensional: Como espaços extradimensionais não podem ser formados ou mantidos no flogisto, esta magia não pode ser lançada lá. *ToM*

Marcha fácil: Como não há lugar para marchar no flogisto ou no espaço selvagem, esta magia não é útil em nenhum desses lugares. *ToM*

Nuvem de purificação: Esta magia não atravessará o Vazio. É eficaz apenas dentro de um envelope de ar. *ToM*

Onda de pensamento: Esta magia não atravessará a fronteira de uma esfera de cristal, nem pode ser lançada a uma distância maior que 160 km no flogisto. *ToM*

Poço temporal: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Proibição elemental: Como elementais não podem ser convocados no flogisto, esta magia é sem sentido lá. *ToM*

Tentáculos de ébano: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Magias Divinas de Sexto Círculo

Enredamento: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *GA*

Espelho físico: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Ira espiritual: Se lançada contra uma embarcação, esta magia causa de 1 a 2 pontos de dano no casco por sacerdote lançando a magia. *ToM*

O grande círculo: Esta magia requer contato com o Plano Material Positivo e, portanto, não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Orbe solar flamejante: A pedra encantada por esta magia causa 18d6 pontos de dano em um raio de 6 metros quando lançada no flogisto. Independentemente de onde for lançada, ela causa um ponto de dano no casco para cada 10 pontos de dano. *ToM*

Pular dia: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Reclusão: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Reverter o tempo: Ao contrário da magia arcana *parar o tempo*, esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Terra da estabilidade: Em geral, esta magia não tem efeito no espaço, pois nenhum dos desastres que ela previne ocorre lá. *ToM*

Variar gravidade: Se lançada em uma embarcação de spelljamming, esta poderosa magia reorienta todo o plano de gravidade da embarcação. A própria embarcação não se desloca e não voltará para o plano de gravidade recém-orientado. Isso é válido apenas para navios de tamanho normal. Esta magia não afeta navios maiores que 500 toneladas (como o Spelljammer). *ToM*

Magias Divinas de Sétimo Círculo

Caminho flutuante: Esta magia pode ser usada para atravessar de uma embarcação para outra no Vazio. No entanto, a embarcação não adquire automaticamente uma atmosfera. *ToM*

Clima incontrolável: Os efeitos climáticos criados por esta magia não podem se formar nas atmosferas contidas de navios. *ToM*

Distorção Espacial: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. Se lançada em uma embarcação de spelljamming, a embarcação sofre um acerto crítico de Navio Balançando, além de qualquer outro efeito. *ToM*

Espírito de poder: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Inspiração divina: Esta magia requer contato com a divindade do sacerdote e, portanto, não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Maldição antiga: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *OA*

Rastreador mental: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. *ToM*

Vento divino: Esta magia não pode ser lançada no flogisto. No espaço selvagem, o navegador de cada embarcação dentro da área de efeito deve fazer um teste de resistência contra morte por magia a cada rodada para evitar um acerto crítico. *OA*

Magias Divinas de Missão

Conforme discutido no *Tomo de Magia*, as magias de missão são destinadas apenas às circunstâncias mais extraordinárias que ameaçam a essência do Poder ao qual o sacerdote serve. Os Mestres devem estar cientes da importância das magias de missão e devem racioná-las de acordo.

Abundância: Esta magia não é apropriada em um cenário de campanha de SPELLJAMMER, pois esses cenários

Estrelas cadentes: **As estrelas cadentes causam 1d6 pontos de dano no casco em navios, ou 2d6 pontos de dano no casco no flogisto. No flogisto, a magia causa 18d10 pontos de dano no casco em todos dentro da área de efeito.**

não incluem florestas e campos na magnitude afetada por esta magia.

Busca planar: As entidades transmitidas por esta magia não podem entrar ou sair do flogisto.

Caminho etéreo: Mesmo esta magia poderosa não fornece acesso ao Plano Etéreo a partir do flogisto.

Enxame elemental: Mesmo este poderoso encantamento não permitirá que um formulador abra um portal do flogisto para um plano elemental.

Espíritos de lobo: Esta magia não pode ser lançada no flogisto.

Estrada superior: Quando usada no espaço, a autoestrada se move com uma TS igula a 2.

Estrelas cadentes: As estrelas cadentes causam 1d6 pontos de dano no casco em navios, ou 2d6 pontos de dano no casco no flogisto. No flogisto, a magia causa 18d10 pontos de dano em todos dentro da área de efeito.

Horda animal: Os animais do espaço estão espalhados muito mais escassamente do que aqueles em planetas. Portanto, esta magia invoca apenas três dados de vida de animais por nível do sacerdote no espaço selvagem ou no flogisto. É claro que apenas criaturas nativas da região espacial apropriada podem ser invocadas.

Inquirição da imago: A imagem transmitida por esta magia não pode entrar ou sair do flogisto. Ela não pode viajar entre os planos nem através do tempo no flogisto.

Matriz de proteção: As proteções desta magia não podem ser lançadas no flogisto.

Perseguidor: Esta magia não pode ser lançada no flogisto.

Transformação: Esta magia não pode ser lançada no flogisto.

Habilidades dos Sha'ir

Capitães de spelljamming que visitam o mundo de Toril ocasionalmente encontraram os sha'ir da terra de Zakhara. Esses magos realizam sua magia por meio dos gênios, poderes elementais que os sha'ir convocam e prendem magicamente. Embora poucos sha'ir tenham deixado Toril, alguns viajaram entre as Esferas Conhecidas. Esta seção descreve os poucos fatos que foram descobertos sobre a interação entre o sha'ir místico e as magias do espaço selvagem e do Fluxo.

As habilidades dos sha'ir são divididas em três grupos básicos. O primeiro grupo são as habilidades de convocação: convocar um gênio, convocar um gênio poderoso, entrar nos planos elementais e receber uma audiência com um grande governante dos gênios. Essas habilidades exigem que o sha'ir (ou um gênio) atravesse as barreiras entre o plano Material Primário e o plano elemental do gênio. Essas habilidades são impossíveis no flogisto, mas não são afetadas por viagens no espaço selvagem.

A segunda classe de habilidades é inata ao sha'ir: a capacidade de reconhecer as obras dos gênios, proteção contra ataques elementais, a capacidade de prender um gênio verdadeiro e a capacidade de criar uma prisão para mantê-lo cativo. Essas habilidades fazem parte do personagem e não dependem de nenhuma conexão extraplanar. Elas também não são afetadas por viagens em qualquer parte do espaço selvagem ou no flogisto.

A habilidade do sha'ir de invocar os jann para ajuda é baseada nas características únicas da Terra do Destino. Como os jann residem no plano Material Primário, essa convocação não requer a travessia de fronteiras planares. No entanto, o sucesso ao convocar um jann depende fortemente da probabilidade de haver um jann por perto. Obviamente, jann, como todas as outras criaturas, têm uma chance menor ou maior de estar em uma determinada área, dependendo do habitat que ela oferece.

O texto *Aventuras Árabes* (*Arabian Adventures*) dá uma chance base de 5% por nível do sha'ir de que um jann esteja dentro de um raio de 10 milhas. Essa chance é reduzida pela metade em mundos que são, de outra forma, desabitados ou que não possuem desertos ou oásis. É extremamente improvável que um jann esteja viajando pelo espaço selvagem ou pelo flogisto.

Por exemplo, Essafah ibn Akbar, um sha'ir de 10º nível, convoca um jann na Terra do Destino. Há uma chance de 50% de haver um jann por perto. Se Essafah viajar para a lua Selune de Toril, a chance de encontrar um jann cai para 25%. Se ele procurar um jann no espaço selvagem ou no flogisto, não haveria chance de sucesso.

Experiência

As regras de pontos de experiência definidas no Capítulo 8 do *Livro do Mestre* são totalmente apropriadas para um ambiente de SPELLJAMMER. Os personagens em uma campanha de SPELLJAMMER têm objetivos e aspirações semelhantes aos seus equivalentes terrestres. Embora o desafio subjacente do cenário de campanha de SPELLJAMMER seja alto, o Mestre não deve ceder à tentação de conceder recompensas de experiência desequilibradas.

As regras opcionais para treinamento exigem uma reflexão adicional antes de inseri-las em uma campanha de SPELLJAMMER. A comunidade de viajantes espaciais não possui um grande número de pessoas experientes necessárias para fornecer um grupo de instrutores para os PJs. Embora haja mais indivíduos aventureiros por capita, ainda há tão poucos viajantes espaciais que a chance de encontrar um tutor é baixa. Quando isso é combinado com os enormes tempos de viagem envolvidos em jornadas entre esferas, fica claro que é impraticável para os aventureiros voltarem para a Rocha de Bral toda vez que um deles sobe de nível.

Se os PJs precisarem passar por treinamento antes de aumentar de nível, é responsabilidade do Mestre garantir que treinadores estejam disponíveis. Isso não significa que ele precise estabelecer academias formais, ou até mesmo tornar fácil para os personagens treinarem. No entanto, a falta de treinadores qualificados não deve fazer com que a campanha estagne.

Combate

Conforme declarado na *Concordância do Espaço pelo Oculto*, o combate do jogo AD&D não é alterado no espaço. Todas as regras padrão do jogo AD&D se aplicam.

No entanto, na *Concordância* também fornece uma coleção de regras de combate entre navios. Esta seção explica quando cada uma delas deve ser usada.

As regras de combate de navio à navio são mais um exercício tático do que um jogo de interpretação de personagens. Mover navios em uma grade hexagonal dificulta para alguns jogadores verem a batalha pelos olhos de seus personagens. Para alguns grupos, o combate de navio à navio é uma mudança bem-vinda que adiciona desafio tático ao combate. Para outros, é uma interferência indesejada na experiência de interpretação de papéis.

O Mestre deve considerar os interesses dos jogadores. Se vários dos jogadores gostarem de uma batalha estilo guerra em um universo de campanha SPELLJAMMER, vá em frente e use as regras de combate de navio à navio. Para torná-lo divertido, envolva muitos navios na batalha e dê a todos um ou dois navios para jogar. Alguns jogadores podem até gostar de interpretar os vilões; se você permitir, eles o surpreenderão com sua agressividade.

Se a maioria dos seus jogadores não gostar desse tipo de jogo, apenas descreva a batalha como os personagens a veem. Dê a eles uma descrição dos enormes navios se movendo silenciosamente pelo espaço, descreva os tentáculos ondulantes do nautiloide atacante e use alguns lançamentos simples de dados para resolver quaisquer ataques. Quando os personagens individuais puderem agir efetivamente, use o combate padrão do jogo AD&D. O Mestre não precisa tirar uma folha hexagonal toda vez que dois navios lutarem.

Personagens Não Jogadores

Quando os PJs interagem com PdMs em um ambiente espacial, existem diferenças sutis em relação às interações realizadas em uma campanha terrestre.

Embora os povos espaciais se considerem cosmopolitas, de muitas maneiras eles são menos experientes e mais provincianos do que as pessoas em terra. Se houver 100 navios em uma esfera de cristal, e cada um fizer uma viagem por semana transportando 50 pessoas para a superfície de um mundo, menos de 300.000 pessoas poderiam fazer uma viagem espacial por ano.

Portanto, a maioria dos "viajantes espaciais" passa a vida em seus próprios pequenos mundos, levando vidas protegidas não muito diferentes das dos habitantes terrestres. Claro, eles vivem perto e ao redor das tripulações de navios que viajam pelas rotas espaciais, eles sabem sobre o spelljamming e sonham em fazer um longo cruzeiro pelo espaço, mas a maioria deles provavelmente não o fará.

A população típica de viajantes espaciais de uma esfera de cristal é comparável à de uma pequena nação. Talvez 10% desses viajantes espaciais sejam de outra esfera ou tenham viajado entre esferas. O número de estrangeiros de outras esferas em uma esfera de cristal é menor do que a população de Waterdeep, Greyhawk ou Palanthus.

No entanto, a maioria dos viajantes espaciais considera os habitantes terrestres inferiores. Eles são altivos e orgulhosos quando encontram aqueles que nasceram em um mundo, e se percebem como parte da grande comunidade das Esferas Conhecidas — mesmo que essa esfera seja a única que eles verão.

Essa população limitada significa que especialistas contratados, sábios e outros recursos úteis são muito mais limitados no espaço. Enquanto um aventureiro pode ter a opção de escolher entre sábios em uma grande cidade como Waterdeep, na maioria das esferas ele será limitado a um ou dois sábios espaciais, e eles estarão espalhados pela esfera.

O Mestre deve reforçar essa contradição. Os PdMs do espaço devem agir como se fizessem parte de uma grande civilização, mas devem ter recursos como uma pequena cidade isolada. Se pressionado por algo que não tem, um PdM pode apontar irritado que o objeto ou informação pode ser obtido na superfície. Personagens terrestres que percebem corretamente a verdadeira população do espaço podem eventualmente reconhecer que, apesar de todas as protestações de um viajante espacial, os habitantes terrestres não são tão atrasados afinal.

"Um devorador de mentes... não é uma daquelas bebidas cor-de-rosa que servem na Rocha de Bral?"

Nobre pretensioso que já viu um spelljammer voando por cima da cabeça

E. OLSON

Capítulo Nove: Fortalezas no Espaço

Personagens em campanhas terrestres têm as regras no *Guia para Castelos* (*Castle Guide*) para ajudá-los a construir seus castelos. Este capítulo contém informações complementares para aqueles que desejam aplicar o sistema de construção de castelos encontrado lá em uma fortaleza construída em um ambiente espacial.

Os Modificadores de Produção listados para clima, geografia, recursos, etc. neste capítulo funcionam com as regras de construção de castelos no *Guia para Castelos*. Seu uso exato (e o restante do sistema de construção de castelos) pode ser encontrado lá.

O Local de Construção e a Força de Trabalho

O custo e a velocidade da construção de uma fortaleza são afetados por muitas coisas. Algumas delas estão sob o controle do projetista, outras não. Muitos dos Modificadores de Produção listados no Capítulo 5 do *Guia para Castelos* se aplicarão à construção no espaço. No entanto, existem várias possibilidades adicionais alcançáveis apenas no espaço selvagem.

Cada uma das seções abaixo inclui um Modificador de Produção (MP). Este número avalia a dificuldade associada à construção do castelo naquele ambiente ou sob aquelas condições. Esses fatores individuais são multiplicados juntos para dar o Modificador de Produção geral para as circunstâncias que se aplicam a um castelo específico. Cada MP deve ser registrado separadamente, para que, se as condições mudarem, seja fácil recalcular o novo Modificador de Produção. Ao registrar um MP, lembre-se de que um número baixo indica melhores condições, enquanto um número alto indica mais tempo e despesas.

Tipo de Clima

As bases espaciais têm climas muito diferentes dos encontrados na superfície de um mundo. Os tipos de clima adicionais disponíveis no espaço são:

Atmosfera (1.00). O local possui uma atmosfera respirável, mas sem clima significativo. Esse tipo de clima inclui qualquer navio grande ou asteroide com sua própria bolha de ar. Como não há clima, as condições não atrapalham a construção.

Zona de Fogo (1.50). A base fica em uma zona de fogo: a área externa aquecida perto de um mundo em chamas. Possui uma atmosfera, mas as temperaturas raramente caem abaixo das encontradas em zonas tropicais em mundos terrestres.

Embora esse modificador de clima não imponha as restrições rigorosas à construção que a construção real em um mundo em chamas faz (consulte a seção sobre "Geografia"), ele cria problemas. As temperaturas são altas e criaturas que preferem condições frias ou subtropicais não conseguirão viver ou trabalhar lá. Navios vivos (como as usadas pelos elfos) não se aproximarão da fortaleza sem resistência; reduza pela metade sua TS quando manobrarem perto da fortaleza.

Vazio (2.50). O local não possui atmosfera. Isso permite fácil acesso para embarcações espaciais, mas dificulta o trabalho das equipes, que devem usar equipamentos especiais

ou retornar a uma bolha de ar fresco com frequência. Para utilizar este local, é necessário criar uma atmosfera ou os habitantes devem ser criaturas que não precisam respirar.

Nuvem de Poeira (1.50). Se aplicável, este modificador deve ser multiplicado por um dos três primeiros modificadores acima (ou por qualquer outro modificador de clima selecionado no *Guia para Castelos*). O local fica dentro de uma nuvem de poeira, tornando difícil localizá-lo para aqueles que não conhecem sua localização e reduzindo a velocidade das embarcações de spelljamming para a velocidade normal. O local fica em escuridão o tempo todo, e qualquer uso de luz faz toda a nuvem de poeira brilhar.

Sargasso (2.00). Se aplicável, este modificador deve ser multiplicado por um dos três primeiros modificadores acima (ou por qualquer outro modificador de clima selecionado no *Guia para Castelos*). A base fica em um Sargasso, uma área no espaço onde os timões de spelljamming e magias não funcionam. Isso impede o uso de qualquer magia ou item mágico. Além disso, torna difícil trazer materiais de construção para o local, pois as embarcações de spelljamming não conseguem se aproximar com força propulsora. Construir uma fortaleza em um Sargasso tem suas vantagens, no entanto, pois é difícil para os invasores se aproximarem despercebidos.

Geografia

Os modificadores de geografia se relacionam ao terreno subjacente. Assim como o clima, os tipos de terreno disponíveis no espaço são diferentes dos encontrados na superfície.

Aglomerado de Asteroides (3.00). A fortaleza é construída em um aglomerado de asteroides. Se não houver um único asteroide grande o suficiente para ser a base da fortaleza, o construtor pode unir vários asteroides menores para formar a base.

Cidadela Anã (1.25). As cidadelas anãs às vezes são abandonadas após séculos de operação, quando cada característica do asteroide do qual foram construídas é transformada em uma obra de arte. Essas cidadelas são fortalezas ideais, pois são trabalhadas com túneis úteis, galerias e muitas outras características agradáveis. Nenhum personagem pode fazer de uma cidadela anã operacional seu lar; os anões protegem demais suas forjas mágicas para isso.

Mundo Terrestre (conforme o *Guia para Castelos*). A fortaleza é construída na superfície de um mundo do tipo terra. Use todos os modificadores diretamente conforme especificado no *Guia para Castelos*.

Mundo de Fogo (5.00). A fortaleza é construída em uma ilha terrestre no mar de lava de um mundo de fogo. Construção de madeira não é permitida, e apenas criaturas resistentes ao calor intenso podem sobreviver lá. Fortalezas construídas em mundos de fogo devem ser tratadas como se estivessem em terreno estéril (consulte o *Guia para Castelos*). Construir uma fortaleza em um mundo de fogo não garante que a fortaleza seja habitável pelo projetista.

Mundo Vivo (0.66). A fortaleza é construída em um mundo vivo, muitas vezes uma coleção de corpos terrestres ligados entre si pelas raízes de uma planta gigantesca (consulte a descrição de Garden em Reamspace, *Livro do Conhecimento sobre o Vazio*). Essa configuração oferece muitas vantagens ao designer do castelo, pois há suprimentos prontamente disponíveis e o mundo vivo oferece muitos recantos onde uma fortaleza pode ser facilmente intercalada na estrutura natural. As plantas renovam continuamente a atmosfera, para que ela nunca fique estagnada. Fortalezas construídas em mundos vivos devem ser tratadas como se estivessem em uma cobertura vegetal de floresta leve (consulte o *Guia para Castelos*). Os elfos têm particular apreço por fortalezas construídas em mundos vivos.

Planetóide (2.00). A fortaleza é construída em um único planetoide grande. Embora esse mundo seja grande o suficiente para sustentar uma grande fortaleza, ele não é tão grande quanto um planeta e provavelmente está desabitado. A fortaleza ocupará uma parte considerável da superfície do planetoide.

Leviatã Espacial (2.50). Esses enormes navios de uma era passada têm muitas vantagens e desvantagens como bases. Do lado positivo, elas são bastante grandes e fornecem um labirinto de túneis e passagens. Do lado negativo, eles são imodificáveis; nenhuma raça nas Esferas Conhecidas (exceto talvez os Ocultos) sabe como trabalhar o metal do qual essas antigas embarcações são construídas. Além disso, os leviatãs espaciais são extremamente raros e são valorizados por muitas criaturas como bases. (Consulte *Navios Perdidos* para obter mais informações sobre leviatãs espaciais.)

Navio de Pedra (1.50). Navios de pedra são embarcações criadas e navegadas pelos xorn, que as utilizam em

"O forte mais estranho que já vi foi um pequeno castelo nas costas de um kindori, em Greyspace, perto de Ginsel. O castelo era feito de madeira e tinha duas torres, com uma catapulta em cada uma. E sabe de uma coisa? O castelo estava amarrado nas costas do kindori com grandes cordas de couro. Eu nunca descobri quem ou o que vivia lá."

Durindar, batedor anão

missões de propósito desconhecido. Ocasionalmente, um navio de pedra abandonado é descoberto à deriva no espaço selvagem, sem xorn a bordo. Ninguém (exceto os xorn) compreende a magia que os xorn usam para mover essas embarcações de 300 toneladas pelo espaço selvagem, então um navio de pedra abandonado fica efetivamente parado. O interior de um navio desses é repleto de passagens que podem ser expandidas por pedreiros, ao contrário dos túneis nos leviatãs metálicos do espaço. (Consulte *Navios Perdidas* para obter mais informações sobre navios de pedra.)

Mundo Aquático (1.50). O forte é construído em uma pequena ilha flutuante em um mundo aquático. Materiais de construção (incluindo pedra) devem ser transportados de outros mundos, e a ilha deve oferecer um local para os navios pousarem. A ilha também se move ligeiramente, tornando mais difícil encontrar a mesma ilha duas vezes em viagens prolongadas de spelljamming, a menos que algum meio mágico seja usado. Fortalezas em mundos aquáticos usam os modificadores de clima do *Guia para Castelos* para especificar o clima local.

Cobertura do Solo

Os modificadores de cobertura do solo dizem respeito tanto ao tipo de vegetação que cobre o solo quanto ao tipo de solo em si. Existem tipos adicionais de cobertura do solo no espaço selvagem.

Pedra Virgem (2.00). A pedra é inexplorada e sem marcas da atmosfera. Nenhum vento ou chuva jamais rompeu a superfície da rocha. Será difícil para os construtores trabalharem essa pedra, pois a natureza não oferece ajuda.

Pedra Trabalhada (1.75). Assim como a pedra virgem, essa pedra não possui marcas da natureza. No entanto, um habitante anterior esculpiu galerias ou túneis na terra, preparando o local para uma futura habitação.

Disponibilidade de Recursos

A disponibilidade de recursos refere-se à distância que o construtor precisa percorrer para encontrar os materiais, mão de obra e conhecimentos necessários para construir o forte. No espaço, essas distâncias podem ser muito grandes. Além dos modificadores listados no *Guia para Castelos*, personagens que constroem fortes no espaço selvagem podem precisar dos seguintes modificadores:

Outra Esfera (4.00). Os únicos recursos disponíveis para a construção requerem uma viagem através do Fluxo. Não há recursos suficientes dentro da esfera onde o forte está sendo construído. (Uma vez que uma viagem pelo Fluxo é necessária de qualquer maneira, presume-se que o designer escolherá uma fonte de materiais e mão de obra de boa qualidade.)

Muito Distante e Pobre (3.50). Uma viagem de spelljamming de vários dias é necessária para obter os recursos. Isso canaliza os recursos necessários através do estreito gargalo de navios spelljamming que podem ser dedicados ao transporte de cargas. Mesmo assim, os recursos coletados são escassos e de baixa qualidade.

Muito Distante e Bom (3.00). Como acima, uma viagem de spelljamming de vários dias é necessária para obter recursos. No entanto, na outra extremidade da linha de suprimento, há uma fonte de materiais de construção de qualidade.

Estrutura Social Local

No espaço, isso se refere à estrutura social na área onde o personagem obterá seus suprimentos e trabalhadores. Além das estruturas sociais listadas no *Guia para Castelos*, as seguintes estruturas podem prevalecer em uma campanha no espaço:

Não Civilizado (3.00). Não há organização social no espaço selvagem. A população é tão escassa que não houve necessidade de nada além de justiça fronteiriça. Cada encontro com um estranho é um processo de negociação, enquanto cada um tenta decidir qual contato, se houver, ele deve ter com o outro.

Controlado (1.25). A estrutura social da região é dominada por uma única organização principal ou grupo político. As pessoas estão bem organizadas e os suprimentos são bem gerenciados, mas o personagem pode ter que lidar com procedimentos burocráticos complicados ("papelada") para realizar qualquer coisa.

Fragmentado (1.50). A sociedade está dividida em várias facções hostis. Cada facção controla alguns recursos, mas está com falta de outros. O comércio entre as facções é limitado, e o personagem deve lidar com cada facção para obter todos os recursos necessários. Além disso, o personagem pode ser chamado para arbitrar entre facções

"Por meio deste, você está sendo instruído a reunir uma equipe de não menos que 20 trabalhadores e prosseguir imediatamente em direção ao leviatã alienígena recentemente descoberto que se aproxima de nosso mundo, com a intenção de explorá-lo e determinar sua adequação como uma base de spelljamming, na qual você será eventualmente designado para comandar e defender."

Ordens dadas a Ogmar Jelsum, Companhia do Cálice.

em conflito e precisará manter todos os lados satisfeitos para continuar.

Bem Viajado (1.00). A estrutura social da região é fortemente influenciada por outros Spelljammers. Existe um comércio multi-esferas próspero, e as pessoas vêm e vão livremente e com frequência.

Habilidade dos Trabalhadores e Moral dos Trabalhadores. Esses fatores não são diferentes no espaço selvagem do que são em terra. Para esses fatores, use os modificadores fornecidos no *Guia para Castelos*.

Projeto de Castelo

O Capítulo 5 do *Guia para Castelos* lista uma série de módulos que podem ser combinados para projetar um castelo personalizado. No entanto, nem todos esses módulos são recursos apropriados para uma fortaleza espacial. Fossos, valas e paliçadas não são úteis no espaço, pois os inimigos não estão limitados a atacar em uma superfície plana. As tropas podem ser desembarcadas próximas às paredes do castelo, com pouco terreno a atravessar. Como as pontes levadiças são usadas apenas em conexão com fossos e valas, elas são incomuns no espaço, exceto como características de paisagismo.

Existem módulos adicionais mais comuns em uma fortaleza espacial. Os dados para esses itens estão listados na tabela a seguir:

Tabela 19: MÓDULOS DE FORTALEZA ESPACIAL

Tipo de Módulo	Tecnologia	Tempo	Ouro
Doca	1	15	60
Doca Retrátil	2	30	100
Telhado, Domos de Madeira	2	3	30
Telhado, Domos de Madeira com Passagens 2 4 40			
Telhado, Domos de Pedra	7	40	1.500
Telhado, Domos de Pedra com Passagens	7	50	2.000
Telhado, Madeira 1 1 5			
Telhado, Madeira com Surbateries	2	3	20
Telhado, Madeira com Oubliette	2	2	10
Telhado, Madeira com Passagens	2	2	10
Telhado, Pedra	6	20	650
Telhado, Pedra com Surbateries	8	25	800
Telhado, Pedra com Oubliette	7	25	800
Telhado, Pedra com Passagens	6	30	1.000
Escoramento de Telhado Inclinado em Pedra	6	5	30
Escoramento de Telhado Inclinado em Madeira	1	2	10
Campo de Entulho	1	1	40

O nível de tecnologia é como especificado no *Guia para Castelos*. O tempo está em semanas de trabalho, e o ouro é o custo base em peças de ouro.

Uma **doca** é uma plataforma retangular de madeira de 6 m por 15 m que se estende a partir do final da fortaleza, paralela ao plano de gravidade e a alguns metros acima dele. A doca é um ponto de atracação conveniente para embarcações espaciais e inclui estacas de amarração e ganchos (postes de montagem e ganchos onde as cordas podem ser amarradas) e uma passarela (uma passarela móvel que pode ser colocada da doca à amurada de um navio Spelljamming).

As docas têm duas formas básicas: padrão e retrátil. Uma doca retrátil parece uma doca padrão, mas pode ser rapidamente removida em tempos de batalha e rapidamente montada novamente depois.

Um **telhado** é uma barreira colocada sobre o topo aberto de um castelo. Atacantes espaciais podem facilmente atacar um castelo tradicional de cima, já que qualquer navio que possa viajar até a base pode voar acima dela. Um telhado fornece proteção contra esse tipo de ataque.

Como regra geral, um único módulo de telhado cobre uma área de 3 m por 3 m. Os telhados de madeira têm 1 m de espessura; os telhados de pedra têm 0,5 m de espessura. Presume-se que o telhado se estende por toda a área aberta do castelo. Torres, barbacãs, edifícios e pontes de entrada já têm seus próprios telhados.

É comum dividir o interior do castelo em seções, cada uma com seu próprio telhado, para que uma violação no telhado não dê ao atacante acesso a todo o castelo. Cada telhado deve ser sustentado por paredes que percorrem completamente sua borda.

Enquanto os telhados protegem o interior do castelo, eles também oferecem um local de pouso ideal para tropas de assalto: uma extensa superfície plana dentro das muralhas do castelo. Estilos variantes de telhado foram desenvolvidos para resistir a esses ataques.

"Bem, uma doca retrátil na forma de uma língua de dragão certamente é artística, mas talvez possamos abrir mão desses lança-chamas ao redor da área de passageiros dentro da cabeça do dragão."

Lord Planbakaln, falando com seu arquiteto gnomo.

O **espigão** é a prática de montar espinhos longos (de 1 metro) e afiados em um padrão irregular e próximo sobre a superfície do telhado. É possível caminhar entre os espinhos com dificuldade, mas um pouso em um telhado desse tipo é perigoso, pois as tropas descendentes devem evitar serem empaladas nos espinhos.

Outra defesa é projetar pontos de colapso na estrutura do telhado. Seções específicas do telhado são projetadas para colapsar quando peso é aplicado sobre elas. Essas seções geralmente são feitas de madeira fina pintada para se assemelhar à superfície circundante. Os pontos de colapso são de dois tipos: **surbateries**, um padrão de pequenos buracos estreitos revestidos com espinhos, de modo que uma criatura que pise no buraco fique imobilizada; e **oubliettes**, fossos maiores que fazem com que as criaturas caiam para o interior do castelo. (Os projetistas do castelo devem observar que as oubliettes também fornecem ao atacante acesso ao interior do castelo.)

Como uma alternativa a essas construções, o **telhado inclinado** oferece alguma proteção. Essa construção é a mesma de um telhado normal, mas se eleva abruptamente até um ponto central. A inclinação torna a travessia do telhado mais semelhante a uma escalada do que a uma caminhada. (Considere um telhado inclinado como uma parede inclinada seca para fins de verificação de escalada; consulte o *Livro do Jogador*, Capítulo 14.) Suporte adicional deve ser fornecido para sustentar as seções mais altas, mas um telhado inclinado elimina muitas das vantagens de um ataque aéreo.

O custo de um telhado inclinado é determinado pela sua área (adquirida como módulos de telhado padrão) e sua altura (adquirida como suporte para telhado inclinado). Cada módulo de suporte adiciona 1,5 metros à altura do telhado no centro. A altura do telhado deve ser pelo menos a metade da largura de seu lado mais longo para ser considerada inclinada. Alguns projetistas de castelos especialmente astutos combinam telhados inclinados com passagens (direcionados para o pico do telhado), para que um escalador que escorrega seja empalado nos espinhos. Telhados inclinados são particularmente populares entre personagens de culturas orientais.

A solução mais cara e extravagante é a cúpula, um telhado arredondado e inclinado que oferece quase nenhuma aderência para um atacante. Essas cúpulas são polidas até um brilho intenso e têm uma inclinação tão acentuada que apenas escaladores habilidosos conseguem manter o equilíbrio. (Considere uma cúpula como uma parede inclinada escorregadia para fins de verificação de escalada.) Assim como um telhado inclinado, o custo de uma cúpula é baseado em sua extensão e altura, e a cúpula deve ter pelo menos a metade de sua altura em relação à largura.

Um **campo de destroços** não faz parte da estrutura de um castelo, mas é parte integrante da defesa de um forte no espaço. Basicamente, um campo de destroços é uma zona no espaço que está cheia de rochas e outros detritos. Essa zona está fora do envelope de ar do forte, de modo que as rochas flutuam acima e ao redor do forte, impedindo uma abordagem rápida e um ataque surpresa por embarcações spelljamming.

Embarcações de spelljamming que se aproximam de um forte cercado por um campo de destroços são forçadas a diminuir para a velocidade normal (450 metros por TS) devido à presença dos destroços. Além disso, esses navios devem diminuir ainda mais a velocidade para evitar danos causados por colisões com os destroços. Navios que se movem através de um campo de destroços são tratados como um navio se movendo através de destroços, conforme descrito no *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, Capítulo 4.

Um único módulo de campo de destroços espalha pedras em uma área de 3 por 3 metros. Geralmente, os campos de destroços são posicionados flutuando acima do forte, exceto por uma passagem estreita usada por navios aliados que estão chegando.

Recursos Especiais

A seguinte seção discute problemas e opções específicas para os projetistas de fortalezas espaciais, considerações que não são compartilhadas por seus equivalentes terrestres. Embora esses recursos não tenham custo por si só, eles devem ser levados em consideração em qualquer design razoável.

Logística. Qualquer fortaleza espacial ocupada por humanos ou semi-humanos precisa de um envelope de ar, fornecimento de água e fornecimento de alimentos.

Como uma regra geral, a atmosfera de uma fortaleza durará um ano sem ser renovada se a fortaleza estiver totalmente ocupada. Esse período de tempo pode ser dobrado se a população da fortaleza for reduzida pela metade: não

"Vossa Senhoria, meu espião dentro do Castelo Starcrown relata que numerosas oubliettes foram construídas sob o teto baixo e cheio de buracos ao redor do salão principal. Sugiro explorar essas passagens durante nosso próximo ataque enviando magos de guerra com as magias queda suave, luz, patas de aranha, porta dimensional e criar passagens, para que possam liderar as forças de ataque para o interior do castelo."

Vermigallon, o Cinzento. Comandante dos Magos.

é possível estender ainda mais a qualidade do ar a menos que a fortaleza seja abandonada.

Existem vários métodos discutidos no Capítulo 6 deste livro para renovar o ar nos ambientes internos. Entre eles, o uso de plantas verdes como um renovador contínuo de ar é o mais prático para uma fortaleza estacionária. Rebocar a fortaleza para uma atmosfera é proibitivamente caro, e poucos personagens vão querer empregar o número de hurwaeti ou magos necessários para renovar o envelope de ar.

No mínimo, 20% da superfície de qualquer fortaleza deve ser coberta com plantas verdes para renovar a atmosfera. Como mencionado no Capítulo 6, elas também podem ser usadas como fonte de alimento.

Ao contrário do ar, é possível (mas caro) importar alimentos e água para uma fortaleza. No entanto, depender de provisões importadas torna a fortaleza extremamente vulnerável a cercos, já que não há recursos internamente renováveis nos quais os habitantes possam depender. Magias como *purificar alimentos*, *criar água*, *criar alimentos* e até mesmo *banquete de heróis* podem ser usadas em caso de emergência, mas poucos formuladores de magias são capazes de criar ou purificar comida e água suficientes para alimentar todos os habitantes de uma fortaleza. *Purificar alimentos* está disponível como uma magia focalizada, se a fortaleza tiver uma base religiosa, mas poucos não sacerdotes têm tanto poder (e tantos devotos fiéis) disponíveis.

Como mencionado acima, as plantas verdes cultivadas para manter o ar também podem fornecer alimento. Vários vegetais, árvores frutíferas e grãos são utilizados. Árvores frutíferas são especialmente valorizadas como uma fonte secundária de água.

Itens mágicos como uma *garrafa de água infinita* são muito valorizados em fortalezas espaciais. Mesmo itens menores, como a *colher de Murlynd*, são valorizados, pois podem fornecer algum sustento diante de um cerco ou perda de suprimentos.

Ancoragem. A maioria das fortalezas desejará permitir que visitantes espaciais aterrissem, mesmo que o atracamento seja limitado às tropas do senhor. O projetista da fortaleza deve garantir que tenha sido deixado espaço suficiente — na forma de uma ancoragem, zona de pouso ou docas — para permitir os níveis normais de tráfego de e para a fortaleza.

Construção em ambos os lados. Ao contrário da construção em um planeta, não há proteção natural para uma fortaleza atacada de baixo. A maioria das fortalezas tem construções em ambos os lados do plano de gravidade, pois ambos os lados são úteis.

A viagem de um lado da fortaleza para o outro requer cuidado especial, pois os viajantes devem negociar o plano de gravidade. Várias construções são usadas:

• Escadas giratórias: Essas construções são escadas colocadas em plataformas pivotantes. O personagem começa subindo "para baixo" pela escada em direção ao plano de gravidade. Quando ele atinge o plano, ele puxa uma catraca na escada pivotante, que gira meia volta em resposta ao peso do personagem. A rotação é então interrompida pela catraca, e o personagem é levado através do plano de gravidade. Agora ele pode subir de volta "para cima" pela escada do outro lado.

• Caixas de transição: Essas caixas de madeira têm formato aproximado de caixão e ficam perto do plano de gravidade. Um personagem que deseje atravessar o plano de gravidade entra na caixa e é puxado através do plano por alguém do outro lado.

Eventos Mensais

Conforme especificado no Capítulo 5 do *Guia para Castelos*, construir um castelo envolve mais do que simplesmente gastar dinheiro e contratar trabalhadores. Inúmeros problemas menores surgem ao longo do caminho, e problemas maiores sempre podem surgir.

A cada mês, o Mestre deve rolar 1d100 e consultar a tabela a seguir para eventos não planejados que possam afetar a construção da fortaleza. O Mestre é encorajado a incluir eventos novos e interessantes ocorridos na campanha em andamento.

Tabela 20: EVENTOS MENSAIS

1d100	Evento
01-75	Nenhum evento incomum
76-80	Ataque de monstros
81-85	Piratas
86-87	Infestação
88-89	Disputa trabalhista
90-91	Ataque surpresa

Durante o cerco das forças scro, a fortaleza élfica Lurienia, localizada em um pequeno disco-mundo, resistiu à destruição de suas florestas e terras agrícolas quando seu comandante ordenou a liberação de vários exemplares cuidadosamente preservados da Vinha do Infinito. A videira cobria o exterior da fortaleza — de fato, cobria o mundo inteiro — e fornecia ar e alimentos até a chegada das forças de socorro.

de *Uma História Detalhada da Primeira Guerra Inumana*

92-93	Naufrágio
94-95	Míssil espacial
96-97	À deriva
98-99	Maus presságios
00	Catástrofe natural

Nenhum Evento Incomum. Nada incomum ocorre neste mês. A construção prossegue normalmente, sem penalidades adicionais.

Ataque de Monstros. Uma criatura do espaço selvagem adentra a área de construção. Seu ataque pode ser repentino e violento, ou pode se alimentar sutilmente da equipe de construção por um tempo antes de ser percebida. A equipe perde de 2 a 20 trabalhadores para a criatura. Esses trabalhadores devem receber funerais (custando 100 po cada). Os personagens dos jogadores devem então rastrear e matar a besta, caso contrário, ela retornará todos os meses. O Mestre é encorajado a transformar o confronto com a criatura em uma aventura.

A cada mês em que a criatura não for morta ou afugentada, de 2 a 20 trabalhadores serão perdidos. Criaturas especialmente sutis, especialmente aquelas com habilidades de camuflagem, podem atormentar um local de construção por meses.

Algumas criaturas que podem atormentar a construção de uma fortaleza espacial incluem albari, allura, argos, aranhas asteroides, astroesfinge, blazozoids, sacos de sangue, colossus, assassinos oníricos, grell, mucos mercúrio, dragões lunares, q'nidar, vermes espaciais, espiritojams, guerreiros espirituais, observadores estelares, mortos-vivos estelares, saqueadores bruxaluz e yitsan.

Piratas. Piratas estão saqueando os navios de suprimento que trazem materiais de construção para o local. Esses piratas podem ser humanos, semi-humanos, beholders, neogi, scro, piratas de Gith ou de alguma outra raça. A interferência deles reduziu o ritmo do trabalho pela metade (ou seja, uma semana de trabalho é concluída a cada duas semanas). Os personagens devem lidar com os piratas, seja comprando-os ou eliminando-os, antes que o trabalho possa prosseguir em um ritmo normal. Assim como na entrada anterior, o Mestre é encorajado a resolver esse problema por meio de uma aventura.

Infestação. O local de construção está infestado por um parasita espacial. (Boas escolhas são elmarin, feesu, cracas do fluxo, gullions, vinhas infinitas, krajen spores, mortiss, necrófagos ou shadowsponge.) A infestação está atrasando o trabalho em um quarto (ou seja, três semanas de trabalho são feitas a cada quatro semanas que passam). Em alguns casos (como os esporos krajen), permitir que o parasita se espalhe sem controle pode levar a um ataque de monstro (ver acima).

Disputa Trabalhista. Os trabalhadores estão insatisfeitos com as condições de trabalho. Talvez eles sintam que não estão sendo pagos o suficiente, ou podem acreditar que a gestão dos personagens dos jogadores está interferindo em suas negociações. Em qualquer caso, seu pagamento deve ser aumentado ou eles irão desistir. Se os trabalhadores desistirem, todo o trabalho será interrompido por 3 a 18 (3d6) semanas enquanto novos trabalhadores são recrutados.

Para evitar a interrupção, cada trabalhador deve receber um adicional de 5 po por semana pelo resto do período de construção. Por exemplo, um grupo de trabalho de 1.500 pessoas com 12 semanas restantes em um projeto requer uma compensação adicional de 90.000 po.

Esse dinheiro pode ser pago em parcelas semanais, caso o construtor da fortaleza tenha problemas de fluxo de caixa. No entanto, a contabilidade é muito simplificada se o valor total for pago imediatamente.

Incursão. Um dos predadores do espaço faz uma incursão direta no local de construção. Isso pode ser uma tentativa de um rival de interromper o progresso, um ataque de escravos neogi, beholders tentando expulsar os humanos da esfera ou simplesmente piratas muito audaciosos em busca do que podem obter.

Se os invasores forem humanos, semi-humanos ou humanóides, seu número será igual ao número de trabalhadores. Se os invasores forem não-humanos, o Mestre deve ajustar seu número para proporcionar uma luta justa.

Recomendamos o uso das regras de miniaturas do BATTLESYSTEM para resolver uma incursão. Alternativamente, as regras de combate entre navios no *A Concordância do Espaço pelo Oculto* podem ser adaptadas, caso a batalha ocorra principalmente no espaço. Pelo menos uma parte da grande batalha deve ser interpretada, para que os PJs possam aproveitar a incursão como uma aventura em vez de um exercício tático.

Os invasores geralmente enfraquecem o castelo estacionário com armas pesadas e depois desembarcam para concluir o ataque. As táticas exatas usadas dependerão das circunstâncias, mas os invasores certamente terão a

"Esse pequeno ser parecido com um macaco na gaiola é chamado de chattur, e há centenas deles infestando o local de trabalho, é por isso que estamos perdendo tantas ferramentas e marmitas ultimamente."

Dembar Stilvin, supervisor anão.

vantagem da manobrabilidade, a menos que os personagens dos jogadores possuam embarcações de spelljamming.

Se for desejada uma resolução rápida, o Mestre pode simplesmente decidir que de 33% a 90% (30 + 3d20) dos trabalhadores são mortos na batalha antes que os invasores sejam expulsos. Cada trabalhador morto tem direito a um funeral e uma pensão para sua família em homenagem à sua defesa valente da fortaleza. Isso é tratado pagando os salários restantes devidos ao trabalhador até o final do projeto como uma única quantia. Novos trabalhadores devem ser contratados para substituir os mortos, ao custo de 10 gp por semana. Essa quantia também pode ser paga como uma única quantia para evitar mais registros contábeis.

Naufrágio. Um naufrágio ocorre perto do local. Role 1d6. Em um resultado de 1-4, o navio naufragado estava transportando materiais para a construção da fortaleza. Os personagens terão certeza de que algo está errado quando o navio estiver atrasado de 1 a 4 semanas e, em seguida, poderão começar a procurar pelo navio. A construção é atrasada pela metade do número de semanas que o navio está atrasado, mais o número de semanas gasto na busca e resgate do navio. Os salários dos trabalhadores devem ser pagos durante esse período, no entanto.

Em um resultado de 5-6, o naufrágio não está diretamente relacionado à construção da fortaleza. No entanto, as autoridades locais pedirão aos personagens que participem da busca e do resgate. A participação remove os personagens do local até que o navio seja encontrado e resgatado, de modo que suas habilidades especiais não possam ser aplicadas à construção, mas não tem outro efeito direto na construção da fortaleza. Se os personagens se recusarem a participar da busca, no entanto, as autoridades locais ficarão zangadas. A partir de então, a distância que os personagens devem percorrer para obter suprimentos é aumentada em um incremento (de Próximo para Distante, de Distante para Muito Distante) para simular a dificuldade de obter suprimentos de uma população irritada. Modifique o Modificador de Produção apropriadamente pelo restante da construção.

Cada capitão de navio spelljamming tem uma chance de 25% por semana de encontrar o navio desaparecido.

O Mestre deve determinar a causa do naufrágio. Possíveis causas incluem a morte ou lesão do timoneiro de spelljamminig, entrada em um sargasso, colisão com um asteroide, infestação de videira infinita ou spaceworms, motim ou ataque de monstros ou piratas. Em qualquer caso, o Mestre deve transformar a determinação da causa do naufrágio e o salvamento do navio em uma aventura de interpretação de papéis.

Projétil Espacial. O local de construção é atingido por um projétil espacial: um objeto movido a energia, de movimento rápido, voando incontrolavelmente pelo espaço. Geralmente são fornalhas de spelljamming errantes ou caldeiras que se soltaram de um navio enquanto ainda estão em operação. Eles voam pelo espaço em alta velocidade, liberados do ônus de transportar a tonelagem de um navio, e se movem em linha reta (consulte *Navios Perdidos*, em *Destroços do Espaço*).

Devido ao seu tamanho pequeno e alta velocidade, tais mísseis espaciais dão pouco aviso de que estão nas proximidades. O melhor que se pode esperar é um aviso de 1 a 6 minutos antes da colisão. Mesmo se um projétil espacial for avistado, é impossível determinar se ele atingirá a fortaleza ou passará perigosamente perto (chance de 50% para qualquer uma das ocorrências). Ainda não foi encontrado um meio de deter um míssil desse tipo, mas teoricamente deveria ser possível desviá-lo, desde que haja aviso suficiente (o Mestre deve avaliar todas essas tentativas individualmente). Independentemente de quaisquer outras ações, os personagens devem tomar precauções para salvar vidas nos poucos minutos restantes antes do impacto.

Os danos de colisão à estrutura física atrasarão a construção em 2 a 12 semanas. Para manter as coisas simples, basta adicionar de 2 a 12 semanas ao número de semanas de trabalho restantes.

Além disso, 6-36 (6d6) trabalhadores perecerão no desastre. As baixas são reduzidas em um dado para cada minuto de aviso que o local recebe, de modo que com quatro minutos de aviso, apenas de 2 a 12 (2d6) trabalhadores são perdidos. Funerais, pensões e substituição de trabalhadores falecidos são tratados conforme detalhado para as baixas de um ataque.

Mesmo que a colisão seja evitada por pouco, isso não é motivo para comemoração. O evento assusta os trabalhadores, deixando-os nervosos e apreensivos, e atrasa a construção em uma semana.

O Mestre é encorajado a permitir que os personagens reduzam ainda mais as baixas por meio de ações de interpretação. Esforços heroicos para salvar os trabalhadores, especialmente se itens mágicos valiosos forem utilizados,

NAVIO DE SUPRIMENTO ENCONTRADA. DANIFICADA POR KRAJEN, SENDO REBOCADA. CARGA INTACTA. CINCO TRIPULANTES MORTOS. DOIS FERIDOS. MAIS KRAJEN CHEGANDO. ENVIE AJUDA.

Mensagem codificada recebida do navio de suprimento *Rainbow Dancer*

podem melhorar a moral geral dos trabalhadores (a critério do Mestre).

Deriva. O forte está à deriva. Embora o movimento tenha começado lentamente o suficiente para não ser percebido, aos poucos levou o forte para uma região perigosa. Essa região pode ser um sargasso, uma nuvem de poeira, a zona externa de calor de um mundo em chamas ou até mesmo perto da boca de um portal através da esfera de cristal. (Se o forte foi intencionalmente construído em um sargasso ou nuvem de poeira, esse resultado pode fazer com que ele saia dessas condições.)

Os personagens podem escolher viver com a mudança, recalculando o Modificador de Produção para o restante da construção, pagando os custos adicionais e estendendo o cronograma pelo número de semanas adicionadas. As novas condições, além de custarem mais tempo e dinheiro, podem tornar o forte menos habitável.

A alternativa é rebocar o forte para fora da zona. Ao examinar a capacidade dos motores de spelljamming listados no Capítulo 3 do *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, é fácil ver que nenhum motor único pode mover algo do tamanho de um forte.

Como uma regra geral, a capacidade real de rebocar de um timão de spelljamming é a tonelagem máxima que ele pode mover multiplicada pelo seu TS, menos a tonelagem real da embarcação na qual o timão está instalado. (Isso é uma amplificação da regra de rebocar no Capítulo 4 do *A Concordância do Espaço pelo Oculto*.) Também há rumores de druidas de spelljamming usando kindori ou outros grandes animais espaciais para ajudar a mover um forte. Tais criaturas têm uma capacidade de empurrar (elas empurram, em vez de rebocar) equivalente ao seu próprio peso corporal. Os personagens devem localizar embarcações de spelljamming e criaturas suficientes para englobar a tonelagem do forte, a fim de movê-lo para uma localização mais desejável.

A tonelagem englobada por cada módulo de construção do castelo é mostrada na tabela a seguir:

Tabela 21: TONELAGEM DO CASTELO

Tipo de Módulo	Tonelagem
Barbacã, Pequena	47
Barbacã, Média	65
Barbacã, Grande	74
Edificação, Pedra Pequena	3
Edificação, Pedra Média	6
Edificação, Pedra Grande	12
Edificação, Pedra Magna	24
Edificação, Pedra Suprema	57
Edificação, Madeira Pequena	1
Edificação, Madeira Média	3
Edificação, Madeira Grande	10
Edificação, Madeira Magna	20
Edificação, Madeira Suprema	53
Portal, Inferior	49
Portal, Superior	132
Portal, Supremo	236
Torre, Redonda Pequena	22
Torre, Redonda Média	31
Torre, Redonda Grande	56
Torre, Quadrada Pequena	28
Torre, Quadrada Média	40
Torre, Quadrada Grande	71
Muralha de Pedra (todas)	.5

Características de edificações não listadas ocupam uma quantidade insignificante de tonelagem e podem ser ignoradas.

A tonelagem do forte é a soma da tonelagem de todos os módulos mais a tonelagem da base subjacente. Plataformas do forte e sua tonelagem estão listadas na tabela a seguir:

Tabela 22: TONELAGEM DA PLATAFORMA

Tipo de Plataforma	Tonelagem
Aglomerado de Asteroides	250
Cidadela Anã	300
Planetoide	500-1000
Leviatã Espacial	400
Navio de Pedra	300

Plataformas maiores do que as listadas acima não podem ser rebocadas.

Os personagens devem pagar 10 po às embarcações de reboque para cada tonelada do forte e devem esperar 2-8 semanas até que todas as embarcações de spelljamming necessárias possam se reunir no local. (O custo em peças de ouro e a duração da espera devem ser multiplicados pelo Modificador de Produção da estrutura social local.)

"Se encontrássemos uma maneira de rebocar aquela antiga cidadela anã para a órbita ao redor do nosso mundo, teríamos uma estação fantástica a partir da qual poderíamos abrir o comércio com outros mundos nesta esfera. Provavelmente, seria melhor entrar em contato com alguns aventureiros para fazer o trabalho para nós."

Zelva Ilmogg, Secretária de Assuntos Espaciais de New Waterdeep.

Os trabalhadores devem passar o tempo até a chegada das embarcações preparando pontos de ancoragem para que as embarcações possam conectar suas linhas.

Quando a capacidade adequada de navios chegar, o rebocamento pode começar. Mudar a direção de um objeto tão grande quanto uma cidadela leva uma semana; durante esse tempo, nenhum trabalho pode ser realizado na cidadela.

Uma vez concluído o rebocamento, levará mais uma semana para desacoplar e desmontar os equipamentos de ancoragem, após o qual a construção pode continuar.

A duração real desse problema pode se estender por vários meses. O Mestre deve rolar eventos durante esse período, para que os personagens possam lidar com outros problemas em condições adversas. (Imagine, por exemplo, lidar com um naufrágio ou um ataque de monstros em um sargasso, onde magia e itens mágicos não funcionam.)

Maus Presságios. Os trabalhadores (e talvez os PJs) acreditam que certos presságios indicam que seria ruim continuar o trabalho neste momento. Tais presságios podem vir da magia verdadeira (como uma magia de augúrio, por exemplo) ou dos avisos de uma vidente de Aperusa. Por qualquer motivo, os PJs são aconselhados a interromper o trabalho por 1-6 semanas.

Se o trabalho continuar, os PJs devem rolar na tabela de eventos a cada semana, em vez de a cada mês, durante a duração dos maus presságios, e qualquer rolagem de 10 ou menos é rolada novamente. Maus presságios adicionais (outra rolagem deste evento) aumentam a duração dos presságios em 1-6 semanas e aumentam a porcentagem de uma nova rolagem em mais 10% (portanto, após duas ocorrências de "maus presságios", o personagem deve rolar novamente em rolagens de 1 a 20). Efeitos negativos (rolagens acima de 75) nunca são rerrolados.

Desastre Natural. Um desastre absoluto é iminente. A cidadela pode estar à deriva de forma que está caindo na atmosfera de um mundo, ou um enorme meteoro está em curso de colisão para destruir a cidadela em fragmentos. Em qualquer caso, a cidadela será completamente arruinada, e todo o trabalho e fundos investidos serão perdidos.

Porque este evento significa destruição total para a cidadela, é incentivado que o Mestre forneça aos personagens jogadores oportunidades de evitar o desastre. Isso pode envolver grande esforço heroico ou sacrifício pessoal, mas deve ser possível para os personagens mitigarem os efeitos do desastre, se não o evitar totalmente.

Guerra!

As regras de assalto e cerco fornecidas no *Guia para Castelos* podem ser usadas para a maioria das batalhas em torno de cidadelas espaciais. Os efeitos do investimento e assalto são idênticos no espaço como são no solo. No entanto, algumas novas táticas estão disponíveis para os sitiadores espaciais, e algumas abordagens são ineficazes contra cidadelas flutuando no Vazio (ou no flogisto). Esta seção discute as diferenças e fornece ao Mestre orientações adicionais para lidar com as condições especiais encontradas no espaço.

Batalhas envolvendo Fortificações

Esta seção discute novas opções disponíveis para o atacante em um cerco baseado no espaço e novos problemas que o atacante deve enfrentar em um ambiente tridimensional.

Ao longo destas regras, pressupõe-se que as regras do BATTLESYSTEM estão sendo usadas em combinação com as regras encontradas no *Guia para Castelos*. Nessas regras, o dano é expresso em pontos das regras do BATTLESYSTEM. Para simplicidade, um ponto das regras do BATTLESYSTEM é considerado equivalente a um ponto de casco de dano em campanha SPELLJAMMER.

Bombardeio. Um método óbvio de atacar uma cidadela espacial é lançar objetos pesados sobre ela. Dada a disponibilidade de grandes rochas no espaço, encontrar materiais para bombardeio não é difícil.

Um navio pode lançar uma rocha com até metade de sua tonelagem em uma cidadela. Para fazer isso, ela deve rebocar a rocha para o envelope de ar da cidadela e permanecer parada por um turno completo da campanha SPELLJAMMER para mirar e soltar a pedra. A pedra cai no final do turno. O timoneiro do navio que está soltando a pedra deve fazer um teste de ataque contra CA 6. Se for bem-sucedido, a pedra causa três pontos das regras do BATTLESYSTEM de dano para cada 10 toneladas que ela pesa. (Isso equivale à pedra viajando com TS 3.)

Pedras também podem ser arremessadas a uma velocidade maior. Em geral, uma embarcação pode rebocar uma pedra equivalente a um quarto de sua própria tonelagem à sua taxa de movimento completa de spelljamming. A pedra pode ser lançada em um ataque de bombardeio, onde a

"É aquela cigana espacial, Vossa Senhoria. Ela tem contado aos trabalhadores contratados algumas bobagens sobre uma praga que, segundo ela, nos atingirá em breve. E ela está lucrando vendendo amuletos e encantamentos herbais também."

Intendente do castelo para Lady Yvolin, Castelo Starcrown.

embarcação voa em linha reta em direção à fortaleza por um turno completo da campanha de SPELLJAMMER, solta a pedra e depois se desvia. Se a pedra acertar (contra CA 2), ela causa um ponto de casco de dano para cada 10 toneladas da pedra multiplicado pela TS de lançamento.

Pedras arremessadas em paredes causam danos de acordo com as regras do BATTLESYSTEM. Pedras arremessadas em telhados causam 30 pontos de dano estrutural (para telhados de pedra) ou 10 pontos de dano (para telhados de madeira), sendo o dano restante infligido ao que estiver abaixo do telhado danificado.

Cabe ao Mestre decidir a disponibilidade de pedras para ataques de bombardeio. Leva um turno de spelljamming para pegar uma pedra do tamanho correto.

Colisão. Os navios também podem ser colididos diretamente com as fortalezas. Embora seja uma medida desesperada, pode ser bastante eficaz.

Um ataque de colisão de uma embarcação contra uma fortaleza é tratado como um acidente. A fortaleza sofre danos iguais à TS atual do navio que colide mais o total de pontos de casco do navio; presume-se que o navio seja destruído. (Para mais informações, consulte o Capítulo 4 do *A Concordância do Espaço pelo Oculto* ou o *Companheiro do Capitão de Guerra: Livro 3*)

Mineração. Um dos métodos de ataque a um castelo terrestre é a mineração: escavar túneis sob as paredes para fazê-las desmoronar. Tais ataques a fortalezas espaciais são muito difíceis, pois a área de onde uma mina poderia ser iniciada geralmente está dentro da vista das paredes e sujeita a ataques diretos.

Uma exceção a isso, no entanto, é a fortaleza construída em um lado de um planetoide. O lado oposto, se não for protegido, é um local ideal para iniciar uma mina. Embora seja necessário cavar através do plano gravitacional para alcançar as paredes, essa técnica é tão eficaz quanto na superfície de um mundo.

Uso de Armas Grandes. Assim como na guerra de cerco em terra, armas grandes são geralmente eficazes como motores de destruição contra fortificações. Os efeitos de catapultas e balistas em fortificações são descritos nas regras do BATTLESYSTEM. Os efeitos de aríetes são descritos acima. Bombardas causam tantos pontos de dano contra fortificações quanto pontos de casco de dano contra naves. Lançadores de fogo grego são eficazes apenas contra fortificações de madeira, mas causam tantos pontos de casco quanto pontos de dano contra elas. Jettisons não causam danos contra fortificações.

Acertos críticos contra fortificações são sofridos conforme descrito no *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, exceto que acertos críticos de Navio Balançando, Perda de TS, Perda de Manobrabilidade e Choque Spelljammer! são inaplicáveis a fortalezas grandes e estacionárias. Se algum deles for rolado, passe para a próxima entrada da lista.

Claro, as fortificações também podem montar armas grandes próprias. Uma pequena torre pode suportar um lançador de fogo grego ou uma catapulta, balista ou alijador leve. Torres médias podem suportar armas médias, e torres grandes podem suportar armas grandes e bombardas. Uma torre grande também pode suportar duas armas pequenas. Torres de observação podem ser montadas em qualquer tamanho de torre.

Atacando as Plantas. Fortalezas espaciais são tão vulneráveis aos efeitos do ar ruim quanto qualquer navio. Na maioria das fortalezas, plantas verdes renovam continuamente o envelope de ar. Uma maneira de garantir o eventual colapso de uma fortaleza é destruir suas plantas.

Como mencionado anteriormente, a atmosfera de uma fortaleza normalmente dura um ano sem precisar ser renovada. Assim, destruir as plantas é uma forma muito lenta de capturar uma fortaleza. No entanto, é inexorável. Uma vez que o envelope de ar começa a se deteriorar, há pouco que pode ser feito (exceto trazer mais plantas) para detê-lo.

Um problema com essa técnica é que, se os sitiados resistirem até que o ar se torne letal, a fortaleza se torna inútil para os atacantes. Seria necessário equipamento especial e um grande suprimento de plantas verdes apenas para começar a tarefa de restaurar a atmosfera, e tal trabalho levaria anos.

Cada acerto das regras do BATTLESYSTEM direcionado às plantas destrói uma área de 3 x 3 metros de vegetação, independentemente do tipo.

"Se conseguíssemos encontrar alguma maneira de rebocar aquela antiga fortaleza anã de forma que ela estivesse indo direto para Nova Waterdeep, nos livraríamos daqueles malditos humanos em um piscar de olhos. Provavelmente seria melhor contatar alguns piratas ou monstros para fazer o trabalho para nós."

Skrund, o Careca, Sub-Marechal para Assuntos Pan-Goblin, Nova Trollmoor

Índice

A
Acerto Crítico 72
Acorrentadores 93
Ajustes de Reação 29
Amarra de Equipamento 75
Âncora 72
Andarilho Despreocupado, O 59
Aperusa 50
Arcanista 37
Arlequim 51
Astrólogo 45
Astrônomo 39

B
Buscadores, Os 94

C
Celestianos, Os 82
Classes dos Personagens 102
Combate 114
Companhia do Cálice, A 85
Companhia do Comércio, A 88
Companhias Comerciais 88
  Acorrentadores 93
  Ferreiros de Coster 89
  Linha Sindiath, A 90
  Recuperações Gaspar 89
Compartimento do Navio 72
Compartimentos de Dormir 74
Conciliador, O 59
Corsário 30
Crenças Espaciais 79
  Celestianos, Os 82
  Templo de Ptah, O 80
  Trilha e o Caminho, A 81
Cruzado 31

D
Décimo Abismo, O 87
Desbravador 33
Dinheiro e Equipamento 105
Diplomata 45
Dracons 16

E
Evangelista 46
Experiência 113

F
Ferreiros de Coster 89
Flibusteiro 53
Frota Imperial Élfica, A 84
Fuzileiro 35

G
Geologista 40
Giff 17
Grommams 18
Gruas de Âncora 73
Guindaste de Carga 72

H
Habilidades dos Sha'ir 113
Hadozee 19
Homens-Lagartos 21
Hurwaeti 20

I
Icones 75, 76
Ícones de Sacerdote 5, 75, 76
Impostor 41
Inspeção Aduaneira 78
Irmandades Militares 84
  Companhia do Cálice, A 85
  Companhia do Comércio, A 88
  Décimo Abismo, O 87
  Frota Imperial Élfica, A 84
  Ordem Pragmática do Pensamento, A 86

K
Kit de Sinalizador 75
Kits de Arcano 37
  Arcanista 37
  Astrônomo 39
  Geologista 40
  Impostor 41
  Mago Bélico 44
Kits de Guerreiro 30
  Corsário 30
  Cruzado 31
  Desbravador 33
  Fuzileiro 35
  Mercador 36
Kits de Ladino 50
  Aperusa 50
  Arlequim 51
  Flibusteiro 53
  Mensageiro 54
  Recuperador 55
Kits de Sacerdote 45
  Astrólogo 45
  Diplomata 45
  Evangelista 46
  Medicus 48
  Missionário 49

L
Lançamento de navio 73
Linha Sindiath, A 90
Luz Fria 75

M
Magia 105
Magias Divinas de Busca 112
Mago Bélico 44
Manutenção do Navio 70
Marinhagem Espacial 64
Medicus 48
Mensageiro 54
Mercador 36
Métodos de Criação de Personagens 100
Missionário 49
Modeladores, Os 95
Mudança de Personalidades 61

N
Novas Raças dos Personagens 102
Novos Equipamentos 72

O
Ordem Pragmática do Pensamento, A 86

P
Perícia Ambidestria 62
Perícia Armas Grandes 62
Perícia Avaliação 5
Perícia Carpintaria 5
Perícia Cartografia 63
Perícia Cavalgar Criatura Alada 6
Perícia Combate em Gravidade Zero 63
Perícia Conhecimento dos Animais 6
Perícia Construtor Naval 63
Perícia Cozinhar 6
Perícia Cura 7
Perícia Disfarce 7
Perícia Engenharia 7
Perícia Etiqueta 7
Perícia Fabricação de Arcos e Flechas 7
Perícia Forjar Armas 7
Perícia Forjaria 8
Perícia Heráldica (Espaço) 63
Perícia Lábia 64
Perícia Ler a Sorte 64
Perícia Lutar no Escuro 8
Perícia Manipulação Corporal 25
Perícia Navegação (Espaço Selvagem) 65
Perícia Navegação (Flogisto) 65
Perícia Observação 65
Perícia Planetologia 65
Perícia Saltar 8
Perícia Saquear 66
Perícias com Armas 5, 62
Perícias Comuns 5, 63, 105
Perícia Senso de Direção 8
Perícia Sinalização 66
Perícia Spelljamming 66
Perícia Trabalhar Pedra 8
Perícia Uso de Cordas 8
Personagens do Mestre 102
Personalidades 59

R
Rastipedes 22
Recuperações Gaspar 89
Recuperador 55
Redes de Estiva e Vagens de Estiva 74
Regras de AD&D no Espaço 100

S
Scro 23

T
Talentos de Ladrão 26
Talentos Secundários 5
Taxas de Atracação e Ancoragem. 78
Temas da Campanha 98
Templo de Ptah, O 80
Tendência 105
Trilha e o Caminho, A 81

V
Valor das Habilidades 15, 100
Vigilante, O 60

X
Xenófobo, O 60
Xenos, Os 94
Xixchil 24

Invoque um pouco de diversão
Junte-se à Rede RPGA

A Rede da RPG é a maior e melhor organização mundial de entusiastas de jogos.

Os membros podem competir em concursos especiais, encontrar correspondentes em todo o mundo, conhecer os próximos jogos e ler artigos empolgantes na revista mensal oficial da Rede, a POLYHEDRON Newszine.

Junte-se a clubes!
Participe de torneios de jogos!
Conheça novos amigos!
Junte-se à Rede RPGA!

Você pode se juntar usando o cartão de assinatura nesta edição. Se o cartão estiver faltando, escreva para:

RPGA Network
P.O. Box 515
Lake Geneva, WI 53147 EUA

Se você tiver um cartão VISA ou MasterCard, pode se juntar ligando para 414-248-3625, ramal 511.

RPGA
NETWORK

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Referência de Campanha

Livro
Completo do

Viajante Espacial

Das profundezas do espaço selvagem surgem ideias surpreendentes para campanhas de SPELLJAMMER. Agora você pode criar personagens jogadores das raças não-humanas dos giff, dracons, scro, grommams e outros. Equipe seus personagens com kits como Corsário, Mago Bélico e Aperusa. Em seguida, adicione algumas novas perícias e equipamentos voltados para o espaço, aliste seu personagem em uma organização espacial e parta para o Vácuo!

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.

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