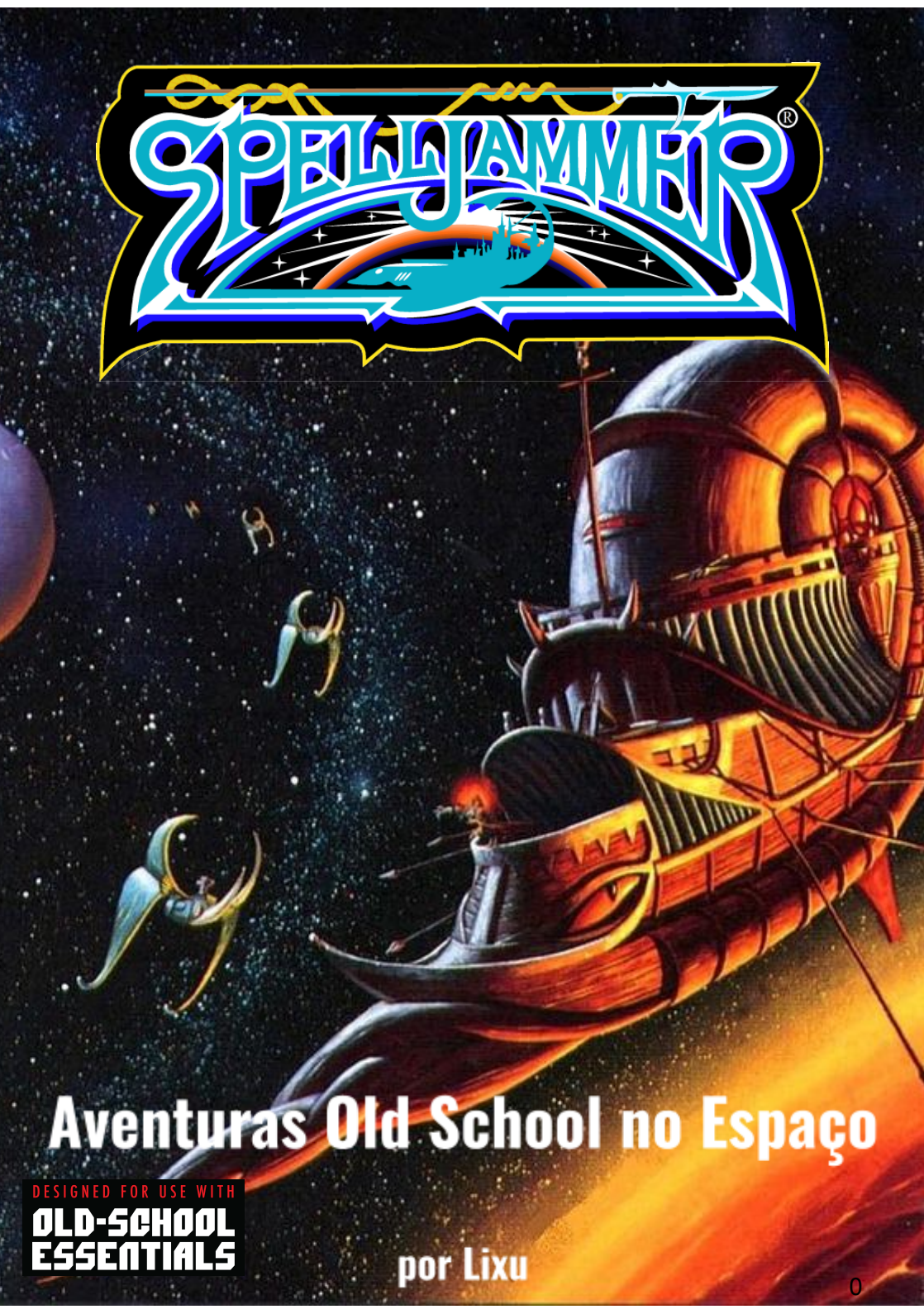

SPELLJAMMER®
Aventuras Old School no Espaço
DESIGNED FOR USE WITH
OLD-SCHOOL ESSENTIALS
por Lixu

Prefácio

O livro que está segurando é um trabalho de amor para outra época, onde o hobby era explorar novas fronteiras, limitado apenas pela imaginação daqueles que ousaram explorá-lo. Tais atitudes levaram à criação de Spelljammer, o cenário de D&D que traz a emoção da aventura de fantasia até a fronteira final, o próprio espaço. Em sua execução original Spelljammer era único, mas não parecia durar

Este guia de conversão traz o cenário Spelljammer para ***Old School Essentials***™, proporcionando aos jogadores uma nova maneira de experimentar este cenário clássico. Neste livro, você encontrará regras para adaptar o cenário ao sistema OSE, incluindo novas opções de personagens e regras mágicas expandidas. Você também descobrirá regras detalhadas para viagens espaciais e combate entre naves, permitindo que você participe de batalhas épicas entre as estrelas.

Além disso, este guia inclui ferramentas para auxiliar os Mestres a criar suas próprias esferas de cristal e mundos para explorar. E, para começar, está incluída uma aventura introdutória que levará seus jogadores a uma emocionante jornada pelo espaço até as profundezas de um asteroide-prisão.

Com este guia de conversão, você poderá vivenciar a maravilha e a emoção de Spelljammer, criando aventuras épicas e explorando os confins desconhecidos do universo. Então, apertem os cintos, preparem seus feitiços e preparem-se para viajar para as estrelas!
–Lixu
autor

Me sinto no direito de algumas palavras como tradutor, tenho um prazer imenso a trazer os cenários da velha escola a luz do OSE. Desfrutem e joguem bastante.
-Rangel Perez Sardinha
tradutor

versão: 1.0

Sumário

Conceitos Básicos do Espaço Selvagem

Bem-vindo à ***Spelljammer***™, onde você terá a chance de viver aventuras emocionantes no espaço sideral, nas bordas do plano material, além do véu da atmosfera do seu típico mundo de fantasia. É bom entender, entretanto, que não é porque você está indo para o espaço que isso significa que as leis comuns da física da nossa realidade estarão em vigor exatamente como sabemos, então, antes de iniciar sua jornada, repassaremos alguns conceitos básicos de como espaço funciona no contexto de ***Spelljammer***™.

As Esferas de Cristal

Em ***Spelljammer***™, o universo está dividido em muitos mundos separados e independentes, cada um contido numa esfera de cristal. Estas esferas de cristal atuam como barreiras, separando um sistema do outro.

Cada esfera de cristal contém seu próprio conjunto único de planetas, luas e outros corpos celestes, bem como seu próprio conjunto de leis físicas, forças mágicas e habitantes. Algumas esferas de cristal podem até ter modelos cosmológicos diferentes, como algumas esferas que seguem um modelo ptolomaico (um planeta no centro com o Sol orbitando em torno dele).

Algumas esferas de cristal podem conter mundos semelhantes aos encontrados no nosso próprio sistema solar, enquanto outras podem estar repletas de mundos bizarros e alienígenas que desafiam todas as expectativas.

A camada externa de uma esfera de cristal é conhecida como "parede da esfera". É incrivelmente resistente e difícil de violar, capaz de resistir a quase qualquer dano físico ou mágico. Portanto, existem apenas algumas maneiras conhecidas de romper a camada externa de uma esfera de cristal:

- O feitiço ***Criar portal*** (mais informações encontradas em ***magia, p32***).
- Portais que ocorrem naturalmente perfuram a superfície em vários locais em intervalos aleatórios e imprevisíveis.
- Em alguns sistemas, as estrelas estão localizadas nas periferias. Ocasionalmente, essas estrelas são portais para outros locais que podem ser acessados mergulhando no coração da estrela. Esses portais são muito raros, entretanto.
- O lendário Spelljammer e criaturas como os dragões espaciais parecem ter uma habilidade inata de abrir portais para fora da esfera. Esses portais fecham lentamente durante um longo período, então outras naves às vezes podem passar por eles. Fora de uma esfera, esses portais são facilmente visíveis.

O Flogisto

O Flogisto é uma estranha substância gasosa que preenche o vazio entre as diferentes esferas cristalinas que compõem o universo. É uma substância incrivelmente volátil e imprevisível, muitas vezes descrita como uma névoa ou gás espesso e rodopiante preenchida com bolsões de pura energia mágica, bem como vários perigos, como gases explosivos, tempestades e bolsões de nada absoluto. O Flogisto também é o lar de muitas criaturas estranhas e perigosas, incluindo olhos do terror, neogi e lasers mentais, entre outros. Os navios Spelljamming são projetados para navegar no Flogisto, usando motores mágicos e tripulantes especializados para evitar ou superar os diversos perigos que a substância apresenta. Viajar pelo Flogisto é sempre repleto de perigos, já que os navios podem encontrar desde criaturas hostis até fenômenos mágicos imprevisíveis a qualquer momento.

Apesar de seus muitos perigos, o Flogisto também é uma fonte de grande poder e oportunidade por conter vastos estoques de energia mágica. Eles podem ser aproveitados por conjuradores e aventureiros habilidosos, que procuram se aprofundar no Flogisto, seja para descobrir seus segredos ou para descobrir riquezas além das esferas de cristal conhecidas.

Inflamabilidade do Flogisto

Tabela de Inflamabilidade do Flogisto

Origem do Fogo	Damage & Range
Vela	1d8 fogo, raio de 10 cm
Lanterna	3d8 fogo, raio de 30 cm
Frasco de Óleo	3d8 fogo, raio de 1 m
Fogueira	4d8 fogo, raio de 3 m
Bola de Fogo	3 vezes o tam. e efeitos
Fósforo (Fuzil)	2 danos de fogo (mais o disparo se for uma arma de fogo)

Gravidade

Em ***Spelljammer***™, a gravidade funciona de maneira diferente da maneira como funciona na realidade. Em vez de estar ligada à massa de um planeta, a gravidade é produzida por um objeto chamado plano gravitacional. Cada planeta ou asteroide numa esfera de cristal tem o seu próprio plano gravitacional, que se estende em todas as direções e afetando tudo dentro do seu alcance. Quando uma nave entra em um plano gravitacional, ele é puxado para o ponto mais próximo do plano. Isso permite que naveguem pelo espaço, o que significa que podem viajar em qualquer direção, em vez de ficarem limitadas a planetas em órbita, como seriam na realidade.

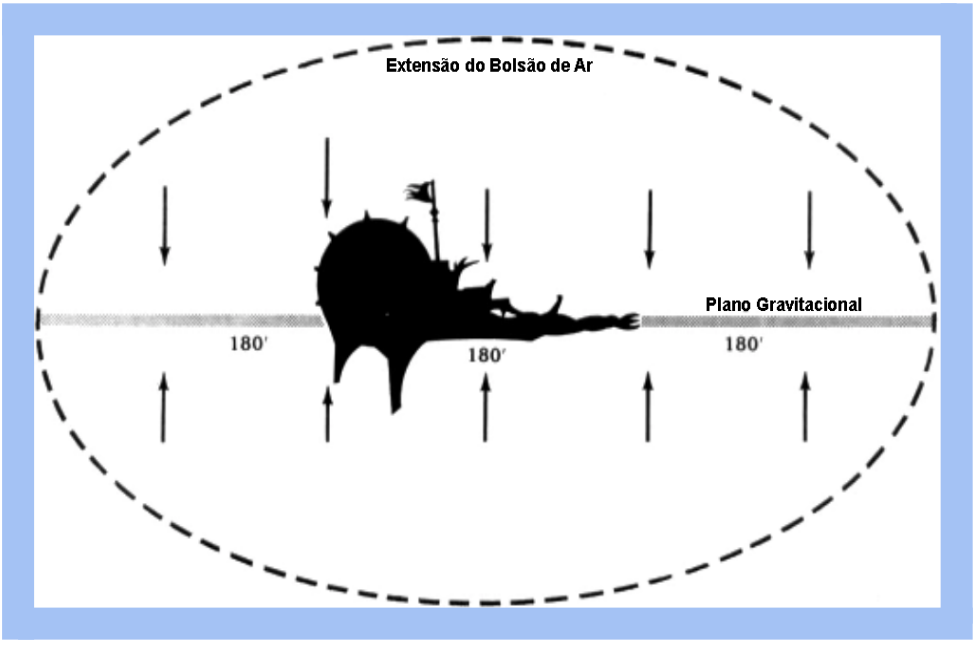
Ar

O vazio do espaço é um vácuo, ou seja, não há ar para respirar, porém, todos os objetos carregam consigo um bolsão de ar, que fornece ar respirável por algum tempo enquanto está no vácuo do espaço.

Bolsão de ar por tamanho do objeto

Tabela de Bolsão de Ar

Tamanho do Objeto	Duração do Ar
Tam Humano	2d10 turnos
Tamanho Grande	4d10 turnos
Navio Pequeno	1d4 meses
Navio Grande	2d4 meses
Asteroides	3d4 anos



Viagem Espacial

As viagens espaciais são feitas usando naves mágicas chamadas Spelljammers. Esses conjuradores de feitiços são movidos por timões mágicos, que lhes permitem navegar pelo flogisto e viajar entre as esferas de cristal. Os timões estão geralmente localizados na parte traseira do navio e podem ser controlados por um piloto jammer ou um conjurador com os feitiços mágicos apropriados (veja ***Spelljamming, p41***).

Lemes mágicos são a maneira mais fácil de navegar, mas não é a única maneira. Os anões usam suas forjas para impulsionar suas grandes cidadelas de pedra, enquanto os olhos do terror usam uma mutação de sua própria espécie, chamada orbus. Os devoradores de mentes, que possuem habilidades de feitiços, usam timões projetados em série para alimentar seus navios.

Espaço Selvagem

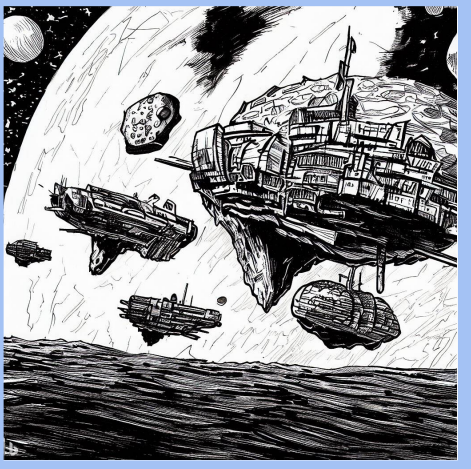
O Espaço Selvagem é uma vasta extensão vazia entre as esferas de cristal que contém a maioria dos corpos celestes e outros perigos pelos quais os Spelljammers devem navegar. É um lugar imprevisível e perigoso, repleto de fenômenos como tempestades de radiação, campos de asteroides e anomalias espaciais.

O espaço selvagem também contém vários objetos habitados, como asteroides, planetoides e até planetas que não fazem parte de nenhuma esfera de cristal. Muitas vezes, são o lar de formas de vida e culturas únicas e podem proporcionar oportunidades de comércio, exploração ou conflito.

Espaço selvagem é tão vasto que um navio, porém, mesmo viajando a velocidade de feitiço pode levar semanas para cruzar uma única esfera e uma viagem entre esferas pode durar muitos meses.

Vida no Espaço

O espaço está repleto de uma incontável variedade e diversidade de habitantes, incluindo, porém não se limitando às raças mais famosas de cenários de fantasia mais tradicionais. No entanto, a vastidão do espaço altera a maneira como se organizam, uma vez que os Estados-nação e os impérios têm de se manifestar de outra forma para funcionarem nessas dimensões.
Para começar, os impérios como os conhecemos não funcionariam, pois seriam incapazes de lidar com a burocracia para governar um único planeta, muito menos vários. Os impérios ou nações tradicionais no espaço seriam extremamente descentralizados, confiando mais no poder brando (cultura, religião, comércio) do que no uso da força.



Tipos de Mundos

Os mundos são classificados pelo elemento mais predominante neles, listado como Fogo, Terra, Ar e Água:

- **Mundos de fogo** são esferas que tendem a assumir o papel de sóis de seus respectivos sistemas, e se caracterizam por seu calor intenso e condições extremas. A superfície desses mundos é geralmente um mar de lava e a atmosfera é tóxica e perigosa para respirar.

- **Mundos terrestres** são o tipo de mundo mais comum encontrado no universo. Eles têm uma superfície sólida, uma atmosfera com uma mistura respirável de gases e diversos ecossistemas. A maioria dos mundos habitáveis se enquadra nesta categoria.

- **Mundos aéreos** são esferas sem superfície sólida e seus habitantes vivem em ilhas flutuantes que voam por meios mágicos ou tecnológicos. Esses mundos são caracterizados por ventos turbulentos e padrões climáticos imprevisíveis.

- **Mundos aquáticos** são esferas cobertas inteiramente por oceanos e poucas massas terrestres. Eles são o lar de muitas raças aquáticas e seus ambientes podem variar de recifes rasos cheios de corais a trincheiras profundas e escuras.

Opções de Personagens

Classes de personagens

Marinheiro do Espaço Selvagem

Requisitos: Mínimo FOR 9
Pré-rqusitos: FOR e DES
Dado de Vida: 1d8
Nível Máximo: 14
Armadura: Couro, Cota de malha e escudos
Armas: Quaisquer
Idiomas: Alinhamento, Comum

Marinheiros do Espaço Selvagem (ou simplesmente marinheiros) são lutadores que, além do combate, também se especializam em habilidades que os auxiliam a se adaptar à vastidão do espaço.

Alinhamento: Os marinheiros estão limitados apenas ao seu sentido de aventura e curiosidade, o que significa que muitas vezes têm dificuldade em adaptar-se a uma sociedade num determinado local. Portanto, eles só podem ser neutros ou caóticos. Se um marinheiro mudar de alinhamento para ordeiro, ele perderá todas as habilidades especiais de classe e se tornará um lutador do mesmo nível. O personagem pode recuperar sua posição de marinheiro realizando uma missão especial.

Combate

Os marinheiros podem usar cota de malha e podem usar qualquer arma.

Navegação Astral

Os marinheiros conseguem discernir sua localização observando as estrelas com uma chance de sucesso de 4 em 6

Cabotagem Astral

Marinheiros têm um bônus de +1 em todos os testes ao operar equipamentos navais.

Heráldica

Os marinheiros têm 2 em 6 chances de identificar as origens de um navio pelos símbolos que decoram o casco e a bandeira.

Fanfarronice

Ao combater um a um, os Marinheiros ganham +1 no ataque.

Estilo de Vida Livre

Devido à sua vida através das estrelas, os marinheiros têm dificuldade em se estabelecer num único local. Ao construir fortalezas, eles se tornarão guerreiros do mesmo nível, recuperando sua posição ao realizar uma missão especial no espaço.

Progressão de nível do Marinheiro do Espaço Selvagem

Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	12	13	14	15	16
2	2,500	2d8	19[0]	12	13	14	15	16
3	5,000	3d8	19[0]	12	13	14	15	16
4	10,000	4d8	17[+2]	10	11	12	13	14
5	18,500	5d8	17[+2]	10	11	12	13	14
6	37,000	6d8	17[+2]	10	11	12	13	14
7	85,000	7d8	14[+5]	8	9	10	11	12
8	140,000	8d8	14[+5]	8	9	10	11	12
9	270,000	9d8	14[+5]	8	9	10	11	12
10	350,000	9d8+2*	12[+7]	6	7	8	9	10
11	450,000	9d8+4*	12[+7]	6	7	8	9	10
12	550,000	9d8+6*	12[+7]	6	7	8	9	10
13	700,000	9d8+8*	10[+9]	4	5	6	7	8
14	840,000	9d8+10*	10[+9]	4	5	6	7	8

THACo: Linha da matriz de ataque. (Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha; P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Liderança

Os marinheiros podem adicionar +1 aos testes de moral de todos os membros da tripulação ao navegar em um navio.

Após alcançar o 9° nível

Um Marinheiro recebe o título de Corsário e um navio enfeitiçado com 3d10 tripulantes para comandar. O Mestre pode permitir que o jogador escolha o modelo.

Astromante

Requisitos: Nenhum
Pré-requisitos: INT
Dado de Vida: 1d4
Nível Máximo: 14
Armadura: Nenhuma
Armas: Adaga, Bastão
Idiomas: Alinhamento, Comum

Astromantes são usuários de magia que viajam pelas esferas estudando as estrelas e sua conexão com forças e energias mágicas.

Combate

Astromantes só podem usar adagas e cajados, não podendo usar escudos ou usar qualquer tipo de armadura.

Navigação Astral

Os astromantes são navegadores mestres, o que significa que têm 5 em 6 chances de se localizarem observando as estrelas.

Conhecimento Cósmico

Astromantes carregam consigo um códice astral para registrar fenômenos e localizações cósmicas. Eles têm 2 chances em 6 de saber informações sobre planetas e outros eventos cósmicos.

Feitiços Arcanos

Ver ***Magia, p110 em Old School Essentials*™** para obter detalhes completos sobre magia arcana.

Pesquisa mágica: Um astromante de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisas mágicas em **metade do preço normal.** Isso lhes permite adicionar novos feitiços ao seu códice astral e pesquisar outros efeitos mágicos. Quando atinge o 9º nível, ele também consegue criar itens mágicos.

Feitiço: Os astromantes usam códices astrais como livros de feitiços, que contêm as fórmulas para feitiços arcanos. A tabela de lançamento de feitiços (ao lado) mostra tanto o número de feitiços no livro de feitiços do astromante. Assim, no 1º círculo possui um feitiço em seu livro de feitiços. Os astromantes têm a mesma seleção de feitiços que os usuários de magia.

Usando itens mágicos: Como conjuradores de feitiços, os astromantes conseguem usar pergaminhos mágicos de feitiços em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços arcanos (por exemplo, varinhas mágicas).

Progressão de Nível do Astromante

				Jogadas de Proteção					Feitiços				
Nível	XP	DV	THAC0	M	V	P	S	F	1	2	3	4	5
1	0	1d4	19[0]	13	14	13	16	15	1	–	–	–	–
2	2,750	2d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	–	–	–	–
3	5,500	3d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	1	–	–	–
4	11,000	4d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	2	–	–	–
5	22,000	5d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	2	1	–	–
6	44,000	6d4	17[+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	–	–
7	88,000	7d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	–
8	160,000	8d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	–
9	320,000	9d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1
10	500,000	9d4+2*	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2
11	650,000	9d4+4*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2
12	750,000	9d4+6*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3
13	900,000	9d4+8*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3
14	1,050,000	9d4+10*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3

THAC0: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

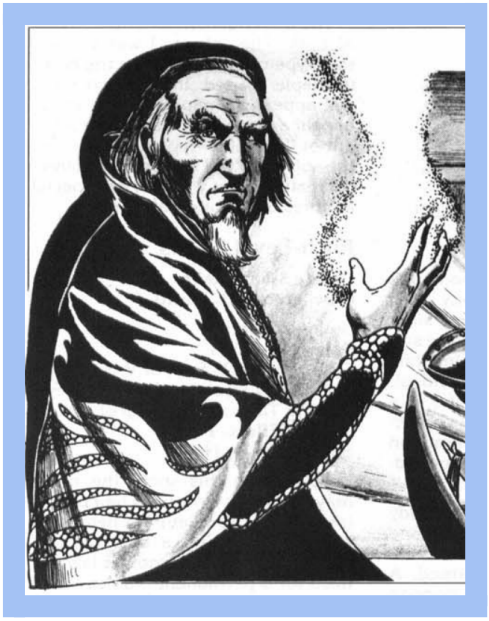
M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Identificação

Os astromantes podem tentar identificar monstros e itens mágicos com uma chance em 6 de sucesso. Esta habilidade só pode ser tentada uma vez por alvo.

Após alcançar o 11° nível

Um Astromante pode construir uma fortaleza, muitas vezes uma academia. 1d6 aprendizes de níveis 1–3 chegarão então para estudar com o astromante.



Missionário

Requisitow: mínimo CAR 9, mínimo INT 9
Pré-requisito: SAB e CAR
Dado de Vida: 1d6
Nível Máximol: 14
Armadura: Quaisquer
Armas: contusão, especial
Idiomas: alinhamento, Comum

Os missionários são clérigos que procuram difundir a sua fé por todo o universo. Eles conseguem misturar sua fé com as tradições locais.

Combate

Os missionários podem usar todos os tipos de armadura. Eles podem usar apenas armas contundentes, como as seguintes: clava, maça, funda, bastão, martelo de guerra.

Magia Divina

Ver ***Magia, p110 em Old School Essentials™*** para obter detalhes completos sobre magia divina.
Símbolo sagrado: Um Missionário deve carregar um símbolo sagrado.
Desfavor da divindade: Os missionários devem ser fiéis aos princípios de sua fé central e ao deus que servem sob sua atual esfera de cristal. Deixar de agir em favor de sua divindade atual pode incorrer em penalidades
Pesquisa mágica: Um missionário de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisas mágicas. Isso lhes permite criar novos feitiços ou outros efeitos mágicos associados a sua divindade. Quando um missionário atinge o 9º nível, ele também consegue criar itens mágicos.
Feitiço: Uma vez que um missionário tenha provado sua fé (a partir do 2º nível), o personagem pode orar para receber magias. Os missionários têm a mesma seleção de feitiços que os clérigos.
Usando itens mágicos: Podem usar pergaminhos mágicos de feitiços em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços divinos (por exemplo, alguns cajados mágicos).

Idiomas

Os missionários ganham proficiência em um idioma adicional ao atingir o 2º, 4º, 6º, 8º, 10º, 12º e 14º níveis.

Reações melhoradas

Devido ao seu carisma natural, os Missionários recebem um bônus de +4 nos testes de reação dos NPCs.

Progresssão de Nível do Missionário

				Jogada de Proteção					Feitiços				
Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19[0]	11	12	14	16	15	–	–	–	–	–
2	2,000	2d6	19[0]	11	12	14	16	15	1	–	–	–	–
3	4,000	3d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	–	–	–	–
4	8,000	4d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	1	–	–	–
5	16,000	5d6	19[0]	9	10	12	14	12	2	2	–	–	–
6	32,000	6d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	–
7	64,000	7d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	2	–
8	120,000	8d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	240,000	9d6	17[+2]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	1
10	360,000	9d6+2*	17[+2]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	480,000	9d6+4*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	2
12	600,000	9d6+6*	14[+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	720,000	9d6+8*	14[+5]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	840,000	9d6+10*	14[+5]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Converter Ajudantes

Os missionários podem solicitar a ajuda dos convertidos à sua fé, tornando-os melhores seguidores do que o normal.

Melhores salários: Mercenários e ajudantes convertidos podem ser contratados pela metade do salário.

Mais seguidores: Um Missionário pode contratar um número extra de seguidores convertidos permitido por sua pontuação de CAR igual à metade do nível do personagem arredondado (por exemplo: um missionário de 5º nível pode contratar 3 seguidores extras).

Após alcançar o 9° nível

Um missionário pode estabelecer ou construir uma fortaleza em uma terra estrangeira, também conhecida como missão. Assim que a missão for estabelecida, o missionário atrairá seguidores (5d6 × 10 guerreiros de nível 1–2). Essas tropas são totalmente dedicadas ao missionário, nunca controlando o moral. O mestre decide quais proporções de seguidores são de 1º e 2º nível e quais são arqueiros, infantaria, etc.

Contrabandista

Requisitos: Nenhum
Pré-requisito: DES
Dado de Vida: 1d4
Nível Máximo: 14
Armadura: Couro, sem escudo
Armas: Quaisquer
Idiomas: alinhamento, Comum

Um contrabandista é um indivíduo treinado na arte do movimento, que confia em sua inteligência para transportar materiais pelo Espaço Selvagem, quase sempre fora da lei.
Alinhamento: Os contrabandistas podem não ser ordeiros.
Ajustar valores de habilidade: Na etapa 3 da criação do personagem, os contrabandistas não podem diminuir a FOR.

Combate

Contrabandistas não pode usar armaduras mais pesadas que couro e não pode usar escudos. Eles podem usar qualquer arma.

Olho Treinado

Contrabandistas têm 60% de chance para saber quando alguém está escondendo algo. Esteja alguém dizendo uma meia verdade ou escondendo uma arma.

Rede Contrabandista

Os contrabandistas têm uma série de contatos através dos planetas durante suas viagens. Eles têm 4 chances em 6 de encontrar um bom contato comercial (com um bônus de 50% no valor das vendas) e 2 chances em 6 de obter informações valiosas.

Perícias de Contrandistas

- **Ocultar item (OI):** Esconde um pequeno item em um contêiner ou sala, como o fundo falso de um baú ou sob as tábuas do piso.
- **Ouvir ruído (OR):** Num ambiente silencioso (por exemplo, fora de combate), um contrabandista pode tentar ouvir uma porta ou ouvir os sons de algo (por exemplo, um monstro errante) que se aproxima.
- **Esconder-se nas sombras (ES):** Requer que o contrabandista esteja imóvel. Atacar ou mover-se enquanto se esconde não é possível.
- **Mova-se silenciosamente (MS):** Um contrabandista pode tentar passar furtivamente pelos inimigos sem ser notado.
- **Falsificar (FA):** O contrabandista pode falsificar documentos ou pequenos itens.

Progressão de Nível do Contrabandista

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de Proteção M	V	P	S	F
1	0	1d4	19[0]	13	14	13	16	15
2	1,200	2d4	19[0]	13	14	13	16	15
3	2,400	3d4	19[0]	13	14	13	16	15
4	4,800	4d4	19[0]	13	14	13	16	15
5	9,600	5d4	17[+2]	12	13	11	14	13
6	20,000	6d4	17[+2]	12	13	11	14	13
7	40,000	7d4	17[+2]	12	13	11	14	13
8	80,000	8d4	17[+2]	12	13	11	14	13
9	160,000	9d4	14[+5]	10	11	9	12	10
10	280,000	9d4+2*	14[+5]	10	11	9	12	10
11	400,000	9d4+4*	14[+5]	10	11	9	12	10
12	520,000	9d4+6*	14[+5]	10	11	9	12	10
13	640,000	9d4+8*	12[+7]	8	9	7	10	8
14	760,000	9d4+10*	12[+7]	8	9	7	10	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Chance de Sucesso do Contrabandista

Nível	OI	OR	ES	MS	FA
1	25	1-2	20	20	15
2	35	1-2	30	25	20
3	45	1-3	40	30	25
4	55	1-3	50	35	30
5	60	1-3	55	40	35
6	65	1-3	60	45	45
7	70	1-4	65	55	55
8	75	1-4	70	65	65
9	85	1-4	80	75	75
10	90	1-4	85	85	85
11	93	1-5	90	95	95
12	95	1-5	95	96	96
13	97	1-5	97	98	97
14	99	1-5	99	99	99

Fazendo um Teste de Perícia

Todas as perícias, exceto ouvir ruído, são roladas em d%, com um resultado menor ou igual à tabela. Ouvir barulho é rolado em 1d6.

Após alcançar o 9° nível

Um contrabandista pode estabelecer uma guilda de contrabandistas, atraindo 2d6 aprendizes de 1º nível. Esses contrabandistas realizarão operações em todo o cosmos, como agentes no submundo.

Dracon

Requisitos: Mínimo DES 9, Mínimo FOR 9
Pré-requisito: FOR
Dado de Vida: 1d8
Nível Máximo: 8
Armadura: Quaisquer, escudo
Armas: Tamanho Normal e Grande
Idiomas: alinhamento, Dracon, Comum

Dracon são dragões-centauros que apareceram recentemente nas periferias das Esferas Conhecidas. Eles são criaturas de rebanho e suas vidas consistem em uma série de rituais formais destinados a permitir-lhes interagir com o rebanho sem desavenças.

Combate

Podem usar tipos de armas normais e grandes e todas as armaduras.

Resistência a Fogo

Dracons, devido à sua pele, recebem apenas metade do dano do fogo. Eles também recebem um bônus de +2 para **JP vs sopro** contra ataques baseados em fogo

Garras Naturais

Dracons possuem longas garras que infligem 1d4 pontos de dano.

Capacidade de Carga(Opcional)

Se usar regras de Carga (ver Carga em ***Old School Essentials*** ™), os Dracons têm uma carga máxima de 3.200 moedas que podem carregar (Para esclarecimento, todos os efeitos aplicam-se ao dobro do peso aos Dracons).

Corpo Grande

Devido ao seu tamanho, eles são forçados a viver e a adaptar-se a um mundo que não se adapta ao seu tamanho. Os Dracons terão que pagar 20% a mais em armaduras e mercadorias.

Destreza em Duelo

Devido à sua afinidade natural com o duelo, eles têm um bônus de +1 nas jogadas de ataque ao empunhar uma arma corpo a corpo. Além disso, jogadas de ataque não modificadas de 19 e 20 sempre acertam.

Após alcançar o 8° nível

Um Dracon pode reunir seu próprio rebanho com sua família imediata e extensa, composta por 3d6 outros Draconianos de nível 1-3.

Progressão de Nível de Dracon

				Jogada de Proteção				
Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	13	12	15	10	14
2	2,200	2d8	19[0]	13	12	15	10	14
3	4,400	3d8	19[0]	13	12	15	10	14
4	8,800	4d8	17[+2]	10	10	12	8	12
5	17,600	5d8	17[+2]	10	10	12	8	12
6	40,000	6d8	17[+2]	10	10	12	8	12
7	80,000	7d8	14[+5]	7	8	9	6	10
8	150,000	8d8	14[+5]	7	8	9	6	10

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Giff

Requisito: Mínimo CON 9, FOR 9
Pré-requisito: CON
Dado de Vida: 1d8
Nível Máximo: 12
Armadura: Quaisquer, escudos
Armas: Quaisquer
Idiomas: alinhamento, Gff, Comum

Giff são hipopótamos humanoides poderosamente musculosos, com 2,7 m de altura. Eles são mercenários renomados, encontrados em quase todos os lugares do universo em busca de riqueza e glória.

Combate

Giff podem usar qualquer arma e todos os tipos de armadura.

Maestria em Armas de Distância

A afinidade natural de Giff com armas de longo alcance concede-lhes +2 nas jogadas de ataque e dano com uma arma de longo alcance.

Pele Dura

A pele resistente de Giff concede a eles um bônus de +1 na CA, independentemente da armadura usada.

Resistentes a Magia

Por natureza, os Giff não são mágicos, sua natureza é tão não mágica que eles não podem usar timões ou quaisquer itens mágicos.

Após alcançar o 9° nível

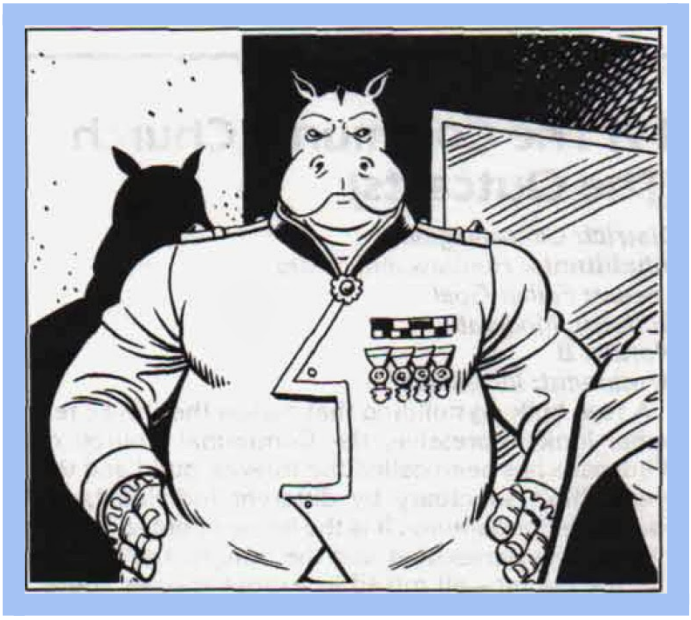
Um Giff formará um pelotão com 3d6 Giff de níveis 1-3. Os pelotões Giff (a principal forma de organização social) servem outras corridas espaciais. Eles vagam de esfera em esfera, lutando em batalhas e conquistando os inimigos de seus empregadores, mas estão à mercê de seus empregadores, já que o Giff não pode operar timões mágicos.

Progressão de Nível do Giff

				Jogada de Proteção				
Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	12	13	13	15	10
2	2,200	2d8	19[0]	12	13	13	15	10
3	4,400	3d8	19[0]	12	13	13	15	10
4	8,800	4d8	17[+2]	10	11	11	15	8
5	17,000	5d8	17[+2]	10	11	11	13	8
6	35,000	6d8	17[+2]	10	11	11	13	8
7	70,000	7d8	14[+5]	8	9	9	13	6
8	140,000	8d8	14[+5]	8	9	9	11	6
9	270,000	9d8	14[+5]	8	9	9	11	6
10	400,000	9d8+3*	12[+7]	6	7	7	11	4
11	530,000	9d8+6*	12[+7]	6	7	7	9	4
12	660,000	9d8+9*	12[+7]	6	7	7	9	4

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro;
F: Feitiços / Bastões / Cajados.



Hadozee

Requisitos: Mínimo DES 9
Pré-requisito: DES
Dado de Vida: 1d6
Nível Máximo: 10
Armadura: Couro, Cota de Malha
Armas: Quaisquer
Idiomas: alinhamento, Hadozee, Comum

Hadozee, ou "macacos de convés", são humanoides altos, esguios e semelhantes a macacos sem cauda. Hadozee viajam pelo espaço por gerações, respeitado em todo o universo conhecido por sua astúcia e disposição para realizar um trabalho.

Combate

Hadozee conseguem empunhar qualquer tipo de arma. Devido à sua agilidade natural, eles não podem usar armaduras mais pesadas que a cota de malha nem escudos.

Planar

Um hadozee pode planar com suas membranas, viajando 1 m para frente para cada 1 m de altura. Ao planar, sua taxa de movimento é de 18 m e não sofre dano ao pousar. Atacar enquanto plana dá um bônus de 1d4 na jogada de ataque e 2x o dano.

Perícias Hadozee

- **Escalar superfícies íngremes (EP):** É necessário um teste para cada 30 m a serem escalados. Se o teste falhar, o hadozee cai na metade do caminho, sofrendo dano de queda.
- **Esconder-se nas sombras (ES):** O hadozee deve estar imóvel, atacar ou se mover enquanto se esconde não é possível.
- **Mover-se silenciosamente (MS):** Um hadozee pode tentar passar furtivamente pelos inimigos sem ser notado.
- **Caminhada na corda bamba (CB):** Pode caminhar ao longo de cordas bambas, vigas estreitas e saliências com até metade de sua taxa de movimento normal. É necessário um teste a cada 18 m.Se falhar, ele cai e sofre danos de queda. Condições de vento podem reduzir a chance de sucesso em até 20%. Segurar uma trave de equilíbrio aumenta a chance de sucesso em 10%.

Evasão

Ao recuar a habilidade de um acrobata de cambalear anula o bônus usual de +2 para acertar do oponente (veja ***p222 em OSE Adv***).

Progressão de Nível do Hadozee

				Jogada de Proteção				
Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F
1	0	1d6	19[0]	13	14	13	16	15
2	1,500	2d6	19[0]	13	14	13	16	15
3	3,000	3d6	19[0]	13	14	13	16	15
4	6,000	4d6	17[+2]	12	13	11	14	13
5	12,000	5d6	17[+2]	12	13	11	14	13
6	25,000	6d6	17[+2]	12	13	11	14	13
7	50,000	7d6	14[+5]	10	11	9	12	10
8	100,000	8d6	14[+5]	10	11	9	12	10
9	200,000	9d6	14[+5]	10	11	9	12	10
10	300,000	9d6+3*	12[+7]	8	9	7	10	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Fazendo um Teste de Perícia

Todas as perícias, exceto ouvir ruído, são roladas em d%, com um resultado menor ou igual à porcentagem listada indicando sucesso. Ouvir ruídos é rolado em 1d6.

Após alcançar o 9° nível

Um Hadozee pode reunir um bando de mercenários e obter um navio spelljammer, atraindo 3d6 hadozee de 1º nível. Esta banda poderá explorar o cosmos em suas próprias aventuras e viagens.

Chance de Sucesso Hadozee

Nível	EP	ES	MS	CB
1	25	1-2	25	25
2	35	1-2	30	30
3	45	1-2	40	35
4	55	1-3	50	40
5	60	1-3	55	45
6	65	1-3	60	50
7	70	1-4	65	55
8	75	1-4	70	65
9	85	1-4	80	75
10	90	1-4	85	80

Homem Lagarto

Requisitos: Mínimo FOR 9, CON 9
Pré-requisito: FOR
Dado de Vida: 1d8
Nível Máximo: 12
Armadura: Somente escudos
Armas: Quaisquer
Idiomas: alinhamento, Lagarto, Comum

Homens-lagarto são humanoides reptilianos selvagens, semi-aquáticos que vivem da caça, invasões e, em áreas menos hostis, da pesca e coleta.

Combate

Homens-lagarto conseguem usar todas as armas, mas devido à sua constituição natural, não sentem necessidade de usar armaduras além dos escudos.

Corpo Rijo

Homens-lagarto têm uma CA natural de 5 [15]. Ainda podem receber bônus de DES na CA, bem como usar meios mágicos (como Anéis de Proteção) para melhorar sua CA.

Respirar Água

Os homens-lagarto conseguem respirar na água assim como na terra. Além disso, eles conseguem prender a respiração por até 1 turno.

Natação

Os homens-lagarto têm uma taxa de movimento de 36 m enquanto nadam. Por outro lado, enquanto estão em terra, têm uma taxa de movimento de apenas 18 m.

Após alcançar o 9° nível

Um personagem Homem-Lagarto pode estabelecer uma tribo de Homens-Lagarto e construir uma fortaleza, reunindo um grupo de 6d6 Homens-Lagarto de níveis 1-3. A referida tribo pode colonizar quaisquer terras pantanosas não reclamadas onde sua fortaleza e domínio possam ser colocados.

Progressão de Nível fo Homem Lagarto

				Jogada de Proteção				
Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	10	14	15	13	16
2	2,200	2d8	19[0]	10	14	15	13	16
3	4,400	3d8	19[0]	10	14	15	13	16
4	8,800	4d8	17[+2]	8	12	12	11	14
5	17,000	5d8	17[+2]	8	12	12	11	14
6	35,000	6d8	17[+2]	8	12	12	11	14
7	70,000	7d8	14[+5]	6	10	9	9	12
8	140,000	8d8	14[+5]	6	10	9	9	12
9	270,000	9d8	14[+5]	6	10	9	9	12
10	400,000	9d8+3*	12[+7]	4	8	6	7	10
11	530,000	9d8+6*	12[+7]	4	8	6	7	10
12	660,000	9d8+9*	12[+7]	4	8	6	7	10

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro;
F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Raças de Personagens

Dracon

Requisitos: Mínimo FOR 9, CON 9, SAB 9
Mod. de Atributos: +2 FOR, –1 DES
Idiomas: alinhamento, Dracon.

Dragões são dragões-centauros que apareceram recentemente nas periferias das Esferas Conhecidas. Eles são criaturas de rebanho e suas vidas consistem em uma série de rituais formais destinados a permitir-lhes interagir com o rebanho sem discórdias.

Classes e Nível Máximo

- **Guerreiro:** 10º
- **Cavaleiro:** 9º
- **Clérigo:** 7º
- **Marinheiro do Espaço Selvagem:** 9º
- **Missionário:** 6º

Combate

Dracons podem usar tipos de armas normais e grandes e todos os tipos de armaduras.

Resistência a Fogo

Dracons, devido à sua pele dracônica, recebem apenas metade do dano do fogo. Eles também recebem um bônus de +2 para **JP vs Sopro** contra ataques baseados em fogo

Garras Naturais

Dracons possuem longas garras que infligem 1d4 pontos de dano em combate quando não empunhar uma arma.

Capacidade de Carga(Opcional)

Se usar regras de Carga (ver Carga em ***Old School Essentials*** ™), os Dracons têm uma carga máxima de 3.200 moedas que podem carregar (Para esclarecimento, todos os efeitos aplicam-se ao dobro do peso aos Dracons).

Corpo Grande

Devido ao seu tamanho, Dracons são forçados a viver e a adaptar-se a um mundo que não se adapta ao seu tamanho. Os Dracons terão que pagar 20% a mais em armaduras e mercadorias.

Giff

Requisitos: Mínimo FOR 9.
Mod. de Atributos: +1 FOR, –1 INT
Idiomas: alinhamento, Comum, Giff.

Giff são hipopótamos humanoides poderosamente musculosos, com 2,7 m de altura. Eles são mercenários renomados.

Classes e Nível Máximo

- **Guerreiro:** 14º
- **Marinheiro do Espaço Selvagem:** 11º
- **Ladrão:** 9º
- **Contrabandista:** 9º

Maestria em Armas de Distância

Giff tem +2 nas jogadas de ataque e dano com uma arma de distância.

Pele Dura

A pele resistente de Giff concede a eles um bônus de +1 na CA, independentemente da armadura.

Resistentes a Magia

Sua natureza é tão não mágica que eles não podem usar timões de feitiço ou quaisquer itens mágicos. Giff recebe um bônus de +4 em **JP vs feitiços** e **varinhas.**

Hadozee

Requisitos: Mínimo DES 9.
Mod. de Atributos: +1 DES, –1 CAR
Idiomas: alinhamento, Comum, Hadozee.

Hadozee, ou "macacos de convés", são humanoides altos, esguios e viajam pelo espaço a gerações.

Classes e Nível Máximo

- **Guerreiro:** 11º
- **Marinheiro do Espaço Selvagem:** 10º
- **Clérigo:** 6º
- **Acrobata:** 10º
- **Assassino:** 7º
- **Ladrão:** 11º

Combate

Usam qualquer tipo de arma. Eles não usam armaduras mais pesadas que cota de malha nem escudos.

Planar

Um hadozee pode planar com suas membranas, viajando 1 m para frente para cada 1 m de altura. Ao planar, sua taxa de movimento é de 18 m e não sofre dano ao pousar. Atacar enquanto plana dá um bônus de 1d4 na jogada de ataque e 2x o dano.

Homem Lagarto

Requisitos: Mínimo FOR 9.
Mod. de Atributos: +1 FOR, –1 INT
Idiomas: alinhamento, Comum, Lagarto

Homens lagartos são lagartos humanoides com mãos de quatro dedos, pele verde-acastanhada e grossa, caudas pesadas. Eles variam de 1,5 a 2 m.

Classes e Nível Máximo

- **Guerreiro:** 11º
- **Marinheiro do Espaço Selvagem:** 10º
- **Ranger:** 9º
- **Clérigo:** 6º
- **Druida:** 5º
- **Usuário de magia:** 7º
- **Assassino:** 4º
- **Ladrão:** 11º

Combate

Os Homens Lagartos, devido à sua constituição natural, não usam armaduras além dos escudos.

Corpo Rijo

Homens-lagarto têm uma CA natural de 5 [15]. Homens Lagarto ainda podem receber bônus de DES na CA, bem como usar meios mágicos (como Anéis de Proteção) para melhorar sua CA.

Respirar Água

Os homens-lagarto conseguem respirar na água assim como na terra. Além disso, eles conseguem prender a respiração por até 1 turno.

Natação

Nadam a uma velocidade de 36 m. Porém em terra, têm apenas uma velocidade de 18 m.

Equipamento

Equipamento de aventura

Além do equipamento de aventura apresentado em ***Old School Essentials***™, o seguinte pode ser usado para campanhas no cenário de ***Spelljammer***™.

Equipamento de Navio	
Item	**Custo(PO)**
Máscara de Ar	100
Bolsa de Munição	5
Mapa Astral	250
Binóculos	30
Bola de Cristal(Par)	300
Arco de Gancho	35
Bolsa de Pólvora	50
Traje de Proteção	250
Bandeiras de Código	5
Sextante Solar	200

Descriptions

- **Máscara de ar**: Máscara de couro hermética com um pequeno cilindro usado geralmente no cinto. Ela fornece 18 turnos extras de ar enquanto estiver no espaço.
- **Bolsa de munição:** Ele carrega 20 cargas, que podem ser usados para armas de fogo (Veja ***Armas de fogo, pág.29***).
- **Mapa Astral:** Fornece informações sobre constelações locais e outros corpos celestes, podendo compor uma carta estelar.
- **Binóculos:** Permite que o usuário veja além do biologicamente possível, até 320 quilômetros.
- **Bola de cristal:** Um artefato mágico que permite a comunicação instantânea com outro par, com uma distância **limitada a 320 km.**
- **Arco de gancho:** Parece uma besta, com alcance de tiro semelhante. Ele atira um gancho que pode agarrar uma superfície.
- **Bolsa de pólvora:**P ode ser usado para causar uma explosão de 1,5 m que causa 2d6 de dano de fogo.
- **Traje de Proteção:** Fornece proteção em ambientes tóxicos e radioativos. Ele concede um bônus de +1 em jogadas de protção contra gases tóxicos, mas em troca dá uma penalidade de +2 [-2] CA.
- **Bandeiras de Código:** Permite a comunicação de bandeira à distância.
- **Sextante Solar:** Ajuda a calcular a distância entre dois corpos celestes.

Armas de fogo

Em ***Spelljammer***™, as armas de fogo são uma arma comum usada por várias raças espaciais. Eles são frequentemente chamados de "armas de pólvora", por usarem uma substância chamada pólvora para lançar um projétil para fora do cano da arma de fogo.

O Básico

As armas são normalmente acesas por um pavio fumegante colocado no orifício de toque, que então acende a pólvora no cano, criando uma explosão de chamas e impulsionando a bala para frente. Este processo é lento e sujeito a falhas de ignição e requer que o usuário seja habilidoso no processo para ser operado eficazmente em batalha.

Carregar e Recarregar

Uma vantagem das armas de fogo sobre os arcos é que elas podem ser carregadas antes do combate e facilmente transportadas prontas para disparar. **Recarregar requer uma rodada** entre tiros; só pode ser disparado a cada segundo tiro.

Fogo e queda

Se um personagem que utiliza uma arma de fogo cai ou pega fogo, o Mestre pode determinar que a arma falhou.

Volume

Na primeira vez em um encontro uma arma é disparada, o barulho desencadeia um teste de monstro errante e faz com que os animais (exceto aqueles treinados para a batalha) façam um teste de moral ou fujam. A critério do Mestre, criaturas semelhantes a humanos com 2 DV ou menos de culturas sem armas de fogo também podem ser afetadas.

Atirando corpo a corpo

Disparar uma arma de fogo à queima-roupa dá uma penalidade de -5 na jogada de ataque.

Uso

As armas de fogo têm a vantagem de não necessitarem de muito treinamento porém tem restrições.

- **Classes não marciais:** Pode usar uma pistola, mas nenhuma outra arma de fogo.
- **Classes semi-marciais:** Pode usar pistola, bacamarte ou mosquete, não um mosquete pesado.
- **Classes marciais:** Pode usar qualquer arma de fogo.
- **Clérigos:** O mestre deverá decidir se as armas de fogo são ou não proibidas pela doutrina religiosa dos clérigos.

Armas de Fogo

Item	Custo (PO)	Peso (moeda)
Bacamarte	200	45
Mosquete Pesado	300	150
Mosquete	250	75
Pistola	170	20

Regra de Carga(Opcional)

Se usar regras de Carga (ver Carga em ***Old School Essentials*™**), o peso listado das armas é considerado. O peso das armas de distância já incluem a munição e seu coldre.

Tipos de Armas

Pistola: Uma arma de mão única com comprimento de cano inferior a 40 cm. Ao contrário da maioria das armas de distância, uma pistola pode ser disparada corpo a corpo.

Bacamarte: Também conhecido como mosquetão. É uma arma de duas mãos com cano de 30 a 75 cm de comprimento. É um tiro disparado do quadril. Ao contrário da maioria das armas de distância, um bacamarte pode ser disparado corpo a corpo. Ele usa um tiro composto por muitas balas menores, em vez de uma única bala grande e, em distâncias maiores, causa danos aos alvos em uma área.

Mosquete: Uma arma de duas mãos com comprimento de cano de 1 a 1,5 m.

Mosquete pesado: Uma arma de duas mãos com comprimento de cano superior a 1,5m. Requer um suporte bifurcado para mirar e atirar. Se disparado sem o suporte, a jogada de ataque é penalizada em –2.

Estatística de Combate de Armas de Fogo

Arma	Dano	Característica
Bacamarte	2d4	Projétil (1,5-3/4-7,5/8-12), queima-roupa, espalhar, duas-mãos
Mosquete Pesado	2d8	Projétil (3-21/22-42/43-63), lenta, duas mãos
Mosquete	1d12	Projétil (1,5-15/16-30/31-42), lenta, duas mãos
Pistola	1d8	Projétil (1,5-7,5/8-15/16-27), queima-roupa

Características das Armas

Projétil: Armas que disparam ou atiram (distâncias maiores do que 1,5 m). Os valores para curto (+1), médio, e longo (-1) estão parênteses.
À queima-roupa: Pode ser disparado contra um oponente em alcance corpo a corpo (1,5 m ou menos). +1 para acertar.
Lento: O personagem age por último em cada rodada de combate (veja Combate em ***OSE Classic***™).
Espalhar: Em médio ou longo alcance, tem como alvo todas as criaturas em uma área quadrada de 1,5 m em médio alcance e 10 m em longo alcance. Faça uma única jogada de ataque e compare com a CA de cada alvo; rolar dano para cada alvo atingido individualmente

Penetrar Armadura (opcional)

Se o Mestre desejar uma vantagem maior sobre outras armas de projétil, a seguinte regra pode ser usada.
Bônus vs armadura de metal: Armas de fogo ganham um bônus de +2 nas jogadas de ataque contra alvos que usam armaduras metálicas não mágicas (por exemplo, cota de malha, armaduras de placa).


Magia

Uso de magia no Espaço

Em ***Spelljammer***™, os conjuradores são cruciais, já que a principal fonte de viagens interestelares é efetuada através da magia, através dos timões de spelljaming. Como tal, a magia é familiar para todos que vivem no espaço, embora existam algumas restrições ao lançar feitiços no Flogisto.

Conjurando/Invocando Feitiços

Feitiços de Conjuração/Invocação não funcionarão no flogisto se invocarem monstros ou poderes extra dimensionais. Nenhum poder, deus, elemental ou outra criatura meta planar pode ser invocado no flogisto, e qualquer feitiço que tente fazê-lo falhará.

Viagem Planar

No flogisto, os feitiços que contatam ou dão passagem para outra dimensão falharão. Eles funcionarão somente em uma Esfera de Cristal.

Fogo e o Espaço Selvagem

No bolsão de ar que envolve um planeta, o fogo queima normalmente. Fora desse bolsão, porém, existe um vácuo que não suporta o fogo. O fogo mágico (como bolas de fogo) funcionará no vácuo do espaço, por ser uma criação repentina de fogo que não requer ar. Entretanto, o fogo mágico não fará com que outros objetos peguem fogo, porque não há ar para sustentar uma reação não-mágica.

Fogo e o Flogisto

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

Magia Divina

A magia clerical opera normalmente na esfera de cristal que circunda o mundo nativo do clérigo, mas é severamente prejudicada quando o clérigo entra no flogisto. Um clérigo recebe seus feitiços através de sua divindade, e a eficácia de sua divindade termina na esfera de cristal. O flogisto é impenetrável à magia extradimensional e, como resultado, os "deuses" e outros poderes não têm influência ali.
Um clérigo não pode recuperar magias acima do 2º círculo enquanto estiver no flogisto, porque ele permanece fora do contato direto com sua divindade. A perda de tais habilidades mágicas não afeta as habilidades de spelljamming.

Um clérigo que entra em uma esfera de cristal estrangeira é igualmente restringido. As únicas exceções a isso ocorrem quando a divindade de um clérigo (ou um poder similar) é reconhecida na esfera estrangeira ou o clérigo conjura uma magia bem-sucedida de poder de contato com o lar, proporcionando a sua divindade acesso temporário à esfera estrangeira.
Qualquer deus ou poder é considerado "reconhecido" numa esfera se tiver adoradores e/ou uma igreja organizada em qualquer lugar dentro desse sistema. Isso não significa que um clérigo PJ possa se mover para uma esfera e estabelecer automaticamente uma base de adoração para seu deus. Para uma divindade ser um poder reconhecido em qualquer esfera, ela precisa ter um grupo estabelecido de adoradores em algum lugar do sistema.
Personagens nativos do espaço podem adorar as divindades da esfera em que estão ou podem seguir uma série de crenças encontradas em muitas civilizações espaciais. Essas religiões são:

- Os Poligotos.
- O Trilha e o Caminho.
- Ptah (o Deus do Viajante).
- Várias igrejas planares.

Novos feitiços de clérigo

1° Círculo

- Criar ar

2° Círculo

- Detectar Poderes

3° Círculo

- Contatar a energia de Origem

5° Círculo

- Criar Timão Menor

Novos feitiços de usuário de magia

1° Círculo

- Localizar Portal

3° Círculo

- Criar Portal

5° Círculo

- Criar Timão Menor

6° Círculo

- Criar Timão Maior

Descrições de feitiços

1º Círculo

Criar Ar

Duração: Permanente
Alcance: 9 m
Material: Uma gota de água doce
O conjurador cria uma bolha respirável em uma área onde não há nenhuma, onde o ar é tóxico ou irrespirável. Esta bolsa de ar respirável dura 2d20 turnos

- **Tamanho da bolha:** 1,5 m de diâmetro, se o conjurador for de 7º nível ou mais, o tamanho aumenta para 3 m de diâmetro.

Localizar Portal

Duração: 1 rodada
Alcance: Infinito
Material: Uma concha
O conjurador pode sentir a presença e a localização aproximada do portal mais próximo dentro ou fora do flogisto na esfera de cristal mais próxima (se o conjurador estiver em uma, é na esfera em que está).

2º Círculo

Detectar Poderes

Duração: Instantânea
Alcance: o conjurador
Lançar esta magia fora de uma concha de cristal permite ao clérigo determinar se existem deuses amigos e/ou outros poderes para que ele possa recarregar suas magias dentro de suas fronteiras. A magia detectar poderes também revelará se os deuses reverenciados pelo clérigo são adorados naquela esfera.

3º Círculo

Criar Portal

Duração: 4 rodadas
Alcance: 30 m
O conjurador abre um portal para dentro ou para fora da Esfera de Cristal atual.

- **Tamanho do portal:** O portal deve ser grande o suficiente para permitir que uma nave de tamanho médio passe pelo portal, mas naves capitais maiores podem exigir mais usuários de magia lançando este feitiço.

Contatar Poder de Origem

Duração: 1 semana
Alcance: Ilimitado
O usuário deste feitiço estabelece uma ligação tênue através do Plano Astral entre sua localização atual e a do poder que ele venera. Esta ligação permite ao sacerdote recuperar seus feitiços como se o deus fosse reconhecido e venerado na esfera.

- **Distância:** A distância não afeta a tentativa do sacerdote de entrar em contato com o poder doméstico, mas os portões dimensionais, os campos anti-mágicos e os efeitos de dissipar magia impedirão o uso do feitiço. Além disso, o feitiço não funcionará em áreas onde o poder foi especificamente banido.
- **Falhando na tentativa:** O clérigo que tentar conectar-se com seu poder em tais locais será informado através do feitiço que tal contato com seu deus é proibido. Contudo, o sacerdote não receberá as razões, pois os deuses são visivelmente reticentes em explicar por que não podem exercer o seu poder, preferindo, em vez disso, parecer todo-poderosos para os seus adoradores.

5º Círculo

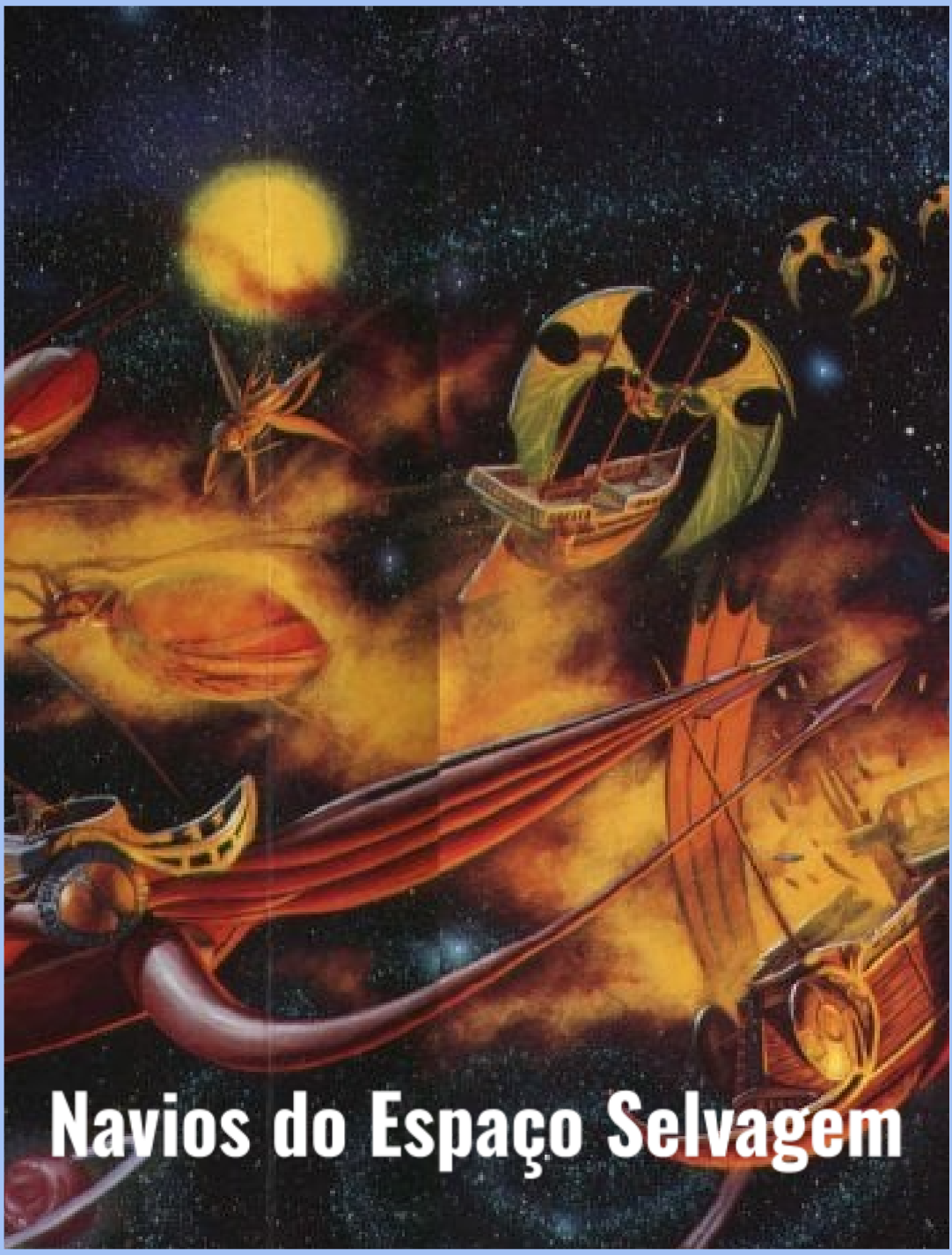
Criar Timão Menor

Duração: 1 semana por nível
Alcance: Toque
Componente: Uma cadeira
Ao lançar este feitiço, o conjurador pode transformar uma cadeira ou assento normal em um timão de um spelljammer menor adequado para impulsionar uma nave através do espaço (veja ***Spelljamming, p41***). Este feitiço não substitui a necessidade de um timão mágico permanente a bordo sendo usado principalmente como sistema de contingência ou em emergências.

6º Círculo

Criar Timão Maior

Duração: 1 semana por nível
Alcance: Toque
Componente: Uma cadeira
O conjurador pode transformar uma cadeira ou assento normal em um grande timão spelljammer adequado para uma nave (veja ***Spelljamming, p41***). Este feitiço não substitui um timão mágico permanente a bordo sendo usado principalmente sistema de contingência ou em emergências.


Navios do Espaço Selvagem

Estatísticas de Jogo

Pontos de Casco (PC)

A integridade estrutural do navio e a capacidade de continuar em movimento quando danificado. Análogo aos pontos de vida de um personagem. Um navio que atinge o pontos de casco é destruído.

Classe de Armadura (CA)

A capacidade do navio de resistir a danos causados por ataques vem do navio e de seu revestimento

Taxa de movimento (TM)

A velocidade na qual o veículo pode se mover. É calculada pela **classe do navio mais a taxa de feitiço.** A taxa de movimento durante os encontros é contada em km, a viagem diária em uma esfera de cristal é a mesma taxa em Unidades Astronômicas (UA, aproximadamente 150 milhões de km) e as viagens interestelares são contadas em anos-luz por dia.

Capacidade de Carga (CC)

A carga máxima que o navio pode transportar, medida em pontos de carga (equivalente a 230 kg).

Slots de armas (SA)

Quantidade de armas que podem ser montadas.

Tipo de potência (TP)

Qual o timão Spelljammer normalmente encontrado no navio.

Tripulação necessária (TN)

O número mínimo para o navio.

Capacidade de pouso (CP)

O tipo de terreno que a nave consegue pousar quando estiver em um planeta, seja terra, água, ambos ou nenhum.

Manobrabilidade (MN)

O número de voltas que um navio levaria para mudar seu curso atual.

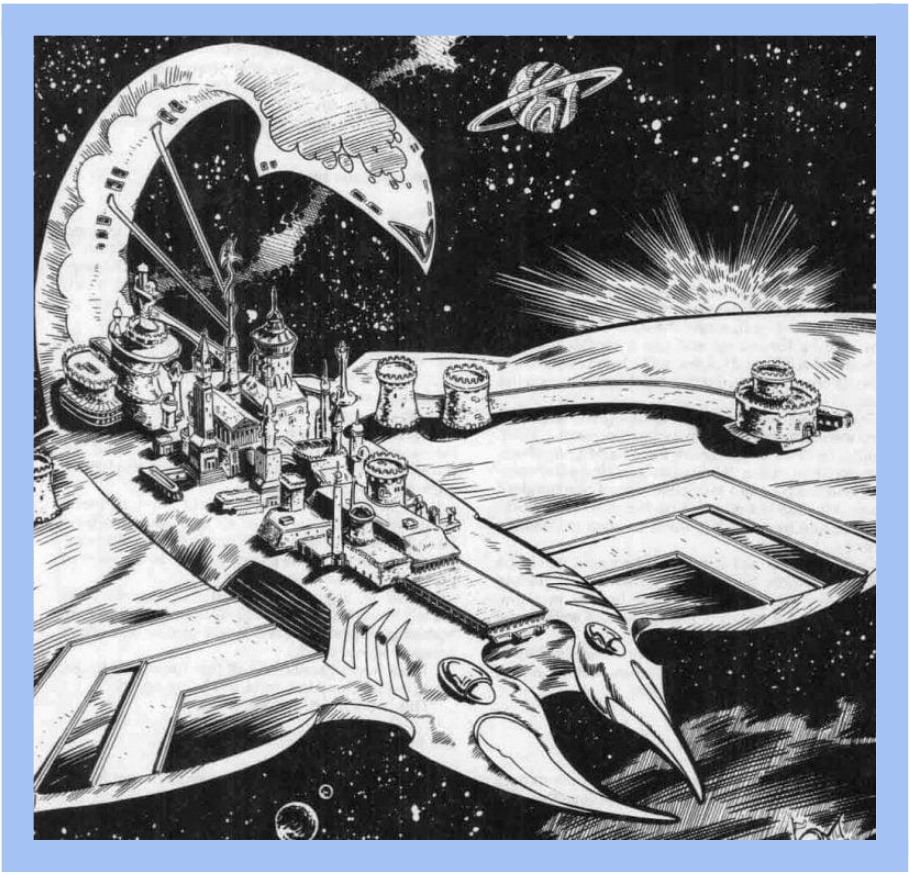
Danificando Navios

Ataques normais: Ataques com armas normais (por exemplo, arcos, espadas, etc.) não causam danos ao casco.

Ataques mágicos: Feitiços prejudiciais ou ataques mágicos infligem um ponto de dano ao casco para cada cinco pontos de dano normal em pontos de vida que o ataque causa.

Monstros gigantes: Podem danificar navios, infligindo um ponto de dano ao casco para cada cinco pontos de dano normal que o ataque causa.

Armamento montado: Os navios podem ter armamento montado para combate entre navios. Tais armas infligem danos diretamente ao casco, descrito na ***p44***.



Reparando Navios

Os navios também podem ser reparados no cais por trabalhadores especializados.

Taxa de reparo

Os navios são reparados a uma taxa de **1d10 Pontos de Casco por dia.**

Preço de reparo

Depende da instalação, mas **como regra geral, 100 PO + salário dos trabalhadores.**

Executando autorreparo

Durante a aventura, pode-se usar materiais (como madeira, pedra ou metal) encontrados ou comprados para reparar uma embarcação danificada. A quantidade de material a ser utilizado é **1 tonelada de material por 1 ponto de casco reparado por dia.**

Spelljamming

Spelljamming é um processo no qual um personagem proficiente em magia converte energia mágica em energia motriz para uma nave (chamada de Taxa Spelljamming), possível mediante feitiços, mais comum via timão de magia na nave.

Usando um Timão Spelljamming
O timão de feitiço consiste em uma cadeira (às vezes muito ornamentada) que restringe a pessoa que a utiliza, ao manusear o timão, ao mesmo tempo que o torna **incapaz de lançar feitiços nas próximas 24 horas após operá-lo.**

- **Movimento de feitiço:** Usar um timão Spelljamming faz o navio se mover a uma **velocidade de movimento fornecido pela classe somada a taxa de spelljamming do usuário.**
- **Aceleração:** Spelljamming leva tempo, e o usuário precisa **1 turno por nível de magia** para atingir a velocidade máxima.
- **Maior velocidade:** Os usuários podem gastar um espaço de magia durante o spelljamming para aumentar a taxa de spelljamming em um número igual ao nível do feitiço.

Timões Menores e Maiores

Esses são tipos de timões que fornecem diferentes formas de conversão de energia. Os Timões Menores são mais acessíveis, mas são mais ineficientes, em contraste com os Timões Maiores, que transferem mais energia mágica e são mais complexos e caros.

- **Timões Menores:** Converte energia igual ao **nível de magia mais alto que o usuário consegue lançar** (Um usuário de magia de 7º nível forneceria uma classificação de Spelljamming de 4).
- **Timões Maiores:** Converte energia igual ao **nível de feitiço mais alto que o usuário consegue lançar x 1,5** (Um usuário de magia de 7º nível forneceria uma classificação de Spelljamming de 6).

Taxa Spelljammer por círculo de Magia do personagem

Círculo Feitiço	Leme Menor	Leme Maior
1	1	1
2	2	3
3	3	4
4	4	6
5	5	7
6	6	9

Blindagem do casco

Em ***Old School Essentials***™, as regras para combates em naves e aventuras espaciais são relativamente simples e flexíveis. Como tal, deveria ser relativamente fácil incorporar os vários tipos de blindagem de navio encontrados em ***Spelljammer***™ estabelecidos em um jogo de ***Old School Essentials***™.

Classe de Armadura do Casco

Cada navio tem uma classe de blindagem básica de 10. Ela representa sua durabilidade, técnicas de fabricação e simplesmente quão avançada é tecnologicamente a civilização que construiu seu casco. Também pode ser modificado pelo seu revestimento.

Blindagem

Partindo da base da CA que vem do próprio modelo, as blindagens são modificações que podem ser adicionadas ao casco de um navio, o que pode melhorar a CA do navio dependendo do material que a blindagem é feita.

- **Blindagem padrão:** Este tipo de armadura fornece um nível básico de proteção para um navio.
- **Madeira bronze:** É mais leve e flexível que outros tipos de armadura, resistente a raios.
- **Armadura de ferro:** Pesado e durável, também oferece resistência ao fogo.
- **Adamantina:** É um dos materiais mais fortes e resistentes do cosmos. Ele fornece o mais alto nível de proteção para um navio.

Tabela de Armadura

Armadura	CA	Custo (PO)	Propriedades
Blindagem Padrão	8[11]	5,000	-
Madeira Bronze	5[14]	15,000	Resistência a raios
Ferro	2[17]	25,000	Resistência a fogo
Adamantina	0[19]	500,000	Resistência a Magia
Escudos Mágicos	Varia*	50,000	Bloqueia ataques não mágicos

*:Depende do nível de encantamento.

Instrumentos navais

Equipamentos e instrumentos extras que podem ser adicionados a uma nave para utilidade e navegação estelar.

Equipamentos de Navio	
Item	**Custo (PO)**
Âncora	100
Pernas de Pouso	9,000
Bote Salva-vidas	5,000
Timão Maior	200,000
Timão Menor	100,000
Disp. de Passagem	10,000
Topógrafo Planetário	6,000
Localizador Planetário	4,500
Localizador Portal	5,000
Quilha	10,000
Carta Estelar	6,000

Descrições

- **Âncora:** Usado para atracar uma nave a um corpo maior, como um asteroide, ou unir duas naves. Navios maiores podem exigir um número maior de âncoras.
- **Pernas de pouso:** Pernas que podem se desdobrar na parte inferior de uma nave, dando a capacidade de pousar em uma superfície planetária sólida.
- **Bote salva-vidas:** Veículos projetados para trazer até 10 pessoas com relativa segurança à superfície de um planeta ou nave de resgate. O barco salva-vidas cai em direção ao poço gravitacional mais próximo.
- **Timão Maior e Menor:** Permite spelljamming (veja ***Spelljamming, p41***).
- **Dispositivo de passagem:** Permite ao usuário abrir um portal através das esferas de cristal entre o flogisto e o espaço selvagem.
- **Topógrafo Planetário:** Instrumento que faz o levantamento da superfície de um planeta, identificando biosfera, assentamentos, pontos de interesse, etc.
- **Localizador Planetário:** Um dispositivo que aponta na direção do corpo astronômico principal mais próximo.
- **Quilha:** Uma quilha sólida de madeira ou metal que fornece ao navio a capacidade de pousar em uma superfície líquida
- **Carta Estelar:** Um mapa que rastreia a localização e posição de corpos astronômicos e esferas de cristal através do flogisto.

Armamentos navais

***Old School Essentials*™** inclui algumas regras básicas para armas de navios, mas a diversidade de embarcações e situações encontradas no espaço torna necessária uma lista ampliada de armas que podem ser montadas em uma nave espacial durante o jogo de ***Spelljammer*™.**

Operando Armamentos

O carregamento dependerá da arma em questão, efetuado pelo número necessário de tripulantes. O ataque é contado como um ataque com arma de longo alcance, com bônus e penalidades aplicados se um Personagem do Jogador operando.

Armamento do Navio

Arma	Custo (PO)	Carregar (Rodada)	Dano	Tripulação Necessária	Alcance (km)	Especial
Medieval						
Trabuco	3,000	2	1d4+1	4	2/6	–
Balista	1,000	1	1d4	2	2/4	Perfura adamantina
Catapulta	1,500	2	1d6	3	2/7	–
Moderna						
Morteiro	7,000	1	1d6	3	4/10	–
Canhão	5,000	2	1d6+1	2	2/12	Perfura adamantina
Napalm	9,000	3	Special	4	1/4	1d4 dano de fogo*
Esporão	5,000	–	–	–	Contato	Dano de ariete
Futurista						
Canhão Laser	15,000	2	1d12	4	2/12	Dano de raio
Canhão Plasma	20,000	2	1d12, Special	5	1/4	1d4 dano de fogo*

*: Dano de fogo dura 1d4 rodadas

Aventuras Spelljamming

Sequência de Jogo por dia

1. Decidir o percurso: Os jogadores decidem o percurso da viagem do dia
2. Perdendo a direção: O Mestre determina se o grupo se perderá.
3. Próximos Obstáculos: O Mestre verifica monstros e eventos cósmicos.
4. Descrição: O Mestre descreve os eventos pelos quais passou e quaisquer locais de interesse que o grupo encontre, perguntando aos jogadores suas ações, conforme necessário. Se um monstro estiver determinado a aparecer, isso pode acontecer a qualquer momento durante esta etapa.
5. Fim do dia: O Mestre atualiza os registros de tempo, com atenção especial às rações, durações dos feitiços e necessidade de descanso.

Distância e Medida

Taxas de movimento: Viagem são medidas em unidades astronômicas (UA), determinada pela Taxa de Movimento (TM). Durante os encontros, no entanto, **A taxa de movimento é medida em km.**
Alcance: O alcance das armas é medido em km fora do combate.
Áreas: Dos efeitos de feitiços, sopros, etc. ainda são medidos em metros.

Perdendo a Direção

Com um navegador a bordo: A chance de se perder é de 2 em 6.
Sem navegador a bordo: A chance de se perder é de 100% em mar aberto e de 2 em 6 à vista de terra.
Efeitos: Veja Perdendo a direção, ***p106*** em ***OSE™***.

Surpreender

A menos que certos efeitos cosmológicos estejam ocorrendo, a surpresa não pode ser controlada.

Eventos Cósmicos

Eventos potenciais que poderiam ocorrer durante a viagem espacial, a serem determinados diariamente pelo Mestre.

Eventos Cósmicos		
2d6	**Evento**	**Efeito**
2	Vento Solar	Velocidade de navegação aumenta 50%
3	Nuvem de Gás	Regras de surpresa se aplicam no evento..
4-8	Sem evento	–
9-10	Chuva de Meteoro	2d6 de dano em todos navios atingidos
11	Tempestade Plasma	50% de chamas no casco, CA -4.
12	Praga Spelljammer	2d4 de dano no usuário spelljammer, spelljamming impossível durante evento.

Pouso e Decolagem

Ao decolar de um corpo planetário, é necessário um certo tempo para permitir que o timão supere a força da gravidade normal e deixe totalmente a gravidade dos planetas. A quantidade de tempo que leva para deixar o Poço Gravitacional dos planetas está listada abaixo:

- **Planetoides e Luas:** 1 turno
- **Planetas do tamanho da Terra:** 2 turnos
- **Planetas do tamanho da Super Terra:** 3 turnos
- **Gigantes gasosos e superiores:** 4 turnos

Condições Climáticas

As condições climáticas poderão afetar os horários de pouso e decolagem, conforme tabela abaixo:

Modificades de Condição Climática	
Condição Climática	**Mod. de Tempo**
Nenhum/Vento Fraco	Nenhum
Chuva Leve ou Nevasca Leve	x2
Vento Forte,Chuva ou Neve	x4
Furacão	Pouso/Decolagem impossível

Combate Espacial

Sequência de Combate por rodada
1. Decidir Magia, Recuo e Engajamento
2. Iniciativae: Cada lado rola 1d6.
3. Lado vencedor age:
A. **Moral da Tripulação**
B. **Movimento**
C. **Ataques de Projéteis**
D. **Ataques Mágicos**
E. **Aríete e Abordagem**
4. Outro lado age: Na ordem da iniciativa.

Declarar Magia, Recuo e Engajamento

Personagens que desejam lançar um feitiço ou mover-se quando estiver em combate corpo a corpo deve declarar isso. Outras ações não precisam ser declaradas. Os capitães que desejam entrar em combate ou recuar podem declará-lo.

Iniciativa

Igual ao ***Old School Essentials*™**, a iniciativa é determinada rolando 1d6 para cada lado, o lado com o maior resultado age primeiro.

Moral da Tripulação

Veja Moral em ***Old School Essentials*™, p130.** Personagens que atuam como oficial ou capitão podem dar ordens à tripulação durante esta etapa.

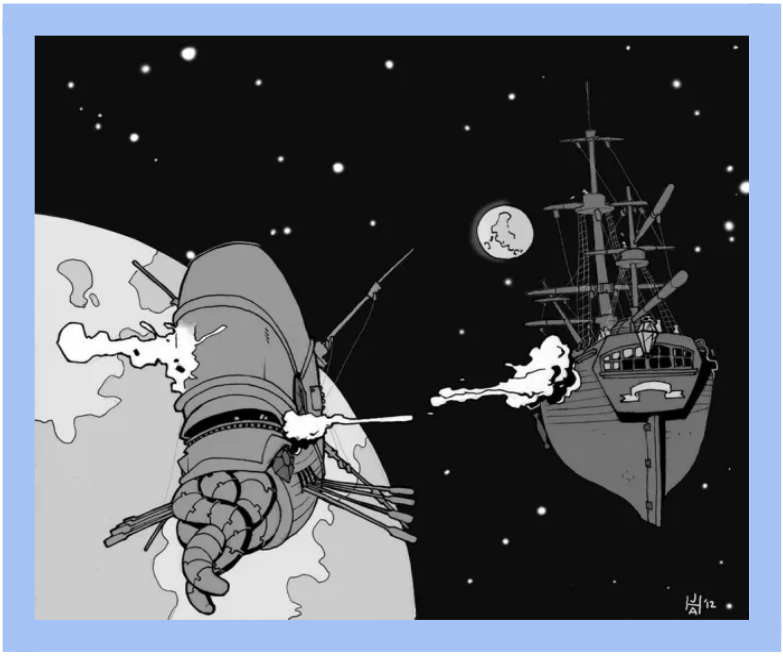
Movimento

Fora de colisão e abordagem

- **Taxa de movimento:** Durante os encontros, o movimento é a **Taxa de movimento (TM) em km por rodada.**
- **Duração Máxima:** Assim que um dos navios estiverem fora do alcance de perseguição, os demais participarão do combate.
- **Manobras:** A virada levará uma certa quantidade de rodadas determinada pela **manobrabilidade**, quando uma curva estiver ocorrendo, o posicionamento e a direção do navio serão **o quanto resta para fazer uma curva de 180.º.**

Durante colisão e abordagem

- **Durante a colisão:** Após colidir contra um alvo, o navio atacante é empurrado 30 metros para trás, o jammer pode usar o movimento restante da rodada para travar contra o alvo e iniciar a abordagem.
- **Durante a abordagem:** Durante a abordagem, nenhum dos navios bloqueados poderá se afastar um do outro, a menos que seja declarado o desacoplamento, o que leva **1 rodada**. Após o desacoplamento, até que o navio atacante saia das imediações, o navio abordado terá **+2 em todas as jogadas de ataque** contra o(s) navio(s) que o abordam.



Ataques de Projéteis

São possíveis sempre que um inimigo estiver ao alcance, rolados pelo jogador ou tripulante que opera as armas do navio. Os modificadores de alcance de ***Old School Essentials*™** também se aplicam.

Usando Feitiços

Os feitiços são lançados da mesma forma que em um encontro de combate normal, no mesmo alcance.

Colisão e Abordagem

Se um navio tiver movimento e ângulo, o capitão pode ordenar abalroamento ou embarque

Abalroamento

A navio bate contra outra para causar danos no momento do impacto. O abalroamento causa **metade do PV máximo do navio abalroado como dano** e o transfere para o navio alvo. Se o navio estiver carregando um aríete, esse dano será reduzido pela metade (um quarto).

Embarque

O navio é acoplado a outro para permitir a passagem da tripulação de um para invadir o outro. Para acoplar um navio, **ambos os lados fazem uma jogada de 1d6**, se o atacante tiver um resultado maior, o atacante é abordado. Uma vez acoplado, nenhum dos navios pode se separar, a menos que um deles seja destruído ou o atacante se desacople.

Projeto Naval

Ao jogar ***Spelljammer™***, tanto os Mestres quanto os jogadores eventualmente se sentirão tentados a assumir o trabalho de projetar seus próprios navios. A fim de proporcionar um processo de economia de tempo no projeto do navio, as seguintes diretrizes podem ser seguidas.

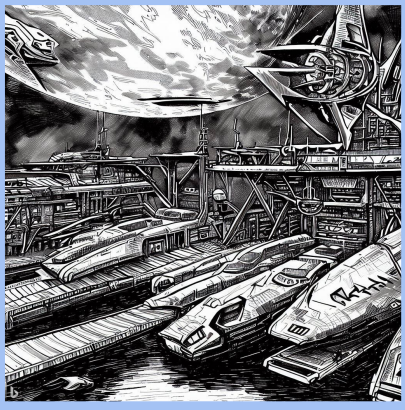
Sequência de Construção Naval
1. Escolha uma Classe de Navio
2. Determine as estatísticas de acordo a classe: Anote as estatísticas de acordo com as diretrizes fornecidas pela tabela.
3. Personalizar: Escolha armas, blindagem, alojamentos e/ou áreas de carga, ajuste de acordo com o preço e os requisitos da tripulação.
4. Escolha ou desenhe o mapa do deck (opcional)

Escolha a Classe do Navio

As classes de navios são usadas em todo o cosmos para diferenciar navios que variam em tamanho e capacidades, desde o menor bote salva-vidas até o mais poderoso navio de guerra. A classe do navio determina os pontos máximos do casco, capacidade de carga, slots de armas, taxa de movimento, manobrabilidade e tripulação necessária.

Descrições da classe do navio:

- **Corveta:** Navios pequenos que costumam apresentar alta velocidade e agilidade. Podem ter uma plataforma de armas pequena e às vezes frágil, mas podem ser muito perigosas.
- **Fragata:** Navios projetados para combate, tendo mais capacidade de combate do que corvetas, mantendo a velocidade geral.
- **Galeão:** Navios maiores projetados para viagens mais longas, menos manobráveis que as classes menores, mas muitas vezes contando com maiores capacidades de combate.
- **Capitânia:** Enormes navios usados como nau capitânia de frotas de guerra e até como quartéis-generais em campanhas de guerra. Eles tendem a estar fortemente armados, mas também são mais lentos e menos manobráveis que os navios menores.



Classe de Navio				
Classe	Custo Base (PO)	Pontos de Vida	Capacidade de Carga	Tripulação Necessária
Corveta	20,000	12	10	15/30
Fragata	40,000	20	20	20/40
Galeão	70,000	28	30	30/60
Capitânia	100,000	36	40	45/100

Classe de Navio (Continuação)			
Classe	Slot de Armas	Taxa de Movimento	Manobrabilidade
Corveta	2	8	1
Fragata	4	6	2
Galeão	6	4	4
Capitânia	8	3	5

Personalizar Equipamento

Adicione o armamento montado, a armadura do casco, o timão do Spelljammer e outras propriedades, somando o preço das coisas a mais.

Modificando as estatísticas:

Naturalmente, pode-se querer modificar as estatísticas do navio fornecidas por classe, mas a modificação de uma estatística deve afetar o equilíbrio de outras. Assim, cada estatística está vinculada a outra oposta, quando uma aumenta, a outra diminui. A seguinte associação de estatísticas de navio pode ser usada como orientação para modificar uma nave estelar:

- **Pontos do casco(PV)**: Modifique a Taxa de Movimento em 1 e/ou Manobrabilidade em 1 para cada 2 PV adicionados/subtraídos.
- **Capacidade de carga(CC):** Altere a tripulação necessária em 5 e/ou os slots de armas em 1 para cada 10 toneladas adicionadas/subtraídas.
- **Tripulação necessária(TN):** Modifique a tripulação necessária em 5 e/ou slots de armas em 1 para cada 5 tripulantes adicionados/subtraídos.
- **Slots de armas(SA):** Modifique a Capacidade de Carga em 10 e/ou Pontos de Casco em 7 para cada slot de arma adicionado/ subtraído.
- **Taxa de movimento(TM):** Não pode ser modificado para ser aumentado.
- **Manobrabilidade(MN):** Não pode ser modificado para ser aumentado.

Escolha ou desenhe o mapa do Deck(opcional)

Escolha uma embarcação previamente mapeada ou faça a sua própria.

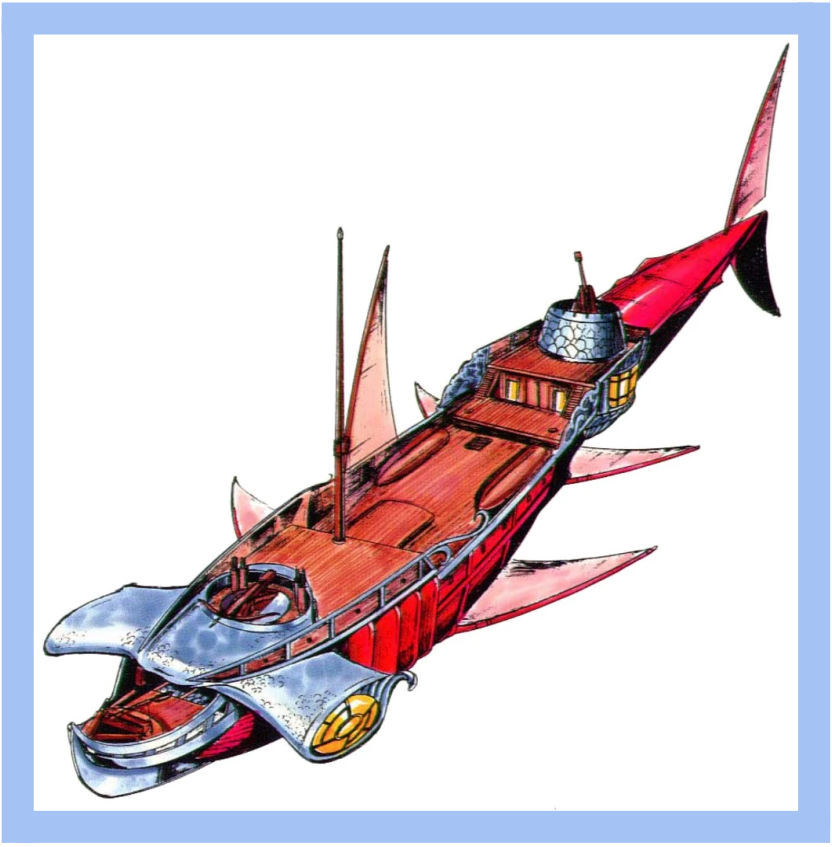

Catálogo de Navios

Martelo

Feitos por humanos no formato de um tubarão-martelo, os navios-martelo são um dos navios mais conhecidos em todo o cosmos, servindo em uma ampla variedade de funções e situações.

CLASSE Galeão **Preço:** 142.500 PO **PV** 28 **CA** 5[14] (Madeira-Bronze) **TM** 4 **CC** 30 **SA** 6 **TP** Maior ou Menor **TN** 30/60 **CP** Água **MN** 4

- **Armas:** 2 x Canhão (1d6+1, Alcance: 2/12), 2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), 2 x Trabuco (1d4+1, Alcance: 2/6).
- **Instrumentos:** 5 x âncoras, quilha, 4 x botes salva-vidas, Pesquisador de Planeta, Carta Estelar.

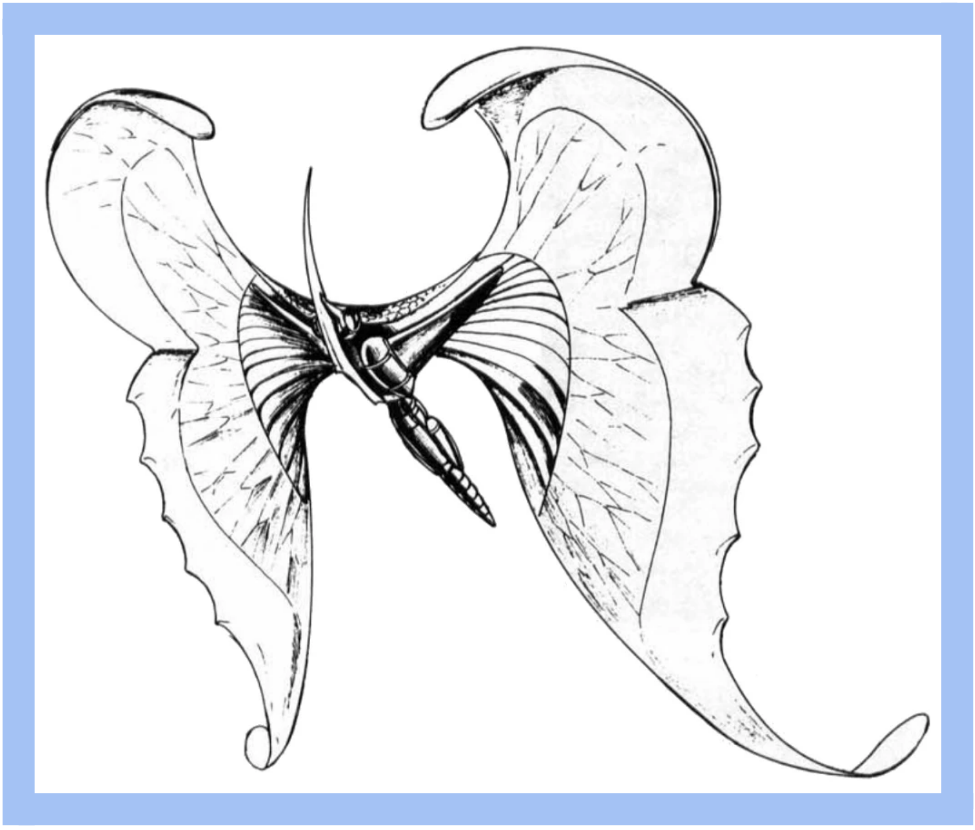


Mariposa Élfica

Pequenas embarcações feitas por elfos, usadas principalmente como mensageiros, batedores e escoltas. Eles são conhecidos como um dos menores navios do espaço conhecido.

CLASSE Corveta **Preço:** 49.200 PO
PV 12 **CA** 8[11] (Padrão) **TM** 8 **CC** 10
SA 2 **TP** Maior ou Menor **TN** 15/30 **CP** Ambos **MN** 1

- **Armas:** 2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4).
- **Instrumentos:** 2 x âncora, pernas de pouso, quilha, carta estelar, localizador planetário.

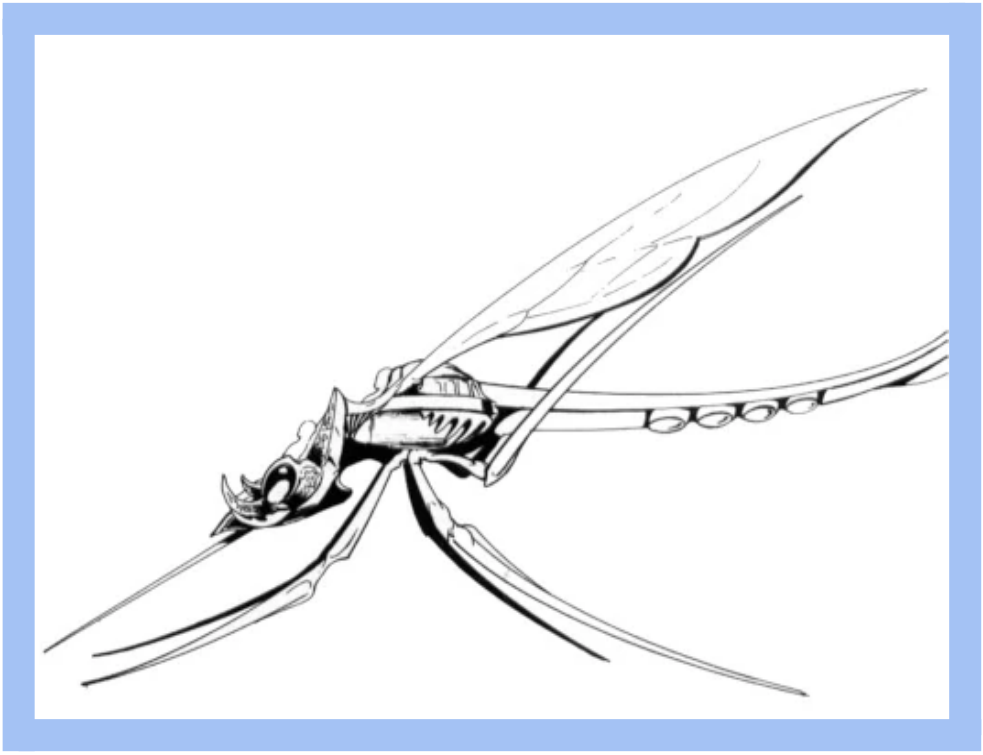


Mosquito

Pequena nave humana feita para reconhecimento, exploração, infiltração e espionagem, sacrificando a capacidade de combate pela manobrabilidade e furtividade.

CLASSE Corveta **Preço:** 73.100 PO
PV 12 **CA** 8[11] (Padrão) **TM** 8 **CC** 10
SA 0 **TP** Maior ou Menor **TN** 15/30
CP Ambos **MN** 1

- **Armas:** Nenhuma
- **Instrumentos:** Âncora, pernas de pouso, dispositivo de passagem, topógrafo planetário, localizador planetário, localizador de portal, quilha, carta estelar.



Caravela

Uma embarcação de água usada principalmente por sociedades terrestres, basicamente uma caravela com um timão instalado para permitir que voe no espaço. Uma das embarcações prováveis que um grupo de aventureiros conseguiria primeiro.

CLASSE Fragata **Preço:** 65.400 PO
PV 20 **CA** 8[11] (Padrão) **TM** 6 **CC** 20
SA 2 **TP** Maior ou Menor **TN** 20/40
CP Água **MN** 2

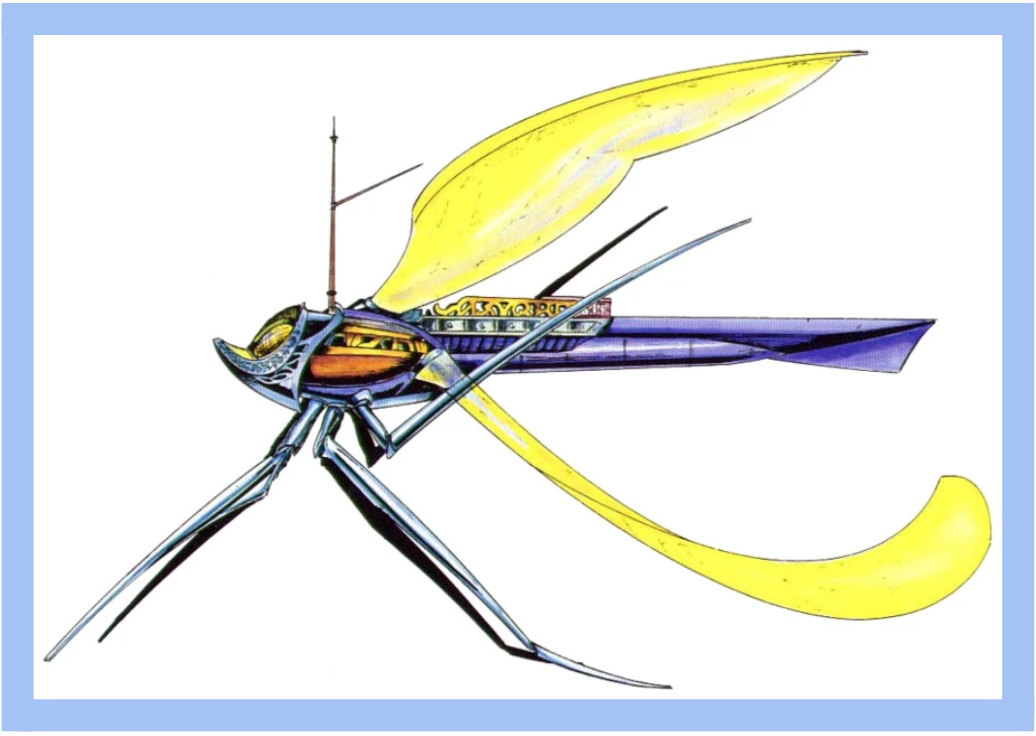
- **Armas:** 2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4).
- **Instrumentos:**quilha, 2 x botes salva-vidas, 4 x âncora

Mariposa

Um dos cavalos-de-batalha do espaço. Seu tamanho pequeno e boa manobrabilidade o tornam ideal para transportar pequenos grupos, pessoas importantes e pequenas cargas.

CLASSE Corveta **Preço:** 49.700 PO
PV 12 **CA** 8[11] (Padrão) **TM** 6 **CC** 10
SA 4 **TP** Maior ou Menor **TN** 20/40
CP Terra **MN** 1

- **Armas:** 2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7).
- **Instrumentos:** Pernas de pouso, 1 barco salva-vidas, 2 âncoras, dispositivo de passagem, localizador de portal, localizador planetário, carta estelar.

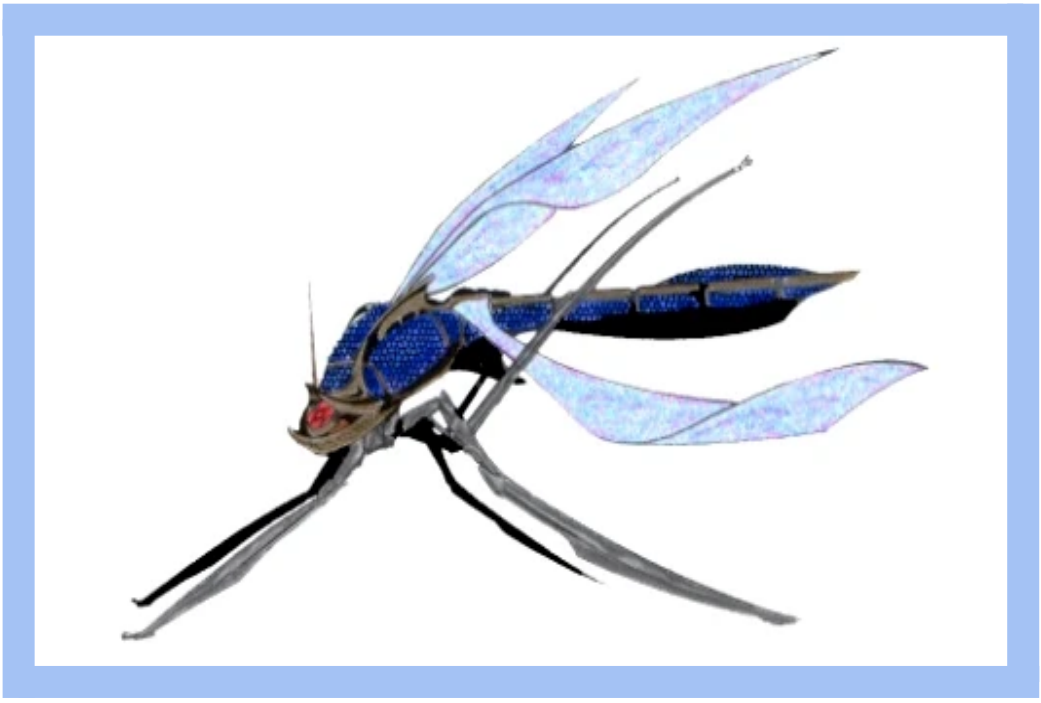


Libélula

Feito como uma versão de segunda geração da Mariposa, a Libélula vem com blindagem reforçada e melhores capacidades de combate, sacrificando em troca a área de carga.

CLASSE Corveta **Preço:** 60.700 PO **PV** 12 **CA** 2[17] (Ferro) **TM** 8 **CC** 2 **SA** 3 **TP** Maior ou Menor **TN** 15/30 **CP** Terra **MN** 1

- **Armas:** Balista (1d4, Alcance: 2/4), Catapulta (1d6, Alcance: 2/7), 1 x Canhão (1d6+1, Alcance: 2/2).
- **Instrumentos:** Pernas de pouso, 1 x barco salva-vidas, 2 x âncoras, dispositivo de passagem, localizador de portal, localizador planetário, carta estelar, topógrafo planetário.

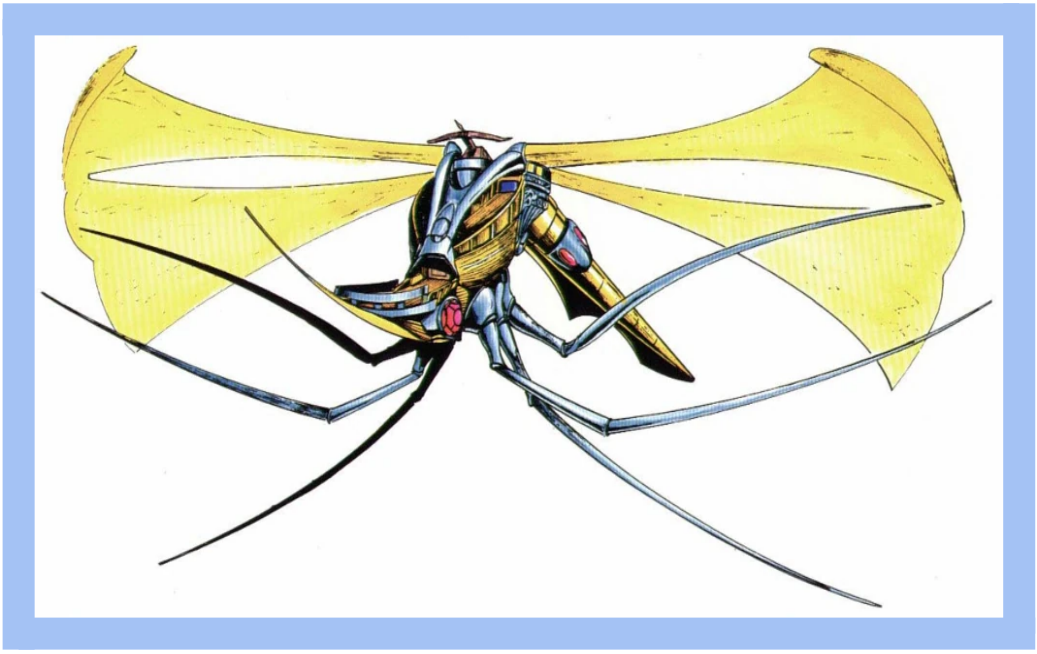


Vespa

A Vespa é uma variante da linha Mariposa, readaptada para se adequar à biologia dos homens-lagarto, com conveses inferiores inundados para simular seus habitats naturais pantanosos. Esses navios são vistos principalmente agitando a bandeira dos piratas.

CLASSE Corveta **Preço:** 54.700 PO **PV** 12 **CA** 5[14] (Madeira Bronze) **TM** 6 **CC** 5 **SA** 2 **TP** Maior ou Menor **TN** 20/40 **CP** Terra **MN** 1

- **Armas:** Balista (1d4, Alcance: 2/4), Trabuco (1d4+1, Alcance: 2/6).
- **Instrumentos:** Pernas de pouso, 2 x âncoras, dispositivo de passagem, localizador de portal, localizador planetário, carta estelar.

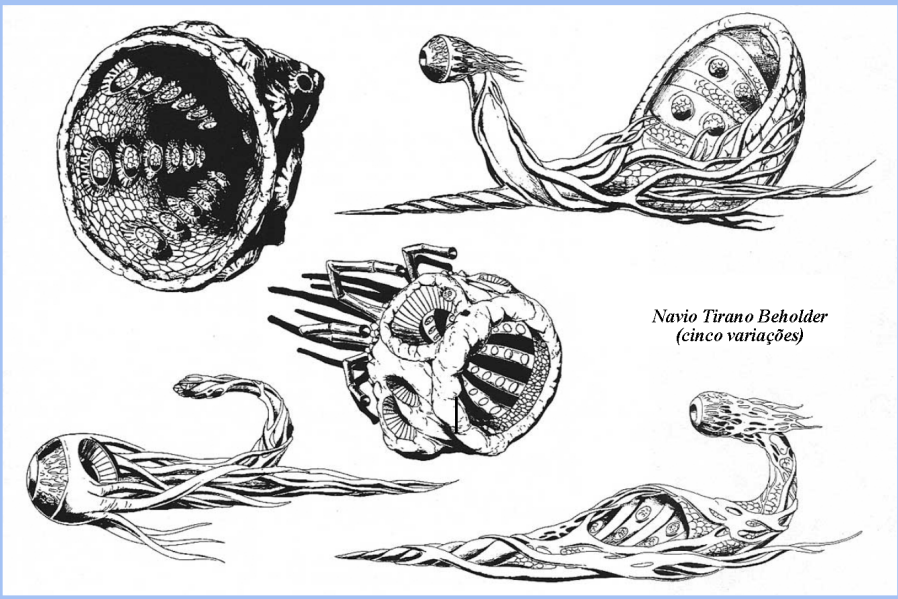


Navio Tirano Beholder

Em vez de uma nave específica, trata-se de uma coleção de muitas naves de formatos diferentes pertencentes aos terríveis Olhos do Terror (também conhecidos como "beholders"), que viajam pelas estrelas em uma eterna guerra civil contra a sua própria espécie para alcançar sua ideia enlouquecida de perfeição.

CLASSE Galeão **Preço:** 150.000 PO **PV** 28 **CA** 0[19] (Natural) **TM** 5 **CC** 30 **SA** (Especial) **TP** Maior ou Menor **TN** 30/60 **CP** Nenhum **MN** 4

- **Armas:** Os Navios Tiranos não possuem armas, em vez disso, os terríveis Olhos do Terror que compõem suas tripulações disparam seus ataques de olhos mágicos coletivamente nas embarcações de seus oponentes (ataques de raio ocular estão presentes em ***Old School Essentials Adv Referee's Tome™, p52***). Eles precisam estar atracados para estarem ao alcance, portanto, esses navios tendem a estar sempre equipados com **Aríetes**.
- **Instrumentos:** 6 x Âncora, Dispositivo de Passagem, Localizador de Portal, Localizador Planetário, Carta Estelar.

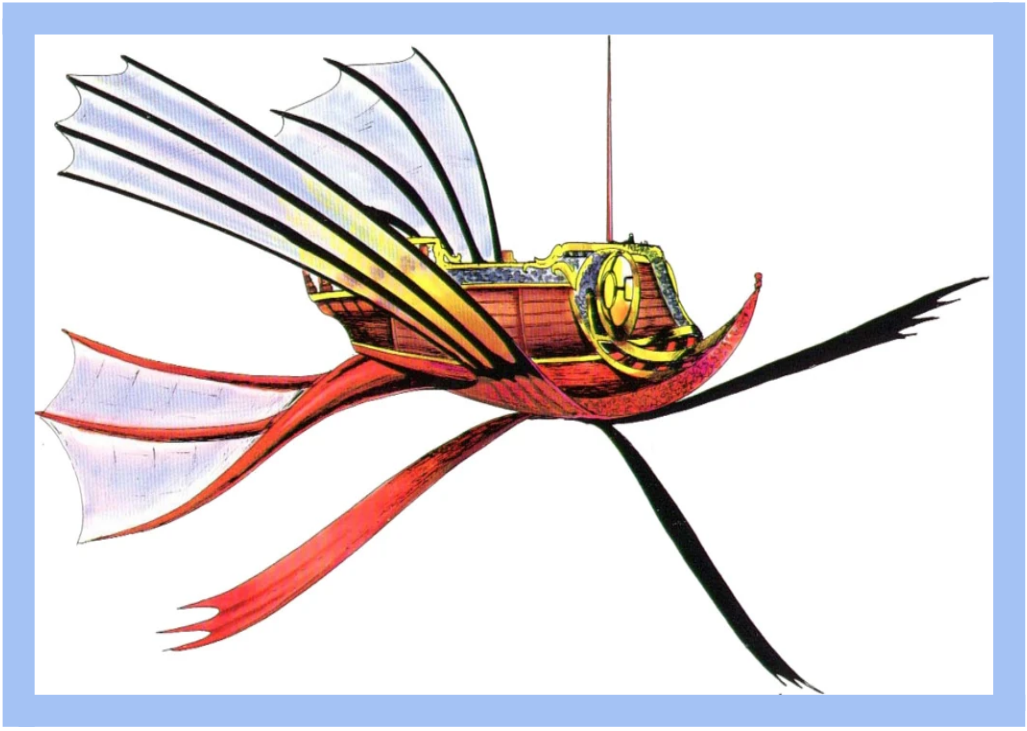


Comerciante (Peixe)

A nave mais comum no espaço civilizado, usada por praticamente todas as raças como nave comercial durante incontáveis ciclos, embora tenda a ser muito mal equipada para combate.

CLASSE Fragata **Preço:** 60.700 PO
PV 20 **CA** 9[11] (Padrão) **TM** 5 **CC** 20
SA 2 **TP** Maior ou Menor **TN** 20/40
CP Nenhum **MN** 2

- **Armas:** Balista (1d4, Alcance: 2/4), Catapulta (1d6, Alcance: 2/7).
- **Instrumentos:** 2 x âncora, dispositivo de passagem, Carta Estelar, 2 x barco salva-vidas.

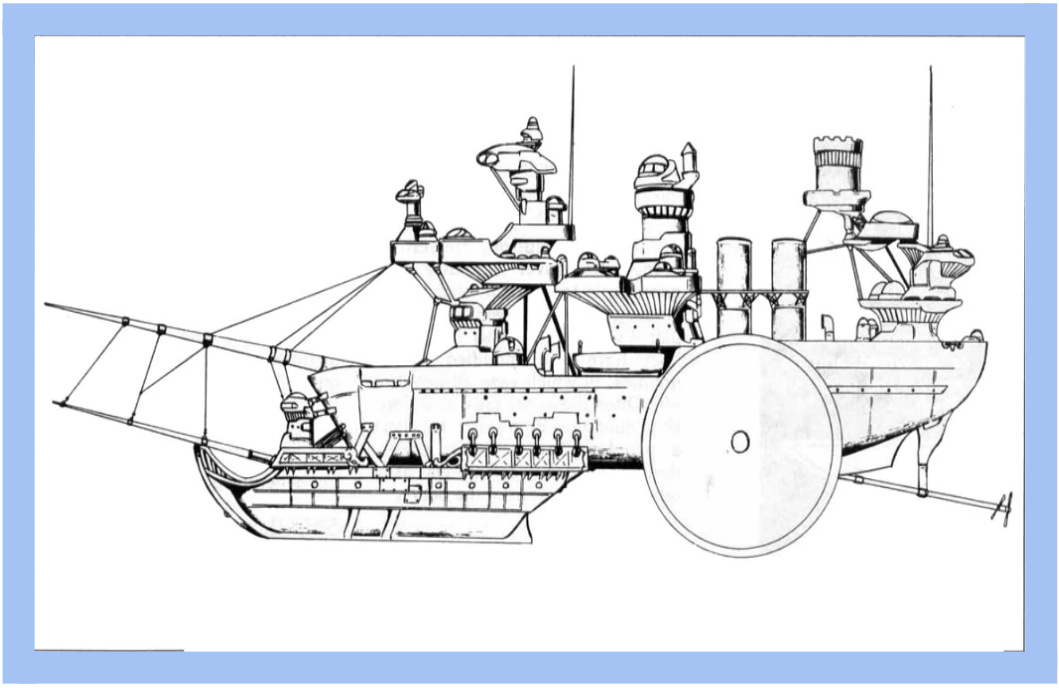


Navio a Roda Gnômico

Mais uma categoria de navios do que um modelo específico, um navio a roda gnômico é uma embarcação em constante evolução que atua como uma base móvel para um clã de gnomos, começando como fragatas, mas sendo eventualmente expandido para naves capitais para praticamente qualquer propósito imaginável.

CLASSE Fragata **Preço:** 60.700 PO
PV 20 **CA** 9[11] (Padrão) **TM** 5 **CC** 20
SA 4 **TP** Maior ou Menor **TN** 20/40
CP Nenhum **MN** 2

- **Armas: 2 x** Morteiro (1d6, Alcance: 4/10), 2 x Canhão (1d6+1, Alcance: 2/12).
- **Instrumentos:** 5 x âncora, dispositivo de passagem, Carta Estelar, 3 x barco salva-vidas, Topógrafo Planetário.
- **Aumentando o tamanho:** Quando tripulados por gnomos, eles irão retirar e limpar materiais para atualizar o tamanho do navio para uma classe superior (geralmente uma vez por década).

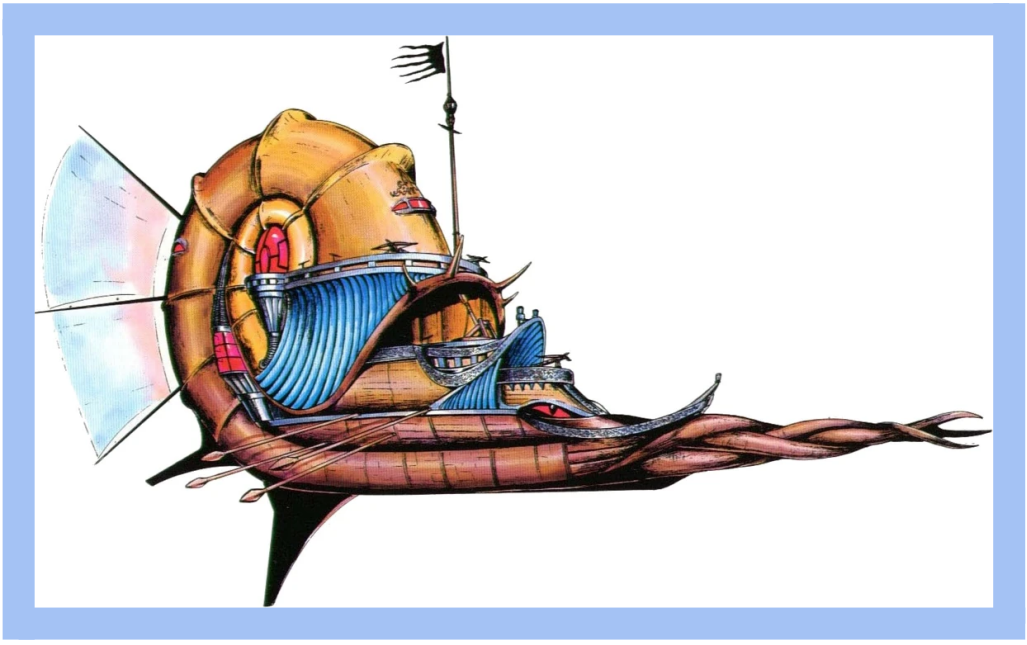


Nautilóide

As embarcações mais conhecidas dos terríveis Devoradores de Mentes (também conhecidos como "Mind Flayers"), essas naves refletem a natureza de seus construtores, com conchas protetoras e interiores confortáveis para protegê-los do sol.

CLASSE Galeão **Preço:** 137.000 PO **PV** 28 **CA** 5[14] (Madeira Bronze) **TM** 4 **CC** 30 **SA** 6 **TP** Maior ou Menor **TN** 30/60 **CP** Água **MN** 4

- **Armas:c**2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7), Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12).
- **Instrumentos:** quilha, 6 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, Carta Estelar, 4 x barco salva-vidas.

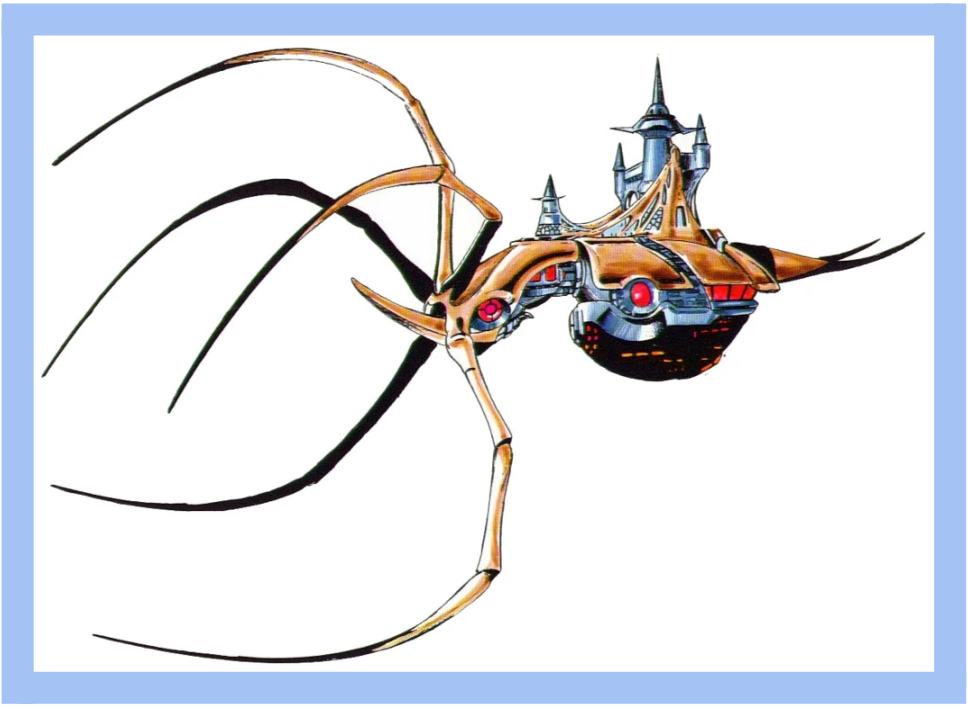


Aranha Mental Neogi

Uma força a ser reconhecida, aranhas mentais geralmente são os carros-chefe das frotas escravistas neogi, de onde dirigem seus ataques ao espaço civilizado. Relativamente rápidos para o seu tamanho, estes navios são a ruína de muitos dos marinheiros mais experientes.

CLASSE Capitânia **Preço:** 195.100 PO **PV** 36 **CA** 2[17] (Ferro) **TM** 5 **CC** 30 **SA** 8 **TP** Maior ou Menor **TN** 45/100 **CP** Nenhum **MN** 4

- **Armas:** 2 x Canhão (1d6 + 1, Alcance: 2/12), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7), 2 x Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12), 2 x Morteiro (1d6, Alcance: 4/10).
- **Instrumentos:** quilha, 6 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, Carta Estelar, 6 x barco salva-vidas.

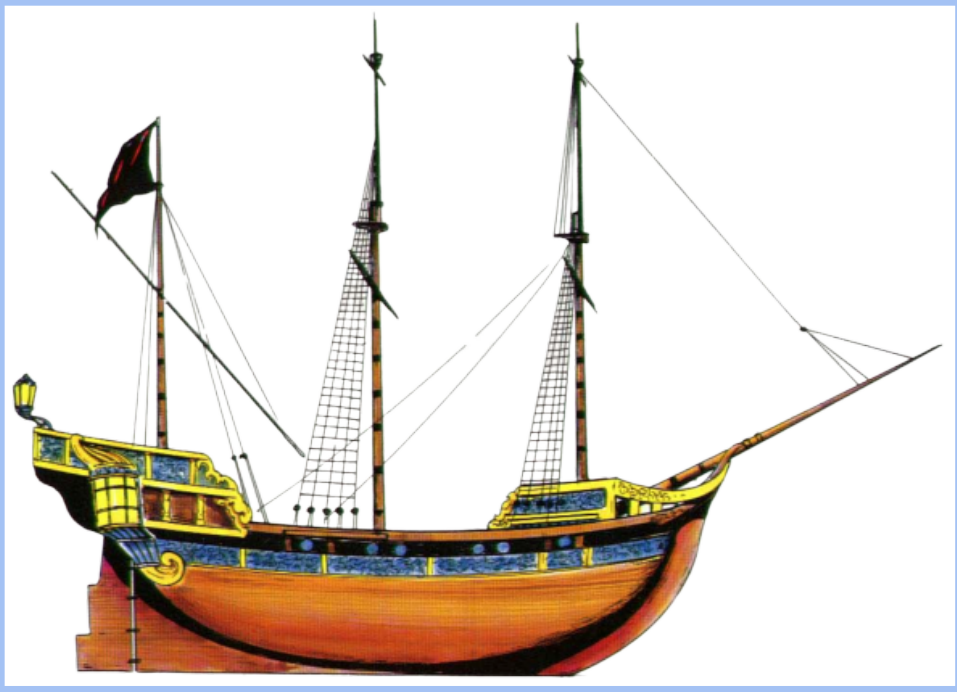


Galeão

A melhor embarcação oceânica construída por sociedades terrestres, com grandes porões de carga e blindagem adequada, porém estes são pouco mais do que um navio de água com um timão spelljammer preso a ele.

CLASSE Galeão **Preço:** 95.400 PO **PV** 28 **CA** 8[11] (Padrão) **TM** 4 **CC** 30 **SA** 4 **TP** Maior ou Menor **TN** 30/60 **CP** Água **MN** 4

- **Armas:** 2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7).
- **Instrumentos:** quilha, 4 x botes salva-vidas, 4 x âncora.

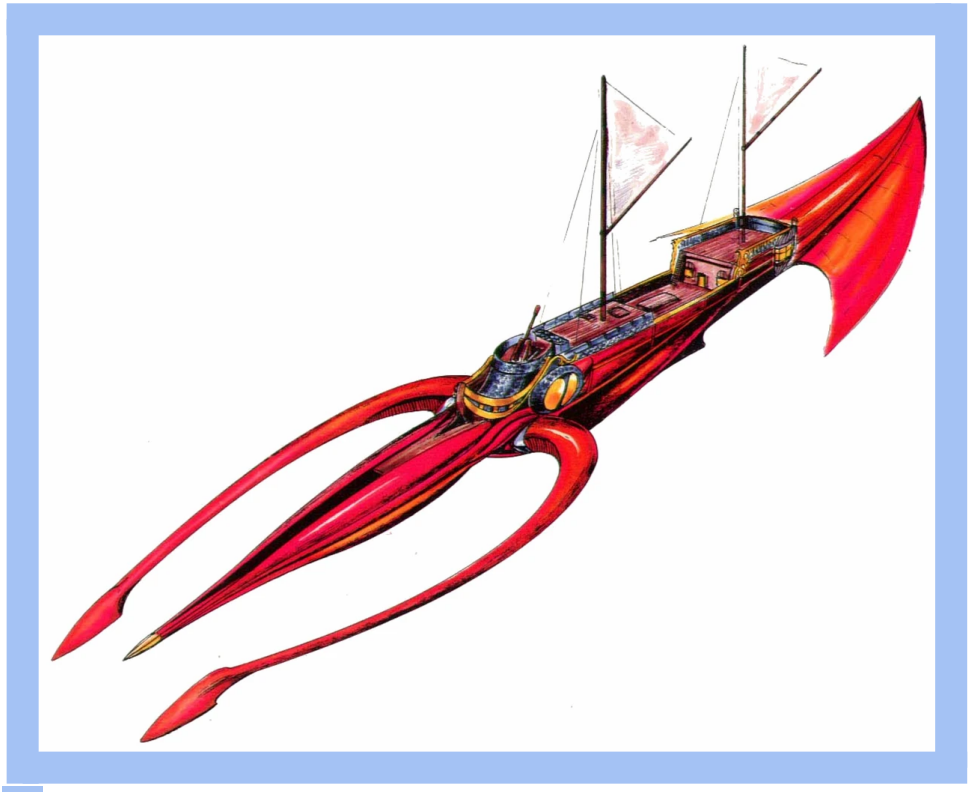


Lula

Amplamente considerado um dos melhores designs humanos no espaço, diz-se que o Navio Lula foi criado por escravos humanos fugitivos, combinando designs humanos com os Devoradores de Mentes, tornando-se um design muito popular desde então.

CLASSE Fragata **Preço:** 58.500 PO **PV** 20 **CA** 5[14] (Madeira Bronze) **TM** 6 **CC** 20 **SA** 4 **TP** Maior ou Menor **TN** 20/40 **CP** Água **MN** 2

- **Armas:** 2 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), Catapulta (1d6, Alcance: 2/7), Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12).
- **Instrumentos:** quilha, 3 x âncora, dispositivo de passagem, Carta Estelar, 2 x barco salva-vidas.

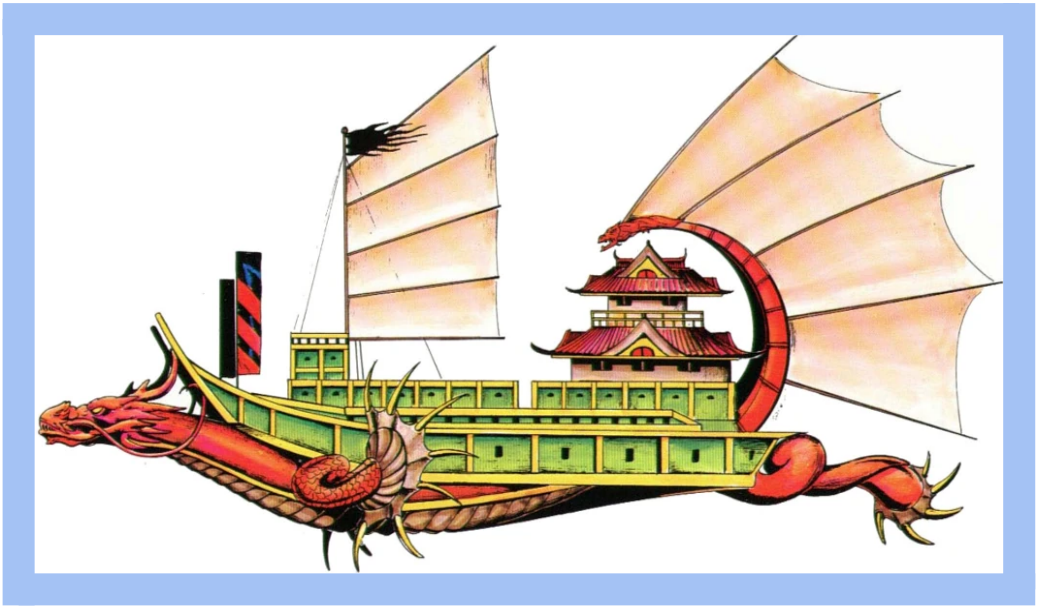


Dragão

Construídos e projetados por um império terrestre quase esquecido, esses navios são usados para exploração em nome de um imperador com um ávido fascínio pelo espaço selvagem. Raros de encontrar em muitos casos, estes navios tendem a ser equipados para exploração e comércio, em vez de combate.

CLASSE Galeão **Preço:** 95.500 PO **PV** 28 **CA** 8[11] (Padrão) **TM** 4 **CC** 30 **SA** 2 **TP** Maior ou Menor **TN** 30/60 **CP** Água **MN** 4

- **Armas:** Balista (1d4, Alcance: 2/4), Catapulta (1d6, Alcance: 2/7).
- **Instrumentos:** quilha, 4 x barco salva-vidas, 5 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, localizador planetário, Carta Estelar, Topógrafo Planetário.



Caravela

Uma das maiores embarcações tripuladas pelos elfos, a Caravela é uma nave altamente manobrável cultivada a partir de plantas mágicas, dando-lhes uma aparência etérea, agindo como uma nave viva, assim como as árvores de onde os elfos tendem a vir.

CLASSE Galeão **Preço:** 100.000 PO
PV 28 **CA** 8[11] (Madeira de bronze)
TM 4 **CC** 30 **SA** 5 **TP** Maior ou Menor
TN 30/60 **CP** Nenhum **MN** 3

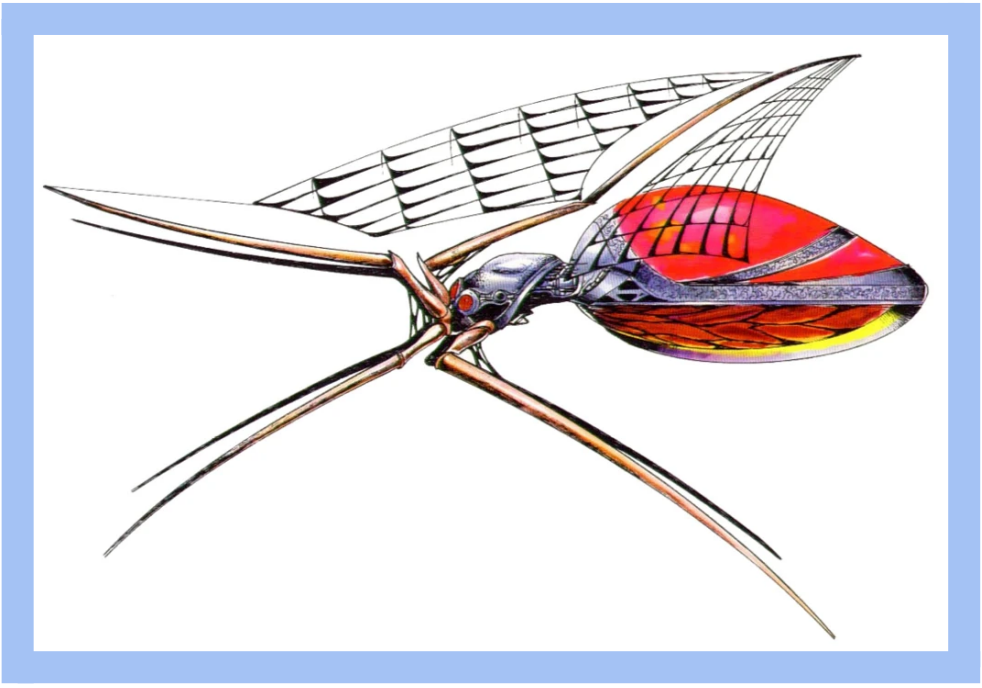
- **Armas:** 4 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12).
- **Instrumentos:** 6 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, carta estelar, 4 x barco salva-vidas.

Tarântula Neogi

A espinha dorsal das frotas Neogi, essas embarcações tendem a ser atacadas à primeira vista, já que sua aparição no espaço geralmente anuncia a chegada das frotas escravistas. Eles também não são ingênuos, já que essas embarcações são fortemente armadas e blindadas por si mesmas, provando ser oponentes formidáveis no campo de batalha.

CLASSE Galeão **Preço:** 120.000 PO
PV 28 **CA** 2[17] (Ferro) **TM** 4 **CC** 30
SA 6 **TP** Maior ou Menor **TN** 30/60
CP Nenhum **MN** 4

- **Armas:** 2 x Canhão (1d6 + 1, Alcance: 2/12), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7), 2 x Morteiro (1d6, Alcance: 4/10).
- **Instrumentos:** 4 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, carta estelar, 4 x barco salva-vidas.

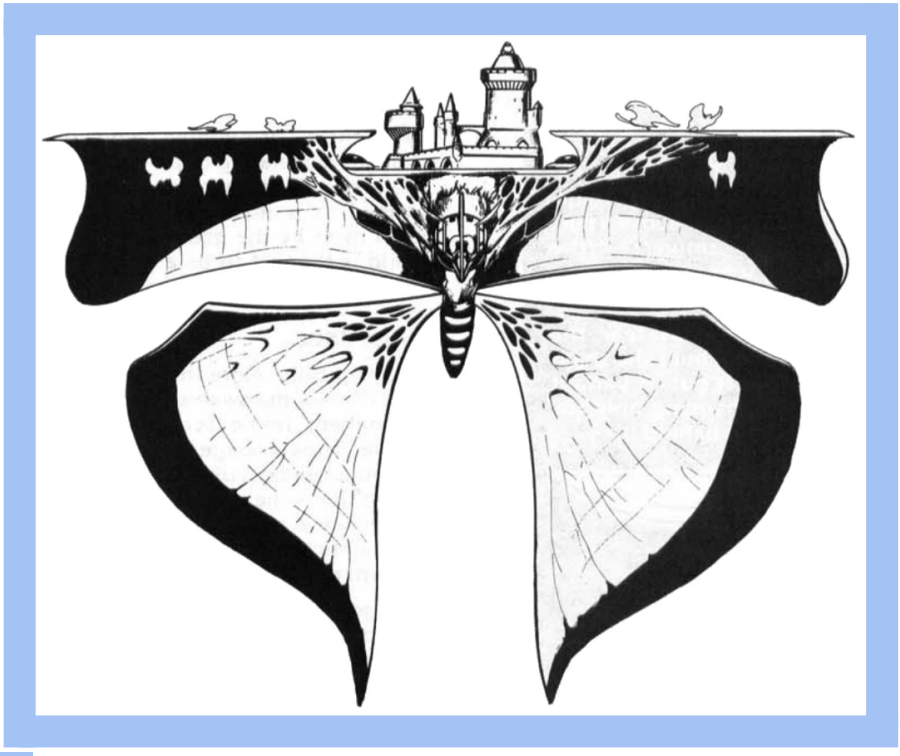


Armada

O maior dos navios élficos, a armada é uma fortaleza móvel construída ao longo de um corpo semelhante a uma borboleta, atuando como nau capitânia, centro de comando e até mesmo como colônia autossustentável. Elfos tendem a ser muito protetores com esses navios, percorrendo longos caminhos para garantir que esses navios sejam mantidos em posse de sua espécie.

CLASSE Capitânia **Preço:** 220.000 PO **PV** 36 **CA** 5[14] (Madeira Bronze) **TM** 3 **CC** 60 **SA** 8 **TP** Maior ou Menor **TN** 45/100 **CP** Nenhum **MN** 4

- **Armas:** 4 x Balista (1d4, Alcance: 2/4), 2 x Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7).
- **Instrumentos:** 10 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, carta estelar, 10 x barco salva-vidas, topógrafo de planetas, localizador de planetas, dispositivo de passagem.



Cidadela Anã

Asteroides móveis transformados em naves pelos Anões, essas "naves" são as mais resistentes em todo o espaço conhecido. Apenas combatidos por sua lentidão, são usadas como fortalezas flutuantes para operações de mineração, bem como centro de comando para invasões planetárias anãs e, em caso de derrota para causar devastação por impacto de asteroide.

CLASSE Capitânia **Preço:** 250.000 PO **PV** 70 **CA** 0[19] (Adamantina) **TM** 2 **CC** 100 **SA** 8 **TP** Maior ou Menor **TN** 100/500 **CP** Nenhum **MN** 6

- **Armas:** 2 x Canhão (1d6 + 1, Alcance: 2/12), 2 x Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12), 2 x Catapulta (1d6, Alcance: 2/7), 2 x Morteiro (1d6, Alcance: 4/10).
- **Instrumentos:** 10 x âncora, dispositivo de passagem, localizador de portal, carta estelar, 10 x barco salva-vidas, topógrafo de planetas, localizador de planetas, dispositivo de passagem.

O Spelljammer

O lendário Spelljammer, um navio enigmático, raramente visto em qualquer parte do universo em muitas épocas, seu propósito e origens são desconhecidos, e seu avistamento às vezes é considerado um prenúncio de algo grande que está por vir.

CLASSE Capitânia **Preço:** N / D **PV** 120 **CA** 0[19] (Adamantina) **TM** 6 **CC** 120 **SA** 12 **TP** N / D **TN** Desconhecido **CP** Nenhum **MN** 2

- **Armas:** 4x Canhão Laser (1d12, Alcance: 2/12), 3 x Canhão de Plasma (1d12, Alcance: 1/4), 4 x Canhão (1d6 + 1, Alcance: 2/12), Napalm (1d4 de dano de fogo durante 1d4 rodadas, Alcance: 1/4).
- **Instrumento:** Dispositivo de Passagem, Topógrafo Planetário, Localizador Planetário, Localizador de Portal, Carta Estelar.


Jogando Aventuras

Iniciando uma campanha

***Spelljammer*™** pode ser usado de várias maneiras. Pode ser usado como uma mudança em relação à campanha terrestre padrão, usando heróis estabelecidos de sua campanha presentes no espaço. Os heróis podem ter uma (ou várias) aventuras no espaço antes de decidirem retornar às suas terras nativas, ou podem optar por permanecer em uma campanha completa baseada no espaço. Um segundo uso para o cenário é criar uma campanha de fantasia totalmente baseada no espaço, não vinculada a nenhum planeta ou área. Um terceiro uso do cenário é fornecer antecedentes para aventuras dentro de sua própria campanha.

Classes Permitidas

Pela sua própria premissa, ***Spelljammer*™** consegue permitir a criação de todos os tipos de personagens a partir de qualquer combinação de classes disponíveis em ***Old School Essentials*™**. As opções de personagens presentes neste livro pretendem adicionar opções feitas especificamente para um jogo no espaço, essas classes são **Marinheiro do Espaço Selvagem, Astromante, Missionário e Contrabandista,** com o **Giff, Hadozee, Homem Lagarto e Dracon** como classes (e opções separadas)

Muitas opções?

Alguns grupos adoram uma ampla seleção de tipos de personagens, apreciando a variedade que isso oferece. Outros grupos preferem uma gama mais limitada de opções. Como sempre: faça o que torna seus jogos mais divertidos para o seu grupo. Se você está se perguntando qual abordagem adotar, você pode usar os seguintes métodos:

- **Método I:** Uma abordagem que funciona bem é o Mestre selecionar cerca de 7 a 10 classes/raças que se adequar ao tipo da campanha. Por exemplo, em uma campanha, Marinheiro do Espaço Selvagem pode substituir o Guerreiro, Elfos e Anões podem ser substituídos por Giff e Dracons.
- **Método II:** Se ***Spelljammer*™**estiver integrado como uma expansão de uma campanha em execução (ou seja, seus personagens de sua campanha serão subitamente levados para o espaço), então a seleção de classes/raças de personagens poderá ser a mesma.
- **Método III:** Este é um híbrido dos métodos *anteriores* com uma seleção de 7/10 classes para iniciar a campanha, e conforme as aventuras passam e os personagens dos jogadores encontram novos tipos de indivíduos (na forma de PNJs), novas opções podem ser integradas para novos personagens daqui para frente.

Cenários de aventura

***Spelljammer*™** permite uma infinidade de aventuras de qualquer tipo, e o primeiro passo para projetar uma é definir o cenário. Assim como os exemplos de cenários listados no ***Tomo do Mestre*™**, o seguinte pode ser usado como inspiração para o design de aventuras.

1. Exploração Espacial

Os PJs têm que explorar um novo planeta, asteroide, outro corpo celeste ou fenômeno e reunir o máximo de informações possível, encontrando criaturas alienígenas, descobrindo segredos e ruínas e/ou descobrindo recursos valiosos.

2. Diplomacia Interstelar

Os PJs têm que se engajar na diplomacia com outras facções e espécies, dirigindo eles próprios as negociações ou protegendo enviados de outras facções, incluindo impérios, guildas mercantis, ordens religiosas, piratas, etc.

3. Caçador de Recompensas

Assentamentos civilizados oferecem recompensas para uma perigosa e temida gangue de piratas, criminosos ou monstros, dando uma bela recompensa para quem os derrubar

4. Caça ao Tesouro

Os PJs podem embarcar em expedições de caça ao tesouro, em busca de artefatos valiosos, tecnologia perdida e recursos preciosos escondidos por todo o cosmos.

5. Combate e Guerra

Os PJs são comissionados por um fator importante para participar da guerra espacial, destruindo bases inimigas, roubando artefatos ou combatendo frotas inimigas em operações militares organizadas.

6. Escapar das linhas inimigas

Os PJs ficam presos em ambientes hostis, seja em estações espaciais abandonadas, planetas hostis ou à deriva no vazio, forçando-os a encontrar uma maneira de sobreviver e escapar de sua situação difícil.

Ganhando Experiência

Todos os personagens que sobrevivem a uma aventura recebem pontos de experiência (XP), concedidos pelo Mestre. XP em ***Spelljammer***™ pode ser obtido de quatro fontes: recuperando tesouro, monstros derrotados, comércio e pesquisa planetária.

Recuperando Tesouro

O tesouro que os PJs trazem de uma aventura funciona da mesma forma que em ***Old School Essentials***™.
O valor do XP: Os personagens ganham 1 XP para cada valor de 1 peça de ouro (PO) do tesouro.

Monstros Derrotados

Todos os monstros derrotados pelo grupo (ou seja, mortos, enganados, capturados, assustados, etc.) concedem XP com base no poder, semelhante a como funciona em ***Old School Essentials***™.

Comércio

Ao se envolverem no comércio, os personagens ganham experiência pela demanda do produto (veja ***Comércio, p76***).
O valor da experiência: Os PJs ganham experiência conforme a seguinte fórmula:
XP = 20 x Ponto de Carga Negociado x Demanda do Produto.

Pesquisa Planetária

Encontrar corpos planetários não descobertos concede experiência dependendo do tipo de corpo e suas propriedades, somando todos esses fatores determina o total de XP ganho em uma pesquisa, conforme a tabela a seguir.

Experiência de Pesquisa

Propriedade do Corpo Descoberto	Experiência Ganha
Existência	50 xp
Localização	50 xp
Hzbitável	100 xp
Solo Cultivável	200 xp
Água Fresca	100 xp
Depósito de Cobre	50 xp
Depósito de Ferro	50 xp
Depósito de Prata	100 xp
Depósito de Ouro	200 xp
Depósito de Gemas	300 xp
Depósito de Adamantinq	1000 xp
Ruínas Antigas (baixa tecnologia)	200 xp
Ruínas Antigas (alta tecnologia)	1500 xp
Civilização Ativa (baixa tecnologia)	200 xp
Civilização Ativa (alta tecnologia)	1000 xp

Comércio

É definida como a prática de troca de mercadorias entre duas partes para benefício mútuo, geralmente na forma de dinheiro para o vendedor e bens ou serviços para o comprador. O comércio é a força vital das civilizações em ***Spelljammer***™, desde os menores postos avançados até o maior dos planetas, onde há pessoas, há comércio.

Engajando no Comércio

Os PJs estão sempre envolvidos no comércio, no transporte de carga com fins lucrativos.

Oferta e procura

Todas as commodities têm um preço fixo (por praticidade), mas esse preço é modificado pela oferta das referidas commodities no mercado (quando a oferta é alta, a demanda é baixa e vice-versa), conforme tabela abaixo.

Commodities

Existem várias categorias de produtos com quantidades variadas de necessidade para um assentamento espacial funcional. Os preços estão listados em **PO por Ponto de Carga.** Descrições mais detalhadas para essas categorias são encontradas na página seguinte.

Preço da Mercadoria

Mercadoria	Custo (PO)
Artefato	500
Químicos	150
Bens Domésticos	120
Comida	100
Bens Ilegais	1,000
Bens de Luxo	800
Equip. Militar	500
Minério	200
Orgânicos	250
Minérios Raros	300
Drogas Recreacionais	900
Metais Refinados	350

Modificador de Demanda da Mercadoria

Oferta	Modificador	Descrição
Fornecedor	x0.5	O mercado é o fornecedor, a demanda é baixa.
Regular	x1	O Mercado é estável, oferta e procura balanceada.
Interrompido	x2	Fornecimento comprometido, alta demanda.
Escasso	x3	Escasses de produtos(s), estoques acabando.
Fora de Estoque	x5	Produto sem estoque, instabilidade no mercado pode resultar brevemente em colapso.

Descrição da Mercadoria

- **Artefatos:** Variando desde amuletos religiosos, amuletos da sorte e até itens mágicos de baixo nível, os artefatos referem-se a itens com valor espiritual e mágico, superior ao próprio item. Itens Mágicos de maior valor só podem ser negociados individualmente, caso a caso, em vez de em massa.
- **Produtos químicos:** Principalmente elementos não metálicos, utilizados principalmente para alquimia, alguma indústria especializada, medicamentos ou venenos, geralmente extraídos em minas ou por químicos especializados em laboratórios.
- **Bens Domésticos:** Refere-se a produtos artesanais do dia a dia, como têxteis, móveis e outros utensílios domésticos comuns.
- **Comida:** Composto por qualquer coisa comestível, seja para pessoas ou animais, gado, grãos, produtos agrícolas, etc.
- **Bens Ilegais:** Pode variar de local para local, mas é a soma de qualquer bem cujo comércio possa ser ilegal em um determinado local, desde certas armas de fogo, itens religiosos de uma religião proibida, tomos proibidos, etc.
- **Produtos de luxo:** Itens geralmente oferecidos pela aristocracia de um assentamento, desde joias, arte, pedras preciosas, etc.
- **Equipamento militar:** Qualquer coisa usada pelos militares, desde armas, armaduras, armas de fogo, armas de navios, etc.
- **Minérios:** Minerais brutos extraídos, como cobre, ferro, etc.
- **Orgânico:** Refere-se a todos os hidrocarbonetos, desde óleos a diesel, alguns deles refinados em instalações muito especializadas
- **Minérios Raros:** Metais mais especializados, inclusive preciosos, como prata, ouro, platina, coltan, silício, etc.
- **Drogas recreacionais:** Qualquer substância recreativa que afete os sentidos, desde álcool até substâncias mais turbulentas. Em sua maioria, são ilegais universalmente.
- **Metais Refinados:** Todas as ligas metálicas, feitas a partir da combinação de vários tipos de minérios em componentes mais fortes, como bronze e aço.

Controle do Tempo

O controle do tempo é uma tarefa inestimável ao executar uma campanha, e em ***Spelljammer***™ não é diferente, pois **não se pode ter uma campanha significativa se não forem mantidos registos rigorosos de tempo!**

Tempo no Espaço

Diferentes planetas e assentamentos têm durações diferentes para seus dias, tornando a passagem do tempo variável dependendo da localização. Para simplificar o controle de tempo, o dia tem 24 horas sendo denominado **rotação padrão**, e é a escala de tempo em que o descanso do personagem tem efeito entre as aventuras. O mesmo vale para anos, ou ciclos, já que diferentes planetas levariam diferentes períodos em torno do centro de seus sistemas. Por esta razão, 365 dias são referidos como **ciclo padrão**, sendo usado por viajantes espaciais para manter uma medida universal de tempo. Embora planetas diferentes possam usar calendários diferentes, isso varia da cultura, do nível tecnológico ou do governo, e do quão interconectados o planeta está com a civilização espacial.

Mantendo registro do Tempo

Os Mestres devem manter vários fatores em mente ao controlar o tempo. Das habilidades dos monstros às decisões das facções, o objetivo do rastreamento do tempo é fazer com que o mundo pareça vivo, mostrando como a passagem do tempo muda o mundo à medida que os personagens dos jogadores o influenciam por meio de suas ações. No contexto de um jogo no espaço, também considere:

Movimento Planetário

Todos os objetos celestes estão ligados mutualmente através da gravidade, e a órbita de cada objeto funciona como caminhos através dos quais os planetas, asteroides e estrelas se movem. Os Mestres devem rastrear o posicionamento e a órbita dos planetas, pois isso modifica as distâncias e a duração da viagem.

Logística

Os assentamentos dependem do comércio, razão pela qual a chegada regular de navios de carga com as mercadorias necessárias é importante. Consequentemente, os mestres devem ter em conta a frequência com que os navios mercantes chegam a qualquer local específico, especialmente se houver chance de ocorrerem perturbações.

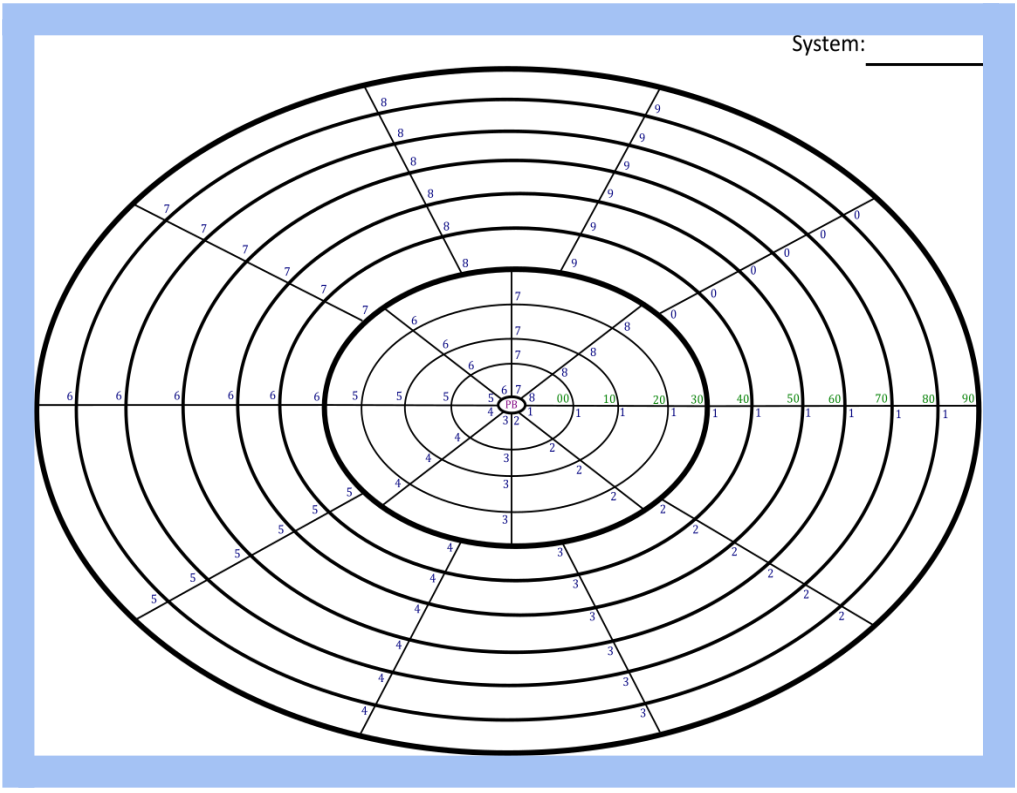
Projetando uma Esfera de Cristal

1. Tamanho do sistema

Role 1d6 na tabela à direita para determinar o diâmetro de um sistema em unidades astronômicas (UA). Os sistemas são organizados em cem setores de dez camadas, do centro até a borda do sistema, a distância entre um setor e o outro geralmente mostra a imensidão do espaço em uma esfera de cristal.

Gerador de Tamanho do Sistema

1d6	Diâmetro (em UA)
1	Minúsculo (30 ua)
2	Pequeno (60 ua)
3	Regular (100 ua)
4	Grande (200 ua)
5	Enorme (400 ua)
6	Colossal (800+ ua)



2. Gerando o Tipo de Sistema

Determine a estrutura dominante e as características de tudo em uma Esfera de Cristal. Role 2d6 na tabela a seguir para determinar o tipo de sistema:

Gerador de Tipo de Sistema	
2d6	**System Type**
2	Vazia
3	Buraco Negro
4	Planetas Caóticos
5-9	Sistema Padrão
10	Planetas Fixos
11	Sistema Binário
12	Sistema Ternário

Descrições

Vazio: A esfera de cristal é desprovida de qualquer corpo celeste importante além de seu primário. Alguns cinturões de asteroides e assentamentos podem estar presentes, mas nenhum planeta notável digno de menção.

Buraco negro: O sistema está centrado em torno de um buraco negro, a maioria dos planetas seria mais fria e o sistema interno seria hostil a toda a vida.

Planetas Caóticos: Os planetas neste sistema não seguem órbitas normais, pelo contrário, parecem seguir caminhos aleatórios, não necessariamente o corpo primário.

Sistema Padrão: Os corpos celestes neste sistema estão organizados da mesma forma que no nosso sistema solar. Um grande corpo primário orbitado por corpos planetários menores de tamanhos variados.

Planetas Fixos: Seja devido a algum meio sobrenatural, como os caprichos de um deus ou alguma superestrutura antiga, os planetas deste sistema não se movem nem orbitam.

Sistema Binário: O sistema possuía dois corpos primários em torno dos quais os planetas orbitam. Às vezes, esses sistemas funcionam mais como dois sistemas solares em um, mas na maioria das vezes um corpo primário menor orbita o maior. Para este resultado, role duas vezes na tabela do corpo primário.

Sistema Ternário: Semelhante a um sistema binário, estes oferecem três corpos primários em torno dos quais os planetas orbitam, com a localização de seus corpos primários não necessariamente no centro. Para este tipo de sistema, role três vezes na tabela de corpos primários e role duas vezes no número de planetas presentes neles.

3. Gera Corpos Primários

O Corpo Primário de um sistema é normalmente o ponto central do sistema como uma estrela. Geralmente é um corpo de fogo como o nosso Sol, mas outras possibilidades podem ocorrer.

Gerador de Corpo Primário

2d6	Tipo de Corpo
2	Mundo Terrestre*
3	Mundo Gasoso* (gigante gasosa)
4-9	Estrela Incandescente
10	Mundo de Água*
11	Portal
12	Planeta Vivo*

*: Luz provêm de um corpo secundário que orbita o primário.

Descrições

Portal: O centro deste sistema não é dominado por um corpo celeste, mas sim por um portal aberto para um plano elemental ou um plano externo. Esses portais podem ser unilaterais ou bidirecionais.

Planeta Vivo: Um ser vivo, às vezes do tamanho de um planeta, que atua como centro de um sistema. Pode ser uma planta dócil ou um deus rancoroso que criou este sistema ou se mudou e fez dali o seu lar.

4. Número de Planetas

Role 2d8 para determinar o número de objetos planetários no sistema. Se você deseja tornar os sistemas um pouco mais simples, uma opção é reter qualquer número de objetos planetários que você rolar, mas apenas completar a criação de um a três e deixar os outros como simples mundos rochosos nos anéis externos.

5. Criar cada Planeta

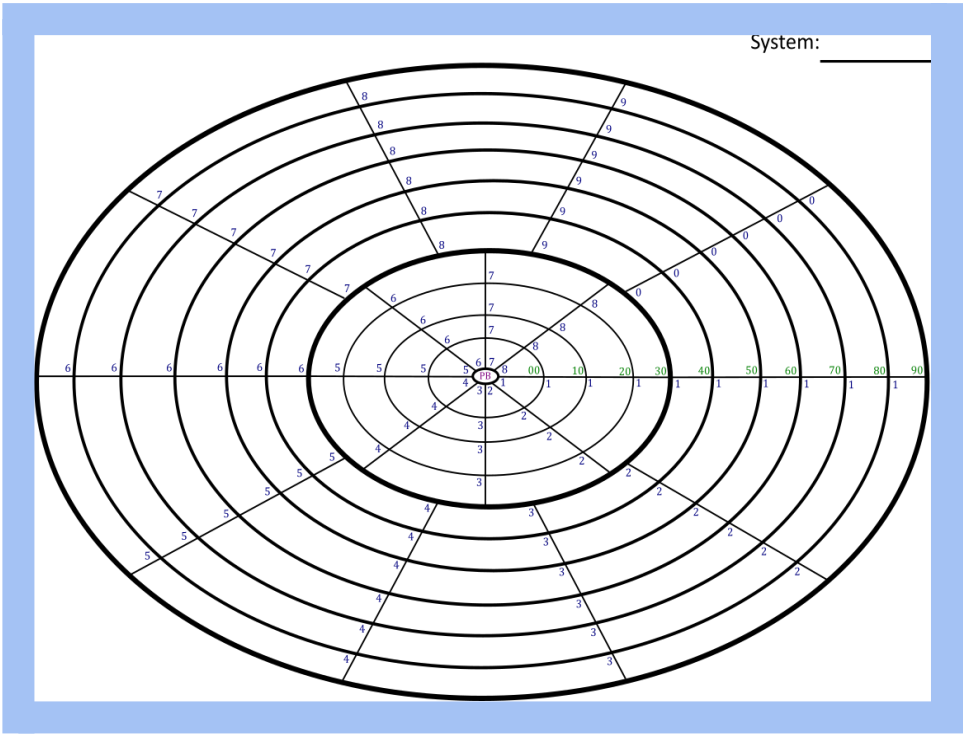
Existem sete tamanhos de corpos planetários: Minúsculo (A), Pequeno (B), Médio (c), Grande (D), Enorme (E), Gigantesco (F) e Colossal (G). Aqueles listados como Classe A até a Classe F são encontrados em qualquer lugar de um sistema, enquanto os corpos planetários de Classe G existem como Corpos Primários. Para referência, a Terra é tamanho C.

Um corpo planetário é definido pela presença de um poço gravitacional que atrai as naves Spelljammer próximas à velocidade normal. Eles também não precisam seguir as regras da física newtoniana. Em ***Spelljammer***™ todos os objetos carregam consigo uma atmosfera com gravidade igual.

Os planetas em um sistema não precisam ser uniformes; algumas das formas planetárias não são objetos individuais, mas grupos cujo tamanho total resulta na classe.
O tipo de cada planeta é baseado em uma combinação de condições Primárias e Secundárias. Este é um modelo para criar um mundo e deve ser usado para inspirar, em vez de limitar, sua imaginação.
A órbita e a localização determinam onde um corpo planetário está em relação ao centro do sistema, bem como indicam se ele tem uma revolução estranha.

a) Órbita / Colocação

Os sistemas estelares são divididos em anéis internos e externos. Os planetas nos primeiros 4 anéis orbitais do sistema são considerados planetas internos, enquanto os mais distantes são considerados planetas externos. Para simplificar, dividimos os sistemas em anéis orbitais com setores.
Jogue um d100 (de preferência com dados percentuais) e consulte o gráfico abaixo para determinar o posicionamento com a coluna 1s indicando o setor e a coluna 10s o anel orbital.



b) Tamanho do corpo planetário

Role 2d4 na tabela abaixo para determinar o tamanho do planeta:

Tamanho do Planeta				
2D4	Tamanho	Diâmetro do Planeta	Poço Gravitacional	Bolsão de Ar
2-3	Class A	30-150 km	3-7,5 km	1-5 km
4	Class B	151-300 km	7,6-15 km	6-10 km
5	Class C	301-3000 km	16-300 km	11-25 km
6	Class D	3001-30,000 km	301-3,000 km	26-50 km
7	Class E	30,001-300,000 km	300-3,000 km	51-100 km
8	Class F	300,001-3,000,000 km	3,001-30,000 km	101-200 km
–	Class G	3,00,001+ km across	30,001+ km	201+ km

Descrições:

Poço gravitacional: O poço gravitacional de um planeta determina quanto tempo leva para decolar e pousar com segurança. Entrar no poço gravitacional de um planeta faz com que a gravidade do planeta substitua a gravidade da nave. Os planetas também têm uma sombra gravitacional igual a dez vezes a gravidade, o que impede que as naves viajem nas velocidades do Spelljammer. O tempo necessário para atravessar o poço e a sombra varia conforme a velocidade tática do navio.

Bolsão de ar: O bolsão de ar é a distância que a atmosfera se estende da superfície do planeta. Os navios que desejam renovar seu suprimento de ar devem passar por este bolsão para fazê-lo.

c) Forma Planetária

Role 2d6 na tabela abaixo para determinar a forma do planeta:

Formato do Planeta	
2d6	Formato
2	Amorfo/Irregular
3	Planetóides Aglomerados
4	Plano
5-9	Esférico
10	Rosquinha
11	Forma Geométrica
12	Cinturão/Anel

d) Condição do Planeta

Role um d4 duas vezes na tabela de condições planetárias. O resultados serão as condições primárias e secundárias. Ex: Um planeta Água/Terra pode gerar um corpo semelhante à nossa Terra, enquanto um planeta Terra/Fogo pode gerar um corpo semelhante ao nosso Marte.

Condições Planetárias

1d4	Condição
1	Ar (gigante gasoso, cânions erodidos, grande atmosfera)
2	Terra (floresta, colinas, montanhas gramadas)
3	Água (Água, Gelo, Vapor)
4	Fogo (desertos, vulcões, montanhas rochosas, lava)

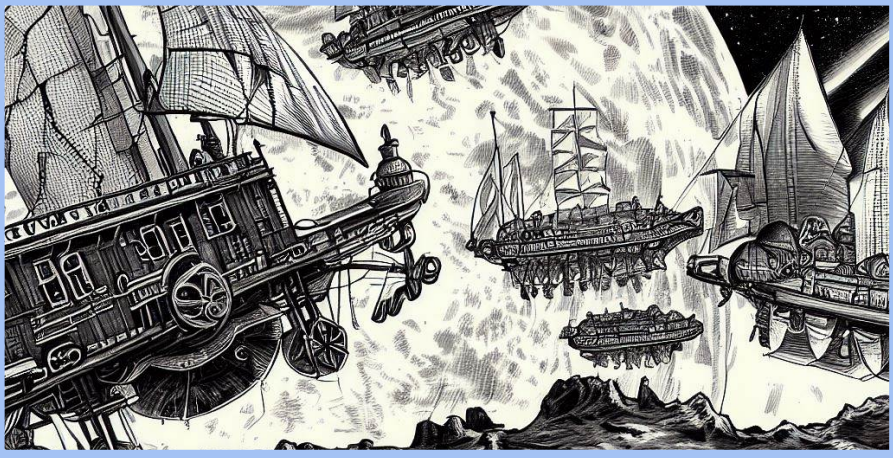
No caso de resultados duplicados: o tipo no qual a condição sai duas vezes pode ser esmagadoramente abundante no planeta, como um planeta elaborado inteiramente de água ou uma estrela secundária de fogo.

e) Luas

Role um d12 na tabela abaixo para

Luas

1d12	Satélites
1-4	Sem lua
5-6	Anel Planetário
8-9	Lua Grande
10	Lua Habitável: Use a tabela de Civilização
11	1d4 Pequenas Luas
12	Role 2x nessa tabela



f) População e Tecnologia

Role 2d6 duas vezes na tabela abaixo, uma para determinar a população e outra para determinar a tecnologia.

Civilização e Tecnologia		
2D6	**População**	**Nível de Tecnologia**
2	Insignificante (<1,000)	Mística/Planeta Seciente
3	Menos de 10,000	Primitica
4	Menos de 100,000	Era do Bronze
5	Menos de 1,000,000	Era do Ferro
6	Mais de 1,000,000	Medieval
7-8	Mais de 10,000,000	Renascença
9-10	Mais de 100,000,000	Pré-Industrial
11-12	Mais de 1,000,000,000	Civilização Extinta*

*: Civilizações extintas sempre têm populações insignificantes

g) Importação e exportação

Role um d12 quatro vezes na tabela de mercadorias do planeta, os dois primeiros lançamentos determinam as importações, os próximos dois determinam as exportações, se os resultados se repetirem, jogue de novo. As mercadorias são descritas em ***comércio, pág. 76.*** Claro que depende da atividade econômica e do seu nível tecnológico. A maioria dos planetas civilizados de tamanho normal podem fornecer todas as mercadorias, determinando este passo a especialização econômica, enquanto os mundos mortos podem ter a infraestrutura em ruínas.

Mercadorias do Planeta	
1d12	**Mercadorias**
1	Artefatos
2	Químicos
3	Bens Domésticos
4	Alimentos
5	Bens Ilegais
6	Bens Luxuosos
7	Material Militar
8	Minérios
9	Orgânicos
10	Minérios Raros
11	Drogas Recreacionais
12	Metais Refinados

6. Densidade de Asteroides

Gere a densidade dos asteroides rochosos presentes no sistema. No entanto, isto denota apenas asteroides importantes, como na realidade, a contagem real de asteroides num sistema pode exceder centenas de milhares (para referência, o nosso sistema solar tem mais de 1 milhão de asteroides descobertos até agora!). A maioria dos asteroides são vazios, mas alguns deles tem assentamentos, seja para postos comerciais, bases militares, mosteiros, academias, etc. A variedade de usos de um asteroide é limitada apenas pela imaginação.
Role 2d6 na tabela abaixo:

Colocação de asteroides

Os asteroides tendem a ser colocados em cinturões, fora das órbitas planetárias, tornando-os paradas perfeitas durante viagens planetárias.

7. Determinar Portais

Role 1d6-1 para determinar portais para o flogisto (resultados de 0 significa não haver portais estáveis), esses portais tendem a ser colocados na periferia do sistema.
Os assentamentos tendem a ser colocados em asteroides próximos para atuar como bases antes do vazio do espaço interestelar.

Densidade de Asteroides

2d6	Densidade
2	Desprovido (0 asteroides grandes)
3	Espalhado (1d10+10 asteroides grandes)
4	Solto (3d10+30 asteroides grandes)
5-9	Regular (5d10+50 asteroides grandes)
10	Numeroso (1d100+100 asteroides grandes)
11	Abundante (2d100+200 asteroides grandes)
12	Superlotado (10d100+500 asteroides grandes)

Projetando uma Facção

No mundo de ***Spelljammer***™, a maioria das civilizações espaciais vive em modelos muito centralizados, apoiando-se em linhas ideológicas e culturais em vez de controle direto. Este processo ajudar a gerar uma facção, seja ela pequena, dominante, perseguida ou clandestina.

1. Determine a Motivação

Role 1d6 duas vezes na tabela abaixo para gerar a motivação, que representa a combinação do que uma facção considera importante, seu foco e em que campo ela normalmente opera. **Por exemplo**: Um império militarista seguiria o militarismo e a autoridade, enquanto uma escola filosófica pode seguir a gnose e a espiritualidade.

Motivação da Facção

1d6	Motivação
1	Espiritualidade
2	Gnose
3	Militarismo
4	Mercantilismo
5	Autoritarismo
6	Diplomacia

Descrições

Espiritualidade: A facção é uma organização religiosa ou filosófica, visando difundir e pregar sobre uma determinada fé ou modo de vida.

Gnose: A facção é uma organização de estudos mágicos, que dirige pesquisas científicas e misteriosas para explicar os mistérios do universo.

Militarismo: A facção é uma organização militar, viajando pelas estrelas para travar guerra por conquista, proteção, libertação, etc.

Mercantilismo: A facção é uma organização comercial. Seja atuando como uma guilda ou corporação, seu principal objetivo é garantir lucros para seus membros.

Autoritarismo: A facção é uma nação ou cultura que planeja expandir-se para exercer a sua autoridade sobre os outros. Geralmente apresenta uma estrutura social rígida, como um sistema feudal ou de castas, e tenta expandir-se tanto e tão agressivamente quanto lhe é permitido.

Diplomacia: A facção visa tornar-se um regulador entre governos independentes, agindo para proteger os interesses de uma ou mais nações.

2. Alinhamento

Role 1d6 para determinar o alinhamento da facção. Isto determina a perspectiva geral da facção e dos seus membros, quer ela valorize a liberdade, as regras ou o equilíbrio.

Alinhamento da Facção

1d6	Alinhamento
1-2	Ordeiro
3-4	Neutro
5-6	Caótico

Descrições:

Ordeiro: As facções ordeiras acreditam e seguem códigos e regulamentos rígidos. Uma facção ordeira visa acabar com o comportamento "mau" e imoral, embora na maioria das vezes à custa das liberdades pessoais.

Neutro: As facções neutras lutam pelo equilíbrio e pela harmonia, para garantir liberdades e leis em harmonia, mesmo que a facção se tornasse instável ou estagnada.

Caos: As facções caóticas acreditam que não existe uma ordem inata no universo e operaram de forma que seus membros tenham liberdade para agir como quiser mesmo que isso leve à tirania, à depravação e ao mal.

3. Alcance

Role 1d4 para determinar o alcance de uma facção.

Alcance da Facção

1d4	Alcance
1	Planetário (só 1 planeta)
2	Sistema (só 1 sistema)
3	Intesestelar Curto (1d4 sistemas estelares)
4	Interestelar Longo (1d20 sistema estelares)

4. Status

Role 1d6 para determinar a condição.

Condição da Facção

1d6	Condição
1-2	Crescendo
3-4	Estagnada
5-6	Decadente

Descrições:

Crescendo: A facção está crescendo e seus membros a seguem com fervor.

Estagnado: A facção mantém seu tamanho e poder, mas não cresce.

Decadente: A facção está perdendo influência, os seus membros apenas a seguem para ganho pessoal e algumas ou muitas sub facções estão lutando pelo poder.

Fortalezas no Espaço

A construção de fortalezas, assentamentos e/ou fortes, por uma razão ou outra, torna-se parte integrante de qualquer campanha de alto nível, o seguinte pode ser usado para construir uma fortaleza no espaço, em combinação com as regras encontradas em ***Old School Essentials***™:

1. **Permissão:** A menos que esteja nas imediações de outro assentamento, a permissão pode não ser necessária.
2. **Encontre uma atmosfera adequada:** Um bolsão de ar adequado é necessária para a acomodação da maioria dos seres sencientes. Como regra geral, uma bolha de ar com tamanho de 1 km cúbico é o tamanho mínimo de atmosfera necessário para construir um assentamento.
3. **Espaço livre:** Pelo menos 1.600 quilômetros de raio devem ser limpos ao redor do assentamento para ser considerado seguro para a construção e manutenção de um assentamento espacial.

Gerenciamento do Domínio

Defendendo o posto avançado

Para manter um domínio estável, frotas regulares deveriam ser reunidas para afastar piratas, feras e outros perigos do espaço. Estas frotas podem ser financiadas mediante impostos ou diretamente pelos PJs.

Colonos

Os colonos podem ser atraídos por oportunidades de emprego, liberdade de ideias garantida, impostos baixos ou ambos. A dificuldade ou contratempos para este crescimento serão determinados pelo Mestre.

Tributação

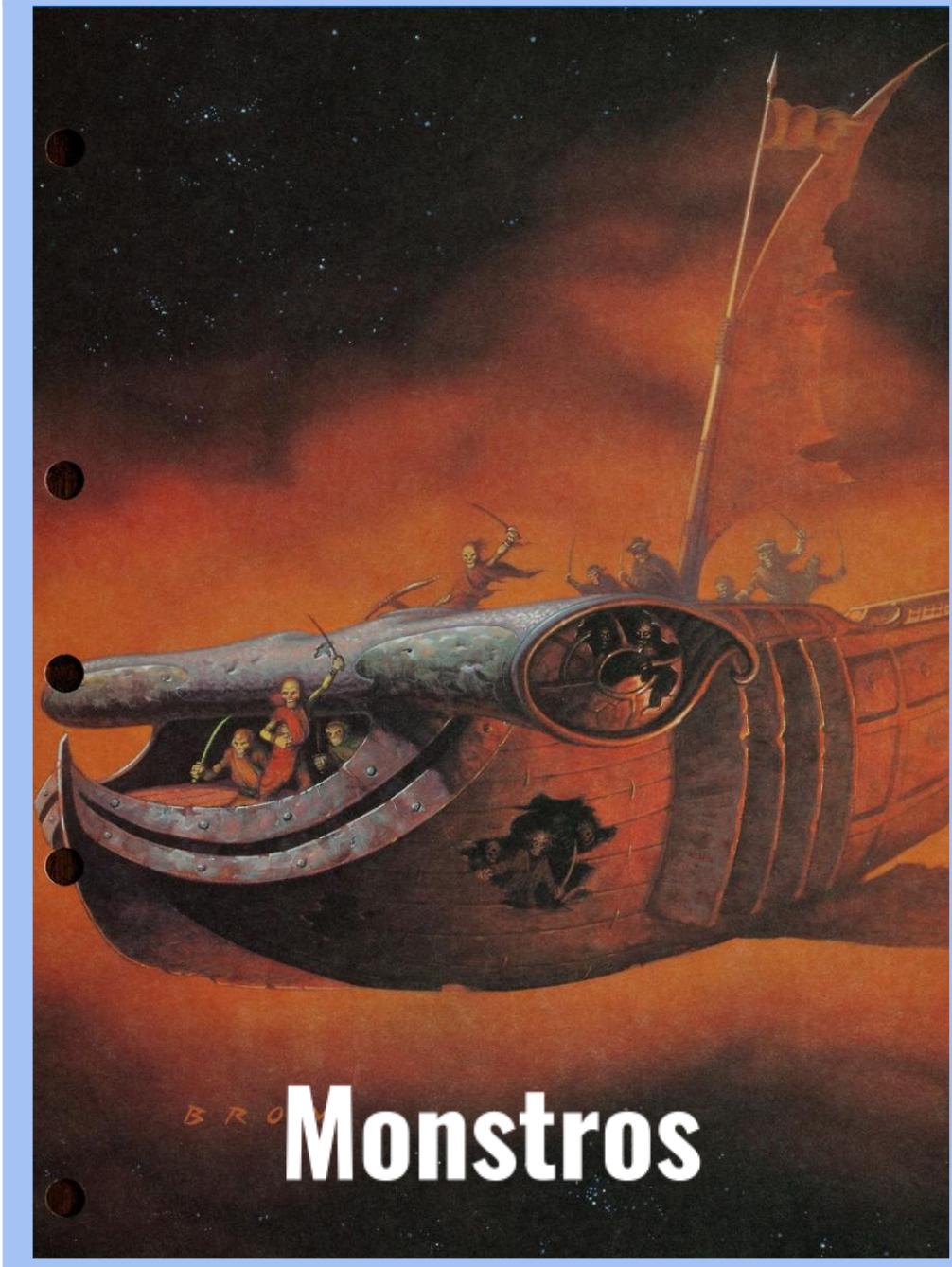
Se os colonos se mudarem para o domínio do PJ, o personagem pode esperar ganhar 20 PO de impostos por ano de cada colono.

Tarifas Comerciais

Um imposto sobre qualquer transação comercial nos portos pode ser cobrado. Contudo, os personagens devem ter cuidado, pois tarifas muito altas podem afastar os comerciantes do assentamento.

Construção

Para a construção de fortalezas e outras estruturas, as regras para gerenciamento de domínio encontradas em ***Old School Essentials***™ podem ser utilizadas como diretrizes para a construção.



Monstros

Estatísticas de Monstros

Os monstros são descritos pelas seguintes estatísticas, para mais detalhes consulte ***Old School Essentials***™.

Classe de Armadura (CA)
A habilidade do monstro de evitar danos em combate.
Entre colchetes: A classe de armadura ascendente opcional (CAA).

Dados de Vida (DV)
O número de dados rolados para determinar os pontos de vida de um indivíduo.
Asteriscos: Indique o número de habilidades especiais que o monstro possui, para efeito de cálculo de XP.
Modificadores: Modificadores no DV (por exemplo, +3, –1) são aplicados ao total de pontos de vida após rolar o número especificado de dados.
Dados de sucesso fracionários: Alguns monstros são listados como tendo menos de um DV, seja como ½ (role 1d4) ou como um número fixo de pontos de vida.
Média de pontos de vida: O valor médio dos pontos de vida está listado entre parênteses.

Ataques utilizáveis por rodada (Atq)
Os ataques que o monstro pode usar a cada rodada, com o dano infligido entre parênteses.
Colchetes: usado para distinguir entre rotinas de ataque alternativas que um monstro pode escolher.

Jogadas de Proteção (JP)
Os valores do teste de resistência do monstro:

- **M:** Morte/veneno.
- **V:** Varinhas.
- **P:** Paralisia/petrificação.
- **S:** Ataques de respiração.
- **F:** Feitiços/varas/cajados.

JP como DV: O DV no qual o monstro salva está listado entre parênteses (com HN indicando um humano normal). Isso nem sempre é igual à classificação de HD do monstro - monstros não inteligentes normalmente utilizam metade de sua classificação de DV; monstros mágicos podem utilizar com uma classificação DV mais alta.
Alguns monstros têm JP como uma classe de personagem. Nesse caso, a classe e o nível são listados entre parênteses após os valores do teste de resistência:

Rolagem de Ataque "para acertar AC o" (THACo)
A habilidade do monstro de atingir inimigos em combate, determinada por seus Dados de Vida (veja Monstro THACo por Dados de Vida, p125).
Bônus de ataque: O bônus de ataque do monstro (necessário ao usar a regra opcional para CA Ascendente) é listado posteriormente entre colchetes.

Taxa de Movimento (MV): A velocidade na qual o monstro pode se mover. Cada monstro tem uma taxa de movimento base e uma taxa de movimento de encontro (indicada

entre parênteses, um terço da taxa de movimento base).

Modos de movimento: Se o monstro tiver vários modos de movimento (por exemplo, caminhar, voar, escalar).

Classificação moral (ML)

A probabilidade do monstro persistir na batalha.

Alinhamento (AL)

O alinhamento do monstro como Ordeiro, Neutro ou Caótico. Se for "qualquer", o mestre pode rolar aleatoriamente ou escolher o alinhamento da criatura.

Prêmio XP (XP)

Recompensa de XP pré-calculada por derrotar o monstro.

Número Encontrado(NE)

Listado como dois valores, o segundo entre parênteses.

Zeros: Se o primeiro valor for zero, monstros deste tipo geralmente não são encontrados em masmorras. Se o segundo valor for zero, monstros desse tipo geralmente não são encontrados na natureza e geralmente não têm covis.

Uso: Depende da situação em que os monstros são encontrados:

- **Monstros errantes em uma masmorra:** O primeiro valor determina o número de monstros encontrados vagando em um nível de masmorra igual ao seu DV. Se o monstro for encontrado em um nível maior que seu DV, o número que aparece pode ser aumentado; se encontrado em um nível inferior ao seu DV, o número que aparece deve ser reduzido.
- **Covil de monstros em uma masmorra:** O segundo valor lista o número de monstros encontrados em um covil de uma masmorra.
- **Monstros errantes na selva:** O segundo valor indica o número de monstros encontrados vagando pela natureza.
- **Covil de monstros no deserto:** O segundo valor multiplicado por 5 indica o número de monstros encontrados em um covil na selva.

Tipo de Tesouro (TT)

O código usado para determinar a quantidade e o tipo de tesouro possuído pelo(s) monstro(s) (veja Tipos de Tesouro, ***Old School Essentials***™). As letras listadas são usadas da seguinte forma:

- **A até O:** Indicam um tesouro: a soma da riqueza de um monstro grande ou de uma comunidade de monstros menores, geralmente escondidos no covil. Para monstros com tamanho de encontro no covil (veja Número de Aparição) maior que 1d4, a quantidade de tesouro no tesouro pode ser reduzida, se o número de monstros estiver abaixo da média.
- **P até V:** Se listado para um monstro inteligente, indique o tesouro carregado por indivíduos (P a T) ou por um grupo (U, V). Se listado para um monstro pouco inteligente, indique o tesouro dos corpos de suas vítimas.

Arcano

Comerciantes presentes em praticamente qualquer assentamento e sociedade de viagens espaciais, eles são humanoides altos, de pele azul, com fixação em negociar itens mágicos, especialmente timões enfeitiçados.

CA 5[14], **DV** 6**(24 PV), Atq 1 x arma (1d8 ou por arma), **Thaco** 11[+8] **MV** 12 m, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (1), **ML** 9, **AL** Legal, **XP** 900, **NE** 1 (1d6), **TT** R

- **Telepatia:** O Arcano pode conversar telepaticamente com outros Arcanos.
- **Invisibilidade:** O Arcano pode ficar invisível até três vezes por dia.

Argos

Uma criatura em forma de ameba com muitos olhos e múltiplas bocas e apêndices, eles gostam de caçar nos cantos mais escuros do espaço e nos navios tiranos dos Beholders.

CA 0[19], **DV** 5***(20 PV), Atq 3 x arma (1d4 ou por arma), **Thaco** 10[+9] **MV** 9 m (6 m Voando), **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 750, **NE** 1, **TT** EM

- **Hastes oculares:** Ele pode disparar até 4 raios dos olhos por dia, com estes efeitos:

a. **Encantar Pessoa:** Alcance 36 m, JP contra feitiços ou enfeitiçado: avança em direção ao Argos (irá resistir se tentarem impedi-lo); obedece aos comandos do Argos (se compreendido); defende o Argos; incapaz de lançar feitiços ou usar itens mágicos; incapaz de prejudicar o olho. Matar o Argos quebra o feitiço.

b. **Encantador Monstro:** Como encantar pessoas, mas afeta qualquer criatura (exceto mortos-vivos).

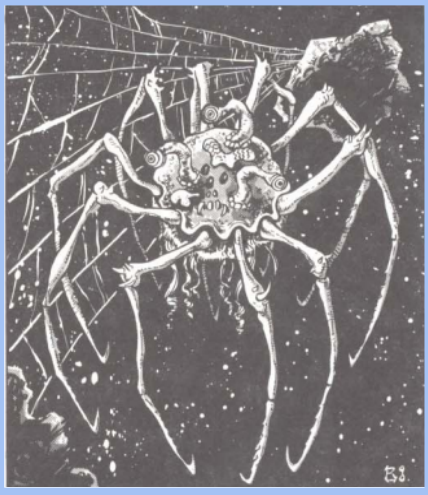
c. **Dormir:** Alcance 72 m. Uma criatura de 4 DV ou menos adormece por 4d4 turnos.

Aranha do Asteroide

Aracnídeos espaciais que constroem suas teias entre asteroides para capturar suas presas e consumi-las na escuridão do espaço profundo.

CA 2[17], **DV** 5+2(22 PV), Atq 6 x perna (1d4), **Thaco** 10[+9] **MV** 9 m (18 m na Web), **JP** M10 V11 P12 S13 F14, ML 6, **AL** Neutro, **XP** 750, **NE** 1d8, **TT** Nenhum

- **Furtividade:** Uma aranha do asteroide tem 90% de chance de se esconder e um bônus de +1 em sua jogada de surpresa quando está em sua teia.
- **Picada:** Causa 1d6 de dano, a vítima deve **fazer uma JP vs veneno** ou ficará paralisado por 2d6 rodadas se falhar.



Astereater

Semelhante em anatomia a um olho do terror, ele não possui força de seus irmãos sencientes, é predador em cinturões de asteroides e planetoides.

CA -2[21], **DV** 8*(32 PV), Atq 1 x mordida (2d4), **Thaco** 13[+6] **MV** (18 m voando), **JP** M8 V9 P10 S10 F12, ML 7, **AL** Legal, **XP** 650, **NE** 1d8, **TT** Nenhum

- **Engolir:** Se o Astereater morder uma vítima e causar 7 de dano ou mais, ele deve ter sucesso em **uma JP vs paralisia** ou será engolido. Enquanto estiver dentro, a vítima sofre 1d6 de dano por rodada. A vítima pode se libertar se o astereater sofrer 12 de dano ou mais.

Autognomo

Um autômato em forma de gnomo criado por gnomos para exploração, resgate e defesa, que pode ser dirigido por outra pessoa ou se tornar desonesto.

CA 0[19], **DV** 5+5*(25 PV), Atq 3 x punho (1d8), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 650, **NE** 1d8, **TT** Nenhum

- **Relâmpago:** 3x por dia, ele dispara um feixe de eletricidade que causa danos a uma criatura e a até 3 outras criaturas a até 1,5 m de distância.
- **Alcance:** 18 m
- **Efeito:** O alvo sofre 2d6 de dano, com sucesso **JP vs varinha** leva metade do dano.
- **Ricochete:** Se atingir uma superfície sólida, ele retornará ao autognomo no estiver no alcance.

Bionoide

Uma arma biológica de uma antiga guerra interestelar, o Bionoide é um humanoide quitinoso e bípede com fortes capacidades de combate e pele resistente, quase indestrutível.

CA -3[22], **DV** 12*(48 PV), Atq 4 x punhos ou garras (1d8, 2d8), **Thaco** 9[+10] **MV** 13 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10, **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 2.000, **NE** 1, **TT** V

- **Feixe de bola de fogo:** 3x por dia, ele atira uma bola de fogo que causa dano a uma criatura e a até 3 outras criaturas a até 1,5 m de distância.
- **Alcance:** 18 m
- **Efeito:** O alvo sofre 8d6 de dano, com sucesso **JP vs sopro** leva metade do dano.

Horror Mecânico

Uma construção robótica arcana em forma de aranha que viaja pelas estrelas em naves roubadas para espalhar e matar toda a vida biológica que encontrar.

CA 4[15], **DV** 3*(12 PV), Atq 1 x garras (1d6), **Thaco** 19[+0] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16, **ML** 12, **AL** Legal, **XP** 80, **NE** 2d10 (3d12), **TT** Nenhum

---

- **Imunidades:** Os horrores mecânicos são imunes a qualquer ataque de feitiço, veneno e ácido.
- **Líder:** Quando encontrado em um covil, há 45% de chance de uma rainha líder ser encontrada:

Rainha do Terror Mecânica: CA 0[19], **DV** 5(20 PV), Atq 2 x garras (2d4), **Thaco** 19[+0] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 **XP** 650

Delfinideo

Animais amigáveis que habitam o flogisto, nadam e apresentam comportamento e formato semelhantes aos dos golfinhos.

CA 4[15], **DV** 3+3(15 PV), Atq 1 x carneiro (1d6), **Thaco** 17[+2] **MV** 15 m voando, **JP** M12 V13 P14 S15 F16, **ML** 12, **AL** Caótico, **XP** 50, **NE** 2d6, **TT** Nenhum

---

Dracon

Raça senciente de dragões-centauros, conhecida por habitar os limites do espaço conhecido e por ter um estrito código de honra marcial. Os dracons usam esses códigos entre si, mas não se aplicam aos não-dracons. Se um indivíduo fora da raça oferecer tais termos, o dracon será obrigado pela honra a cumpri-los, no razoável.

CA 5[14], **DV** 4*(16 PV), Atq 1 x garras (2d4 ou por arma), **Thaco** 15[+4] **MV** 18 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 6, **AL** Legal, **XP** 100, **NE** 3d6, **TT** M

- **Resistência ao fogo:** Dracons sofrem metade do dano de fogo e receba um bônus de +2 para **JP vs sopro** contra ataques baseados em fogo.
- **Líder Draconiano:** Também conhecido como Kaba, há 45% de chance de estar presente no covil.
- **Xamã Draconiano:** Também conhecido como Shalla há 25% de chance de estar presente no covil. Funciona como um clérigo de nível 4

Dracon Kaba (Líder):

CA 4[15], **DV** 6*(24 PV), Atq 1 x garras (3d4 ou por arma), **Thaco** 12[+7] **MV** 18 m, **JP** M10 V11 P12 S 13 F 14, **ML** 8, **XP** 140 **TT** P

Dracon Shalla (Xamã):

CA 6[13], **DV** 5*(20 PV), Atq 1 x garras (2d4 ou por arma), **Thaco** 14[+5] **MV** 18 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 8, **XP** 100 **TT** P

- **Feitiços:**(*1º Nível*)Curar feridas leves, detectar magia, proteger contra o mal.
  (*2º Nível*) Segure Pessoa, Silêncio Raio de 4,5 m'.

Dragão

Em ***Spelljammer***™, os dragões não estão limitados a um único planeta ou reino, mas podem ser encontrados voando pelas vastas extensões do espaço selvagem. Esses seres poderosos são frequentemente associados a um intelecto incrível, imensa habilidade física e uma conexão inata com as forças mágicas do universo.

- **Comportamento:** Dragões caóticos geralmente comem humanos, mas às vezes podem capturá-los. Dragões neutros podem atacar ou ignorar humanos. Dragões ordeiros podem ajudar grupos dignos.
- **Padrão de ataque:** Um dragão sempre ataca primeiro com seu sopro, depois respira novamente ou faz ataque corpo a corpo (chance igual de ambos).
- **Arma de Sopro:** Pode ser usado até três vezes ao dia. Salvo indicação em contrário, todos os que forem pegos na área sofrerão dano igual aos pontos de vida atuais do dragão. (**JP vs sopro** para metade do dano)**. Formas:**

a. Nuvem: 15 m de comprimento, 12 m de largura e 6 m de altura.

b. Cone: 1 m de largura na boca, 1,5 m de largura na extremidade.

c. Linha: 1,5 m de largura em todo o comprimento.

- **Spelljamming:** Dragões em ***Spelljammer***™ podem realizar feitiços com uma taxa de 5 (veja ***Spelljamming, p41.***).
- **Imunidade energética:** Imunes ao próprio sopro ou de versões inferiores dele. JP com sucesso automático contra formas de ataque semelhantes. (Por exemplo, um dragão vermelho é imune a óleo flamejante e sofre metade do dano causado por feitiços de bola de fogo.)
- **Linguagem e feitiços:** Alguns dragões podem falar (sua própria língua mais a comum). A chance é listada por subespécie. Aqueles que podem falar também podem lançar feitiços de usuário mágico selecionados aleatoriamente.
- **Dormindo:** A chance de um dragão estar dormindo quando encontrado no solo é listada por subespécie. Um dragão adormecido pode ser atacado por uma rodada com +2 de bônus para acertar. Às vezes, os dragões podem fingir que estão dormindo!
- **Idade:** As estatísticas a seguir descrevem dragões de tamanho médio. Dragões mais jovens podem ter até 3 DV a menos e ¼ ou ½ a menos de tesouro. Dragões mais antigos podem ter até 3 DV a mais e o dobro de tesouros.
- **Covis:** Alguns dragões mantêm covis em locais bem guardados (e geralmente cheios de tesouros), enquanto outros vivem como nômades vagando entre as estrelas.

Dragão Lunar

Habita exclusivamente as cavernas das luas.

CA 0[19], **DV** 8***(40 PV), Atq [2 x garras (1d4), 1 x mordida (1d6)] **Thaco** 14[+5] **MV** 27 m (9 m) / 212 m (24 m) voando, **JP** M8 V9 P10 S10 F12, **ML** 10, **AL** Varia, **XP** 2300, **NE** 1(1d3), **TT** H

- **Fase da lua:** A cada 15 dias o dragão lunar muda sua aparência de preto para branco e vice-versa. Quando é branco, seu alinhamento é ordeiro e causa dano de frio; quando é preto, seu alinhamento é caótico e causa dano elétrico.
- **Arma de sopro:** linha de 24 m de raios ou frio.
- **Idioma e feitiços:** 20%; 3 × 1º círculo, 2 x 2º círculo.
- **Dormindo:** 45%

Dragão Radiante

Habita nos cantos escuros do espaço profundo, vagando por uma esfera de cristal específica

---

CA 0[19], **DV** 12**(50 PV), Atq [3 x cauda (1d10)] **Thaco** 10[+9] **MV** 27 m (9 m) / 212 m (24 m) voando, **JP** M6 V7 P8 S8 F10, **ML** 11, **AL** Neutro, **XP** 2700, **NE** 1(1d4+1), **TT** H

- **Metamorfose:** Um dragão radiante pode se transformar em qualquer criatura à vontade, sempre mantendo suas estatísticas básicas.
- **Arma de sopro:** linha de energia mágica de 30 m.
- **Idioma e feitiços:** 25%; 6 × 1º círculo, 4 x 2º círculo, 3 x 3º círculo.
- **Dormindo:** 25%

Dragão Solar

Faz seus covis nas superfícies de mundos de fogo e estrelas

CA 0[19], **DV** 9**(46 PV), Atq [2 x garras (1d4), 1 x mordida (1d6)] **Thaco** 14[+5] **MV** 27 m (9 m) / 212 m (24 m) voando, **JP** M8 V9 P10 S10 F12, **ML** 10, **AL** Legal, **XP** 2400, **NE** 1(1d4+1), **TT** Nenhum

---

- **Luz contínua:** Quando um dragão solar levanta voo, ele emana luz, com efeitos semelhantes à luz solar em um raio de 70 metros.
- **Arma de sopro:** Linha de fogo de 24 m de comprimento.
- **Idioma e feitiços:** 30%; 3 × 1º círculo, 2 x 2º círculo, 1 x 3º círculo.
- **Dormindo:** 50%.

Dragão Estelar

Viva no flogisto, construindo covis em asteroides entre as esferas de cristal.

CA –2[21], **DV** 16***(64 PV), Atq [3 x cauda (1d10)] **Thaco** 10[+9] **MV** 27 m (9 m) / 212 m (24 m) voando, **JP** M2 V3 P4 S3 F6, **ML** 11, **AL** Neutro, **XP** 5450, **NE** 1, **TT** H

- **Telecinese:** Dragões estelares podem mover até 3d6 dados de vida de inimigos em um alcance de 72 m em qualquer direção.
- **Arma de sopro:** Linha de 21 m de comprimento de *feitiço de morte*.
- **Idioma e feitiços:** 30%; 4 × 1º círculo, 4 x 2º círculo, 3 x 3º círculo, 2 x 4º círculo, 1 x 5º círculo.
- **Dormindo:** 40%.

Elmarin

Seres de fogo semi-sencientes que vivem no Espaço Selvagem, geralmente ao redor de mundos de fogo.

CA 4[15], **DV** 5+2*(22 PV), Atq 1 x carneiro (1d8), **Thaco** 15[+4] **MV** 18 m voando, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 3, **AL** Neutro, **XP** 400, **NE** 1d10, **TT** Nenhum

- **Inflamabilidade:** Elmarin ateia fogo a qualquer material inflamável a cerca de 1,5 m deles em cada rodada, o fogo causa 1d4 de dano de fogo por rodada.

Ephemeral

Mortos-vivos incorpóreos que se acredita serem espíritos de indivíduos malignos que morreram no flogisto.

CA 2[17], **DV** 5**(20 PV), Atq 1 x carneiro (1d8), **Thaco** 15[+4] **MV** 15 m voando, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 425, **NE** 1d8, **TT** Nenhum

- **Morto-vivo:** Não faz barulho, até que eles ataquem. Imune a efeitos que afetam criaturas vivas. Imune a feitiços que afetam a mente (por exemplo encantar ou dormir).
- **Drenar inteligência:** Ser atingido por ele drena 1d2 de inteligência, se a inteligência da vítima chegar a 0, a vítima deve **fazer uma JP vs Morte** ou o efêmero o possui.

Fractine

Uma criatura bizarra e bidimensional que se assemelha a espelhos de vidência.

CA 2[17], **DV** 6*(24 PV), Atq 1 x paixão (2d4), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m voando, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 425, **NE** 1, **TT** Nenhum

---

- **Imunidade a danos mundanos**: Só pode ser ferido por armas de prata ou magia.
- **Ataque de área:** Fractines atacam qualquer oponente em uma área de 3 m x 6 m caindo sobre ela.
- **Efeitos secundários:** Ao atingir um oponente, o inimigo deve **fazer um JP vs sopro** ou:
  1. Teleporte 6 m aleatoriamente em qualquer direção
  2. Mutação aleatória adicionando, removendo ou alterando qualquer parte do corpo.
  3. Tornar-se etéreo (intangível)
  4. Reverter (a ação anterior é revertida).

     Esses efeitos têm 30% de chance de serem permanentes, caso contrário, eles serão revertidos após 1d4 dias.

Hamster Espacial Gigante

Roedores gigantes usados como gado em muitas colônias de gnomos.

CA 8[11], **DV** 4(16 PV), Atq 1 x mordida (2d4), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 5, **AL** Neutro, **XP** 100, **NE** 3d8, **TT** Nenhum

Giff

Raça de mercenários hipopótamos poderosamente musculosos, apaixonados pela organização marcial e pela hierarquia.

CA 6[13], **DV** 4(16 PV), Atq 1 x martelo de guerra (1d6 ou por arma), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 5, **AL** Legal, **XP** 100, **NE** 3d10, **TT** Nenhum

---

- **Resistência mágica:** +4 de bônus em todos os testes de resistência contra magia.
- **Líder:** Grupos de 15+ são liderados por um giff de nível 1d6 + 1. O líder pode ter itens mágicos: 5% de chance por nível (veja ***Itens Mágicos, Old School Essentials***™).

Githyanki

Humanoides originados do plano astral, geralmente atacam o mundo material como piratas.

CA 6[13], **DV** 5+3(23 PV), Atq 2 x espada curta (1d8 ou por arma), **Thaco** 16[+3] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 5, **AL** Caótico, **XP** 100, **NE** 2d8(3d10), **TT** R

- **Resistência mágica:** Não afetado por *ilusões, sono e encanto*.
- **Espada de prata:** Eles carregam uma espada de prata como arma principal.

Gossamer

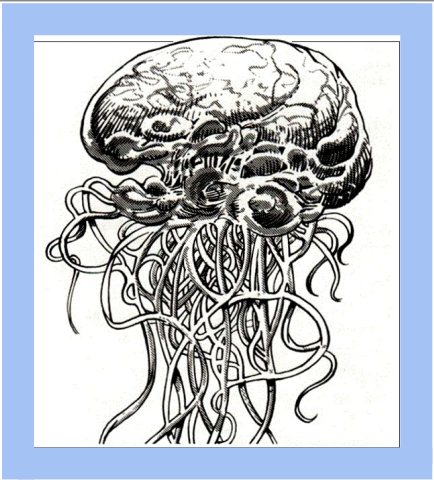
Águas-vivas viajantes espaciais que geralmente flutuam entre as rochas dos campos de asteroides.

CA 10[9], **DV** ⅛ (1 CV), **Atq** 1 x tentáculo (1d3), **Thaco** 19[0] **MV** 18 m voando, **JP** M14 V15 P16 S17 F18, **ML** 3, **AL** Neutro, **XP** 5, **NE** 4d20, **TT** Nenhum

➢ **Fusão:** Quando um grupo de mais de 20 pessoas se sente ameaçado, eles se combinam e formam uma espécie de nobre. Possui as seguintes estatísticas:

Gossamer Nobre

CA 10[9], **DV** 15 (60 PV), Atq 20 x tentáculo (1d6), **Thaco** 8[+11] **MV** 18 m voando, **JP** M2 V3 P4 S3 F6, **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 1350, **NE** 1, **TT** Nenhum



Gravislayer

Uma esfera de carne que se alimenta de carne e ossos esmagados de viajantes espaciais desavisados.

CA 10[9], **DV**8+1* (33 PV), **Atq** 0, **Thaco** 13[0] **MV** 18 m voando, **JP** M8 V9 P10 S10 F12, ML 7, **AL** Caótico, **XP** 650, **NE** 1, **TT** Nenhum

➢ **Alterar a gravidade:** Ele ataca selecionando um ponto no espaço a partir do qual cria uma atração gravitacional, qualquer criatura ou objeto com um raio de até 90 m será atraído por ele e sofrerá danos de queda de acordo.

Gromman

Macacos parecidos com gorilas que gostam de habitar florestas e regiões temperadas, confiáveis como homens fortes.

CA 5[14], **DV** 2+1 (9 PV), Atq 2 x arma (1d4 ou por arma), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m, 9 m (escalada), **JP** M12 V13 P14 S15 F16, **ML** 3, **AL** Legal, **XP** 25, **NE** 5d20, **TT** J.

- **Líder:** Grupos de mais de 15 pessoas são liderados por um gromman líder. O líder pode ter itens mágicos: 20% de chance (veja ***Itens Mágicos, Old School Essentials***™).

Dracon Kaba (Líder):

CA 3[16], **DV** 4(16 PV), Atq 2 x arma (1d6 ou por arma), **Thaco** 12[+7] **MV** 18 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 8, **XP** 75 TT D

Hadozee

Criaturas ágeis e ágeis, semelhantes a macacos, com a habilidade de planar, muitas vezes contratadas como mercenários.

CA 6[13], **DV** 3* (12 PV), Atq 2 x arma (1d4 ou por arma), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, 10 m (escalada), 9 m (deslizamento), **JP** M12 V13 P14 S15 F16, **ML** 3, **AL** Neutro, **XP** 50, **NE** 3d6, **TT** G

- **Líder:** Grupos de 15+ são liderados por um hadozee de nível 1d6 + 1. O líder pode ter itens mágicos: 5% de chance por nível para cada tabela de itens mágicos (veja ***Itens Mágicos, Old School Essentials***™).
- **Deslizar:** Um hadozee pode planar abrindo sua membrana, viajando 1 m para frente para cada 1 m de altura que perde, sem dano quando atinge o solo.

Kindori (Baleia Espacial)

Baleias sem boca que vivem no espaço sideral são uma das maiores criaturas encontradas no espaço selvagem.

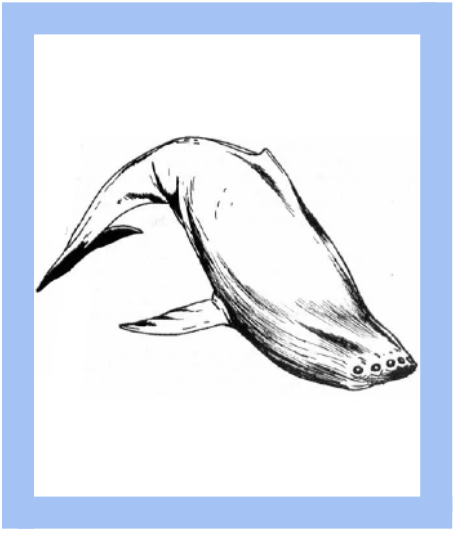
CA 5[14], **DV** 16 (64 PV), Atq 1 x cauda (3d10), **Thaco** 3[+16] **MV** 12 m (voando), **JP** M2 V3 P14 S3 F6, **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 1350, **NE** 2d4, **TT** Nenhum

Krajen

Assemelhando-se a lulas gigantescas, eles são monstros colossais que geralmente ficam maiores do que a maioria dos navios.

CA 3[16], **DV** 12* (48 PV), Atq 12 x tentáculos (3d6), **Thaco** 9[+10] **MV** 13 m (voando), **JP** M6 V7 P8 S8 F10, **ML** 7, **AL** Caótico, **XP** 1900, **NE** 1, **TT** G

- **Paralisia:** Um golpe de tentáculo causa paralisia por 2d4 turnos (resistência contra paralisia). Vítimas paralisadas serão devoradas.
- **Área de ataque:** O Krajen atinge qualquer criatura em um raio de 4,5 m ao seu redor.



Cérebro Ancião Devorador de Mente

O estágio final da vida de um devorador de mentes, onde vários deles se combinam em uma consciência coletiva para guiar suas comunidades sombrias e criar as próximas gerações.

CA 10[9], **DV** 20 ***** (80 PV), Atq Nenhum, **Thaco** Nenhum **MV** Nenhum, **JP** M2 V2 P2 S2 F4, **ML** 12, **AL** Legal, **XP** 7750, **NE** 1, **TT** Nenhum

---

- **Centro telepático:** Pode usar sua telepatia para iniciar e manter conversas telepáticas com até dez criaturas ao mesmo tempo. O cérebro mais velho pode permitir que essas criaturas ouçam umas às outras telepaticamente enquanto estiverem conectadas dessa maneira.
- **Poderes Mentais:** Pode usar os seguintes poderes à vontade:
  a. **Controle mental:** Uma área de 9 m deve **fazer JP vs paralisia** ou ficar sob o controle mental do cérebro por 3d6 rodadas. Atos forçados que são autodestrutivos ou contra a tendência da vítima permitem que outra JP quebre o controle mental.
  b. **Explosão mental:** Os alvos num cone de 27 m (9 m no final) devem **fazer JP vs paralisia** ou ficar paralisado por 1d4 turno.
  c. **Impulso mental:** Uma área dentro de 18 m deve **fazer JP vs feitiços** ou sofrer 3d6 de dano.
- **Defesa Mental:** +4 de bônus em todos os testes de resistência contra poderes mentais.
- **ESP:** Pode ler pensamentos de qualquer pessoa dentro de 27 m. Obstruído por uma fina camada de chumbo ou por rocha de 60 cm de espessura, ou mais.
- **Resistência mágica:** +2 de bônus em todos os testes de resistência contra magia, +4 contra magia que afeta a mente.
- **Invocação:** Três vezes por dia, ele pode invocar um golem de bronze.

Murderoide

Asteroides malignos sencientes que atacam outros corpos menores agressivamente, alguns deles com até alguns quilômetros de comprimento.

CA 0[19], **DV** 50* (160 PV), Atq x 2 punhos (5d10), **Thaco** 5[+14] **MV** 18 m, **JP** M2 V2 P2 S2 F2, **ML** 10, **AL** Caótico, **XP** 6.000, **NE** 1, **TT** Nenhum

---

- **Forma de pedra:** Ele pode moldar a pedra em sua superfície à vontade, mudando de cor e textura (somente texturas sólidas).
- **Imunidade a danos mundanos:** Só pode ser atingido por ataques mágicos.

Nay-Churr

Antigas criaturas espaciais, semelhantes a vermes sem olhos, com corpos resistentes e bocas enormes, não são agressivas, mas comem tudo o que encontram.

CA 4[15], **DV** 15* (60 PV), Atq Especial, **Thaco** Especial **MV** 9 m (voando), **JP** M4 V5 P6 S5 F8, **ML** 9, **AL** Neutro, **XP** 2300, **NE** 1, **TT** Nenhum

---

- **Imunidade a danos:** Um Nay-Chuur é imune a qualquer tipo de dano, exceto ataques direcionados à área do estômago.
- **Engolir:** Um Nay-Chuur tenta engolir uma vítima na sua frente, que faz um **JP vs paralisia** ou será engolido, recebendo 5d10 de dano por rodada enquanto estiver dentro.

Neogi

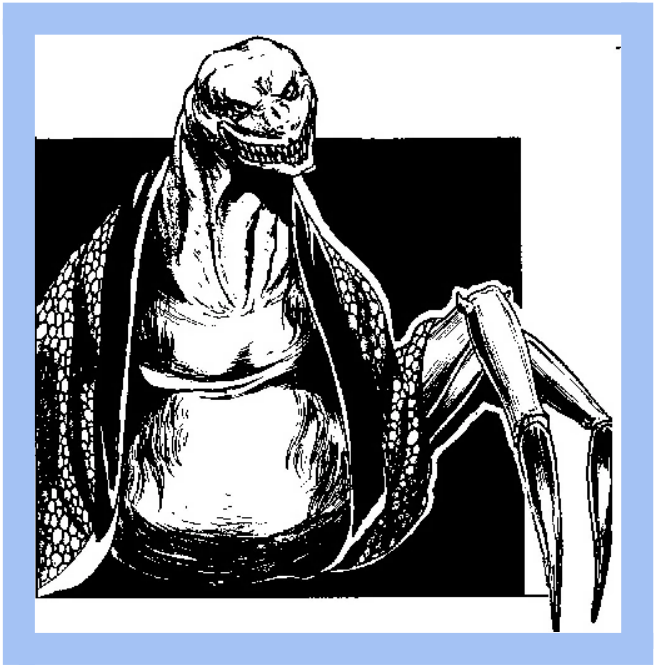
Raça espacial que aparece como o cruzamento de uma aranha-lobo e uma moreia. Eles são odiados em todo o cosmos por seus costumes de pirataria, onde atacam, saqueiam e escravizam qualquer ser que encontrem, possuindo uma das frotas mais numerosas do universo.

CA 3[16], **DV** 5* (20 PV), Atq x 3 garras (1d6), **Thaco** 15[+4] **MV** 9 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 6, **AL** Caótico, **XP** 300, **NE** 1d12, **TT** P

- **Mordida de veneno**: Ele dá uma mordida venenosa 1x por rodada, a vítima deve **fazer uma JP vs veneno** ou morre em 2 turnos.
- **Habilidade Mágica:** Para cada grupo de neogi há 10% de chance de um membro conseguir lançar um feitiço de 1d6 círculo uma vez por dia.
- **Mestre Neogi:** Há 65% de chance de um grupo ser liderado por um Grande Velho Mestre Neogi, ele possui as seguintes estatísticas incluindo habilidades listadas anteriormente:

Velho Grande Mestre Neogi: **CA** 5[14], **DV** 10* (40 PV), Atq x 3 garras (2d6), **Thaco** 15[+4] **MV** 9 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10, **ML** 5 **XP** 1600 **TT** P

- **Geração de Neogi:** Se ameaçado, gerará 1d4 Neogi adicionais para se defender.



Ontalak

Ontalaks são uma raça de criaturas plasmáticas gigantescas, estranhos seres amorfos que podem alterar sua forma à vontade e usar navios naufragados como covil.

CA 8[11], **DV** 16 * (64 PV), Atq 1 x pseudópode (2d10), **Thaco** 10 [+9] **MV** 4,5 m' (voando), **JP** M2 V3 P4 S3 F6, **ML** 8, **AL** Neutro, **XP** 2300, **NE** 1, **TT** A

- **Paralisia:** Por 2d4 turnos (**JP vs paralisia**).
- **Imunidade energética:** Imune ao frio ou relâmpago.
- **Ataque através das paredes:** Ele pode atacar através das paredes, levando 1 rodada para cada 3 metros de parede para brotar um apêndice aparecer através dela.

Plasmoide

Seres gigantes gelatinosos com senciência que vivem em pequenos clãs e assentamentos no espaço.

CA 7[12], **DV** 3* (12 PV), Atq 3 x pseudópode ou arma (1d6), **Thaco** 16 [+3] **MV** 9 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16, **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 50, **NE** 1d6(3d6), **TT** K(D)

- **Imunidade energética:** Imune ao frio ou relâmpago.
- **Paralisia:** Por 1d4 turnos (**JP vs paralisia**).

Scavver

Grandes criaturas do espaço, semelhantes a peixes, dominadas por um único olho enorme e humano na ponta da cabeça e uma boca grande e extensa.

CA 5[14], **DV** 4 (20 PV), Atq 1 x equipamento (1d6), **Thaco** 17 [+2] **MV** 18 m (voando), **JP** M10 V11 P12 S13 F14, **ML** 4, **AL** Neutro, **XP** 75, **NE** 2d10, **TT** Nenhum

- **Defesa Mental:** +4 de bônus em todos as **JP vs ácido e veneno.**

Zodar

Poderosa raça de bípedes humanoides blindados de obsidiana, ninguém conhece suas origens, mas eles são encontrados ocasionalmente em todo o cosmos.

CA –8[27], **DV** 16+1*** (65 PV), Atq 2 x soco ou arma (2d40), **Thaco** 5 [+14] **MV** 12 m, **JP** M2 V3 P4 S3 F6, **ML** 4, **AL** Neutro, **XP** 4200, **NE** 12, **TT** U

- **Feitiços:** 6 × 1º círculo, 4 x 2º círculo, 3 x 3º círculo, 2 x 4º círculo, 2 x 5º círculo, 1 x 6º círculo.
- **Resistência Lendária:** Uma vez por dia, se falhar em um **JP,** pode decidir ter sucesso.

Tabelas de Encontro

Esta seção fornece tabelas de encontros por região do espaço, usando uma combinação de monstros deste livro e aqueles apresentados em ***Old School Essentials*™**.

Encontros Espaciais

Role 1d6 na tabela abaixo para determinar o tipo de encontro no espaço e então prossiga para a tabela adequada para o encontro.

Tipo de Encontro

1d6	Tipo
1-3	Feras Espacial
4-5	Navios
6	Destroços

Bestas Espaciais

Role 1d20 na tabela de encontro de feras espaciais abaixo para determinar a fera encontrada. Bestas referem-se a qualquer animal animalesco e, embora alguns deles possam ser considerados "sencientes", essas criaturas não vivem nem se organizam de uma forma comumente entendida como civilização.

Encontro de Bestas Espaciais

1d20	Encounter
1	Aparição
2	Scavver
3	Krajen
4	Kindori
5	Gossammer
6	Elmarin
7	Unicórnio
8	Pégasus
9	Sphinx
10	Gravislayer
11	Olho do Terror
12	Espectro
13	Sombra
14	Vagalume
15	Delphinid
16	Ephemeral
18	Fractine
19	Elmarin
20	Role na Tabela de Raros

Bestas Raras

1d6	Encontro
1	Murderoid
2	Nay-Churr
3	Dragão Radiante
4	Dragão Estelar
5	Dragão Solar
6	Dragão Lunar

Navios

Role 1d10 no tipo de navio para determinar a classe do navio encontrado e, em seguida, role 1d20 na tabela de corrida para a raça da tripulação que o opera. Para inspiração sobre navios, consulte o ***Catálogo de Navios, pág 51.***

Classe do Navio Encontrado

1d10	Classe do Navio
1-4	Corveta
5-7	Fragata
8-9	Galeão
10	Capitânea

Raça Encontrada

1d20	Encontro
1	Mantid (Thri-kreen)
2	Dracon
3	Gnomo
4	Elfo
5	Halfling
6	Anão
7-9	Humano
10	Giff
11	Hadozee
12	Plasmoide
13	Orc
14	Homem Lagarto
15	Neogi
16-20	Role por raças raras

Raças Raras Encontradas

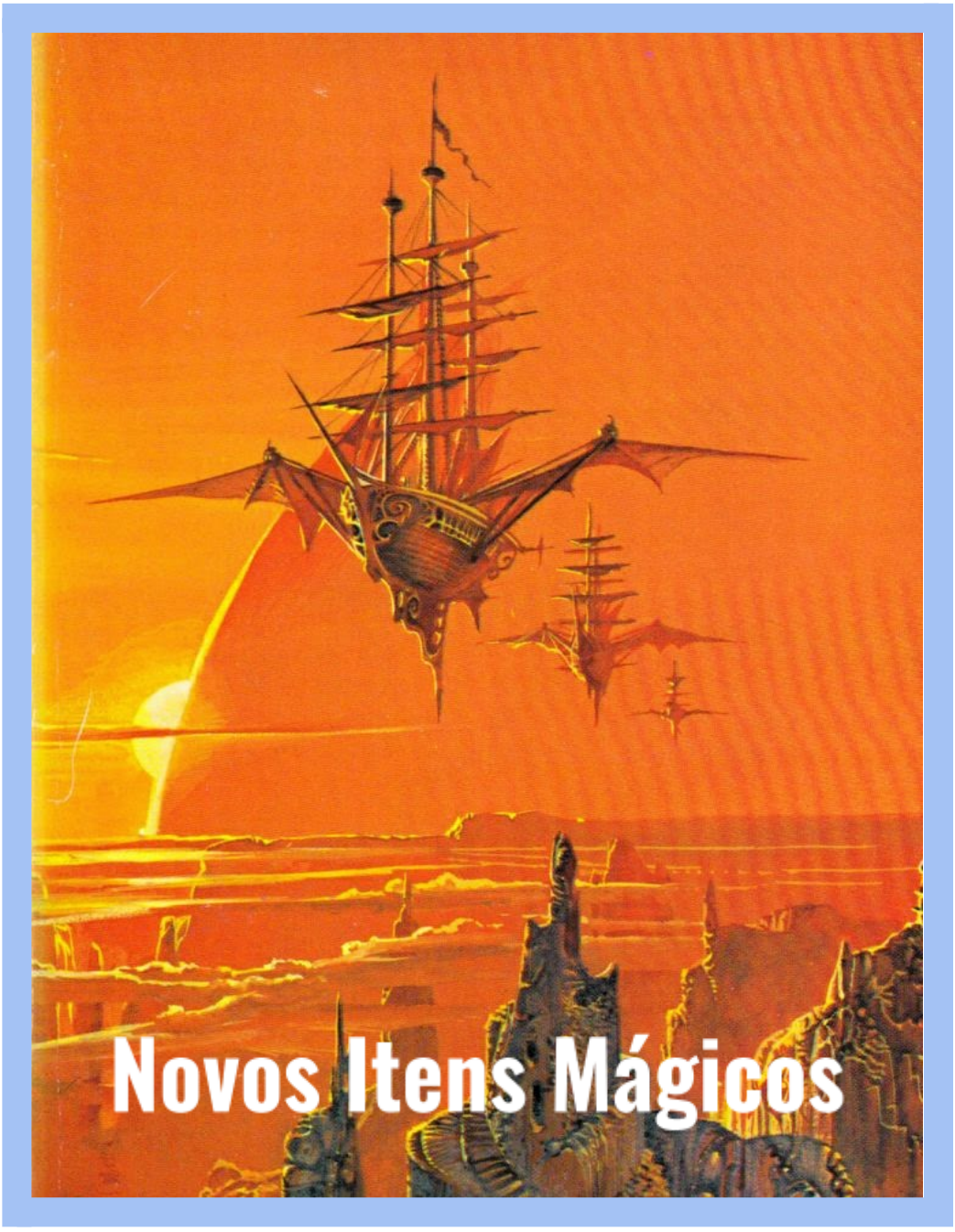
1d6	Encontro
1	Drow
2	Goblin
3	Githyanki
4	Morto Vivo
5	Devorador de Mente
6	Olho do Terror

Destroços

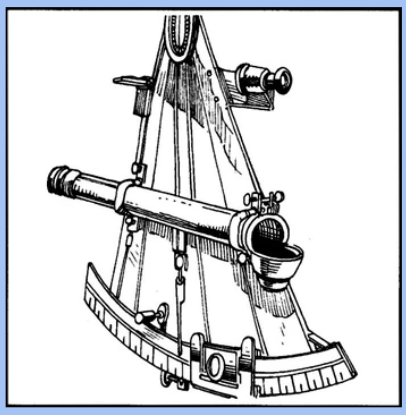
Asteroides, naves abandonadas e outros corpos espaciais menores são chamados de destroços, cheios de tesouros e outros espólios. Role 1d12 na tabela de monstros de destroços para determinar o Destroço

Destroço Encontrado

1d20	Encontro
1	Argos
2	Aranha do Asteroide
3	Bionoide
4	Abocanhador Matraqueante
5	Halfling
6	Ontalak
7	Murderoide
8	Ephemeral
9	Autognome
10	Astereater
11	Horror Mecânico
12	Fantasma


Novos Itens Mágicos

Novos Itens Mágicos



Acelerattor

Um tubo oco de 1,20 m de comprimento e 15 cm de diâmetro que se parece com um sextante. Este item só funciona quando anexado a um navio com um timão de spelljamming funcional (veja ***Spelljamming, p41***), e apresenta múltiplos usos:

- **Acelerador de Spelljamming:** Aumenta a taxa de SpellJamming(TS) da nave em 1.
- **Arma:** Qualquer item introduzido em uma extremidade do tubo é atirado a uma velocidade incrível, causando 1d2 pontos de dano no casco a um navio e 1d20 a uma criatura ao acertar.

Preço e XP: Custa 45.000 PO e está avaliado em 4.500 XP.

Amuleto do Controle Aracnídeo

Este amuleto concede ao usuário controle sobre um gigante ou 1d10 criaturas aracnídeos de qualquer tipo.

- **Jogada de Proteção:** O alvo aracnídeo deste item pode **fazer uma JP vs feitiço** para evitar os efeitos.
- **Aracnídeos Inteligentes:** Eles têm +4 de bônus na Jogada de Proteção, eles também podem reconhecer seus efeitos e tentar outra **JP** a cada turno/

Preço e XP: Custa 8.000 PO e vale 2.000 XP.

Âncora da Permanência

Âncora com a capacidade de, após ser lançada, parar qualquer navio ou asteroide de pequeno porte no local, só permitindo que ele se mova após içada.

- **Quando lançada durante viagens em velocidades astronômicas:** Causa 3d10 de dano nas criaturas a bordo.
- **Âncora Menor de Permanência:** Uma variação menos poderosa, reduz apenas a taxa de spelljamming (SR) em 3.
- **Amaldiçoada:** A âncora atrairá o navio ou corpo ao qual está preso para o corpo celeste mais próximo em SR 1, aumentando exponencialmente a cada dia.

Preço e XP: Custa 5.000 PO e é avaliado em 300 XP.

Antennae de Triangulação

Um item raro que parece com as antenas cortadas de um inseto gigante com um timão preso na parte inferior.

- **Usando o capacete:** O usuário obtém uma imagem mental do posicionamento de qualquer objeto se movendo ao seu redor (e, portanto, das antenas) em uma esfera de 360° num raio de 8 km.

Preço e XP: Custa 250.000 PO e não oferece XP

Astrolábio

Uma bola metálica ou de cristal com pequenos entalhes que consegue criar uma projeção 3D de um sistema estelar.

- **Como fazer dar certo:** Deve ser colocado em uma sala escura e tocado em sua marcação para iniciar a projeção, exibindo as diferentes localizações e informações a seu respeito conforme cadastradas no mapa nele baixado.
- **Baixando mapas:** Deve ser anexado a uma carta estelar para "baixar" os mapas nele presentes para exibir os locais nele presentes. Mais informações sobre cartas estelares presentes em ***instrumentos de navio, p43.***

Preço e XP: Custa 8.000 PO e vale 2.000 XP.

Sino do Aviso

É um sino com capacidade de tocar para avisar a tripulação de uma embarcação da presença de outra em um raio de 3 km, tocando por uma rodada antes de parar.

Preço e XP: Custa 1.500 PO e é avaliado em 150 XP.

Casaca dos Mares

Um casaco de couro com capuz com diferentes habilidades e usos:

- **Mantendo a secura:** Mantém o usuário seco, independentemente do clima.
- **Mantendo o calor:** Mantém o usuário aquecido, mesmo no vazio do espaço.
- **Reabastecimento de ar:** Ele reabastece o bolsão de ar do usuário.

Preço e XP: Custa 10.000 PO e vale 2.000 XP.

Carranca de Proteção

Figuras de proa colocadas na longarina dianteira de uma embarcação, com a capacidade de melhorar o moral da tripulação da embarcação.

- **Bônus de Moral:**E les especificam um bônus aplicado em testes de moral.
- **Amaldiçoado:** Se tiver, ele aplica uma penalidade negativa nas jogadas de reação.

Preço e XP: Custa 5.000 PO e vale 1.000 XP por nível de encantamento.

Elmo Lifejammer

Uma variante sombria do timão do Spelljammer, por consumir a vida de uma criatura que o usa para mover uma nave pelo espaço. Funciona exatamente da mesma forma que um timão de feitiço normal (veja ***Spelljamming, p41***), mas as seguintes diferenças:

- **Drenagem de Vida:** Consome DV da criatura que o usa por dia de viagem.
- **Timões Menores ou Maiores:** Timões Menores consomem um DV por dia, enquanto Timões Maiores consomem dois.

Preço e XP: Custa 50.000 PO e não oferece XP.

Lanterna de Luz Contínua

É uma lanterna com feitiço *Luz* contido nele, ele pode ser aceso à vontade, sem ter que por fogo.
Preço e XP: Custa 300 PO e não oferece XP.

Lanterna da Espionagem

Parecendo exatamente como uma ***lanterna de luz contínua***, mas adicionando a capacidade de permitir que o indivíduo que o segura ouça as vozes de todas as criaturas em um navio, com uma roda controlando o volume girando-o, em vez de controlar a luz.
Preço e XP: Custa 8.000 PO e está avaliado em 1.600 XP.

Lira das Esferas

Quando usado próximo a uma esfera de cristal, este instrumento musical pode ser usado para localizar ou criar um portal para a passagem de um navio.

- **Limite de uso:** Este item pode ser usado apenas 1 vez por semana.
- **Preço e XP:** Custa 11.000 PO e está avaliado em 2.200 XP.

Aríete Mágico

Aríetes magicamente aprimorados presos à frente de um navio, que fornecem uma ou ambas as seguintes propriedades:

- **Dano bônus:** Adiciona um bônus de +10 ao dano causado ao alvo.
- **Proteção do navio:** Reduz pela metade o dano causado ao navio em colisão

Preço e XP: Custa 10.000 PO e vale 1.000 XP por propriedade.

Armamento Mágico

Encantamentos presentes no armamento do navio que os impulsionam (Veja ***Armamento de navio, p44***).

- **Bônus:** Armas encantadas especificam um bônus aplicado tanto nas jogadas de ataque quanto nas jogadas de dano.
- **Bônus vs tipo de criatura:** Algumas armas possuem um bônus especial quando usadas contra um determinado tipo de criatura.
- **Amaldiçoado:** Armas amaldiçoadas especificam uma penalidade aplicada tanto às jogadas de ataque quanto às jogadas de dano.

Preço e XP: Custa 1.000 PO e vale 500 XP por nível de encantamento.

Velas da Manobrabilidade

Velas mágicas que quando em uso permitem que o navio se mova com maior manobrabilidade.

- **Manobrabilidade aprimorada:** Velas encantadas aumentam a manobrabilidade (MN), diminuindo o número de turnos que o navio leva para virar (até um mínimo de 1)
- **Amaldiçoado:** Velas amaldiçoadas que diminuem a manobrabilidade (MN), aumentando o número de turnos necessárias para o navio virar.

Preço e XP: Custa 5.000 PO e vale 1.000 XP por nível de encantamento.

Tridente do Flogisto

Um tridente+4 que possui uma propriedade especial quando empunhado no flogisto:

- **Alinhamento:** Quando esta arma atinge um alvo de alinhamento oposto ao do usuário, ela incendeia o alvo e os arredores, causando 2d8 de dano em um raio de 6 m.

Preço e XP: Custa 18.000 PO e está avaliado em 1.800 XP.

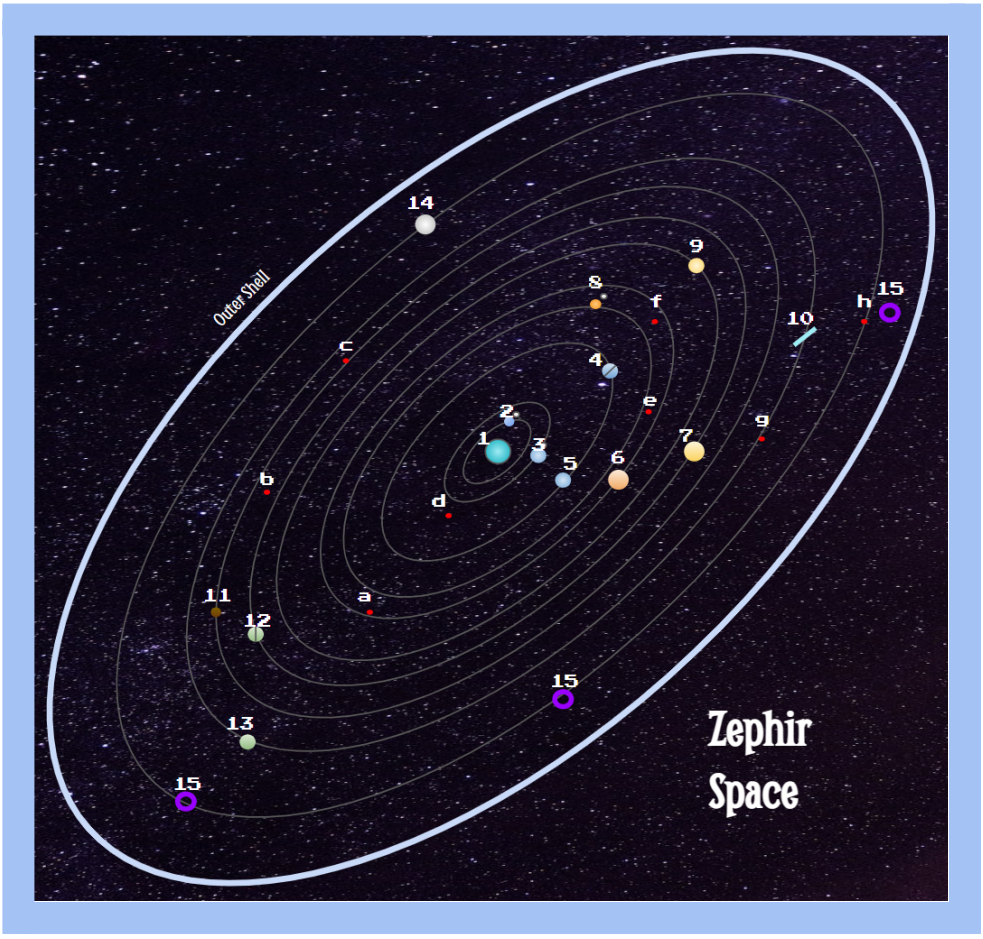

Apêndices:

Espaço Zephir: Amostra de um Sistema

A seguir está um exemplo de esfera de cristal, feita usando as regras para projetar uma esfera de cristal, ***pág.79***. Isso é feito para mostrar uma esfera de cristal de amostra para inspiração e uma pequena configuração inicial para o jogo.

Bem Vindo ao Espaço Zephir

O Espaço Zephir é uma enorme esfera de cristal localizada na borda do espaço conhecido. O sistema está em torno da estrela Zephir, apelidada devido a sua luz azul profunda, que lembra uma safira. É conhecido como remanso, não só devido ao seu afastamento, mas também devido à sua desastrosa história recente, que será mais detalhado em breve.



Legenda do Mapa

O Mapa mostra a representação da carta Estelar do Espaço Zephir, listando os locais mais importantes, que serão detalhados mais tarde:

Planetas

1. Estrela Zephir
2. Azurea
3. Aquanox
4. Tidehaven
5. Titanus
6. Ignisara
7. Infernoth
8. Hyperionis
9. Serene
10. Glaiceia
11. Cragoria
12. Aurora
13. Edgeterra
14. Silentis
15. Portais estáveis para o Flogisto

Maiores Assentamentos:

a. Cosmoporto
b. Astrovila
c. Domus Ultima
d. Veridiana
e. Proxyporto
f. Nova Cyrene
g. Solsticio
h. Horizong

Visão Geral

O espaço Zephir tem 13 planetas, todos orbitando a estrela Zephir, uma estrela bastante jovem que se acredita ter apenas 2 bilhões de anos. O sistema está a 100 UA de distância entre seu centro e sua borda, com nuvens de água flutuando em torno de muitas seções do sistema, tornando as regiões internas muito quentes e úmidas, enquanto a periferia externa varia de temperada a extremamente fria.

A maioria dos planetas são habitáveis, embora apresentem ecossistemas hostis, desde planetas de água quente até desertos rochosos e tundras árticas. Os povos desta esfera, conhecidos coletivamente como "zephiriano", são conhecidos por serem trabalhadores e pragmáticos, com uma forte cultura de comércio e autossuficiência, contribuindo para as duas principais características das civilizações zephirianas, a sua resiliência e a sua propensão para o partidarismo e a balcanização.

Muitas raças conhecidas vivem no espaço Zephiriano, humanos e halflings sejam considerados nativas por datarem de antes da descoberta.

História do Espaço Zephir

A história moderna do Espaço Zephir remonta a cerca de 500 ciclos atrás, quando a tripulação do "*Cloudhopper*", entrou na esfera de cristal em busca de novas terras e riquezas. Na época, os planetas de Tidehaven e Aquanox eram habitados por várias nações e tribos de humanos e halflings, e embora estas sociedades fossem avançadas por si só, faltavam-lhes a capacidade de spelljamming. Por isso a integração na cultura espacial foi gradual e lenta, com a colonização do sistema liderada principalmente por colonos de outras esferas cristalinas.

Este período ficou conhecido como "o século da luz", um período de prosperidade sem precedentes no sistema. Durante esse século, milhares de pessoas mudaram-se e estabeleceram-se na maioria dos planetas do sistema, com novas rotas comerciais estabelecidas para um maior desenvolvimento. Esta idade de ouro foi subitamente interrompida pela Crise do Vento Solar, um evento onde a própria estrela de Zephir se tornou instável, com as explosões solares a tornarem-se comuns e a perturbarem a maioria do comércio no sistema.

Aproveitando-se desta perturbação, uma armada de Illithids invadiu em massa, jogando os povos enfraquecidos do Espaço Zephir na guerra.

As guerras Illithid, juntamente com as constantes tempestades solares, destruíram a maioria das populações do sistema, causando incalculáveis atrocidades, fome e peste.

As guerras duraram décadas, com histórias incríveis de vilania e heroísmo, onde as forças da luz e das trevas se enfrentaram.

Para os zefirianos não foi muito melhor, pois mesmo após vencer uma guerra contra a aniquilação certa, a civilização entrou numa longa era de trevas, conhecida como "longo inverno", 200 ciclos de escuridão, regressão e isolamento.

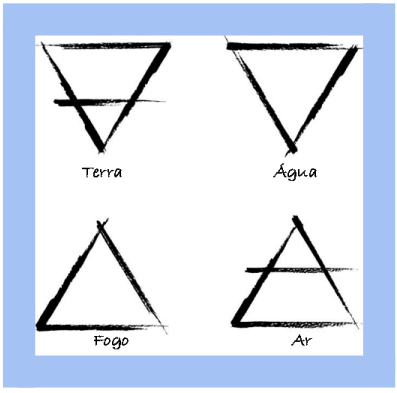
Isto leva-nos aos tempos modernos, novas rotas comerciais estão sendo traçadas, os portos estão se abrindo novamente e agora os estrangeiros estão começando a retornar, mas o que costumava ser um sistema industrial e em desenvolvimento, agora está em ruínas e na precariedade. Enquanto os piratas navegam quase livres pelo espaço selvagem, onde monstros agora aterrorizar os habitantes do planeta, e onde os esforços unificados de todos os zefirianos por um futuro melhor foram substituídos por divisão, conflito e decadência.

Para muitos os dias sombrios já passaram, mas para outros o pior ainda está por vir, só o tempo provará que um dos lados está certo.

Os Deuses Zephirianos

A maioria dos zefirianos ligados ao planeta são politeístas, especialmente depois do longo inverno, onde a maioria dos povos ficaram isolados uns dos outros. Por essas razões, centenas de deuses são louvados em todo o espaço Zephir, em uma ampla variedade de campos e símbolos.
Os viajantes espaciais são outra história, pois a natureza cosmopolita do espaço permite cultos mais organizados, com o **Culto da Deusa Estelar** sendo a maior das religiões organizadas, um culto que remonta a mais de 1000 ciclos e se espalha por diversas outras esferas de cristal. A deusa das estrelas, conhecida como Uhenna, é uma divindade conhecida como mãe das estrelas, navegante, protetora dos exploradores e mercadores, das sementes e dos spelljammers, favorecendo aqueles que buscam e viajam, garantindo a propagação e expansão da vida tanto quanto possível, um característica muito seguida por seus crentes.
A segunda maior fé é o **Panteão dos Primordiais**, a religião oficial do Império Lothran, a nação mais poderosa de Tidehaven. O panteão é composto por quatro deuses que representam os elementos, Pyria (Fogo), Aquos (Água), Eros (Ar) e Erda (Terra). Esses deuses lutam pelo domínio uns dos outros, mas esse conflito é mantido sob controle por Lothar, o imperador dos Lothrans.

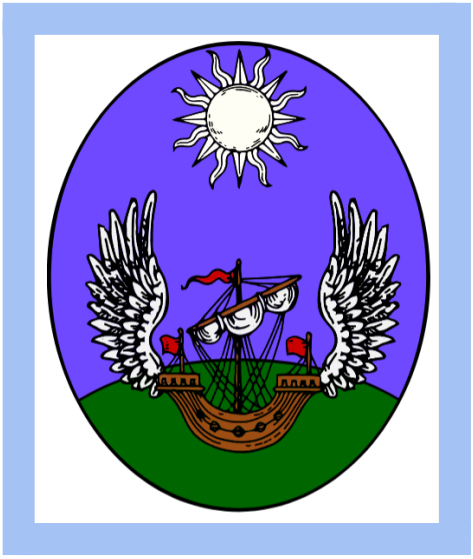
A fé propõe uma cosmologia de forças que lutam pelo universo, com o indivíduo colocado no centro com o dever de manter o equilíbrio. Para o sujeito dos primordiais, isso significa que a vida é uma luta constante para resolver todos os conflitos, e o objetivo final dos mortais é manter o universo como ele é, pois, a harmonia está no presente, e não no passado ou no futuro. A fé perdeu muitos seguidores ao longo dos anos, à medida que séculos de mudanças no Espaço Zephir levaram muitos a duvidar da ordem dos deuses, especialmente depois do longo inverno, mas só o tempo dirá se esta religião dos elementos será dissolvida e esquecido.
Alguns estudiosos veem conflitos religiosos no horizonte, e à medida que os povos do Espaço Zephir começam a reconectar-se lentamente uns com os outros, esta “paz”, ou melhor, a pausa no sempre eterno conflito de crenças tende a recomeçar.



Facções do Espaço Zephir

Nominalmente, todos os assentamentos e planetas estão sob a autoridade das pessoas que os reivindicam e podem manter seu território, e isso é verdade para a maioria dos assentamentos espaciais, enquanto sistemas políticos mais estabelecidos e antigos existem ligados ao planeta. Em termos práticos, a história é diferente, já que a maioria dos assentamentos se alinha, garantidamente, a uma das cinco facções principais.

Ordem da Deusa Estrela



"Minha querida deusa, proteja meu caminho e aqueles que eu encontrar, pois eu vagueio para sempre como seu cordeiro em seu jardim sem fim"

-Súplica da Deusa, oração popular da ordem

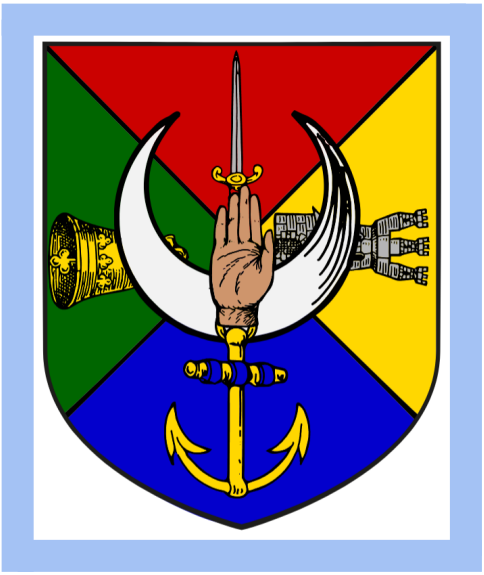
Capital: Edgeterra
Alinhamento: Caótico

Organização dos crentes da Deusa Estrela, esta ordem pede a seus devotos para se espalharem e se expandirem por todo o universo em seu nome. Os seguidores desta fé atuam como missionários, pregadores e heróis populares, viajando pelo que chamam de "A grande obra", uma longa jornada para ajudar todos os que dela necessitem, só se estabelecendo quando um padre encontra o "Fim da Estrela", um lugar onde um templo é construído para a deusa.

Não só a predicação é aquilo a que a ordem se dedica, como a partir dos seus templos financia e apoia expedições para todos os lados, com a missão de encontrar novos locais de colonização e expansão. Isso faz com que estas viagens sejam altamente investidas por comerciantes e indivíduos abastados com ambição, sendo o Cloudhopper, a nave que descobriu o Espaço Zephir, uma das expedições.

A ordem mantém uma forte influência no planeta Edgeterra, onde liderou e administrou as iniciativas de colonização do planeta, e embora o longo inverno tenha dificultado o contato com os outros mundos da esfera, a ordem nunca perdeu a fé em seu trabalho. Procuram manter a sua santa missão, custe o que custar.

Autoridade Imperial de Lothran



"Os deuses falam através de seu nome e todos tremerão, pois eu sou seu emissário"

- *Mensagem de Lothar, lema oficial da autoridade*

Capital: Tidehaven
Alinhamento: Neutro
Ramo do Império Lothran, esta comissão é responsável por zelar pelos interesses do imperador no espaço sideral, mantendo a frota, administrando suas colônias e buscando expandir seu domínio. A Autoridade é uma instituição secular e religiosa por derivar da teocracia que constitui a nação Lothran, e executa suas funções no Triângulo de Eros, um assentamento espacial construído na órbita de Tidehaven, atuando como porto espacial e fortaleza.

A autoridade caiu em desgraça ao longo dos anos, exagerando durante o longo inverno como o único protetor da civilização. Devido à corrupção e ao nepotismo, muitas das ex-colônias se rebelaram e obtiveram a independência, coincidindo principalmente com a crise de fé nos deuses e uma crise sucessória que começou após a morte Gyustem II, o último Lothar reconhecido, que morreu de doença sem herdeiro declarado.

A própria autoridade não foi poupada da crise, uma vez que as lutas internas entre os muitos agentes do poder estão tornando a sua ação lenta e muitas vezes negligente. Ele ainda mantém uma fortaleza em alguns assentamentos e cidades ao redor de Tidehaven, mas carece de uma projeção de poder clara, com os navios de Lothran ganhando a reputação de serem mal mantidos e seus mercadores comissionados tendo uma atitude desagradável de superioridade e desdém. Alguns estudiosos e filósofos comentam que o colapso dos Lothrans está próximo, mas o tempo dirá se a nação Lothran sobreviverá no futuro.

Comissão Zephiriana para Cooperação

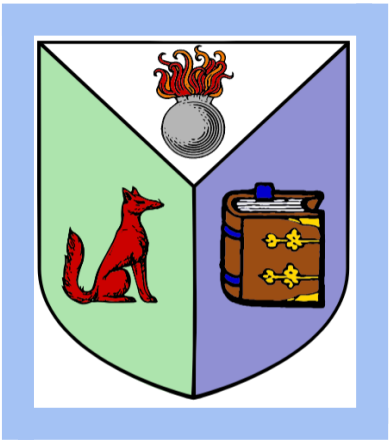
"Precisamos ficar juntos por fazer muito tempo que nosso povo está dividido pela natureza. Devemos trabalhar juntos, antes que o próprio universo termine o trabalho."

- *Jacob Puagros, governador de Veridiana,*

Capital: Veridiana
Alinhamento: Ordeiro
A "CZC" ou simplesmente a Comissão, é uma tentativa de estabelecer canais diplomáticos entre as muitas políticas do sistema. Tem a sua sede em Veridiana, um centro comercial, o que a ajudou a aumentar a sua influência e, embora não tenha impedido a continuação das hostilidades. Ajudou a estabelecer as regras básicas de envolvimento, tarifas comerciais universais e envolve-se regularmente no dever de escolta e nos esforços de manutenção da paz em pequenas empresas.

Conselho de Titã

"Diante das trevas eternas, no conhecimento mantemos a luz"

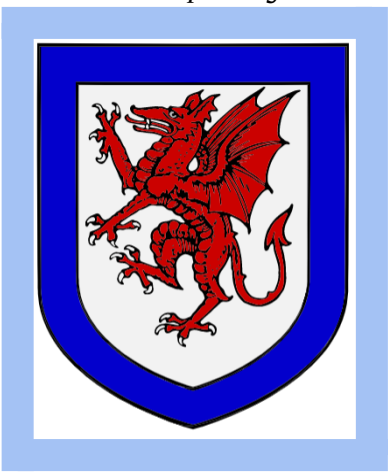


Capital: Titã
Alinhamento: Neutro
O conselho é quem governa o colégio mágico de Titanus, a primeira universidade do Espaço Zephir após sua descoberta. Durante o longo inverno e acabou se tornando uma nação por si só. Os principais objetivos dos titãs incluem a preservação do conhecimento, reunindo um exército de estudiosos para classificar tudo, desde história até ciência, filosofia, magia e teologia. Com o tempo, esta missão foi estagnada, à medida que o conselho lenta mas seguramente se transformou numa força de poder político, corrupção e burocracia, rodeado por todos os lados de inimigos, o tempo dirá se Titanus manterá o seu lugar como bastião do conhecimento, se sobreviver de forma alguma.

Liga do Sereno

"Saudações, representamos os orgulhosos homens e mulheres de Serene, viemos sem más intenções, pois a nossa prática é o comércio"

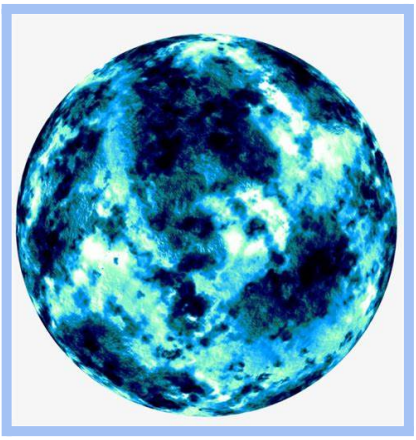
- *Saudações padrão para agentes da liga*



Capital: Serene
Alinhamento: Neutro
Baseada no planeta Serene, a liga começou como uma associação de comerciantes e comerciantes de risco. Ao longo dos ciclos, a liga conseguiu incluir vários assentamentos e cidades planetárias em uma união coesa de políticas, unidas em uma rede comercial para proteção mútua e comércio, tornando-a a facção que mais cresce no Espaço Zephir.
A liga é uma confederação de estados, com diferentes organizações políticas agindo de forma independente umas das outras, apenas prestando o juramento da liga para cooperação. A liga até agora opera apenas em torno da órbita de Serene e em alguns assentamentos além, e mesmo possuindo uma frota mercante considerável, ainda carece de técnicas adequadas para ação e projeção militar.

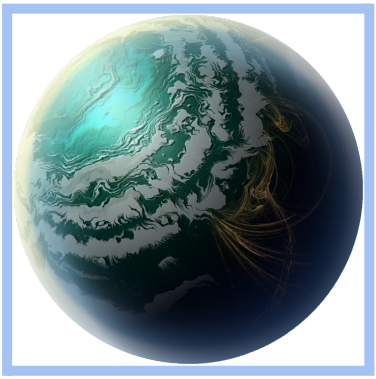
Facções Menores

- **Corporações Anãs:** Clãs de anões se estabeleceram em torno de asteroides estratégicos para operações de mineração, eles agem como estados independentes, mas todos compartilham a cultura anã.
- **Colônias Élficas:** Pequenos postos avançados mantidos pela frota élfica imperial. Eles mantêm apenas pequenas pistolas para frotas, já que os elfos veem pouco valor estratégico no Espaço Zephir.
- **Gangues piratas:** Numerosas gangues de piratas atacam navios e assentamentos indefesos em todo o sistema. A maioria deles são descendentes de veteranos da invasão Illithids, preferindo se envolver na pirataria em vez de se aposentar.
- **Resistências Illithid:** Depois dos Illithid, apesar de terem sido retidos, os Illithids ainda mantêm bases e colônias em partes remotas dos sistemas, ganhando tempo para lançar outro ataque e terminar o que começaram.
-



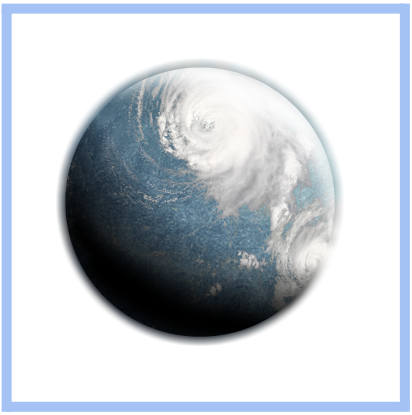
1. Estrela de Zephir

Classe: G
Corpo de Fogo (Estrela)
Descrição: O corpo principal do sistema, Estrela Zephir, destaca-se em meio ao sistema cósmico com seu radiante brilho azul que ilumina as profundezas do espaço. Ao contrário de outras estrelas, possui uma qualidade única e fascinante: a capacidade de emanar não só luz azul pura, mas também umidade delicada. As lendas falam da capacidade da Estrela Zephir de trazer vida a reinos áridos, onde sua umidade mística rejuvenesce paisagens desoladas e sustenta a flora e a fauna celestiais. A colonização em torno da estrela é pelo menos difícil, pois as temperaturas do céu disparam quanto mais nos aproximamos dela.



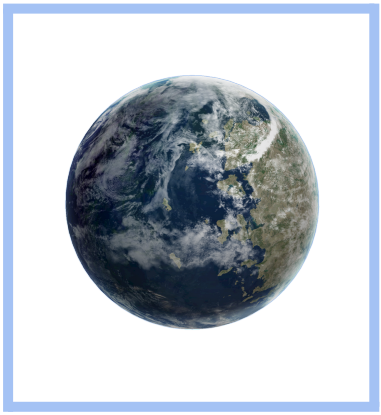
2. Azurea

Classe: B
Corpo d'água (planeta água)
Importações: Minérios, minérios raros
Exportações: Alimentos, Bens Domésticos
Descrição: O primeiro planeta do sistema, um planeta oceânico habitado principalmente por halflings em um pequeno número de 10 mil. Este paraíso tropical apresenta um clima quente e úmido, envolto em uma névoa suave. Os halflings construíram cidades em plataformas robustas acima das águas. A paisagem do planeta está repleta de ruínas antigas, remanescentes de uma civilização avançada. Os Azureanos são um povo astuto, alinhado nominalmente com a Autoridade Imperial de Lothran, mas na prática completamente autônomo. A lua Azureana, Aetheria, é um corpo celeste rochoso semelhante ao nosso. Com uma população de 800 mil habitantes, a sociedade e a tecnologia lunar regrediram a idade do bronze.



3. Aquanox

Classe: D
Corpo Água/Ar (Mundo Névoa)
Importações: Bens Ilegais, Artefatos
Exportações: Bens Domésticos e Ilegais
Descrição: O segundo planeta do sistema, Aquanox, um mundo aquático envolto em uma atmosfera enevoada. Sua população de 200 mil consiste principalmente em humanos organizados em cidades-estado. Estas cidades-estado prosperam com a tecnologia e o artesanato do final da era medieval, enquanto as suas ilhas concentradas perto dos polos proporcionam estabilidade.contando com seus navios para conectar as ilhas dispersas e se envolver no comércio e na diplomacia. A lua de Aquanox, Lysara, guarda os restos de uma civilização avançada. A sua superfície é adornada com ruínas enigmáticas, um testemunho de conquistas esquecidas. Enquanto isso, as águas equatoriais de Aquanox abrigam feras estranhas e sobrenaturais.

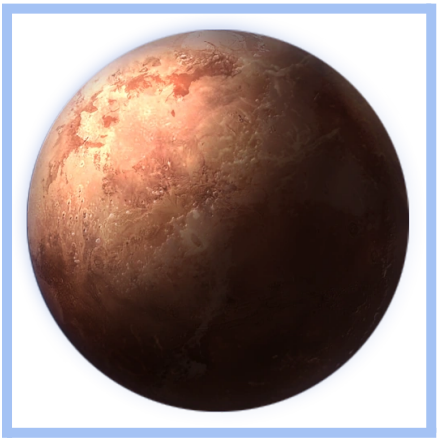


4. Tidehaven

Classe: C
Corpo Água/Terra
Importações: Bens Ilegais
Exportações: Comida, equipamento militar
Descrição: Tidehaven, o terceiro planeta, é um mundo dominado pela água com pequenos continentes dispersos. Acomoda uma população de 100 milhões de habitantes, todos sob o domínio do teocrático Império Lothran. Os hipnotizantes anéis do planeta circundam seu corpo celeste, oferecendo um espetáculo celestial. Um extenso assentamento de asteroides serve como um importante posto comercial, conhecido como Triângulo de Eros. Tidehaven tem uma história cativante, evidente em suas antigas ruínas e artefatos. A monarquia teocrática do Império Lothran governa o planeta, unificando suas nações sob uma devoção religiosa compartilhada, com seus vastos oceanos, anéis celestiais, movimentados postos comerciais e rica tapeçaria histórica.

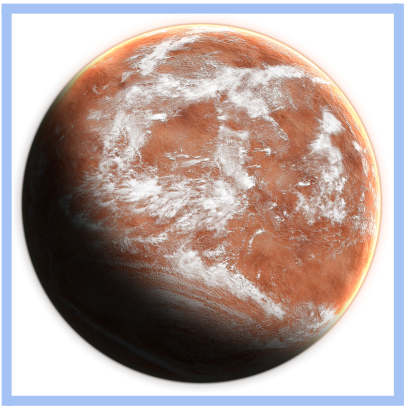
5. Titã

Classe: E
Corpo de Ar/Fogo (gigante gasoso)
Importações: Minérios raros, drogas recreativas
Exportações: Artefatos, mercadorias ilegais
Descrição: Titanus, o quarto planeta, é um gigante gasoso quente adornado com uma camada de ilhas flutuantes habitáveis, lar para vários assentamentos, acomodando uma população de 1 milhão. Governado pelo Conselho de Titanus, um governo acadêmico conhecido pela sua busca de conhecimento e sabedoria. O planeta está repleto de inúmeras bibliotecas e arquivos, servindo como repositórios de vasta informação. No entanto, alguns desses repositórios foram perdidos nas camadas inferiores do gigante gasoso. No entanto, Titanus permanece como um testemunho da busca pelo conhecimento, mantendo-o para a preservação da civilização e do esclarecimento.



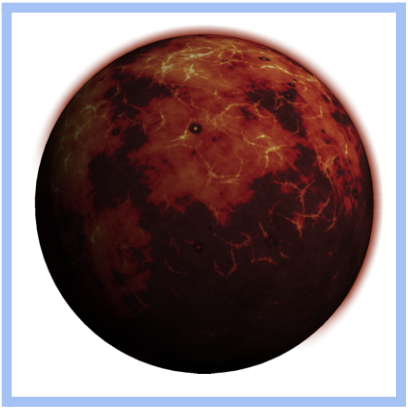
6. Ignisara

Classe: A
Corpo de Fogo/Ar (Mundo do Deserto)
Importações: Nenhum
Exportações: Nenhum
Descrição: Ignisara, o quinto planeta, é um mundo acidentado e árido caracterizado por vastos desertos e montanhas imponentes. Seu terreno acidentado e implacável abriga assentamentos em ruínas e um punhado de tribos nômades errantes. A aridez do planeta moldou a vida dos seus habitantes, forçando-os a adaptar-se às condições desafiadoras. Os assentamentos em ruínas de Ignisara servem como lembranças assustadoras de uma civilização outrora próspera. Em contraste com os remanescentes de assentamentos anteriores, algumas tribos nômades atravessam os desertos e as montanhas, levando uma existência nômade.



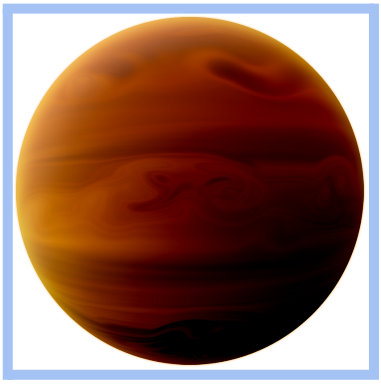
7. Infernoth

Classe: C
Corpo de Fogo/Ar (Mundo do Deserto)
Importações: Metais Refinados
Exportações: Minérios
Descrição: Infernoth, o sexto planeta, é um mundo desértico assolado por tempestades de areia implacáveis. Sua paisagem árida é com vastas extensões de dunas móveis, formações rochosas irregulares e temperaturas escaldantes. A superfície do planeta oferece pouco abrigo aos elementos agressivos, levando os seus habitantes a procurar abrigo em cavernas e habitações subterrâneas. Reinos dispersos pontilham a paisagem de Infernoth. Esses reinos estão geralmente centrados em fontes de água preciosas e oásis escondidos, que fornecem sustento e sobrevivência em meio à aridez. A vida nesses reinos gira em torno da cuidadosa conservação e proteção da água, um recurso precioso.



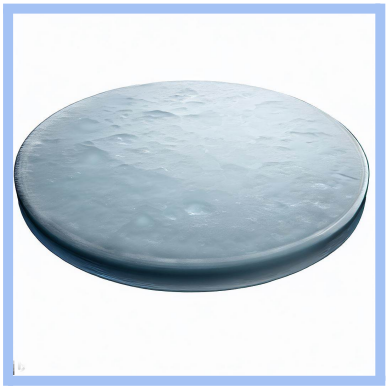
8. Hyperionis

Classe: A
Corpo de Fogo (mundo Magma)
Importações: Nenhum
Exportações: Nenhum
Hyperionis, o sétimo planeta, é um mundo derretido engolfado por magma abrasador. Sua superfície é um mar tumultuado de rocha derretida, com gêiseres ardentes e atividade vulcânica. As temperaturas extremas do planeta e as intensas erupções vulcânicas tornam-no um ambiente inóspito e traiçoeiro. Hyperionis não possui nenhuma massa de terra sólida tradicional e, em vez disso, os fluxos de lava derretida se estendem até onde a vista alcança. A atmosfera do planeta está repleta de nuvens de gases nocivos e cinzas. A exploração de Hyperionis é perigosa, reservada apenas para as missões mais ousadas e tecnologicamente avançadas. É um mundo onde o calor extremo e a atividade geológica mortal representam ameaças constantes.



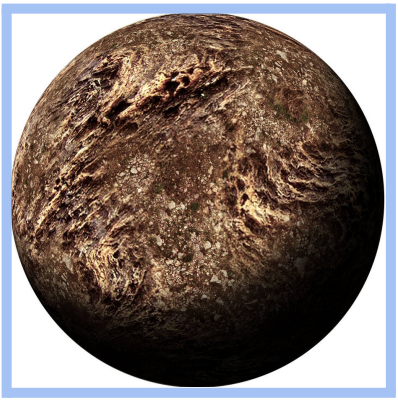
9. Serene

Classe: C
Corpo de Ar/Fogo (Gigante Gasoso)
Importações: Minérios raros, produtos de luxo
Exportações: Artefatos, mercadorias ilegais
Descrição: Serene, o décimo primeiro planeta, é um majestoso gigante gasoso caracterizado por ventos fortes e tempestades tumultuosas. A sua atmosfera turbulenta torna o próprio planeta inóspito, desprovido de qualquer superfície sólida. No entanto, espalhados por toda a sua órbita, estão pequenos assentamentos de asteroides em órbita. Nestes assentamentos, surgiu uma liga comercial conhecida como Liga dos Serenes. Seus membros estabelecem empórios onde são comercializados uma infinidade de artefatos, recursos e mercadorias de todo o sistema. Os assentamentos de asteroides de Serene são centros de atividades vibrantes, repletos de comerciantes, exploradores e artesãos.



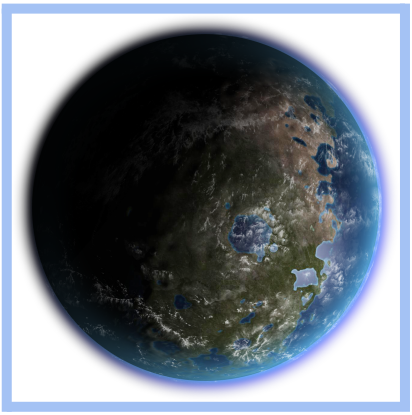
10. Glaiceia

Classe: D
Corpo Água/Ar (Mundo Plano)
Importações: Nenhum
Exportações: Nenhum
Descrição: Glaiceia, o décimo planeta, existe como um mundo congelado e desolado, desprovido de vida visível na sua superfície. Sua vasta extensão plana é coberta por uma espessa camada de gelo e neve, criando uma paisagem gélida e sobrenatural. No entanto, circulam rumores persistentes, sugerindo a possibilidade de sinais de vida e até mesmo de uma civilização oculta sob a superfície gelada. O exterior congelado do planeta dá poucas indicações dos segredos que guarda. Sussurros de assinaturas energéticas misteriosas e fenômenos inexplicáveis despertam a curiosidade dos exploradores. Eles especulam que sob a crosta gelada, protegida do ambiente hostil, reside o potencial para a vida e uma civilização oculta.



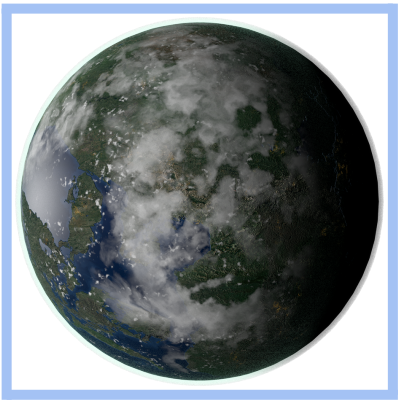
11. Cragoria

Classe: B
Corpo Terrestre (mundo rochoso)
Importações: Orgânico
Exportações: Equipamento militar, minérios raros
Descrição: Cragoria, o oitavo planeta, é um mundo acidentado e montanhoso adornado com planícies e desertos ocasionais. Faltam grandes massas de água, com lagos e pequenos rios servindo como fontes primárias de sustento. O planeta é o lar de uma civilização primitiva de seres humanoides que habitam este terreno desafiador. A única cidade do planeta, chamada Astridia, é um testemunho da influência da Missão da Deusa Estelar. Este culto religioso evangelizou fortemente os habitantes de Cragoria, incutindo-lhes uma profunda devoção a sua divindade celestial. Astridia, aninhada entre picos rochosos, serve como centro espiritual e cultural. Sua arquitetura reflete a reverência às estrelas e ao divino, com esculturas intrincadas adornando suas estruturas.



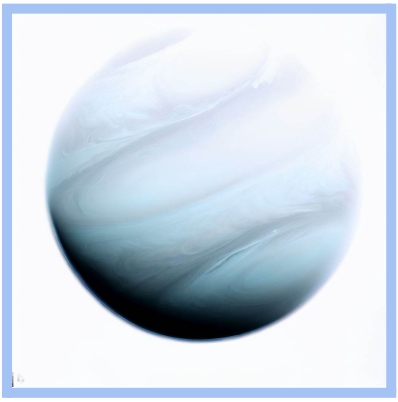
12. Aurora

Classe: C
Corpo Terra/Água
Importações: Nenhum
Exportações: Nenhum
Descrição: Aurora, o décimo segundo planeta, apresenta um reino aparentemente paradisíaco adornado com uma beleza deslumbrante. Seus anéis hipnotizantes lançam um halo celestial, emoldurando um planeta abençoado com amplas planícies, florestas exuberantes, vastos oceanos e climas diversos. No entanto, este mundo fascinante guarda um mistério assustador: a ausência de quaisquer habitantes e uma tendência desconcertante de exploradores que não regressam após o desembarque. A tranquilidade do planeta é perturbada por um silêncio misterioso que paira no ar. Expedições foram lançadas, cativadas pelo fascínio deste paraíso aparentemente perfeito, mas nenhuma regressou, deixando para trás apenas especulações e perguntas sem resposta.



13. Edgeterra

Classe: B
Corpo Terra/Água
Importações: Drogas Recreativas, Produtos Químicos
Exportações: Comida, minérios raros
Descrição: Edgeterra, o décimo planeta, apresenta um pitoresco mundo temperado adornado com vastas florestas, extensas planícies e mares normais. Suas paisagens serenas e clima moderado fazem dele um destino convidativo para iniciativas de colonização lideradas pelos devotados seguidores do Culto da Deusa Estrela. Uma característica é seu notável porto estelar, um centro de viagens e comércio interestelar. A sua localização estratégica perto de um portal fora da esfera de cristal que envolve o sistema planetário contribuiu para a sua proeminência. O porto estelar serve como porta de entrada, facilitando as conexões entre Edgeterra e outros reinos distantes, cumprimentando os visitantes com suas vistas cativantes e uma sensação de tranquilidade e fascínio.



14. Silentis

Classe: E
Corpo Ar/Água (Gigante Gasoso)
Importações: Nenhum
Exportações: Nenhum
Descrição: Silentis, o planeta final, existe como um gigante gasoso congelado, envolto em isolamento, muito distante de qualquer outro corpo celeste. É um mundo solitário com uma aura de mistério e uma reputação perturbadora. Apenas alguns postos avançados fortificados enigmáticos ousam suportar a dureza deste reino desolado. Sussurros permeiam a comunidade interestelar, alertando sobre uma maldição que paira sobre Silentis. Diz-se que aqueles que se aventuraram muito perto, desaparecendo sem deixar vestígios. Apesar desses relatos misteriosos, alguns aventureiros gananciosos e ambiciosos, tentaram desvendar os segredos guardados nas profundezas geladas. Esses indivíduos ousados não prestaram atenção às histórias de advertência, desaparecendo para sempre de vista.

Principais assentamentos

Assentamentos de asteroides fora das órbitas planetárias, servindo como paradas ao longo das principais rotas comerciais do sistema.

a. **Cosmoporto:** Aninhado na extensão cristalina, o Cosmoporto é o coração pulsante da atividade de spelljamming. Ele serve como ponto central, para onde convergem os navios de todo o sistema, com suas velas encantadas brilhando com energia arcana.

b. **Astrovila:** Flutuando entre as constelações, Astrovila é um paraíso celestial para estudiosos e navegadores estelares. Observatórios imponentes e bibliotecas misteriosas abrigam tomos antigos, enquanto astromantes decifram os segredos do cosmos.

c. **Domus Ultima:** Empoleirado na orla da esfera de cristal, Domus Ultima atua como o último bastião na rota para Silentis. Suas muralhas fortificadas e encantamentos defensivos proporcionam proteção contra perigos cósmicos.

d. **Veridiana:** Um santuário verdejante na esfera do Spelljammer, Veridiana ostenta jardins flutuantes e ecossistemas exuberantes nutridos por elfos druidas. As linhas mágicas Ley se entrelaçam, alimentando o crescimento da flora exótica e sustentando a coexistência harmoniosa.

e. **Proxyporto:** Uma encruzilhada movimentada de comércio interestelar e diplomacia, Proxyporto fervilha com navios Spelljammer e mercadores de diversos mundos. Aqui, acordos são fechados, artefatos raros são trocados e alianças são forjadas em uma dança de negociações.

f. **Nova Cyrene:** Refletindo a grandeza dos impérios antigos, Nova Cyrene é uma metrópole encantadora de torres imponentes e arquitetura mística. Suas ruas são adornadas com mercados movimentados, onde comerciantes oferecem curiosidades de reinos desconhecidos.

g. **Solstício:** Flutuando em meio a um aglomerado de cristais estelares radiantes, o Solstício é um reino etéreo para onde convergem energias luminosas. Os habitantes, adeptos do uso da magia estelar, extraem poder da luz que permeia a esfera.

h. **Horizong:** Situado na borda da esfera de cristal, Horizong oferece vistas deslumbrantes da expansão astral. Aventureiros equipados com embarcações Spelljammer mergulham no desconhecido, enfrentando confins inexplorados além do horizonte.

Apêndice L: Regras da Casa

Este apêndice será escrito da perspectiva do Autor conversando com qualquer mestre em potencial, por ser uma parte mais pessoal, pelo menos em relação ao restante deste livro. Cada mesa tem sua própria parcela de regras da casa, uma forma pela qual os Mestres exercem seu poder como mestres do jogo, modificando, adicionando ou removendo regras para tornar seus jogos mais divertidos. Este apêndice específico é para mostrar as regras da casa que eu, o autor (Lixu) usa na mesa. Alguns deles são mais heréticos em relação aos jogos OSR do que outros, mas são aqueles que considero mais práticos e divertidos, e o objetivo é que eu possa pelo menos fornecer ideias para seus jogos que você possa achar legais ou atraentes, como mestre ou seus jogadores.

Checagem de Habilidades Ascendente

Esta foi uma mecânica introduzida na 3ª edição em diante, que está fazendo verificações de habilidade rolando um d20 e adicionando um **modificador** determinado pelo valor de habilidade do personagem, o sucesso determinado por se o lançamento do dado é ou não igual ou maior que um número definido pelo Mestre, chamado **Verificação de Dificuldade**, quanto mais alto, mais difícil é a tarefa que o personagem está tentando fazer. Pessoalmente, adoro essa mecânica, é simplesmente tão simples e elegante que honestamente não conseguiria ver meus jogos sem ela, então acabei de adicioná-la de volta aos meus jogos. Eu não usei o definido pela 3ª edição em diante, pois pensei que era muito desbalanceado, então estou usando os modificadores que li no jogo ***Castelos e Cruzadas***™, que acho mais adequado para ***OSE***™.

Modificador de pontuação de atributo

Atribua cada modificador a cada valor de atributo, todos os bônus concedidos a qualquer valor de atributo determinado por seu número serão vinculados ao modificador, conforme determinado pela tabela a seguir.

Tabela de <odificador de Atributo

Valor Atributo	Modificador
3	−3
4-5	−2
6-8	−1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Verificações de Dificuldade

A tabela a seguir é para dar uma ideia aos mestre de qual número representa qual dificuldade.

Tabela de Checagem de Dificuldade

Dificuldade	TD
Fácil	5
Médio	10
Difícil	15
Heróico	20
Lendário	25

Vantagens & Desvantagens

Introduzido na 5ª edição, rolar com vantagem significa jogar o dado duas vezes e escolher o resultado mais alto, enquanto rolar com desvantagem é o oposto, jogar o dado duas vezes e escolher o resultado mais baixo. Simples, elegante, é útil usar em vez de bônus e penalidades, por isso o uso.

Acerto Crítico

***Old School Essentials*™** tem isso de certa forma. Rolar 20 em uma jogada de ataque equivale a um acerto automático, enquanto rolar 1 significa falhar automaticamente.
Pessoalmente, adoro a ideia de acertos críticos, e é por isso que uso a seguinte variante:

Acerto crítico: Em uma rolagem natural de 20, o atacante causa a quantidade máxima de dano possível, enquanto adiciona uma segunda rolagem de dano mais todos os modificadores de dano (por exemplo: Um lutador com 14 FOR ataca com uma espada e rola um 20 natural. O dano causado é 9(1d8+FOR) e mais uma rolagem de 1d8+FOR.

Apelação Crítica

Apelação crítica é uma decisão que permite ataques mais brutais ao custo de uma arma. Basicamente, sempre que um atacante com uma arma rolar um 20 natural, além de aplicar o dano causado por um **acerto crítico**, ele consegue rolar dano uma terceira vez ao custo de quebrar a arma (não importa o material) e somar tudo para um ataque devastador e brutal!
Esta é uma maneira de fornecer aos jogadores a opção de gastar recursos de maneira significativa e dramática. Talvez eles enfrentem um oponente muito mais poderoso do que eles, e essa regra pode dar a eles uma chance de sobreviver gastando algo indiscutivelmente de menos valor do que suas vidas.

Material Inspirador

A inspiração é crucial em jogos de RPG, e é por isso que qualquer aspirante a mestre precisa consumir conteúdo constantemente. No caso de **Spelljammer™**, que se enquadra em um determinado gênero, sentimento e estética, o seguinte pode servir de inspiração:

- *Spelljammer: Pirates of Realmspace - Mark Anthony*
- *A Estilha de Cristal - R.A. Salvatore*
- *A Trilogia Avatar - Richard Awlinson*
- *Star Wars: Herdeiro do Império - Timothy Zahn*
- *A Viagem de Jerle Shannara - Terry Brooks*
- *The Aeronaut's Windlass - Jim Butcher*
- *Duna - Frank Herbert*
- *A Odisséia - Homero*
- *As Viagens de Gulliver - Jonathan Swift*
- *Viagem ao Centro da Terra - Júlio Verne*
- *Uma História Verdadeira - Lucian de Samosata*
- *Clockwork angels: Os anjos do tempo - Kevin J. Anderson*

Notas:

Notas: