

SPELLJAMMER

Acessório Oficial de Jogo

Rocha de Bral

por L. Richard Baker III

E. OLSON



Traduzido por:
HMoriya

Diagramado por Paulo César.

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

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

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

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

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

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos

NÃO VENDA!

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

Versão desta Edição:
AD&D 2E Spelljammer — A Rocha de Bral v1.0

SUMÁRIO

Introdução	2	Parte Dois: Uma Casa Dividida	19
Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem	3	Capítulo Quatro: Personalidades de Bral	21
Capítulo Um: A História da Rocha	5	Corte do Príncipe Andru	21
História Antiga.	5	O Conselho Nobre	24
O Refúgio do Pirata	5	O Conselho dos Capitães.	26
Governo de Cozar	6	Representantes e Emissários	29
Governo de Frun	7	Outras Personalidades Notáveis.	31
Calar e Andru	7	Capítulo Cinco: Guildas, Sociedades e Ordens	33
Capítulo Dois: A vida na Rocha de Bral	7	Capítulo Seis: Casas e Companhias.	37
Comércio e Moeda.	8	Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas.	41
Governo	9	Capítulo Sete: A Cidade Alta	43
Lei e Ordem(ou a Falta Delas)	10	Capítulo Oito: A Cidade Média.	51
Os SubBarões	12	Capítulo Nove: A Cidade Baixa	65
Morando em Bral	12	Capítulo Dez: A Parte de Baixo	80
Capítulo Três: Assuntos de Estado	14	Parte Quatro: Aventurando-se em Bral	84
A Corte do Príncipe	14		
Relações Exteriores.	15		
Assuntos Militares	16		
Mercenários e Corsários	17		

Desenho: L. Richard Baker III
Edição: Doug Stewart
Coordenação do Projeto: Timothy B. Brown
Arte da capa: Erik Olson
Cartografia: Diesel
Ilustrações: David O. Miller
Tipografia: Tracey Zamagne
Produção: Paul Hanchette
Tradução PT-BR: Humberto
Diagramção PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



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

AD&D, Dungeons & Dragons Avançado, GREYHAWK, Forgotten Realms e SPELLJAMMER são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. O logotipo da TSR, DUNGEON MASTER e DM são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.

A Random House e suas empresas afiliadas têm os direitos de distribuição mundial no comércio de livros para produtos em língua inglesa da TSR, Inc. Distribuído para o comércio de livros e hobbies no Reino Unido pela TSR, Ltd. Distribuído para o comércio de brinquedos e hobbies por distribuidores regionais.

Este material está protegido pela lei de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer uso não autorizado do material ou arte contidos aqui é expressamente proibido sem o consentimento por escrito da TSR, Inc.

Copyright ©1992 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

ISBN 1-56076-345-0
9361XXX1501

Introdução

Rocha de Bral foi concebido como um acessório para campanha SPELLJAMMER. É um ponto de "pontapé inicial" para os aventureiros que se dirigem para o Espaço Selvagem e um lugar para voltar para casa quando o grupo derrotou seus inimigos. Muitas das informações neste livro são destinadas aos Mestres, e uma boa quantidade é informação privilegiada que os Mestres podem não querer que seus jogadores tenham acesso. Se você é um jogador em um cenário de campanha SPELLJAMMER, você pode querer verificar com seu Mestre antes de ler este livro na íntegra.

Rocha de Bral está organizado em quatro partes: *A Encruzilhada do Espaço Selvagem*, uma descrição básica da cidade e da vida na Rocha; *A Casa Dividida*, um retrato das personalidades e organizações rivais da cidade; *A Cidade entre as Estrelas*, uma descrição detalhada da própria cidade; e *Aventurando-se em Bral*, uma coleção de informações e notas sobre aventuras na rocha. Parte um, *A encruzilhada do Espaço Selvagem*, não contém informações particularmente sensíveis, e os Mestres podem permitir que seus jogadores a leiam. As Partes Dois e Três revelam muitas informações que a maioria dos Mestres pode querer que os jogadores descubram por si mesmos. Parte Quatro, *Aventurando-se em Bral*, é projetado para o uso dos jogadores e dos Mestres. No entanto, contém uma seção especial apenas para os olhos do Mestre.

Rocha de Bral é projetado especificamente para não ter um local específico. Ele se encaixa bem com praticamente qualquer esfera de cristal

do universo de aventura SPELLJAMMER e pode ser colocado no próprio espaço de campanha do Mestre com pouco ou nenhum impacto no conteúdo deste livro. Se você está jogando uma campanha em um dos suplementos das Esferas Conhecidas do universo de aventuras SPELLJAMMER, existem alguns lugares que são particularmente apropriados. Em RealmSpace, a Rocha de Bral se encaixa bem nas Lágrimas de Selune ou nos Anéis de Glyth. Em Greyspace, Bral é perfeita para o Grinder. A Rocha também pode ser colocada em Krynnspace, entre as luas de Zivilyn. Na verdade, Bral é uma boa descrição de qualquer porto solitário e pode até ser colocado em um mundo de jogo convencional como um porto aquático em vez de uma cidade espacial.

Nem é preciso dizer que as descrições de personalidades, lugares e organizações da Rocha estão longe de serem exaustivas. Bral é uma das cidades de fantasia mais cosmopolitas imagináveis, e literalmente qualquer personagem pode logicamente ser encontrado aqui. Qualquer um de seus PdMs favoritos pode se tornar cidadão da Rocha com uma mudança de nome, e os jogadores nunca perceberam. Maioria de suas tabernas e lojas favoritas podem ser transferidos facilmente, pois bem — simplesmente escolha uma construção sem nome no mapa e rotule-a. Há poucas coisas que não seria consistente com uma cidade tão caótica e em ruínas no centro de rotas comerciais lotadas. Espero sinceramente que você goste deste produto e confio que você e seus colegas jogadores irão gostar de explorar a Rocha de Bral.

Onde está a Rocha de Bral? Em qualquer lugar que você quer que seja. A Rocha é projetada para ser colocado em qualquer esfera de cristal sem afetar o conteúdo deste livro. Pode ser estacionário ou pode flutuar de um lugar para outro. Decida o que funciona em sua campanha e adaptar a Rocha de Bral para encaixá-la.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem



Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

O marujo envelhecido recostou-se na cadeira rangente e esvaziou a caneca de cerveja, “A cerveja Braliana é a melhor nas Esferas Conhecidas”, declarou ele, levando as costas da mão à boca. “Claro, não é Braliana, mas suponho que nada seja. A melhor parte de viver no Espaço Selvagem é escolher entre as melhores lagers terrestres. E tenho certeza de que todos apreciamos o cuidado de alguém em sua preparação.” Ele se endireitou e sinalizou para outra rodada para a mesa dele.

O taberneiro, um beholder rebelde, captou o gesto do viajante do espaço (a vantagem de 11 olhos: eles raramente perdem a chamada de um cliente pedindo serviço) e enviou uma caneca recém-tirada balançando no ar, para o velho bom freguês. “Muito obrigado Luigi. Onde você obtém esta bebida fina, afinal?”

“Chegou com último comerciante neogi,” disse o beholder, não falando de fato, mas dando a conhecer seus pensamentos.

O marujo se engasgou e cuspiu. “Neogi!”

“Bem, na verdade. Um galeão terrestre trouxe ontem.”

Afirmando a cerveja escura em sua caneca, o viajante do espaço estremeceu e finalmente voltou a beber. Quem disse que beholders não têm senso de humor? ele pensou sombriamente.

“Todas as coisas vêm para aqueles que esperam, e especialmente para aqueles que esperam na Rocha de Bral”, ou assim dizem os elfos. Os mercadores e comerciantes de uma dúzia de esferas se encontram na Rocha para trocar suas mercadorias, e nenhum volta para casa sem um bom lucro. Com os mercados de uma centena de mundos para escolher, é difícil não encontrar alguém que esteja disposto a comprar quase tudo. Os mundos pobres em metal trocam sedas e especiarias raras por aço e ferro. Mineiros anões compram comida e madeira por carga. Devoradores de mentes compram os miseráveis e quebrados de uma dúzia de terras como se fosse gado. Há comprador para tudo na Rocha de Bral.

Claro, onde há compradores, certamente haverá vendedores. Se você não pode encontrar o que você quer na Rocha, você sempre pode descobrir onde obtê-lo. O livre comércio domina a cidade e tudo tem seu preço.

É difícil dizer se a Rocha de Bral prospera por causa do comércio que chega até ela, ou se o comércio floresce porque a Rocha de Bral está lá. O que quer que seja verdade, dinheiro é poder na cidade de asteroides. Apenas 100 anos atrás, a cidade era um refúgio pirata, um remanso das rotas espaciais. Agora é um dos maiores centros mercantis e conhecido por inúmeras raças. Talvez a sua diversidade e a simples política de “restrinja suas vinganças nas docas” tornaram a Rocha tão bem-sucedida quanto é. Certamente, você não encontra muitos lugares onde illithids, anões, beholders e elfos convivem uns com os outros. Na Rocha de Bral, eles têm a oportunidade de deixar de lado suas diferenças e lucrar uns com os outros — uma coisa rara para inimigos antigos.

A cortesia é rei na cidade de Bral. Não importa quais erros um viajante do espaço possa acreditar que tem o direito de reparar, ele não perseguirá seus ódios e vinganças em Bral. Se você sempre quis falar com um devorador de mentes, vá em frente! A menos que você faça algo muito estúpido, ele não vai comer seu cérebro. Você pode querer encontrar algo importante para discutir, já que a maioria dos illithids considera ser incomodado por conversas triviais um ato muito estúpido.

A vida na Rocha é uma questão de sobrevivência o mais apto. Se uma pessoa, de qualquer raça ou origem, observar algumas diretrizes de bom senso e conseguir obter lucro, ele, ela ou aquilo pode ficar o tempo que desejar e fazer o que desejar. Por outro lado, qualquer um — príncipe ou mendigo, beholder ou gnomo — que não possa viver sob as regras da Rocha não é bem-vindo em Bral.

Portanto, mantenha as mãos longe do punho da espada, não bisbilhote em becos escuros e prepare-se para encontrar a Rocha!

“Eu odeio Bral. É sujo, barulhento, lotado e perigoso. Não são mais de 10 homens honestos em toda a cidade. Mas eu não perderia por nada no mundo:”

— Mordreggan Zudrik. anão veterano e mineiro

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

Capítulo Um: A História da Rocha

A Rocha de Bral nem sempre foi o centro comercial que é agora. Na verdade, humanos vivem aqui há menos de 200 anos. A maioria dos moradores da cidade tem pouca ou nenhuma ideia da história do lugar; apenas os estudiosos e magos mais eruditos saberiam sobre qualquer coisa antes do reinado de Cozar. Mesmo que tal sábio possa ser encontrado, é provável que ele exija uma boa quantia pelo trabalho de suas pesquisas.

História Antiga

A história do Espaço Selvagem e do spelljamming é um assunto misterioso do qual pouco se sabe ser factual. Muitas raças precederam as atuais raças espaciais no Espaço Selvagem; os thri-kreen floresceram no espaço antes que a maioria das sociedades humanas tivesse dominado a agricultura. Rumores persistem de uma raça anciã cujo símbolo era uma flor de três pétalas. De qualquer forma, a humanidade chegou muito tarde ao Espaço Selvagem.

A população atual da Rocha ocupou o asteroide por apenas uma pequena fração de sua história habitada. Os bralianos mais antigos e supersticiosos insistem que a cidade está destinada a ser arrasada pelo retorno de algum proprietário anterior. Até agora, ninguém apareceu para fazer uma reclamação.

As expedições às cavernas e túneis sob a superfície da Rocha revelaram artefatos de illithids e beholders, mas nenhum membro de nenhuma das raças agora admite qualquer presença passada na Rocha. No entanto, a evidência parece indicar que os devoradores de mentes tinham um posto avançado na Rocha cerca de 1300 anos atrás. Os artefatos do beholders são mais recentes; em muitos lugares suplantando as construções illithids. Os estudiosos concluíram que os devoradores de mentes foram exterminados por uma poderosa nação beholders que, por sua vez, foi eliminada nas perpétuas guerras raciais desse tipo maligno.

Escavações e construções anãs mais recentes também foram encontradas nos túneis. Estas ruínas parecem ter cerca de quatro séculos. Curiosamente, nem uma única tumba ou mensagem anã foi deixada para homenagear essas pessoas. Casas foram encontradas com panelas ainda na lareira, as refeições inacabadas. As forjas tinham lâminas de espada parcialmente acabadas em suas bigornas como se assentado por apenas um momento. Um clã de anões numerando em pelo menos 200 simplesmente desapareceram sem deixar vestígios.

Os anões eram aparentemente os últimos habitantes da Rocha por algum tempo, embora a marinha élfica ocasionalmente parasse para reabastecer o ar e a água, ninguém mais havia colonizado permanentemente a Rocha até que o pirata Bral fundou sua base aqui, há 170 anos.

O Refúgio do Pirata

A Rocha foi redescoberta pelo Capitão Bral, um notório pirata que precisa de um esconderijo seguro. Ignorando os rumores de “espaço assombrado” na área, ele selecionou a Rocha como um covil ideal. Ar e água eram abundantes, e ele semeou a parte superior e inferior com árvores e plantações. As cavernas que formam as modernas cavernas de ancoragem foram seu primeiro lar.

Um líder carismático e estrategista brilhante, o Capitão Bral logo montou uma pequena frota de corsários conhecida como Irmandade Negra. Uma cidade cresceu ao redor do porto à medida que mais pessoas e raças vieram se estabelecer e construir. Muitos eram malandros e ladrões, mas alguns eram comerciantes e empresários. A Rocha era uma cidade sem lei, de folia sem fim e duelo desenfreado.

O próprio Bral teve um final ruim, liderando um ataque de cinco navios contra uma cidade terrestre. Embora o ataque tenha corrido bem, a frota élfica estava esperando por ele em órbita. Oito navios de guerra atacaram e apenas um navio da flotilha pirata escapou.

O próprio Bral pereceu como seu navio víbora, o Starwind, caiu em um incêndio glorioso no mundo que acabara de invadir. Em homenagem ao grande pirata, os cidadãos realizaram um animado velório e pron-

“Quem eram os Antigos? Eu não sei — nenhum viajante espacial vivo hoje sabe. O espaço profundo está repleto de seus artefatos: monstruosos asteróides artificiais, sem nada além de seu símbolo de flor de três pétalas gravado na pedra.”

— Garnalon Idogyr dirigindo-se aos Buscadores na Biblioteca das Esferas

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

tamente nomearam a cidade em sua homenagem. A cidade ficou conhecida como Bral e seu asteroide como a Rocha de Bral.

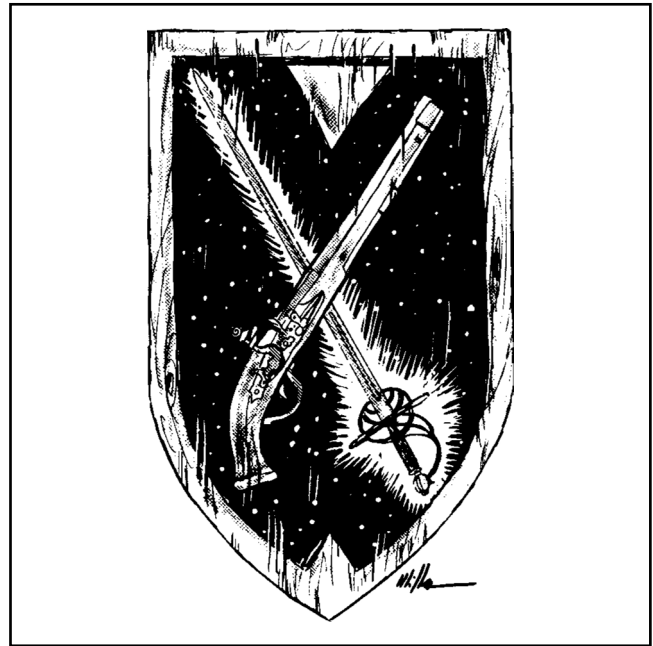
Por quase 60 anos após a morte de Bral, a Rocha permaneceu praticamente inalterado em suas características. A cidade cresceu lentamente, subindo pela encosta a partir dos antigos covis dos piratas. Ninguém tentou impor ordem à cidade e a maioria das pessoas se contentava em viver dessa maneira. Os capitães piratas governavam a cidade por consenso popular.

Governo de Cozar

Mesmo com o crescimento de Bral, a cidade mudava. Há cerca de 100 anos, chegou um tempo em que a maioria dos cidadãos não eram mais piratas, mas comerciantes e taberneiros que viviam do ouro saqueado e gasto em seus estabelecimentos. Com esses residentes permanentes, aumentaram as tensões entre as tripulações piratas e os donos das lojas. A maioria dos capitães piratas riu dos “lamentos dos marinheiros de água doce”. Um não o fazia.

Este era um capitão chamado Cozar, um homem inteligente e ambicioso que sentiu que os tempos estavam mudando na Rocha. Ele viu que os dias dos piratas estavam contados e agiu. Cozar comprou sistemática e discretamente cada metro quadrado de terra na Rocha. Aqueles que se opunham à divisão da Rocha em lotes foram simplesmente comprados, com promessas de arrendamento gratuitos continuados perpetuamente para seus descendentes. Alguns redutos poderosos ou influentes receberam privilégios de propriedade de terras, formando a base da nobreza posterior da cidade. Em questão de meses Cozar era dono da Rocha.

Em seguida, ele expulsou qualquer pirata que não pudesse fazer um negócio ou arrendamento legítimo. Houve vários confrontos, mas a maioria dos habitantes da cidade estava cansada das brigas intermináveis em suas cervejarias ou pousadas cuidadosamente construídas. Muitos ficaram do lado de Cozar e o astuto capitão pirata tinha sua própria tripulação para recorrer. Os outros piratas foram forçados a aceitar os generosos termos de Cozar ou partir. O pirata que se tornou príncipe produziu



uma Carta Real com a qual reivindicou o domínio sobre a Rocha e estabeleceu as regras básicas sob as quais Bral agora seria governado. Assim nasceu a Casa de Cozar.

O príncipe Cozar governou longa e sabiamente, transformando a Rocha em um centro legítimo de comércio. Para manter os capitães piratas felizes, ele formou um Conselho de Capitães como o principal órgão governamental da cidade. Para sua surpresa, muitos descobriram que era mais lucrativo direcionar seus navios para o comércio.

Cozar também estabeleceu o primeiro código de leis da Rocha e formou uma milícia como um exército comum de defesa. Embora a pequena cidade sofresse pressão para fazer a transição de paraíso dos piratas para centro comercial, ela estava em uma ótima localização e se orientou para diminuir as barreiras comerciais. Os antigos senhores piratas fundaram novas casas mercantis. As grandes empresas do Espaço Selvagem começaram a buscar representação na Rocha. Na época da morte do Príncipe Cozar, Bral havia sido domesticado.

O adversário mais ferrenho do governo de Cozar era o capitão Gadar Quebra-Crânios. Na agora famosa luta no Lanterna Quebrada, Quebra-Crânios e seis de sua tripulação foram mortos em um confronto com Cozar e as lideranças da cidade. Algumas pessoas ainda afirmam que Quebra-Crânios foi emboscado enquanto estava bêbado.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

Governo de Frun

O filho de Cozar não era o homem que seu pai era. Durante os 35 anos de seu reinado na Rocha, a cidade floresceu e triplicou. O comércio irrestrito atraiu grandes empresas e casas de uma dúzia de esferas para a Rocha, tudo para o lucro de Bral. Frun não possuía a força que caracterizava Cozar e permitiu que a autoridade da coroa declinasse, quase à inexistência. Ele se preocupava apenas com o acúmulo de riqueza e conforto.

O que quer que se diga sobre Frun, ele conhecia arquitetura e engenharia. O príncipe se deliciava com a ampliação e reconstrução do palácio de seu pai, Seus maiores projetos, a Cidadela e o Donjon provaram ser fortalezas soberbas, embora sobrecarregassem muito os cofres reais. A visão de Frun salvou a cidade várias vezes durante ataques esporádicos.

Durante o governo de Frun, os neogis apareceram pela primeira vez na esfera da Rocha. Um comerciante neogi que entrou e exigiu ver o príncipe ficou esperando por mais de uma semana. Foi finalmente insultado e expulso da rocha por ordem de Frun, já que Frun achou a criatura arrogante demais para seu próprio bem. O neogi retornou cerca de seis meses depois com uma pequena frota de seus parentes e uma cidadela anã abandonada, determinado a demolir a Rocha. A cidadela caiu sobre a Rocha, nivelando uma parte da Cidade Média, mas não destruiu a cidade como se esperava. O neogi saiu em desgosto e Frun prontamente aproveitou o bairro demolido como o local perfeito para um local para festivais.

Frun morreu como havia vivido, desmaiando no meio de uma festa comemorativa do aniversário de Cozar. Seus filhos, Calar e Andru, foram deixados com a tarefa desafiadora de restaurar a fortuna real.

Calar e Andru

O filho mais velho de Frun era o príncipe Calar, um homem decadente que puxou ao pai. Estragado e mimado durante toda a sua vida, a maioria das pessoas assumiu que sob seu governo a casa real de Cozar acabaria por passar à insignificância. Isso foi, no entanto, tragicamente errado. Seis dias depois de assumir o trono, Calar foi

encontrado nos detritos descartados seguindo para Cidade Baixa. O príncipe Andru, o segundo filho de Frun, assumiu o trono. Ele era um homem de temperamento diferente de seu pai e irmão, um líder tranquilo que tomou as rédeas do poder poucas horas após a morte de Calar. A esposa de Calar protestou, alegando que seu filho Aric deveria herdar o trono de seu pai, mas Andru, firmemente entrincheirado no poder, alterou as regras de sucessão.

Depois de garantir seu trono, Andru iniciou uma investigação completa sobre as circunstâncias da morte de Calar. Com o tempo, um poderoso SubBarão foi acusado de colaboração com os illithids e enviado para a morte, junto com um pequeno grupo de seus capangas mais próximos. Nunca ficou claro porque o SubBarão queria que Calar, um príncipe ineficaz e indiferente, fosse removido do trono, mas as evidências descobertas na investigação de Andru eram irrefutáveis.

Andru é um homem sério e inteligente que costuma ser comparado a seu avô Cozar. Ele lutou para restabelecer o poder da casa real de Bral. Durante os 15 anos de seu reinado até agora, o exército de Bral dobrou de tamanho e sua marinha triplicou. O governo está voltando ao papel de regular o comércio e de manter a lei e a ordem na cidade. Alguns sentem que o governo de Andru marca o fim do período de desordem em Bral, mas a maioria dos cidadãos acredita que um pouco de paz e tranquilidade seria uma mudança bem-vinda.

Capítulo Dois: A vida na Rocha de Bral

A Rocha de Bral é uma cidade portuária movimentada e suja, repleta da mais estranha coleção de comerciantes, trapaceiros, mercenários, piratas e bandidos imaginável. Lei e ordem são praticamente inexistentes; não há Guarda da Cidade para manter a ordem nas ruas. Há duas regras que você precisa lembrar ao visitar Bral: uma, cuide da sua vida; e dois, ouro suficiente pode consertar qualquer coisa.

Bral é um pouco superlotado, mas poucos são verdadeiramente pobres. Dinheiro suficiente flui pela cidade nas mãos de comerciantes e aventureiros para

Seis dias depois de assumir o trono, o Príncipe Calar foi encontrado na trilha do lixo alijado da Cidade Baixa. Seu irmão Andru deu um passo à frente e assumiu o trono.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

lucrar com todos. Por exemplo, sempre há trabalho a ser feito como estivador nas docas, e é raro o dia em que um navio que passa não está contratando tripulação. Há dinheiro para se ganhar em Bral.

Se a cortesia é rei em Bral, então o ouro é rainha. O comércio é a vida da cidade, única razão de sua existência. As pessoas que não trabalham para uma casa mercantil ou empresa comercial atendem aos indivíduos que o fazem. Claro, onde quer que o ouro seja encontrado, há todos os tipos de bandidos que você gostaria de mencionar: vigaristas, espadachins de aluguel, trapaceiros e charlatães e, claro, o ladrão honesto.

Um passeio típico pela Rua Grande ou Rua Lamparina é um evento de tirar o fôlego, enquanto a multidão rodopia e tagarela sem parar na cacofonia de uma centena de idiomas. Vendedores apregoam seus produtos, ousados viajantes do espaço desfilam pelas ruas em busca de tabernas e lugares menos respeitáveis para desperdiçar seu ouro suado, e artistas e menestréis imploram aos transeuntes que paguem alguns cobs por uma música.

Conforme você passa da Cidade Baixa para a Cidade Média, as ruas ficam um pouco mais claras. As tabernas e cervejarias das regiões mais baixas são substituídas com lojas e pousadas de maior qualidade. Daqui o palácio de Andru pode ser visto, elevando-se acima do barulho e da sujeira da cidade, logo além dos campos verdes das vilas nobres.

Comércio e Moeda

Existem quatro classes distintas de comerciantes operando na cidade de Bral: as companhias comerciais, as casas comerciais, os pequenos comerciantes e os capitães independentes. Cada classe preenche seu próprio nicho especial no mundo implacável de barganha e competição que é o comércio na Rocha.

As companhias comerciais, como a Ferreiros de Coster, são grandes firmas com bases de operação em vários mundos. Elas são governadas, não por uma família, mas por um conselho que estabelece políticas ou por um conselho de diretores. A maioria delas é grande o suficiente para movimentar materiais em quantidades massivas, obtendo lucro com o transporte em grande

escala de materiais como madeira ou têxteis. A perda de um navio ocasional, ou mesmo a perda de uma base em outro mundo, pode ser absorvida por essas sólidas empresas. Na Rocha de Bral, cada companhia comercial é representada por um grupo de armazéns e um empório, ou bolsa de mercadorias, onde suas mercadorias podem ser trocadas ou negociadas.

As casas mercantes são geralmente menores do que seus rivais de propriedade pública e geralmente tendem a cargas mais exóticas — empreendimentos de alto risco que obterão um lucro substancial com um único navio. A perda prematura de um navio e sua carga pode quebrar uma pequena casa mercante, mas, na maioria das vezes, eles conseguem sobreviver a esses contratemplos. Uma casa mercantil é sempre administrada por um indivíduo ou por uma pequena família que toma todas as decisões importantes. Os comerciantes geralmente trabalham em uma vila nobre onde os negócios são feitos e mantêm um armazém onde as mercadorias são realmente estoçadas e transferidas.

Os pequenos comerciantes de Bral são os milhares de lojistas, donos de armazéns e empreendedores que operam as estalagens, tabernas, restaurantes, cantinas, lojas e serviços variados da cidade. As fortunas das grandes empresas e casas maiores estabelecem os padrões para o restante da Rocha — quando o comércio está crescendo e um grande número de navios estão chegando a Bral, os pequenos comerciantes fazem bons negócios com as hordas de viajantes espaciais e transeuntes que passam pelas ruas da cidade.

Capitães independentes são especuladores ousados que costumam atracar na Rocha com um navio cheio de mercadorias raras ou exóticas. Eles vendem para uma empresa comercial ou casa mercantil que, por sua vez, transporta o material para outro mercado e obtém o lucro do comércio. Em muitos casos é melhor não se preocupar muito sobre como o capitão pode ter adquirido sua carga.

A moeda de troca na Pedra do Bral é um tema aberto ao debate. As moedas de ouro de pelo menos 30 nações são honradas, mas o papel-moeda de uma dúzia ou mais de reinos poderosos e estáveis não é. Geralmente,

“Nunca confie em ninguém que você encontrar em Bral. Na verdade, nunca confie qualquer um. Em qualquer lugar.”

— Burkag Lançador-de-Machado, mercenário e importador de mercadorias não declaradas.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

o viajante descobrirá que quase todo mundo honrará quase todas as moedas, mas talvez não com a taxa de câmbio vantajosa que se poderia esperar receber. Isso tende a inflar os preços no Bral em até 50% em relação aos preços dos terrestres, o que pode ser um choque rude para muitos recém-chegados e turistas.

No cruzamento da Rua Grande com a Rua Veleiro fica o Erário Real, o único estabelecimento em Bral que pode trocar moeda legalmente. É claro que uma taxa de serviço de 5% está incluída, mas muitos viajantes espaciais acham que vale a pena a pequena despesa para garantir que eles tenham a moeda adequada para seu destino. Não se sabe quanto ouro isso gera para os cofres de Andru, mas em um dia típico o Erário Real lida com mais de 20.000 po de mais de 100 terras diferentes.

Governo

No papel, a Rocha de Bral é uma monarquia sem constituição. O príncipe governante é basicamente ir-restrito na cobrança de impostos, na regulamentação do comércio, na condução da guerra e na administração da justiça. Como isso é muito trabalho para um homem lidar, vários órgãos governamentais diferentes surgiram para tratar de questões diferentes.

O cidadão típico faz ouvir sua voz através do Conselho da Cidade, que é um órgão formado por 30 indivíduos

nomeados vitaliciamente. Essas pessoas são chamadas de “Conselheiros” e cada um representa um bairro ou distrito diferente de Bral. Em algumas ocasiões, a composição do conselho é alterada para refletir a fluidez da população na Rocha. Surpreendentemente, cada SubBarão envia um representante para o Conselho da Cidade.

Em teoria, o Conselho da Cidade assessora o Príncipe nos assuntos cívicos e pode, por unanimidade, anular qualquer decreto real. Infelizmente, os membros do conselho são todos nomeados pela realeza e, curiosamente, Andru (ou Frun ou Cozar, aliás) nunca foi rejeitado por seus líderes cívicos.

Um órgão mais poderoso é o Conselho Nobre, que consiste em todos os proprietários de terras na cidade. No entanto, existem apenas 37 proprietários de terras carta de concessão na Rocha na Rocha de Bral e eles raramente têm muito o que discutir.

O Conselho Nobre pode, por maioria de votos, privar qualquer proprietário de terras na Rocha de seus direitos. No entanto, Andru, por definição, possui um voto de 49%. O Bureau de Distribuição de Terras e Coleta é um instrumento do Conselho Nobre e supervisiona as várias cartas e arrendamentos que compõem o mercado imobiliário de Bral. O Conselho Nobre não se preocupou em se reunir nos últimos três anos.

O último órgão é o mais poderoso: o Conselho dos Capitães, composto por todas as pessoas ou empresas

Salários e Preços em Bral

Salários Comuns

Carpinteiro	24 po/mês
Escriturário	30 po/mês
Trabalhador	12 po/mês
Estivador	24 po/mês
Mercenário	10-30 po/mês
Agt. Mercador	25-40 po/mês
Infant. Regular	20 po/mês
Marinheiro	24 po/mês
Construtor Naval	36 po/mês

Cerveja, Caneca	
Flecha de Caça	
Flecha de Guerra	
Mochila	
Botas, Couro	
Calças e Túnica	
Alimentação	
Cavalo, Montaria	
Lanterna, Coberta	
Lanterna, Furta-fogo	

Preços Comuns

1 pp	Refeição, Ruim	2 pp
2 po/12	Refeição, Boa	1 pp
4 po/12	Óleo, Frasco	2 pp
5 po	Virote, Leve	5 po/12
5 po	Virote, Pesado	7 po/12
4 po	Aluguel,	
7 po/mês	Cidade Baixa	5-30 po/mês
250 po	Riquixá, Passeio	1 pp
12 po	Quarto, Barato	3 po/mês
17 po	Quarto, Bom	8 po/mês
	Grampos, Inferior	1 pp/day
	Grampos, Bom	2 pp/day

No cruzamento da Rua Grande com a Rua Veleiro fica o Erário Real, o único estabelecimento em Bral que pode legalmente troca moedas. Claro, uma taxa de serviço de 5% é cobrada em cada troca.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

que possuem cinco ou mais navios e que arrendam ou possuem propriedades na Rocha. O Conselho dos Capitães é responsável por regular o comércio, estabelecer tarifas e taxas de câmbio e fazer cumprir as regras do comércio justo. Andru também faz parte deste conselho, mas possui apenas um voto de desempate e poder de veto. É comum que representantes sejam enviados para ocupar o lugar do capitão da casa ou da empresa.

O príncipe governa rotineiramente por meio de decretos reais, criando leis e decisões, e em seguida, nomeia órgãos para aplicá-los. Por exemplo, se uma onda de crimes de rua atingisse a cidade, Andru poderia ordenar que a penalidade para a primeira infração fosse aumentada de prisão para prisão mais a perda de uma mão. Os magistrados e suas guardas seriam devidamente informados sobre a mudança na lei e procederiam a aplicá-la. Essa mudança pode ou não ser acompanhada pela divulgação de avisos e pela contratação de pregadores para informar a população em geral.

Teoricamente, o Conselho da Cidade poderia revogar esse decreto ao votar unanimemente contra ele. Por outro lado, alguns membros do conselho provavelmente também foram roubados. De qualquer forma, o príncipe Andru raramente nomeia membros do conselho que possam não apoiá-lo.

Se o cidadão médio de Bral não tem muita voz em seu governo, pelo menos o governo não costuma interferir muito na vida do cidadão.

Lei e Ordem (ou a Falta Delas)

O criminoso médio tem que se esforçar muito para ser levado sob custódia na Rocha. A maioria dos cidadãos acredita em policiar a si mesmos; os donos de tavernas terão alguns rapazes fortes por perto para acabar com brigas, os vendedores do mercado confiam em seus próprios olhos para identificar potenciais furtadores, e espera-se que cada pessoa na Rocha tenha bom senso o suficiente para não cair em um golpe ou ser vítima de ladrões de carteira.

Se alguém descobre um crime muito grave, como incêndio criminoso ou assassinato, deve ir ao magistrado da parte da cidade onde o crime ocorreu. Se o magistrado ou seu representante concordar que a situação requer a intervenção da coroa, uma pequena força de homens conhecida como Vigilantes do Magistrado será enviada para iniciar uma investigação ou levar o infrator sob custódia. Observe que se assassinato, roubo à mão armada ou outros crimes hediondos não o alarmam, não há lei que o obrigue a relatar o ocorrido ao magistrado local. Muitos cidadãos de Bral simplesmente não se incomodam, pois as investigações e depoimentos resultantes provavelmente ocupariam seu valioso tempo por semanas.

Há uma notável exceção à regra: incêndio criminoso. Uma pessoa que inicie intencionalmente um incêndio na Rocha e arrisque poluir ou esgotar a atmosfera, além de destruir a cidade, é considerada o pior tipo de criminoso. Um indivíduo que conjurar uma bola de fogo na cidade teria muita sorte em escapar de um linchamento no local. Mesmo o ato inadvertido de incendiar algo provavelmente resultaria em 10 anos de trabalho pesado para o idiota que começou o fogo.

Existem três magistrados na cidade, um para cada uma das regiões: Cidade Baixa, Cidade Média e Cidade Alta. Os tamanhos e composições dos Vigilantes dos Magistrados variam de área para área. Na Cidade Alta, geralmente bastam alguns espadachins e magos cavalheiros, mas na Cidade Baixa, uma força robusta de 30 ou mais besteiros e alabardeiros está pronta para intervir. A Parte de Baixo não possui seu próprio magistrado, pois todas as propriedades lá estão sob supervisão militar direta.

Os magistrados são pessoas ocupadas e não gostam de ser forçados a agir. Uma pessoa que cometeu um crime chocante o suficiente para justificar uma denúncia causou muitos problemas para o magistrado, e suas práticas de sentença refletirão esse fato. Algumas das diretrizes gerais que os magistrados usam para sentenciar são as seguintes:

Toda a Rocha é de propriedade da Coroa, e os residentes de Bral são apenas inquilinos. A única exceção são os 37 proprietários de terras com carta de concessão da cidade, que realmente compraram suas terras da Casa Cozar. Esses são os nobres da cidade.



Ofensa

Arrombamento

Roubo Armado

Pirataria

Incêndio criminoso

Incêndio culposo

Assassinato

Homicídio culposo

Contrabando

Traição

Roubo Comum

Punição

Um ano de trabalho na Parte de Baixo

Cinco anos de trabalho na Parte de Baixo

Alijamento

Alijamento

Dez anos de trabalho na Parte de Baixo

Alijamento

Cinco anos de trabalho na Parte de Baixo

Confisco de bens e cinco anos de trabalho na Parte de Baixo

Empalamento

Um ano de trabalho na Parte de Baixo

Segunda infração

Cinco anos de trabalho na Parte de Baixo

Terceira infração

Alijamento

Provocação

30 dias na Parte de Baixo

Essas definições estão abertas a alguma interpretação pelos magistrados. Por exemplo, poucas pessoas são condenadas por contrabando — mas deixar de declarar bens à alfândega é um erro bastante comum. Muitas dessas sentenças podem ser “compradas” com “multas”, variando de talvez 5 po por comportamento provocativo na Cidade Baixa a 500 po por arrombamento na Cidade Alta. Subornar um magistrado é um assunto que deve ser abordado com delicadeza, para dizer o mínimo.

O alijamento é a forma preferida de execução em Bral. O criminoso é simplesmente colocado em um dos alijadores da cidade sob ameaça de espada e lançado ao espaço. A maioria morre por falta de ar após 10 ou 12 rodadas, mas alguns afortunados são devorados por “necrófagos” antes de sufocarem.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

Os SubBarões

Infelizmente, Bral é uma cidade com mais do que sua parcela justa de atividades criminosas. Embora as ruas sejam geralmente seguras, uma grande quantidade de extorsão e agitação acontece sob a superfície aparentemente tranquila. Cada comerciante paga algum valor de “seguro” para uma ou outra guilda de ladrões. Cada capitão que traz uma carga ilícita requer alguma assistência para levar suas mercadorias ao mercado. Esses papéis são preenchidos por um pequeno grupo de pessoas poderosas coletivamente referidas como os SubBarões.

Os SubBarões são os senhores do crime da cidade, cada um sentado no centro de uma teia de roubo, extorsão, jogos de azar, bebidas e uma série de outras atividades ilícitas. Eles são os receptadores, financiadores e patronos dos bairros. A Rocha de Bral é dividida em seus territórios, e eles constantemente conspiram e manobram para manter suas próprias posições seguras enquanto atacam as de seus rivais.

Os SubBarões podem ser recursos valiosos ou inimigos mortais, dependendo de como uma pessoa se aproxima deles. Famílias pobres em necessidade frequentemente obtêm empréstimos sem juros do senhor do crime local, porque ele sabe que um dia a boa vontade dos cidadãos pode ser tudo o que o separa do alijamento. Por outro lado, um comerciante rico que procura um parceiro em um empreendimento sombrio deve estar preparado para lidar com o diabo.

Em qualquer área da cidade, as lojas e artesãos estão sob a proteção de uma ou outra das guildas. Isso é uma realidade na Rocha de Bral, e, em grande parte, a taxa de “seguro” é uma parte razoável da manutenção mensal de uma loja. Ocasionalmente, empreendedores imprudentes desafiam o sistema e descobrem que suas lojas estão em “território aberto”, sujeitas às depredações de todas as guildas de ladrões. Quando eles voltam à razão, muitas vezes descobrem que a taxa antes razoável agora dobrou ou triplicou. A maioria das pessoas na Rocha considera o “seguro” como parte dos custos operacionais de seus negócios e deixa por isso mesmo.

Embora muitos comerciantes possam se revoltar com o pensamento de subornar criminosos para que não

cometam crimes em seus estabelecimentos, comprar seguro geralmente é uma boa ideia. O SubBarão que garante a segurança do negócio não apenas coloca a loja fora do alcance de seus homens, mas também protege esse negócio contra as atenções dos outros SubBarões. Alguns senhores do crime até reembolsam as lojas sob sua proteção por perdas sofridas quando uma guilda rival consegue se infiltrar e pilhar a loja, apesar de sua proteção.

Existem quatro distritos básicos reivindicados pelos SubBarões. O senhor do crime Shou Ozamata controla os cais e grande parte da Cidade Baixa. Contrabando e sequestros são sua especialidade. O SubBarão halfling Meredin governa o distrito dos artesãos, vigiando os furtos comuns e a extorsão. Um SubBarão humano, conhecido como O Malabarista, supervisiona as atividades dos vários trapaceiros, menestréis e vigaristas por toda a cidade e fornece um serviço de segurança para as propriedades nobres. Finalmente, acredita-se que um SubBarão sem rosto opere nas profundezas da Rocha, monitorando o comércio ilegal de escravos.

Cada SubBarão é o mestre de uma guilda de ladrões, mas como mencionado acima, suas atividades se estendem muito além da simples organização de furtos. A teia obscura dos SubBarões inclui guerreiros, vigaristas, não-humanos e o ocasional mago.

Morando em Bral

As necessidades básicas da vida não estão tão prontamente disponíveis no Espaço Selvagem como podem estar no solo. Ar, água, comida, roupas e abrigo todos apresentam problemas distintos para uma grande população no espaço.

O ar na Rocha é gratuito para os cidadãos, mas todas as embarcações pagam um imposto de ar quando atracam. Geralmente, isso é calculado em 2 pp por tonelada da embarcação. Atracar com uma atmosfera poluída incorre em uma multa de 100 po, e atracar com uma atmosfera mortal incorre em uma multa de 500 po. Embora o impacto de uma única embarcação seja insignificante em relação ao tamanho da cidade, Bral é uma cidade com mais de 12.000 pessoas. Existe um

Os SubBarões não são apenas ladrões e chefes de guildas; eles controlam grandes redes de guerreiros, mercadores, informantes e funcionários do governo. Em muitas áreas da cidade, a palavra deles é lei.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

frágil equilíbrio entre o oxigênio consumido pela população e o oxigênio produzido pela vegetação das vilas nobres e dos campos da Parte de Baixo.

Em Bral, a água é abundante devido ao seu grande lago, o Lago Bral, que é anormalmente limpo e frio. A água é extraída do lago por grandes bombas movidas pela gravidade, localizadas no plano gravitacional. A maior parte da Cidade Alta e da Cidade Média possui serviços públicos de água, mas grandes áreas da Cidade Baixa precisam obter água das poucas fontes centrais com tubulação. Nos cais, a água doce é encanada diretamente para os navios, o que diminui muito o tempo e o custo de abastecimento. O serviço de água nos cais está disponível por uma taxa modesta de 1 pp por 5 toneladas de embarcação.

Embora a água não seja normalmente um problema para Bral, o próprio lago não é eterno. Após quatro a sete anos de uso normal, o lago se esgota. Nesse ponto, a Marinha de Bral tem a tarefa de laçar um dos asteroides de gelo próximos e trazê-lo de volta. Fora do plano gravitacional de Bral, o gelo do asteroide é quebrado em pedaços gerenciáveis e cuidadosamente despejado, uma tonelada de cada vez, no lago. Todo o processo pode levar até três meses, mas o lago geralmente é preenchido até seus limites topográficos e fornecerá água por anos a vir.

Em relação à comida, ela é cara em Bral. Os campos cuidadosamente cultivados da Parte de Baixo podem sustentar no máximo 3.000 pessoas, então muitos comerciantes importam grandes quantidades de alimentos. Algumas empresas operam fazendas em asteroides no cinturão próximo, enquanto outras compram produtos alimentícios baratos e os transportam para a cidade. Ambas as opções são caras e arriscadas. O cidadão médio que tenta economizar nas contas de mercearia e ainda comer decentemente terá que gastar cerca de 2 pp por dia por membro do domicílio. Isso totaliza cerca de 6 pp por pessoa, por mês, ou quase 25 pp por mês apenas para alimentar uma família de quatro pessoas! A carne de qualquer tipo é especialmente cara, pois nenhum animal é criado em Bral — o custo de importar ração seria muito alto para gerar lucro. Devido ao alto

custo de vida, os salários são muito mais altos em Bral do que na maioria das cidades em terra firme.

A roupa em Bral está disponível a preços razoáveis, já que muitos comerciantes importam tecidos e couro em grandes quantidades. Qualquer item desejado de qualquer qualidade desejada pode ser comprado pelo preço listado no Livro do Jogador, mais 50%. As roupas são consideradas uma forma de identificar as alianças ou origens de uma pessoa, uma maneira de se destacar no caldeirão de culturas da cidade. Os terrestres orgulhosamente vestem seus respectivos trajes nacionais, enfatizando suas diferentes origens. Por outro lado, os nativos de Bral preferem um vestuário sombrio e discreto. Você frequentemente pode identificar os verdadeiros habitantes da cidade pelo fato de serem as pessoas mais simplesmente vestidas em qualquer grupo.

A terra é valiosa em Bral; ela nunca vai crescer, então existe um teto muito real para o número de construções que podem ser construídas na cidade. Muitas pessoas muito bem-sucedidas vivem suas vidas inteiras em Bral e nunca possuem suas próprias terras. Um personagem do jogador teria que fazer algo verdadeiramente notável para ter a oportunidade de comprar terra da coroa, e mesmo assim, o preço seria enorme.

As alternativas para possuir sua própria terra são alugar terra da coroa ou morar com alguém que o faça. O custo do aluguel depende do tamanho e da localização do terreno a ser alugado da coroa.

Cidade Baixa	5 po a 30 po por mês
Cidade Média	10 po a 100 po por mês
Cidade Alta	Não é alugado

Estruturas muito grandes, como armazéns ou templos, podem dobrar ou triplicar o custo de um contrato de locação. Agentes do Bureau de Distribuição de Terras e Coleta aparecem todos os meses para coletar o aluguel. Um mês de carência é concedido para a primeira falta de pagamento; após isso, os ocupantes são despejados.

Hospedagem pode ser uma opção melhor para pessoas que não planejam ficar tempo suficiente para que as propriedades das locações reais se tornem disponíveis. Alugar um quarto pode custar de 10 pp a 50 po por mês em uma estalagem de qualidade.

O ar é gratuito para os cidadãos de Bral, mas todos os navios devem pagar um imposto de ar de 2 pp por tonelada ao atracarem. Uma embarcação que atracar com uma atmosfera poluída ou esgotada incorrerá em uma multa de 100 po, e atracar com uma atmosfera mortal resultará em uma multa de 500 po.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

Capítulo Três: Assuntos de Estado

Bral não é um estado poderoso em termos de força militar. Em vez disso, é uma cidade neutra, capaz de repelir os ataques de frotas piratas e patrulhar o espaço próximo, mas geralmente incapaz de estender sua influência por meio da conquista. O Príncipe Andru percebe isso e, em seu tempo, tentou mudar o caráter de Bral de um simples porto livre para um centro de diplomacia, diálogo e negociação para as raças espaciais. De muitas maneiras, ele teve sucesso, pois a localização central de Bral e sua neutralidade a tornaram atraente para muitas raças que de outra forma se recusariam a se encontrar com seus inimigos. Claro, Andru lucra com tudo isso, atuando como mediador e construtor de tratados. Ele se tornou um corretor de poder para todo o Espaço Selvagem.

A Corte do Príncipe

A corte de Andru é uma reunião muito sóbria e sutil pelos padrões do séquito de seu pai. Os sibaritas e hedonistas foram substituídos por ardilosos senhores mercadores e intrigantes nobres. A palavra “corte” é, em muitos aspectos, imprecisa; aqueles familiarizados com as monarquias terrestres imaginariam um corpo brilhante de lordes e damas, a nobreza do reino. A corte de Andru é composta por aqueles que detêm o verdadeiro poder em Bral. Muitas famílias nobres que possuem pouco mais do que sua própria vila, ou que intencionalmente não se incluem no equilíbrio de poder, não são incluídas na corte de Andru. Por outro lado, três dos quatro SubBarões conhecidos são frequentes visitantes do palácio do príncipe.

O Príncipe Andru raramente realiza audiências ou se apresenta em estado solene. Ele tem um grupo de servos leais e bem pagos para lidar com assuntos mundanos e

geralmente segue seus conselhos. Se os magistrados o informam sobre um aumento na criminalidade, ele lhes perguntará o que acham que deve ser feito e emitirá o decreto apropriado. Em seguida, ele enviará mensageiros aos SubBarões e os aconselhará discretamente a reduzir suas atividades por um tempo. Muitas pessoas confundem Andru com um governante fraco ou desinteressado, mas isso não é verdade. Ele simplesmente prefere a discrição à força.

Qualquer pessoa que deseje uma audiência com o Príncipe Andru deve primeiro passar pela burocracia ou cadeia de comando apropriada. Um capitão, que traz notícias de pirataria na área, seria direcionado primeiro à Marinha Real antes de ser autorizado a ver o príncipe. Mesmo alguém que carregue uma mensagem especificamente para os ouvidos de Andru será interceptado primeiro pelo Camareiro ou Proconsul para determinar se o negócio realmente vale o tempo de Andru. Essa organização não é devido a qualquer amor Braliano pela burocracia, mas sim decorre do desejo dos burocratas individuais de aumentar seu poder e influência, ou pelo menos de evitar sua erosão. O almirante que foi o último a saber de piratas na área pareceria um tolo.

Embora o Príncipe Andru seja muito mais pragmático do que seus antecessores, ele não é de pedra. Nas ocasiões apropriadas, ele hospeda banquetes e bailes onde todos os poderosos e ricos de Bral podem ser vistos lado a lado. No entanto, o Príncipe reserva seu maior charme para questões diplomáticas delicadas, como negociar tratados e receber embaixadores oficiais.

Personagens que se aproximam ousadamente do portão principal do palácio para ver o Príncipe Andru têm vários obstáculos pela frente. No alto da Ponte de Pedra, o acesso aos quartéis e aos terrenos do palácio é controlado através do Portão Principal, que é guardado por uma companhia de vigias de 20 soldados. A maioria dos interessados é solicitada a declarar seu negócio lá. Em seguida, um mensageiro é enviado ao principal

Existe uma lista de espera de 18 meses da Coroa para aluguel de propriedades. Felizmente, o Bureau Distribuição de Terras e Coleta é notoriamente corrupto e o imigrante abastado raramente precisa esperar sua vez.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

mordomo do palácio, que determina se os visitantes devem ser barrados no portão.

Se ao grupo for permitido a continuar, eles serão escoltados até o próximo Portão do Palácio, que é guardado por oito membros da Guarda Real. Quaisquer personagens armados serão solicitados a deixar suas armas para verificação. Em seguida, eles serão conduzidos ao próprio palácio, onde o mordomo-chefe os receberá e determinará com quem realmente o grupo precisa falar. Assumindo que o negócio deles é importante o suficiente, o mordomo-chefe informará ao Camareiro, que aconselhará o Proconsul, o capitão da Guarda Real, o mestre-espião ou talvez até mesmo o próprio Andru, sobre o assunto. É uma ocasião muito rara em que estranhos são levados diretamente à presença do príncipe.

Relações Exteriores

As relações exteriores da Rocha são uma teia complexa de engano e desorientação. A cidade de Bral não é uma grande potência de forma alguma, e sua sobrevivência depende dos delicados laços de alianças em constante mudança e habilidade diplomática ágil. A maioria dos Bralianos não tem ideia do tipo de diplomacia necessária para manter sua cidade livre da conquista de um ou outro império estelar. Se a agenda doméstica do príncipe Andru às vezes é menos do que perfeita, ninguém pode reclamar da habilidade que ele demonstra ao manter a Rocha como uma cidade livre.

Existem vários grupos de poder importantes com os quais Andru deve lidar constantemente: a Marinha Imperial Élfica, os illithids, os vários blocos anões, os neogi, os Shou e os vários reinos e repúblicas humanas nas estrelas.

Os Elfos: Os elfos viajantes espaciais são frios e distantes, reconhecendo Andru como um manipulador e trapaceiro. Ainda assim, eles respeitam sua habilidade em manter Bral como um refúgio para todas as raças viajantes espaciais. A Marinha Imperial reconhece o valor

de preservar um terreno neutro como a Rocha, mesmo que estejam desapontados com o fracasso de Andru em formar uma aliança direta com eles. A Marinha Imperial, em geral, tem direitos de pouso na base naval de Bral e acesso às suas instalações de reparo de navios. Em troca, os elfos oferecem assistência na defesa comum da cidade.

Os Anões: Os anões não têm uma frente unificada como a dos elfos, mas as várias cidadelas mantêm contato constante entre si. Quando você lida com uma cidadela, lida com todos os anões em todos os lugares, um fato que é lamentavelmente ignorado por muitas pessoas. No entanto, não é ignorado pelo príncipe. Ele demonstra cortesia e respeito pelas embaixadas anãs e mantém boas relações no distrito anão de sua própria cidade. Embora a teimosia e o pavio curto dos anões testem suas habilidades diplomáticas, Andru conseguiu manter a boa vontade anã sem lhes conceder quaisquer concessões.

Illithids: Os illithids são surpreendentemente educados com o povo da Rocha. Em geral, Andru tem das melhores relações entre humanos e illithids em qualquer lugar. A maioria dos Bralianos concorda que isso se deve ao fato de que até mesmo os devoradores de mentes precisam de um terreno neutro para conduzir diálogos com outras raças, e Bral é um dos poucos lugares que os permitem conduzir pacificamente seus negócios.

Neogi: Os neogis não mantêm relações formais com a Rocha, mas ocasionalmente eles entram em contato com o Príncipe Andru expressando seu desejo de uma reunião com outra raça ou grupo. Andru é muito cauteloso em lidar com os neogis, ele espera plenamente que um dia eles decidirão incluir a Rocha em sua lista de mundos escravizados.

Existem muitos outros reinos, tanto humanos quanto não-humanos, com os quais os habitantes da Rocha mantêm contato. Shou e Wa de Toril são apenas dois exemplos. Em geral, Bral está longe demais e muito bem defendida para ser um alvo de invasão, e essas terras

Guardas Reais: Int Média; Tend. Neutro; CA 3; MV 12; 50% são homens de armas de nível 0, pv 1d4+4; 50% são guerreiros de 1º nível, pv 1d8+4; TAC0 20; AT 1; Dano de acordo com a arma; TM M; MO 15. Armadura simples, alabarda, espada longa e pistola de fecho de roda. 1 em cada 3 possui um +1 para acertar ou +1 na CA.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

distantes têm pouco a oferecer à cidade-asteroide em troca. No entanto, Andru vê pouca necessidade de se indispor com eles sem motivo e geralmente mantém uma correspondência cordial com qualquer reino que deseje se comunicar com os Bralianos. Há rumores de que os Shou estão negociando por direitos de base semelhantes aos concedidos às frotas élficas.

Assuntos Militares

Um sábio humano observou uma vez que a guerra é a expressão máxima da diplomacia. O Espaço Selvagem é um reino hostil, com impérios malignos e monstros terríveis; a Rocha está preparada para assaltos, pirataria e invasão aberta. Nenhum reino no Espaço Selvagem pode se dar ao luxo de ignorar os preparativos militares que Bral fez para enfrentar qualquer tentativa desse tipo.

O Exército de Bral é composto por três componentes principais: a Guarda Real, o Exército e uma milícia treinada. A Guarda Real é uma elite de cinco companhias com 60 homens cada, alojada nos quartéis do palácio. Eles guarnecem o palácio e suas fortificações circundantes. No tempo de Frun, a Guarda Real era em grande parte decorativa, mas Andru dedicou muito tempo e esforço na criação de um grupo de guerreiros fortes e leais. O guarda real típico é um guerreiro de 1º nível em armadura de placas, armado com uma alabarda e uma espada longa.

O Exército é composto por quatro batalhões de cinco companhias cada. Metade dessas companhias consiste em arqueiros em couro batido com arco longo e espada curta, enquanto a outra metade é formada por infantaria pesada em cota de malha, armados com escudos e machados de batalha. O Exército guarnece o Donjon e a Cidadela em tempos de guerra e formam as guarnições defensivas nas torres e muralhas interiores em tempos de paz. Eles ocasionalmente patrulham a cidade, embora só possam prender criminosos pegos em flagrante.

A milícia é formada por todas as pessoas em idade militar que desejam participar. A maioria são artilheiros

e atiradores que se reúnem uma vez por mês ou mais para praticar com suas balistas e catapultas. Outros estão prontos como brigadas de incêndio, espalhados pela cidade para combater ataques incendiários. Esses exercícios muitas vezes se tornam grupos festivos, pois a maioria dos Bralianos não leva tais práticas muito a sério. Surpreendentemente, porém, a milícia voluntária se treinou o suficiente para se tornar guerreiros letais com suas máquinas de cerco.

A Marinha Real de Bral é uma pequena, mas eficiente, força composta por seis navios martelo, armados até os dentes, oito navios lulas e dois navios lampreia que foram reconfigurados com proas arredondadas. Além disso, há um único navio víbora e três mercantes armados. A Marinha tem cerca de 600 oficiais e homens. A qualquer momento, um navio martelo, dois navios lula e um dos outros navios estão patrulhando nas proximidades da Rocha. Além disso, de um a quatro navios estarão em patrulhas ou missões mais longas, muitas vezes em outra esfera. A Marinha é tão forte quanto sempre foi e representa uma força suficientemente potente para evitar a maioria dos ataques pequenos. A Marinha Imperial Élfica normalmente tem um a três navios de guerra no porto também, e ajudará a Marinha Real Braliana contra qualquer ameaça real.

Uma parte importante das defesas de Bral está no sistema de fortificações que protegem a cidade. Embora fosse impossível murar a própria cidade, ou pelo menos inútil fazê-lo, existem vários pontos fortes de destaque: o sistema de torres de balista, o palácio, o Donjon e a Cidadela na Parte de Baixo. As torres de balista estão espalhadas ao longo da borda da Rocha, guardando a cidade. Existem nove locais espalhados por toda a cidade, cada uma consistindo em uma torre de pedra hexagonal de 7,5m. As armas montadas no telhado são balistas pesadas modificadas, construídas especialmente para a cidade por engenheiros anões (embora os gnomos realmente quisessem o trabalho). As balistas estão em montagens universais especiais para disparar em qualquer direção (até mesmo para cima) e têm alcance de

Soldado Braliano: Int. Média; Tend. Neutro; CA 4 ou 7; MV 12: homens de armas de 0º nível, pv 1d6+2; TAC0 20; AT 1; Dano de acordo com a arma; TM M; MO 12. Infantaria pesada: cota de malha, escudo, machado de batalha, espada curta; Arqueiros: couro batido, arco longo, espada curta.

Parte Um: A Encruzilhada do Espaço Selvagem

uma balista leve (6 hexágonos). As torres em si contêm mecanismos de contrapeso para ajudar no recarregamento da arma, aumentando a taxa de fogo para um dardo a cada rodada. Cada torre também contém um estoque de 50 bestas pesadas e várias centenas de dardos. Cerca de 15 milicianos operam as balistas, e o resto se arma com bestas ou grandes escudos para cobrir os besteiros. Os besteiros são treinados para disparar em salvas de 25 e sua formação habitual é em fileiras espaçadas e regulares, a fim de apresentar a concentração de fogo mais poderosa.

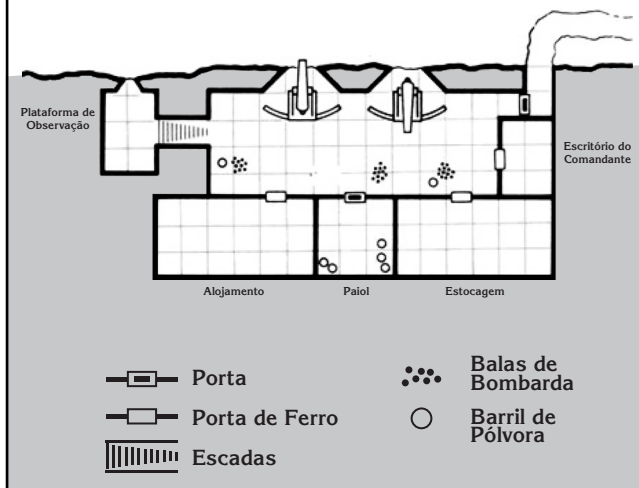
O palácio não é fortificado em si, mas possui uma concentração de sete torres de balestra e é cercado contra ataques terrestres. O ponto mais forte na superfície é o Donjon, uma torre amuralhada que comanda a Cidade Média. Embora seja principalmente utilizado como prisão, também abriga uma guarnição do exército. Nada menos que seis catapultas médias estão montadas nas torres abrigadas ao longo de suas paredes.

A Parte de Baixo é bem mais fortificada do que o Lado de Cima, com uma base poderosa para a Marinha nas cavernas e na extensa Cidadela para a defesa da Rocha. A Cidadela pode acomodar até 2.000 soldados e civis em tempo de guerra e contém vastas reservas de comida e água. Uma das mais fortes fortalezas no Espaço Selvagem, a Cidadela serve como quartel principal do Exército. Várias catapultas, bombardas e balestras modificadas tornam o bombardeamento a partir de navios uma proposta arriscada para um atacante. Mais significativamente, a Cidadela possui várias baterias de bombardas que são reservadas para tais situações de emergência.

Além das defesas formais, 10 bombardas estão escondidas ao redor da Rocha em trincheiras escavadas. A maioria delas está localizada na Borda, protegendo os flancos das fortificações. Bral possui um sistema completo de defesa civil na forma de túneis que estão localizados em diversos pontos da Rocha. Poucos cidadãos estão a mais de algumas centenas de metros de um abrigo profundo e seguro.

POSIÇÃO DA BOMBARDA

1 quadrado = 1,5 m



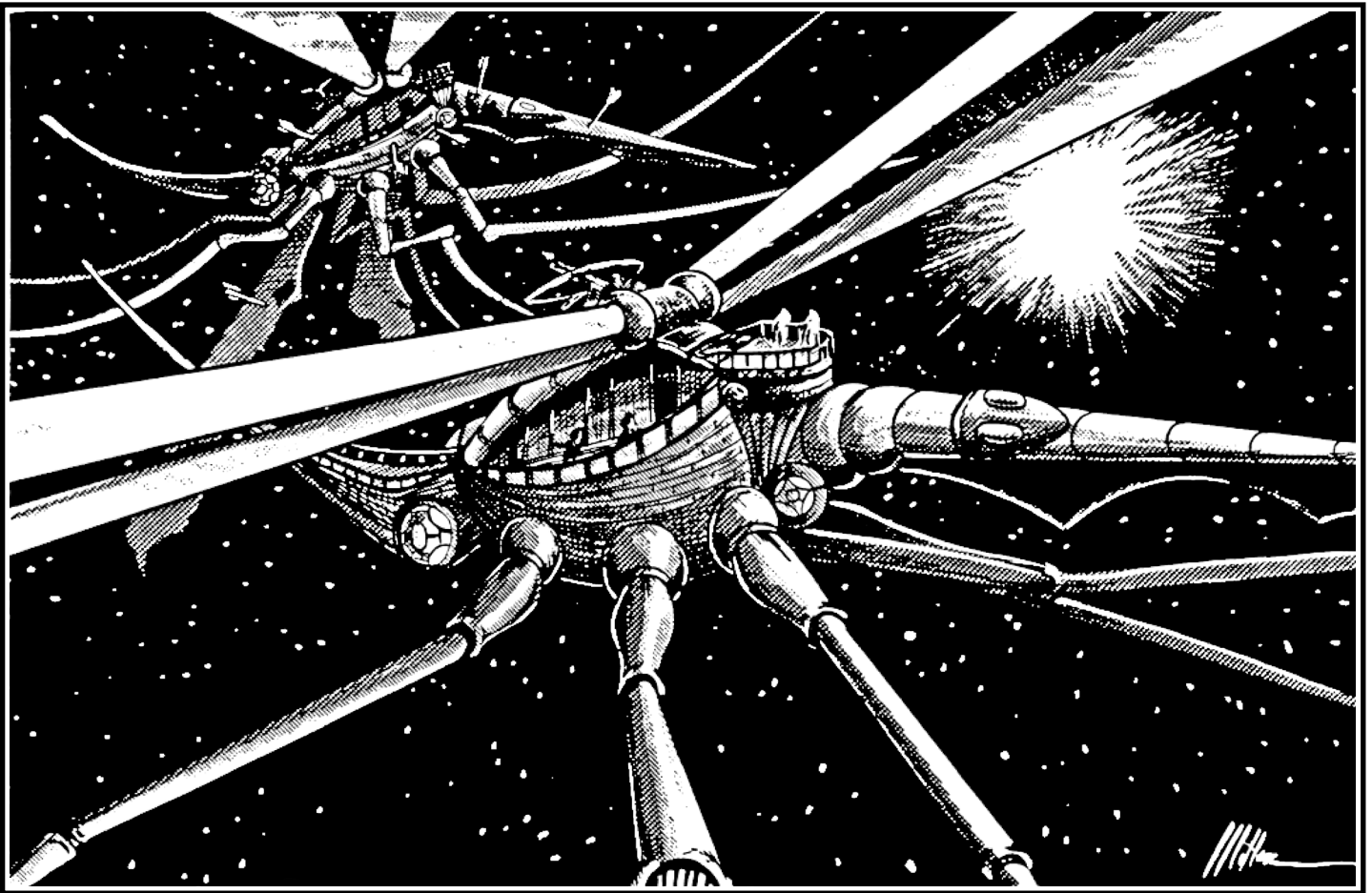
Mercenários e Corsários

Embora a Rocha de Bral não seja uma grande potência militar, a cidade é um centro para a organização de guerras por procuração. A localização de Bral e sua reputação como território neutro levaram ao estabelecimento de duas instituições militares consagradas: companhias de mercenários e corsários.

Enquanto a maioria das grandes companhias de mercenários conhecidas pelos habitantes do Espaço Selvagem está representada na Rocha, existem muitas companhias locais que operam a partir de Bral. Algumas das mais famosas são a Companhia de Abordagem dos Anões, composta de fuzileiros espaciais profissionais, e a elite Legião Valkan, uma pequena força de cavalaria pesada, fortemente armada e blindada.

O príncipe Andru não exerce muito controle sobre esses mercenários, mas há um acordo entre as companhias mercenárias e seu anfitrião: se Bral declarar guerra, todos

Balista Pesada Modificada: Custo 8.000 po; Alcance 4 hexágonos; Dano 3d10 pontos de vida ou 3d2 pontos de casco; Tripulação 8; Cad. de Tiro 1/2; TAC0 12; Acerto crítico em 19 ou 20. Não pode ser montada em um navio e requer uma torre de 7,5 metros para contrapesos.



os mercenários presentes na Rocha devem se alistar à serviço da coroa. Claro, eles são compensados por sua participação em suas taxas usuais. Na prática, isso significa que de uma a dez companhias de mercenários experientes no espaço estão disponíveis para ajudar na defesa de Bral, caso a Rocha seja ameaçada de invasão ou bombardeamento.

Diz-se que o Príncipe está muito preocupado com o número de homens de armas profissionais em sua cidade que não fazem parte de seu exército, mas os mercenários geralmente são mantidos sob disciplina rigorosa. Seus comandantes reconhecem que a Rocha é um excelente lugar para fazer negócios e são cuidadosos para não arriscar seus investimentos na cidade.

Outro tipo de lutador profissional é o corsário. Um corsário é um capitão que aceita uma carta de corso que

o autoriza a atacar o transporte de uma nação inimiga durante a guerra. Isso é tão lucrativo que vários proprietários de navios na Rocha esperam notícias de guerra e, em seguida, oferecem seus serviços como corsários para um dos lados. Esses capitães corsários são pouco mais do que piratas buscando alguma legitimação em seu comércio, mas na Rocha de Bral, pelo menos uma dúzia de capitães independentes atuam nesse comércio.

Assim como com as companhias de mercenários, Andru mantém o direito de convocar os corsários para a defesa do Rock, embora isso raramente ocorra. Embora seus navios variem amplamente em qualidade e tamanho, pelo menos dois navios martelo e três navios lulas estão incluídas entre as fileiras dos corsários.

Uma companhia de mercenários normalmente consiste de 30 a 120 homens (3d4x10). As taxas de contratação geralmente variam de 20 a 40 po por mês por homem, além de uma quantia semelhante para o comandante. Os mercenários variam muito em qualidade, equipamento e moral.

Parte Dois: Uma Casa Dividida



Parte Dois: Uma Casa Dividida

O aço brilhava no beco úmido. O assassino esperava pacientemente, com as costas pressionadas contra a fria pedra do antigo prédio atrás dele. Envoltos em negro, ele sabia que estava quase invisível desde que permanecesse absolutamente imóvel.

Vozes ecoavam na eterna penumbra da cidade, e passos soavam no beco. Seu alvo estava se aproximando, escoltado como prometido pela halfling que havia contratado os serviços do assassino. Dois vultos, um alto e magro, outro baixo e de porte robusto, surgiram à vista.

“Não gosto de sua discrição nisso, Taldan”, rosnou o mais alto. O assassino sorriu, reconhecendo a voz clara do mago a quem deveria matar.

“Peço desculpas, mas é preciso entender que a pessoa que você deseja encontrar precisa tomar medidas para garantir que sua associação não se torne de conhecimento comum”, respondeu a halfling. Ela sorriu para o mago, o rosto corado pelo esforço de acompanhar as longas passadas de seu companheiro.

“No entanto, não me agrada ser levado por essas imundas vielas”, resmungou o mago, enquanto a halfling e ele passavam pela entrada sombria onde o assassino aguardava. Na hora certa, a halfling tropeçou e caiu com um grito. O mago girou seu longo cajado brilhando com poder. E nesse momento o assassino deu um passo medido para fora da escuridão e cravou a ponta de sua adaga entre as omoplatas do mago.

O mago cambaleou, depois recuou em fúria. O assassino encarou estupidamente a lâmina da adaga partida, espatifada como se tivesse atingido uma pedra.

“Um erro fatal, meu amigo”, disse o mago com uma voz gelada e fria como ferro. “Taldan, você deveria saber que eu não estaria despreparado para sua traição.”

Em questão de momentos, o mago alto passou cuidadosamente por uma pilha de cinzas fumegantes e esmagou com cuidado a vida de uma lesma escorregadia que havia surgido subitamente na rua. Então, ele continuou seu caminho.

A Rocha de Bral não é uma cidade para os de coração fraco ou os de maneira submissa. Os punhos de cada homem, mulher, halfling, anão, elfo e todas as outras espécies estão virados uns contra os outros. Em alguns casos, isso é uma rivalidade amistosa, mas na maioria das vezes a competição implacável é o modo de vida na Rocha. Assassinos rondam suas vítimas nas ruas movimentadas dos bairros da Cidade Baixa e nos palácios marmóreos da Cidade Alta. Mercadores contratam espíões para descobrir que carga está chegando nas docas. Ladrões travam sangrentas guerras de rua pelo controle de um pequeno quarteirão.

Todos em Bral têm sua própria agenda; cada um tem seus próprios planos para superar seus rivais e avançar em seus objetivos. Mesmo os sacerdotes dos poucos pequenos santuários da cidade conspiram para fazer de seus deuses as divindades principais da cidade. Você logo aprenderá como se manter à tona nas perigosas correntezas de dar e receber — ou logo se encontrará onde não pertence e provavelmente estará no alijamento do dia seguinte. Em Bral não há espectadores inocentes.

Embora a vida na Rocha seja vivida com intensidade e rapidez, a cidade não é sem senso de honra nem de compaixão. Ninguém ataca os miseráveis que vivem nas favelas nas proximidades dos ancoradouros. Um passeio pela rua nem sempre envolve testemunhar um assassinato ou execução. Pessoas que não desejam participar raramente são arrastadas para o jogo, e, desde que as regras sejam seguidas, até os jogadores estão relativamente seguros. Bral é uma cidade emocionante, com muitas alianças em constante mudança; não é um refúgio para assassinos.

Você já explorou parte da Rocha e teve uma visão da vida na cidade; agora prepare-se para conhecer as pessoas da cidade nos céus!

“Eu detessto gnomosss. Malditosss diabinhosss irritantesss. Fazem Hashtak querer matá-los, sss, sssim, fazem.”

— Hashtak Garra de Ferro, conhecido mercenário homem-lagarto, ao concluir sua viagem a bordo do navio a pás Whizbang Starwonder.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

Capítulo Quatro: Personalidades de Bral

Este capítulo detalha algumas das diversas variedades de pessoas que o aventureiro médio provavelmente encontrará na Rocha. Alguns, como os nobres da corte do Príncipe Andru, podem ser visitados apenas uma ou duas vezes durante uma carreira de aventuras, enquanto um dono de taverna favorito pode se tornar um PdM muito importante se os personagens se tornarem seus amigos e lhe pedirem conselhos ou informações incomuns.

Você não deve considerar isso como uma listagem exaustiva de todas as pessoas incomuns na cidade. Dezenas de ladrões poderosos, magos e mercenários não estão listados aqui apenas por falta de espaço. Com um pouco de esforço, quase qualquer PdM pode ser adaptado para se encaixar em Bral.

Se a necessidade surgir de colocar os personagens contra um desses PdMs, você é incentivado a adaptar as personalidades listadas aqui para a sua própria campanha. Se desejar enviar o grupo contra um dos SubBarões e precisar enfraquecer seus guardas, fique à vontade! As estatísticas fornecidas para cada uma dessas personalidades são aproximações para dar uma ideia de quão resistentes elas devem ser.

Corte do Príncipe Andru

O Príncipe Andru cerca-se de um pequeno grupo de conselheiros altamente confiáveis, cada um com suas próprias responsabilidades. Um grupo de elite que comanda a maior parte do poder militar, judiciário e administrativo, eles também controlam uma grande parte da riqueza de Bral.

Príncipe Andru, Humano, CA -2 (*braceletes de defesa CA 2, anel de proteção +4 e +2 nos testes de resistência*); MV 12; A4; pv 14; AT 1; Dano 1d4+3 (*adaga +3*); For 9, Des 13, Con 10, Int 17, Sab 16, Car 16; Magias: *leque cromático, dardos místicos, mensagem, reflexos, teia*; Tend. Egoísta; TAC0 19 (+3 para acertar com adaga);

bastão da camaradagem, quatro contas de força, broche do escudo.

Andru é um homem alto, magro e gracioso de 44 anos. Quando jovem, estudou um pouco de magia, mas logo passou a estudar governança e intriga. Quando Frun morreu, Andru arranjou o assassinato de Calar e, desde então, vive com medo de um destino semelhante. Raramente é encontrado sem magias de proteção poderosas e numerosos guarda-costas.

Andru é um homem egoísta e astuto que passou a acreditar que o fim justifica os meios. Seu objetivo principal é a consolidação de seu próprio poder e a subjugação de todos que vivem na Rocha sob sua autoridade. No entanto, como as coisas estão, ele é apenas um dos muitos poderes em Bral.

A natureza pouco escrupulosa do Príncipe Andru não significa que ele seja um tirano, nem que ele não tenha senso de humor. Ele é considerado um dos diplomatas mais talentosos e charmosos de todo o Espaço Selvagem, e raramente é hostil ou ameaçador com seus visitantes.

Lady Cerena, Humana, CA 7 (*anel de proteção +3*); MV 12; Nível 0; pv 4; AT 1; Dano da arma; For 7, Des 14, Con 10, Int 15, Sab 9, Car 15; Tend. Neutro; TAC0 20.

Cerena é uma bela mulher de cabelos escuros com 28 anos que abriu caminho até o lado de Andru. Quieta e reservada, ela nunca está longe dele. Andru é capaz de amar poucos além de si mesmo, mas ele se importa com Cerena. Ela está principalmente interessada em manter sua posição como Consorte e cuidadosamente joga com o humor de Andru. Dizem que Cerena era uma “profissional” antes de vir para o palácio. Ela evita habilmente a intriga na corte.

Lorde Diadan Cartan. Humano, CA -4 (*cota de malha élfica +4, manto de deslocamento*); MV 12; G16; pv 82; AT 7/2 (atacando com duas armas — especializado com sabre e usando main-gauche na mão oposta); Dano 1d6 +10 (sabre) e 1d4+6 (main-gauche); For 18/23, Des 17, Con 11, Int 14, Sab 10, Car 15; Tend. Cruel; TAC0 5 (+6 para acertar com sabre e +2 para acertar com

Guardas-costas do Príncipe Andru: Int. Muito; Tend. Neutro; CA 3; MV 12; Guerreiros de 4º nível, pv 4d10 (mínimo de 20); TAC0 17 (+1 para acertar com a alabarda); AT 3/2; Dano 1d10+2 (alabarda); AE especialização em Alabarda; TM M; MO 16. Vestem armadura simples, carregam alabardas e espadas curtas. Cerca de 2d4 guarda-costas acompanham Andru constantemente.



main-gauche); *sabre +4 defensor* (especializado; bônus usados todos em ataques), *main-gauche +3*, *botas de voo*, *poção de força de gigante do fogo*.

Diadan é o mais capaz e menos confiável capanga de Andru. Um homem espirituoso, elegante e ardiloso, com um coração tão negro quanto a noite, ele é o punho de ferro dentro da luva de veludo de Andru; o intrigante e organizador que executa as ordens mais sombrias do príncipe. Diadan descende da nobreza de Bral, mas passou muitos anos fora do asteroide, perseguindo “uma próspera carreira em redistribuição de propriedades”.

Diadan também é o líder da seita Braliana do Décimo Abismo, um segredo que apenas Mardan Rhom suspeita. Claro, Diadan planeja assassinar e derrubar Andru, mas seus planos são sutis, e seus mestres aguardarão

o momento certo para agir. Andru joga Diadan contra o Proconsul com habilidade notável.

Proconsul Gadaric Main. Humano, CA 0 (*manto do arquimago*, *cajado do poder*, *anel de proteção +2*); MV 12; A E17 (evocador); pv 41; AT 1; Dano 1d6+2 (cajado); For 11, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 10, Car 10; Magias: *leque cromático*, *compreensão da linguagem*, *dardos místicos (x3)*, *escudo arcano*; *percepção extrassensorial*, *arrombar*, *revelar tendência*, *reflexos*, *névoa fétida*, *teia*; *clarividência*, *dissipar magia*, *bola de fogo*, *relâmpago*, *toque vampírico*, *forma ectoplásmica*; *porta dimensional*, *tempestade glacial*, *invisibilidade melhorada*, *pequeno globo de invulnerabilidade*, *grito*, *muralha de fogo*; *ilusão independente*, *névoa mortal*, *cone glacial*, *criar passagem*, *telecinesia*, *muralha de energia*; *corrente de*

As principais festividades na corte do príncipe incluem recepções diplomáticas, o aniversário de Cozar, o aniversário de Andru, o Dia da Carta (aniversário da coroação de Cozar) e o Solstício (equinócio da primavera, tradicionalmente conhecido como a apresentação das debutantes).

Parte Dois: Uma Casa Dividida

relâmpagos, neblina mortal, a esfera gélida de Oliluke, visão da verdade, a mão poderosa de Bigby, bola de fogo controlável; desejo restrito, teleportação exata, o punho cerrado de Bigby, limpar a mente, metamorfosear objetos; Tend. Honrado; TAC0 15 (+2 para acertar com o cajado); botas de velocidade, amuleto da proteção do espírito.

O Proconsul da corte de Andru, Gadaric, atua como o principal conselheiro do príncipe. Ele é natural de Bral, nascido e criado na cidade. Gadaric passou muitos anos como aventureiro antes de se juntar à corte de Frun como o mago da corte. Ele foi o tutor de Andru quando o príncipe era jovem e o tem servido bem desde então. Gadaric parece ser o epítome do mago da corte clássico — um homem idoso curvado e bem-vestido, com uma longa barba cinza fluindo. Sua verdadeira idade é desconhecida. Frio e sombrio, conhecimento e magia são suas únicas paixões. Ele é imprevisível e impulsivo, frequentemente age por capricho. Um Proconsul brilhante, mas pouco confiável, ele muitas vezes busca conflito apenas para liberar seu poder de fogo.

Mahaxara Khal. Humana, CA -3 (*loriga segmentada +4, manto do morcego*); MV 9; G13; pv 88; AT 5/2; Dano 1d10+8 (espada de duas mãos) e 1d6+5 (espada curta); For 18/08, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 14; Tend. Ordeiro; TAC0 8 (+5 para acertar com espada de duas mãos ou +3 para acertar com espada curta); *espada de duas mãos +3 (especialista), espada curta +2, besta leve com dois dardos para matar illithids, um dardo para matar beholders, seis dardos +3, poção de invisibilidade.*

Mahaxara é a Capitã da Guarda Real. Ela chegou a Bral há cerca de oito anos, vinda de um reino terrestre distante em um navio corsário. Uma lutadora habilidosa, ela se juntou à Guarda Real e subiu nas fileiras. Uma mulher alta e atlética de aparência bárbara, ela possui tatuagens de serpente nos braços e ostenta uma cabeça raspada com apenas um tufo de cabelo escuro. Mahaxara é totalmente leal à Casa Cozar e está sempre a um ou dois passos de distância de Andru. Ela possui uma vigilância quase inumana (+2 em todos os testes de surpresa). Uma guerreira taciturna, ela mantém suas opiniões para

si mesma, mas detesta secretamente Diadan como um assassino brutal. Ela enxerga através de suas máscaras e anseia pela oportunidade de enfrentar o “punho” de Andru em uma luta justa.

Mardan Rhom. Humano. CA 0 (*armadura de couro +3, anel de proteção +2, manto da aranha*); MV 12; L15; pv 48; AT 1; Dano 1d6 +2 (espada curta) e 1d4+1 (adaga); For 8, Des 16, Con 10, Int 16, Sab 15, Car 11; Habilidades padrão de ladrão para o 15º nível; Tend. Egoísta; TAC0 13 (+2 para acertar com espada e +1 para acertar com adaga); *espada curta +2 de agilidade, adaga do veneno, manoplas da destreza, poção de velocidade.*

Mardan é um homem calvo e barrigudo de meia-idade com braços e pernas curtas. Ele é natural do Espaço Selvagem, que chegou a Bral muitos anos atrás e se estabeleceu lá. Bastante discreto em aparência, ele é o espião-chefe de Andru e mantém uma rede de contatos e informantes sem igual na cidade. Sua organização, conhecida como As Sentinelas, consiste em observadores treinados, magos de adivinhação e espiões profissionais (ladrões de níveis de um a sete com habilidades apropriadas). Mardan planeja agir contra Arkiru um dia, mas por enquanto está rastreando cuidadosamente os planos de Diadan, esperando que o espadachim cometa um erro fatal.

Tiendor Allan. Meio-elfo, CA -2 (*braceletes de defesa CA 3, anel de proteção +1*); MV 12; B10; pv 45; AT 1; Dano 1d8 +3 (espada longa), 1d4+2 (adaga); For 13, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 11, Car 16; Magias: *enfeitiçar pessoas, dardos místicos, sono; reflexos, teia; velocidade, invisibilidade 3 m, força espectral; confusão*; Talentos de bardo no 10º nível; Tend. Bondoso; TAC0 16 (+3 para acertar com espada ou +2 para acertar com adaga); *espada longa +3, adaga +2, anel de calor, poção de voo.*

Tiendor é um meio-elfo bonito e elegantemente vestido, que é um dos conselheiros e amigos mais próximos de Andru. Ele conhece Andru desde quando o príncipe era jovem e recentemente voltou a Bral após muitos anos de ausência. Ele se considera a consciência de Andru e



Parte Dois: Uma Casa Dividida

sempre tenta fazer o príncipe fazer a coisa certa. Tien-dor está entristecido pela insensibilidade descarada e o governo egoísta do príncipe. Ele se dá bem com todos os membros da corte de Andru, exceto Diadan.

Outras Personalidades da Corte

General Dairbad (Humano, G9) Mors Dairbad é o líder das forças militares de Bral, comandando tanto o Exército quanto a Marinha. Ele é um grisalho robusto de 55 anos com uma maneira direta e uma boa natureza rude. Ele intensamente desaprova o caráter do reinado de Andru, mas lutará até a morte para preservá-lo. Dairbad passa a maior parte do tempo na Cidadela ou na Base Naval.

Morika Ashan (Humana, G5) Morika é a governanta do palácio, posição que conquistou através de um desempenho perfeito na Guarda Real. Ela gerencia muitas das funções do dia a dia do palácio. Morika é uma mulher pequena, mas musculosa, com cerca de 35 anos, que mantém uma atitude tranquila no desempenho de seus deveres.

Lorde Ostric (Humano, nível 0) Um homem alto e régio mostrando seus setenta anos, Ostric é o Chanceler do palácio. Ele é responsável por agendar as audiências do Príncipe Andru e por observar as formalidades da corte. Ele esconde uma mente perspicaz por trás de uma fachada de decoro antiquado.

O Conselho Nobre

A nobreza de Bral é um grupo fragmentado de proprietários de terras ricos, cada um buscando seus próprios objetivos. Alguns são comerciantes poderosos, enquanto outros são diletantes vivendo das fortunas arduamente conquistadas por seus antepassados. Muitos se envolvem em intrigas clássicas para avançar seus próprios propósitos enquanto prejudicam os de seus pares. No primeiro olhar, nobres afetados e elegantes, eles exercem muito poder.

Aric Cozar. Humano, AC 0 (*manto de proteção +4, cajado de poder, anel de proteção +3*); MV 12; A12 (transmutador); pv 35; AT 1; Dano 1d6 +2 (cajado); For 9, Des 15, Cons 11, Int 18, Sab 13, Car 13; Magias: *mãos flamejantes, enfeitiçar pessoas, reflexão do olhar, dardos místicos, força fantasmagórica, luz contínua, percepção extrasensorial, truque de corda, teia, fechadura arcana, piscar, bola de fogo, voo, velocidade, lentidão; detectar observação, porta dimensional, metamorfose vegetal, metamorfosear-se, pele rochosa; cone glacial, criar passagens, telecinésia, teleportação, pedra em lama; neblina mortal, transformação de Tenser*; Tend. Bondoso; TAC0 17 (+2 para acertar com o cajado); *olhos do encantamento, anel de refletir magias, amuleto de proteção contra localização e detecção, poção de respirar na água.*

O filho de Calar e sobrinho do Príncipe Andru, Aric cresceu como um jovem forte, que, assim como seu tio, se assemelha muito mais a Cozar do que a Frun ou Calar. Ark não tem o temperamento de seu tio, no entanto, e prefere passar seu tempo estudando ou viajando para outras esferas. Ele planeja revelar o papel de Andru na morte de seu pai um dia e restaurar a linha de sucessão legítima ao trono, mas esse momento ainda não chegou. Um homem marcado cujos movimentos são observados de perto por Andru, Aric sobreviveu a várias tentativas de assassinato. Ele raramente recebe visitantes ou sai na cidade devido à ameaça de ataques.

Hastain. Reigar, AC 2 (-7 com shakti); MV 12; DV 14; pv 95; AT 2; Dano 1d6+8 +fogo por 1d6+4; For 18, Des 19, Con 20, Int 20, Sab 15, Car 19; Magias como um arcano de 15º nível; Tend. Inconstante; TAC0 2 com shakti.

Lorde Hastain é um reigar que vive em uma vila nobre à beira do Abismo. Sua casa é uma festa interminável de entretenimentos bizarros e depravação explícita. Ele chegou à Rocha cerca de seis anos atrás e obteve uma audiência imediata com o príncipe, que lhe concedeu o título. Supõe-se comumente que Hastain está se “misturando” por um tempo para escapar de seu tédio.

Poucas pessoas sabem que Hastain foi um dos reigar que destruíram seu mundo natal ou que ele dirigiu

O herdeiro não reconhecido, Aric, é o filho de Calar e sobrinho de Andru. Um homem marcado, cujo cada movimento é cuidadosamente observado por Andru, Aric sobreviveu a várias tentativas de assassinato indetectáveis.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

dezenas de guerras desde então. A paixão artística de Hastain era a arte da guerra, e ele serviu como um amargo líder mercenário por séculos antes de vir para Bral. Seu shakti é um salamandra que empunha uma maça em chamas, que inflama aqueles que atinge causando dano adicional de 1d6 +4. Seu poder especial é um olhar flamejante que inflige 3d10 de dano em oponentes em um raio de 10 pés.

Ele não se preocupa com a política de Bral.

Basa Lianin. Humana, CA 3 (*braceletes de defesa CA6*); MV 12; A8 (ilusionista); pv 28; AT 1; Dano 1d4+2; Força 5, Destreza 17, Constituição 9, Inteligência 16, Sabedoria 13, Carisma 12; Magias: *leque cromático, transformação momentânea, força fantasmagórica, sono, ventriloquismo; criação fantasmagórica, flecha ácida de Melf, reflexos, riso histérico de Tasha; imobilizar pessoas, força espectral, sugestão, forma ectoplásmica; invisibilidade melhorada, assassino fantasmagórico, névoa sólida*; Tend. Honrado; TACO 18 (+1 para acertar com adaga); *adaga +3, poção de sopra flamejante, anel de eletricidade.*

Basa é uma mulher jovem e alta, com cerca de 25 anos, e tem um jeito áspero. Ela é a senhora da Casa Lianin, uma próspera família de mercadores fundada por um capitão pirata que foi subornado por Cozar. Ela possui quatro navios comerciais e prefere negociar em cargas de alto valor: seda, especiarias, madeiras raras, cervejas e vinhos. Basa é uma constante defensora da causa da Rocha como cidade. Ela frequentemente contrata aventureiros para realizar missões especiais.

Kiade Eliodan. Elfo, CA 3 (*cota de malha élfica +2*); MV 12; G4/A4; pv 20; AT 1; Dano 1d8+3 (espada); For 17, Des 13, Con 8, Int 16, Sab 10, Car 14; Magias: *enfeitiçar pessoas, amizade, sono; borrar a visão, névoa fétida*; Tend. Bondoso; TACO 17 (+3 para acertar com espada); *espada longa +2, anel de queda suave.*

Kiade é o chefe da única casa de nobres élficos na Cidade Flutuante, a Casa Eliodan. Ele é um elfo jovem, impulsivo e emocional, que gerencia seus assuntos de maneira descuidada. A riqueza da família Eliodan está

na propriedade de quatro tabernas de alta qualidade e três excelentes estalagens na Cidade do Meio. Kiade também se envolve em especulação de importação. Ele é próximo de Basa, a quem considera uma alma gêmea entre a nobreza. Kiade veste-se com cores berrantes e tenta parecer elegante.

Morgan Kullek. Humano, CA 10; MV 12; Nível 0; PV 3; AT 1; Dano da arma; For 7, Des 11, Con 6, Int 17, Sab 13, Car 8; Tend. Vil; TACO 20; *poção de invisibilidade, poção de voo.*

A Casa Kullek é a mais poderosa e rica das casas nobres de Bral, possuindo navios comerciantes e dois navios de guerra martelos. O senhor de Kullek é Morgan, um homem idoso, pequeno e enrugado que sempre veste preto. Morgan é um comerciante brilhante e esconde sua mente formidável por trás de uma atitude amarga de discussão e queixa. Morgan está feliz com a Rocha exatamente como está e se opõe aos esforços do Príncipe para centralizar e às facções populares que exigem igual representação. Ele não tem esposa nem filhos, e uma feroz batalha pela liderança da casa está se formando entre seus sobrinhos.

Arkan Nobrodukk. Anão, CA 4 (*corselete de couro simples +3*); MV 6; G6/L7; pv 36; AT 3/2; Dano 1d8+4; For 16, Des 15, Con 11, Int 14, Sab 12, Car 9; Talentos de Ladino de 7º nível; Tend. Bondoso; TACO 15 (+2 para acertar com machado); *machado de batalha +1 (especializado), poção de invisibilidade, poção de escalada.*

Arkan é o único anão membro do Conselho Nobre. Um aventureiro aposentado, ele ocupa seu cargo desde a época de Cozar. Ele é um trapaceiro de bom coração com uma longa barba branca. Ao contrário da maioria dos outros nobres, ele possui uma casa confortável no Distrito dos Anões e deve a maior parte de sua riqueza às sublocações que concedeu no distrito. Arkan se considera a voz da comunidade anã e muitas vezes vai até o palácio para repreender Andru. Ele tem 195 anos, mas tem sete filhos fortes para dar continuidade à sua casa.



Parte Dois: Uma Casa Dividida

Isandra Calanda. Humana, CA 2 (*braceletes de defesa* CA 5); MV 12; L7; pv 30; AT 1; Dano 1d6+3 (*rapieira*), 1d4+3 (*adaga*); For 9, Des 17, Con 12, Int 13, Sab 6, Car 14; Talentos de ladrão no 7º nível; Tend. Honrado; TACO 17 (+2 para acertar com rapieira ou +3 para acertar com adaga); *rapieira +2, adaga +3, manto de voo, sandálias de escalada, poção de forma gasosa, poção de cura.*

Isandra é uma mulher elegante de 40 anos, com uma aparência atraente e uma personalidade calorosa. Ela fez seu dinheiro da maneira tradicional — herdou. Uma das melhores anfitriãs do Rock, ela passou os últimos 20 anos esbanjando a fortuna de sua família. Suas soirées são apenas para a elite — os eventos mais elegantes da cidade.

Secretamente, Isandra é uma habilidosa ladra que desafia todas as Guildas de Ladrões e rouba pequenos objetos de valor dos ricos apenas para ver se consegue fazê-lo. Ela é temerária e audaciosa, e não se sabe quanto tempo a fortuna da família Calanda vai durar sob sua administração.

Outras Personalidades da Nobreza

Ellana Cozar. (Humana, nível 0) Ellana é uma mulher alta e bela na casa dos cinquenta anos. Ela habitualmente se veste de preto e é conhecida por sua postura majestosa. Era esposa de Calar e é cunhada de Andru. Ellana tem fortes suspeitas sobre o papel de Andru na morte de Calar, mas é sábia o suficiente para deixar isso de lado. Ela sonha em ver seu filho Aric no trono de Bral. Ellana se retirou em grande parte da vida pública e raramente deixa sua propriedade.

Tareo Mosantas. (Meio-elfo, guerreiro de 14º nível) Tareo é um meio-elfo esguio no auge de sua força física, gracioso e forte. Ele é herdeiro da Casa Mosantas, descendente de piratas e malandros. No entanto, Tareo é diferente de seus antepassados e é conhecido em Bral como líder do capítulo local da Ordem Pragmática do Pensamento. Ele supervisiona os esforços da ordem e oferece refúgio a membros necessitados de assistência. Tareo está determinado a erradicar os traficantes de escravos que

operam na cidade, e foi bem-sucedido o suficiente para ser alvo de várias tentativas de assassinato.

O Conselho dos Capitães

O Conselho dos Capitães é formado por representantes das empresas e casas que possuem cinco ou mais navios e arrendam ou possuem terras na Rocha. Na realidade, o Conselho é o mais poderoso dos órgãos cívicos, controlando cerca de 80% da riqueza de Bral. O Conselho se reúne uma vez por mês para discutir questões comerciais, mas a maioria opta por enviar um representante em vez de comparecer pessoalmente.

Valkan Riogan. Humano, CA -3 (*cota de malha +4, anel de proteção +2*); MV 24 (*botas da velocidade*); G15; pv 80; AT 5/2; Dano 2d4+13 (*espada larga*); For 14 (20), Des 16, Con 15, Int 13, Sab 15, Car 17; Tend. Justo; TACO 6 (+7 com a espada) *cinturão de força de gigante de pedra, espada larga +3, do Gelo* (especialista), *botas da velocidade, poção de diminuição.*

Valkan é um indivíduo extraordinário que teve uma carreira longa e colorida. Ele é um homem corpulento em seus quarenta anos com um rosto severo e cabelos grisalhos. Ele é um paladino caído que partiu para o Espaço Selvagem após um trágico caso de amor. Ele nunca fala sobre seu passado.

Valkan não possui cinco navios, mas ele é dono e opera a maior e mais bem-sucedida companhia de mercenários na Rocha — a Legião de Valkan. Ele escolhe suas causas e nunca se aliou a um poder maligno. Seus homens são totalmente leais, e Valkan seleciona apenas os melhores guerreiros disciplinados para se juntarem às suas fileiras. Ele é um dos poucos que leva a sério suas responsabilidades no conselho.

Niesse Hurnoc. Humana, CA 10; MV 12; Nível 0; pv 2; AT 1; Dano da arma; Força 7, Destreza 8, Constituição 10, Inteligência 16, Sabedoria 11, Carisma 13; Tend. Ordeiro; TACO 20.

Niesse é a representante sênior na Rocha da empresa conhecida como Ferreiros de Coster. Ela é uma mulher

Valkan Riogan é o proprietário da maior e mais bem-sucedida companhia de mercenários na Rocha, conhecida como a Legião de Valkan. Ele escolhe cuidadosamente suas causas e nunca se aliou a um poder maligno. A Legião de Valkan conta com quase 500 guerreiros experientes e leais.



robusta de meia-idade, que é um tanto alta e autoritária. Parte disso é um ato para desequilibrar os concorrentes. Ela administra os assuntos da empresa com considerável habilidade e é provável que seja promovida a uma diretoria em breve, já que Bral é um dos postos mais prestigiosos para a Coster. Niesse adere às regras não escritas do comércio que prevalecem na Rocha e é capaz de arruinar muitos de seus rivais que possam se desviar do mesmo caminho.

Vasgar Eirenfetz. Humano, CA 2 (braceletes de defesa CA 2); MV 12; G8; pv 68; AT 2; Dano 2d4+5 (espada larga); For 16, Des 10, Con 16, Int 13, Sab 8, Car 12; Tend. Egoísta; TAC0 13 (+3 para acertar com a espada); *espada larga + 2* (especialista), *anel de salto*, *poção de força de gigante de gelo*.

Um homem alto e magro, Vasgar é o Agente Sênior dos Acorrentadores. Como a escravidão é mal vista em Bral, Vasgar recebeu ordens para se apresentar como um mercador independente que lida com sedas e especiarias. A Casa Eirenfetz é apenas uma fachada, e escondido sob a máscara do comércio comum, Vasgar supervisiona a venda e o transporte de escravos de celas secretas nas profundezas subterrâneas de Bral. Vasgar é um homem cheio de suspeitas intermináveis e poucos, se houver, amigos verdadeiros.

Tarilia Moune. Humana, CA -2 (*cota de malha +3*, *anel de proteção +1*); MV 12; G11; pv 63; AT 7/2 (atacando com duas armas, especializada em rapieira e usando main-gauche na mão secundária); Dano 1d6+7 (rapieira) e 1d4+3 (main-gauche); For 10, Des 17, Con 14, Int 13,

Guardas de Vasgar Eirenfetz (ogros): Int. Baixa; Tend. Cruel; CA 4; MV 9; DV 4+1; TAC0 17; AT 1; Dano 2d4 (maça estrela); AE +2 para dano; TM G; MO 12. Equipados com loriga segmentada e maças estrelas. Quatro a oito guardas acompanham Vasgar. Seis a oito guardam sua propriedade o tempo todo.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

Sab 14, Car 13; Tend. Honrado; TAC0 10 (+5 para acertar com a rapieira e +3 para acertar com o main-gauche); *rapieira +4 defensora, main-gauche +3, poção de sopra flamejante, corda de escalar.*

Tarilia já foi uma famosa aventureira, uma destemida espadachim com uma rapieira relâmpago e uma sagacidade ainda mais rápida. Uma mulher pequena e esbelta em seus cinquenta anos, a idade mal a tocou. Moune se aposentou da vida de aventureira e comprou alguns asteroides perto de Bral, convertendo-os em mundos agrícolas para alimentar a cidade flutuante. Na época, outros comerciantes estavam importando comida de reinos terrestres, e a jogada brilhante de Moune quase arruinou várias casas poderosas. Ela é uma mulher de bom coração que acumulou uma fortuna colossal; ela ajuda livremente os necessitados. Moune é conhecida por nutrir uma intensa antipatia pelo Senhor Diadan, a quem considera uma caricatura ousada. A Casa Loupe é uma das casas mais poderosas, com 11 navios comerciantes em seus quadros.

Talosa Baniasar. Elfo, CA 5 (*corselete de couro simples +1*); MV 12; L5; pv 23; AT 1; Dano 1d8 +1 (espada longa), 1d4+2 (adaga); For 8, Des 16, Con 10, Int 15, Sab 11, Car 14; Talentos de ladrão no 5º nível; Tend. CM; TAC0 18 (+1 para acertar com espada ou +2 para acertar com adaga); *espada longa +1, adaga +1, poção de voo, poção de cura extra.*

Talosa é um jovem elfo bonito com uma carreira cheia de crimes e traições. Ele é excepcionalmente magro e gracioso, mesmo para um elfo, e possui uma mente afiada e língua ainda mais afiada. Talosa é o Agente Sênior da Companhia de Comércio, uma organização que recruta mercenários de qualquer qualidade e vende soldados e armas a qualquer comprador. A Companhia de Comércio mantém sua própria pequena frota de navios. Talosa cuida do lado mercantil, comprando armas e armaduras. Outros agentes abaixo dele recrutam amadores inexperientes, os equipam e os enviam para guerras sangrentas. A maioria dos outros mercenários

considera a Companhia de Comércio como uma mancha em sua profissão.

Daargaz. Oculito, CA 5 (3); MV 12; DV 10; pv 52; AT 1; Dano 1d8+especial (espada curta); For 15, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 15, Car 12; *porta dimensional* (3 vezes por dia), *invisibilidade à vontade*; *resistência mágica 40%*; Tend. Ordeiro; TAC0 11 (+2 para acertar com espada curta); *espada curta +2, causa choque de 1d10 em qualquer acerto, a menos que seja bem-sucedido em teste de resistência contra bastão, cajado ou varinha.*

Daargaz é o principal representante dos Oculitos na Rocha de Bral. Enquanto a maioria das cidades é visitada apenas brevemente pelos comerciantes do Espaço Selvagem, os Oculitos mantêm uma presença permanente em Bral. Os indivíduos Oculitos encarregados dessa tarefa parecem rodar em intervalos de cerca de três a seis anos. Daargaz é um Oculito típico, distante e preocupado apenas com o comércio. Como cortesia a seu povo, ele é convidado a fazer parte do Conselho dos Capitães. Daargaz está sempre acompanhado por um grupo de guarda-costas composto por cinco a dez guerreiros experientes, e é conhecido por exibir uma atitude especialmente desconfiada e arrogante em relação a todos.

Ozamata Ku Murawa. Humano, CA -3 (*braceletes de defesa CA 2, obi de proteção +1*); MV 12; L16; pv 52; AT 1; Dano 1d8+3 (wakizashi), 1d3+3 (leque de guerra); For 11, Des 16, Con 9, Int 15, Sab 14, Car 13; Habilidades padrão de ladrão no 16º nível; Tend. Vil; TAC0 13 (+2 para acertar com wakizashi e +1 para acertar com leque de guerra); *wakizashi +2, leque de guerra +3, óleo de escorregadio, pó de espirros e sufocamento* (três pitadas).

Ozamata é um SubBarão que lidera a poderosa família comercial Murawa. Ele é um Shou que veio para Bral durante as primeiras explorações do Espaço Selvagem por seu povo e optou por permanecer. Ozamata iniciou dois grandes empreendimentos: uma casa de comércio e uma irmandade de Yakuza. Com o tempo, ele lutou para se destacar no Conselho dos Capitães e como um dos

Guardas dos Oculitos (giffs): Int Baixa; Tend. Ordeiro; CA 2; MV 6; DV 4; TAC0 17; AT 1; Dano da arma +7; AE cabeçada por 2d6; TM G; MO 14. Equipados com armadura simples giff, pistolas de fecho de roda e maças. Não menos que 10 mercenários giffs guardam Daargaz.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

SubBarões da cidade. Ozamata é um homem severo de 50 anos, baixo e barrigudo, que ainda usa o cabelo no estilo tradicional Shou. Muitos dos Shou o consideram o líder de sua comunidade. De qualquer forma, Ozamata é o Shou mais poderoso e rico em Bral.

Outras personalidades do Conselho dos Capitães

Kurishi Otohe. (Humana, A7) Kurishi é uma Shou que compete contra a organização de Ozamata. Às vezes, ela é referida como a Senhora do Dragão, uma figura misteriosa que permanece nas sombras durante a maioria de seus encontros de negócios. Kurishi é principalmente uma especuladora e agiota que compra cargas incomuns e as vende mais tarde por um grande lucro. Ela tem dezenas de vigaristas leais à sua disposição.

Nolan DeVries. (Humano, A12) Nolan representa a pequena empresa Recuperações Gaspar, supervisionando as atividades dos cerca de uma dúzia de funcionários que trabalham no escritório na Rocha. Ele é o tenente de Gaspar e muitas vezes viaja com o mago. Nolan é um homem muito baixo com um temperamento explosivo e uma mente brilhante para os negócios.

Bianca Micharle. (Humana, Nível 0) Bianca é a Secretária do Conselho dos Capitães e atua como representante de Andru nas reuniões do Conselho. Ela define a pauta do Conselho e lidera o Bureau do de Comércio, uma pequena agência de agentes fiscais e inspetores de alfândega. Bianca é uma mulher alta, mas frágil, em seus finais dos sessenta anos, com uma mente afiada como uma navalha. Ela não tem medo de se impor sobre qualquer delegado do conselho e não hesita em usar a autoridade do príncipe para silenciar a oposição a movimentos impopulares.

Representantes e Emissários

A Rocha de Bral é o lar de uma das populações mais diversas em todo o Espaço Selvagem. Sua natureza aberta torna Bral o local ideal para diálogos e trocas entre todas as raças possíveis. Devido ao seu tamanho

e importância, a maioria das raças conhecidas mantém delegações permanentes na cidade. Não é incomum que raças envolvidas em conflitos sangrentos em outros lugares do multiverso compareçam a eventos no palácio de Andru e discutam educadamente as possibilidades de encerrar a guerra.

A maioria dos diplomatas estacionados na Rocha respeita em certa medida os costumes da cidade e evita incidentes que possam resultar na revogação de seus privilégios. Por exemplo, a embaixada dos devoradores de mente geralmente evita comer os cérebros dos transeuntes comuns, reconhecendo que isso é um ato mal visto pela maioria dos habitantes de Bral. Houve graves transgressões no passado, como a pequena guerra racial entre beholders que eclodiu há alguns anos, mas, na maior parte, os enviados mostram um notável autocontrole.

Marianon Silmara, Elfa, CA -3 (*cota de malha élfica +4, manto de deslocamento*); MV 9; G12/A13; pv 50; AT 2; Dano 1d8+4 (espada); For 17, Des 12, Con 10, Int 18, Sab 13, Car 15; Magias: *enfeitiçar pessoas, leque cromático, compreensão da linguagem, dardos místicos, força fantasmagórica; alterar-se, borrar a visão, detectar maldade, esquecimento, teia; clarividência, dissipar magia, bola de fogo, velocidade, sugestão; enfeitiçar monstros, porta dimensional, escudo de fogo, grito; ilusão independente, cone glacial, criar passagens, muralha de energia; globo de invulnerabilidade, sugerir multidões*; Tend. Honrado; TAC0 9 (+5 para acertar com a espada); *espada longa +3, elmo brilhante, poção de voo, poção de controle de mortos-vivos.*

Marianon é uma almirante da Armada Élfica e a atual embaixadora na Rocha de Bral. Ela é uma elfa alta e poderosa com um rosto belo e cabelos negros como um corvo. Uma heroína das Guerras Inumanas, ela considera seu cargo atual como abaixo de sua posição, embora reconheça a importância de Bral. Marianon está em Bral há dois anos e está cansada do egoísmo de Andru e, em sua visão, de sua falta de visão. Neste ponto, não haveria nada que ela gostaria mais do que trazer um

Guardas Élficos: Int. Muito Alta; Tend. Honrado; CA 4 ou 8; MV 12; guerreiro de 5º nível, arcano de 5º nível ou guerreiro/arcano de 4º nível/4º nível; TAC0 variável; Dano da arma; AE +1 para acertar com espada ou arco, uso de magia; DE 90% de resistência a encanto ou sono; TM M; MO 14. Vestem *cota de malha élfica* e *escudo*. Três a seis guardas para dignitários e a embaixada.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

par de navios de guerra pesados e colocar a Rocha sob o domínio élfico pelo seu próprio bem. Se encontrada fora de suas responsabilidades, Marianon é uma mulher encantadora e vibrante com uma mente afiada e um senso de humor rápido. Ela pode ser um tanto brusca e condescendente, especialmente com humanos.

Gaeredan Celedir, Elfo, CA 3 (*braceletes de defesa CA 5*); MV 12; A10; pv 29; AT 1; Dano 1d6+1; For 9, Des 16, Con 11, Int 18, Sab 13, Car 13; Magias: *mãos flamejantes, amizade, dardos místicos, mensagem; percepção extra-sensorial, poeira ofuscante, flecha ácida de Melf, névoa fétida; imobilizar pessoas, relâmpago, forma ectoplásmica; confusão, invisibilidade melhorada; dominação, imobilizar monstros*; Tend. Honrado; TAC0 17 (+1 para acertar com cajado); *cajado de +1, varinha de gelo, anel da verdade, poção de velocidade, poção de cura*.

Gaeredan é o principal assistente do Almirante Silmara. Ele é um elfo de cabelos prateados de idade avançada que vive em Bral há mais de 40 anos. Ele é quieto e reservado, usando seus consideráveis talentos para ajudar a embaixadora a tomar decisões e determinar quais podem ser as intenções de outras partes. Ele geralmente é encontrado perto da almirante.

Ishathrandra. Devorador de Mentes, CA 3 (*manto de proteção +2*); MV 12; DV 8+4; pv 50; AT 4; Dano especial; For 10, Des 14, Con 15, Int 20, Sab 16, Car 11; *explosão mental, sugestão, enfeitiçar monstros/pessoas, percepção extrasensorial, levitação, projeção astral, mudança de plano*; Tend. Vil; TAC0 11; *cajado de dardos místicos*.

Ishathrandra é o chefe da embaixada illithid na Rocha de Bral. Este dever é considerado extremamente desagradável para a maioria dos devoradores de mentes viajantes espaciais, e Ishathrandra está em desgraça. Ishathrandra parece um devorador de mentes "típico", mas veste roupas da mais alta qualidade com adereços exóticos. A maior parte do tempo do devorador de mentes é gasta contemplando o fim de sua servidão em Bral, e ele raramente sai da embaixada dos devoradores de mentes. As várias nações de devoradores de mentes que empregam Ishathrandra não sentem frequentemente a

necessidade de se comunicar com outras raças. Cerca de meia dúzia de devoradores de mentes de classificação inferior também trabalham na embaixada, e entre 80 e 90 deles estão incluídos na população de Bral.

Stakahlla. Dracon, CA 2 (*anel de proteção +3*); MV 18; DV 10; pv 60; AT 2; Dano 1d8+6 (espada longa) ou 1d4+4 (garras); For 18/76, Des 8, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 13; Tend. Justo; TAC0 11 (+2 para acertar com a espada longa); *espada longa +2*.

Stakahlla é um dracon antigo e poderoso, sendo a voz dos dracons no Espaço Selvagem. Ele é uma criatura muito formal e ponderada, cautelosa e astuta. Assim como os illithids, os dracons não costumam ter motivos para interagir com outras raças. Ao contrário de Ishathrandra, isso não deixa Stakahlla sem nada para fazer; pelo contrário, ele é o líder de todos os dracons em Bral. Este é um rebanho de cerca de 150, dividido em cerca de 20 grupos familiares. Embora Stakahlla raramente fale por todos os dracons, ele frequentemente fala pelo Enclave Dracon em Bral.

Saerlg Tomojak. Giff, CA 2; MV 6; DV 7; pv 44; AT 1; Dano 1d8+7 (machado de batalha) e 1d14+7 + especial (manopla); For 19, Des 6, Con 18, Int 11, Sab 6, Car 14; *resistência mágica 10%*, cabeçada por 2d6; Tend. Ordeiro, TAC0 15; *manopla de Tamus* (bola de fogo 5d8 em raio de 1,5 metros, metade do dano para o usuário), machado de batalha.

O General Tomojak é um herói de proporções lendárias para a maioria dos giffs, um líder a ser seguido e admirado. Ele é um diplomata bastante pobre, mas a considerável comunidade giff segue suas ordens sem hesitação. Tomojak supervisiona a organização e o emprego dos vários pelotões de giffs que estão sempre sendo formados no bairro Giff. Ele também representa o bairro Giff na corte de Andrus, o que ocasionalmente cria cenas cômicas. Tomojak vai até o palácio preparado para ameaçar a vida de Andru a menos que ele cumpra os desejos dos giffs. Andru o desarma oferecendo uma concessão relativamente insignificante, e Tomojak marcha de volta para o bairro Giff acreditando que levou a melhor sobre

Manopla de Tamus: Esta luva mágica pode ser usada para dar um soco em um oponente causando 1-2 de dano. Três vezes ao dia, ela pode criar uma explosão centrada na luva, causando 5d8 de dano a todos dentro de 1,5 metros. As vítimas podem fazer um teste de resistência contra magias para sofrer metade do dano. O usuário também deve fazer um teste de resistência ou sofrer metade do dano.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

o príncipe novamente. Saerlg Tornojak é conhecido pela Manopla de Tamus que ele usa, uma luva explosiva que ele utiliza em combate como um cestus.

Lord Chan Fu Wi. Humano, CA 4 (*braçadeiras de defesa CA 4*); MV 12; G6 (Samurai); pv 24; AT 3/2; Dano 1d10+5; For 13, Des 13, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 15; Tend. Bondoso; TACO 15 (+4 para acertar com a katana); *katana +3* (especialista), *poeira de desaparecimento*, *poção de voo*.

Lord Chan é o emissário Shou para Bral. Ele é um velho estadista digno de quase setenta anos que já foi um guerreiro formidável. Chan está bastante ciente do poder exercido por Ozamata e Kurishi, mas opta por ignorá-los. Como enviado do Imperador às estrelas, ele sente que disputar a liderança da comunidade Shou está abaixo dele. Em certo sentido, ele está correto. Embora os líderes da Yakuza sejam bem conhecidos e obedecidos pelos moradores de Shou-town, Lord Chan é o único nobre Shou na Rocha. Se ele quisesse, poderia ordenar praticamente qualquer coisa e os Shou o seguiriam. Lord Chan é um dos Shou mais importantes no Espaço Selvagem, frequentemente visitado por pessoas em busca da posição de sua nação sobre inúmeros assuntos.

Outras Personalidades Notáveis

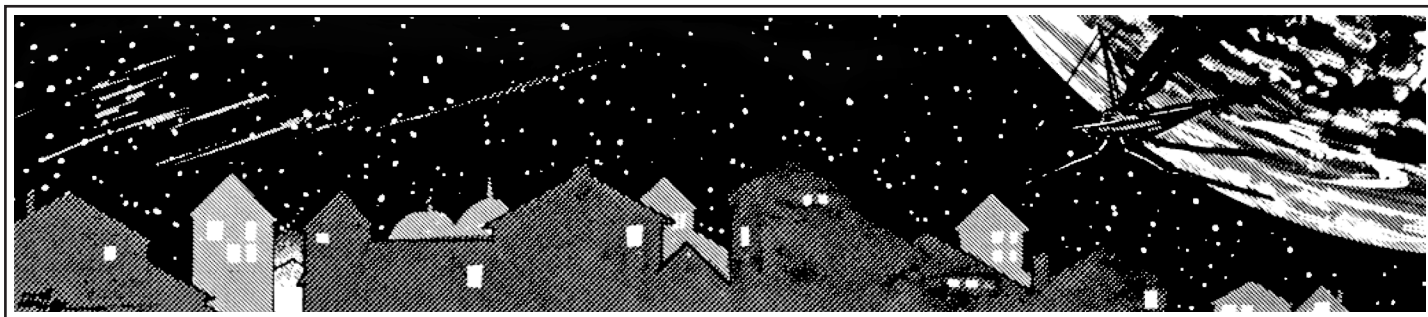
Muitas outras personalidades interessantes da cidade ultrapassam as fronteiras entre a Cidade Alta e a Baixa, ou não se encaixam adequadamente em nenhum dos grupos mencionados até agora. Algumas das pessoas que os personagens jogadores podem encontrar incluem:

Irdana Shipwright. (Humana, Nível 0) Irdana é uma das construtoras navais mais habilidosas em todo o espaço selvagem. Ela é uma mulher humana de cerca de 60 anos, alta, com cabelos grisalhos e uma aura de nobreza serena ao seu redor. Os Estaleiros são seu reino, e ninguém que construa ou repare navios em Bral ousaria ignorar seus conselhos. Ela também é uma habilidosa arquiteta naval e projetou pessoalmente e construiu o primeiro dos Golfinhos de Batalha.



Meredin Sandyfoot. Halfling, CA -3 (*corselete de couro simples +3*, *manto de deslocamento*, *anel de proteção +2*); MV 6; L15; pv 55; AT 1; Dano 1d6+1 (espada curta), 1d6+2 (adaga); For 9, Des 18, Con 15, Int 13, Sab 11, Car 14; Talentos de ladrão de 15º nível, +4 em testes contra magia e veneno; Tend. Bondoso; TACO 13 (+1 para acertar com espada curta ou +2 para acertar com adaga); *espada curta +1*, *lâmina da sorte* (2 desejos), *adaga longa +2*, *anel de invisibilidade*, *poção de voo*, *poção de controle de gigante*.

Meredin é um halfling vigoroso com cerca de 50 anos, com um sorriso contagiante e uma reserva infinita de boa disposição. Ele é um dos SubBarões da cidade e líder do sindicato de ladrões mineiros. Embora sua natureza amável possa parecer torná-lo inadequado para liderar uma organização criminosa no submundo sombrio de Bral, as táticas simples de Meredin de nunca fazer um inimigo a menos que seja necessário e de lidar de maneira justa com todos têm funcionado bem. Ele é amado pela



Parte Dois: Uma Casa Dividida

considerável comunidade de halflings na Rocha, que o veem como um herói.

Andaclesia. Humana, CA 0 (*cota de malha +4, escudo +1*); MV 6; C13; pv 60; AT 1; Dano 1d6+5 (maça); For 11, Des 13, Con 15, Int 16, Sab 18, Car 14; *resistência mágica 65%, teleporte 1/dia, teleporte extra 1/dia* (Ver seção sobre a adoração a Ptah no final deste livro); Magias: *benção (x2), detectar maldade, comando (x2), detectar magia, detectar venenos, luz; augúrio, resfriar metal, cativar, encontrar armadilhas, armadilha de fogo, imobilizar pessoas (x2), revelar tendência; luz contínua, criar alimentos, localizar objetos, mesclar-se às rochas, proteção a fogo, falar com mortos, brilho das estelas; círculo de privacidade, detectar mentiras, extinguir fogo, poça reflexiva, idiomas; andar no ar, mudança de plano; barreira de lâminas, encontrar o caminho*; Tend. Justo; TAC0 12 (+4 para acertar com maça); *maça +4, anel de calor, cajado do comando, essência do amor.*

Andaclesia é uma das sacerdotisas mais poderosas na hierarquia de Ptah. Ela viajou por muitos lugares nas esferas e conhece muitos grandes viajantes. Uma mulher alta e morena, com uma aura de comando ao seu redor, Andaclesia está em seus quarenta anos. O Templo de Ptah na Rocha de Bral é um dos mais novos e importantes templos do deus de qualquer lugar, e a gestão cuidadosa de Andaclesia está expandindo a influência do templo ainda mais.

Gamalon Idogy. Humano, CA 1 (*braceletes de defesa CA 3, manto do morcego*); MV 12; A19; pv 48; AT 1; Dano 1d6; For 7, Des 12, Con 17, Int 19, Sab 11, Car 12; +2 em todos os testes contra magia (cajado); Magias: *enfeitiçar pessoas, identificação (x 2), dardos místicos, toque chocante; percepção extrasensorial, criação fantasmagórica, invisibilidade, teia, fechadura arcana; dissipar magia, bola de fogo, voo, esconder itens, sugestão; enfeitiçar monstros, porta dimensional, medo, grito, pele rochosa; caos, cone glacial, contato extraplanar, criar itens temporários, teleportação; corrente de relâmpagos, tarefa, visão da verdade; cubo de força, convocar criaturas V,*

rajada prismática; enfeitiçar multidões, símbolo, esfera telecinética de Otiluke; desejo; Tend. Honrado; TAC0 14; *cajado do mago, gema de infravisão e detecção de magia, botas de passo estelar.*

Gamalon é o mago mais poderoso de Bral. Ele é um homem de idade indeterminada, marcado por cicatrizes antigas no rosto e uma gema verde que substituiu um de seus olhos. Antes um grande aventureiro e explorador, Gamalon agora é mais um homem de família e prefere passar seu tempo em casa. Ele é um proprietário de terras que também possui e opera uma pequena loja de curiosidades mágicas.

Gamalon é amigo e correspondente de Elminster e mantém relações amigáveis com vários outros magos e arqui-magos em muitas esferas. Altivo e autoconfiante, Gamalon ama um bom desafio.

O Malabarista. Humano, CA -1 (*corselete de couro simples +3, anel de proteção +2*); MV 12; L14; pv 51; AT 3 ou 1; Dano 1d4 (x2) +3 (adaga arremessada) ou 1d6+4 (espada curta); For 15, Des 18, Con 11, Int 16, Sab 10, Car 15; Talentos de ladrão no 14º nível; Tend. Vil; TAC0 14 (+5 para acertar com adaga arremessada ou +4 para acertar com espada curta); *três adagas arremessadas +3, espada curta +4, asas voadoras, manoplas da destreza, poção de levitação.*

O Malabarista é um dos Líderes da Cidade, uma figura misteriosa que parece dançar e fazer acrobacias entre nobres e plebeus. Ela é a mestra da guilda dos ladrões conhecida como Os Homens do Malabarista, um grupo de trapaceiros, vigaristas e ladrões de residências que reivindica a Cidade Alta e partes da Cidade Média como seu território.

O próprio Malabarista é uma mulher humana esbelta que parece relativamente jovem, embora tenha sido vista em algumas ocasiões, 20 anos antes. Ela sempre aparece com o rosto pintado. Sua habilidade como artista, em acrobacias, malabarismos, prestidigitação e sagacidade inteligente, é lendária. Muitas pessoas especulam que ela é, na realidade, membro da nobreza ou de uma família de comerciantes ricos.

Gamalon é amigo e correspondente de Elminster e mantém relações amigáveis com vários outros magos e arqui-magos em diversas esferas.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

Capítulo Cinco: Guildas, Sociedades e Ordens

Bral é uma cidade de inúmeras facções e alianças em constante mudança. As ruas estão cheias de mercenários fanfarrões que ostentam os emblemas de qualquer um das dúzias de empregadores. Trapaceiros, ostentando tatuagens secretas ou as marcas de suas guildas, parecem espreitar de cada beco. Até o mais inofensivo comerciante parece estar agindo em nome de alguma organização maior.

Você rapidamente aprenderá que uma das regras mais importantes para sobreviver em Bral é evitar envolvimento com as guildas. Cada uma delas tem sua própria agenda, tanto aberta quanto oculta, e a maioria é poderosa o suficiente para não tolerar interferências em seus planos maiores. Os corpos sem vida, encontrados todos os dias nos alijadores, são evidência suficiente disso. Se você for sábio, evitará se envolver no ciclo interminável de intrigas e negociações duplas que marcam a vida em Bral.

A Ordem Pragmática do Pensamento

A Ordem, às vezes referida como “OPPs”, por seus detratores, é uma das poucas organizações em Bral motivadas por algo além do ganho material. A adesão está aberta a qualquer indivíduo de tendência boa, embora os negócios da Ordem tendam a atrair tipos caóticos bons e neutros bons. A Ordem Pragmática do Pensamento é uma sociedade dedicada ao avanço dos direitos e liberdades individuais face à opressão e à escravidão. Em Bral, eles administram uma rede de casas seguras para auxiliar escravos em fuga.

O santuário Braliano da Ordem é um dos maiores e mais poderosos em qualquer lugar. Eles são liderados por Tareo Mosantas, um jovem e influente nobre meio-elfo. Os esforços de Tareo levaram o tráfico de escravos e a pirataria em Bral para o submundo.

Símbolo: Uma tocha erguida.

Membros: Abertos a qualquer indivíduo de tendência boa.

Agenda: Acabar com a escravidão na Rocha.

O Décimo Abismo

O Abismo é um grupo maligno de elite dedicado à conquista secreta de todas as esferas. Rumores falam de uma esfera sombria secreta que contém uma Cidadela Negra onde os líderes desta aliança sem coração planejam a subversão de todo o Espaço Selvagem. Mensageiros sombrios carregam a vontade dos líderes para os diversos chefes dos capítulos em todo o universo. O poder é o principal objetivo do Décimo Abismo, e apenas aqueles capazes de adquiri-lo e usá-lo, sem escrúpulos morais, são selecionados para possível admissão.

O capítulo de Bral do Décimo Abismo é liderado por ninguém menos que o Senhor Diadan Cartan, o assessor do príncipe. Sem dúvida, ele planeja trair seus mestres negros assim que assumir o trono.

Símbolo: Um X (marcado atrás da orelha).

Membros: Qualquer pessoa maligna de destaque, preferencialmente leal. Os candidatos são observados cuidadosamente antes que o Abismo os aborde.

Agenda: Derrubar o fraco governo de Andru e substituí-lo por Diadan. Obedecer às ordens da Cidadela Negra sem questionamento.

Os Buscadores

Os Buscadores são uma organização de buscadores de conhecimento que tentam reunir informações sobre as esferas e povos do Espaço Selvagem. O processo de aprendizado se tornou sua própria recompensa. Qualquer estudante ou estudioso, por definição, está em bons termos com os Buscadores. A Rocha de Bral é uma grande base para suas operações, com foco na Biblioteca das Esferas. Os Buscadores não têm uma organização central, mas as diferentes Escolas (como são chamados seus capítulos) compartilham suas descobertas entre si. Em Bral, a Escola é liderada por um Conselho de Sábios que determina quais perguntas requerem a atenção da ordem.

Símbolo: Um olho diante de uma espada.

Membros: Aberto a qualquer um que consiga se manter objetivo e que deseje aprender.

Poderosas, ambiciosas e inescrupulosas criaturas de todas as raças são recrutadas pelo Décimo Abismo. O membro típico é um guerreiro, ladrão ou mago de 5° a 10° nível. Muitos personagens de nível 0 em posições de influência também são seduzidos pelo Décimo Abismo.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

Agenda: Descobrir a identidade dos Ocultos e de onde eles vêm. Aprender.

A Aliança Bola de Fogo

A Aliança Bola de Fogo é uma pequena organização de magos nativos de Bral que juraram usar seus poderes na defesa da Rocha. Em troca, o Príncipe fornece fundos para pesquisa de magia e componentes raros, elegantes casas urbanas como cortesia do estado e guarda-costas gratuitos de sua própria Guarda Real. Muitos magos, ao se estabelecerem na cidade, acham isso um arranjo confortável. Eles se alistam no serviço do Príncipe, mas raramente são chamados para desempenhar suas funções. Magos que se aventuram ou que, por algum outro motivo, não passam a maioria do tempo em Bral podem se juntar, mas eles recebem apenas salários e contratos de arrendamento gratuitos — as casas urbanas e os guardas são reservados para membros em tempo integral. O Proconsul Gadaric Main é o presidente da Aliança, que conta com cerca de 12 a 15 membros em qualquer momento.

Símbolo: Nenhum.

Membros: Qualquer mago de destaque (geralmente de pelo menos 7º nível).

Agenda: Nenhuma.

A Guilda dos Construtores de Navios

A Guilda dos Construtores de Navios é composta por carpinteiros, ferreiros, montadores e artesãos que operam os estaleiros e docas de reparo na Borda Traseira. Há poucos indivíduos excepcionais nas fileiras, embora um ou dois magos façam parte da guilda. A Guilda é uma sociedade importante porque possui muito poder. Os mercadores que não jogam de acordo com suas regras descobrirão que seus navios nunca recebem a manutenção de que precisam. A Guilda é liderada por Irdana Shipwright e opera a partir da Torre Cuttle. O único propósito da Guilda é proteger os salários e o status dos construtores de navios de Bral.

Símbolo: Martelo e Ângulo.

Membros: Qualquer construtor de navios.

Agenda: Nenhuma.

Guilda dos Ladrões Shou (Yakuza)

Os Yakuza são uma guilda bem organizada sob a liderança de Ozamata Ku Murawa, um dos SubBarões da cidade. Eles são os mestres indiscutíveis do bairro Shou e da maior parte da Cidade Baixa, preferindo operar por extorsão e crime organizado, em vez de roubo ou guerras territoriais. Os Yakuza de Bral somam cerca de 40, e Ozamata, como SubBarão, pode facilmente reunir de 50 a 60 bandidos e guerreiros caso as coisas fiquem feias. Nenhum Shou trairá voluntariamente os Yakuza. (**Nota para o Mestre:** ladrões do AD&D podem ser usados para representar os Yakuza. Considere que os Yakuza desenvolvem as perícias comuns de jogo, história local, acrobacia e coleta de informações e intimidação do *Manual Completo do Ladino*.)

Símbolo: Tatuagens.

Membros: Shou nascidos em Bral.

Agenda: Manter o status quo.

Guilda dos Ladrões Halflings

O SubBarão da Cidade Média é o halfling Meredin Sandyfoot. Ele conquistou sua posição por meio de sua liderança na Guilda dos Ladrões Halflings, uma sofisticada rede de contrabandistas, ladrões e receptadores que podem colocar as mãos em qualquer coisa na Rocha e depois vendê-la discretamente novamente. A guilda de ladrões halflings não está isenta de suas lutas pelo poder e esfaqueamentos ocasionais, mas, no geral, não é uma organização maligna. Oponentes da guilda têm mais chances de acordar sem as calças do que com a garganta cortada. Devido a esse simples respeito pela vida, muitas pessoas ignoram as depredações dos halflings como um fato da vida.

A Guilda consiste em cerca de 35 halflings de várias origens e mantém uma força mercenária de várias dezenas de humanos, anões e elfos para proteger suas operações. A maioria dos membros é idolatrada pela comunidade halfling, e seria muito difícil provar que algum halfling específico era realmente um membro. A Guilda defende um grande território, incluindo a maior parte da Cidade Média e algumas seções da Cidade Baixa.

Yakuza: Int. Média; Tend. Vil; CA Variável; MV 12; ladrão de 1d6 níveis ou guerreiro de 1d4 níveis; TAC0 Variável; AT 1; Dano pela arma; AE talentos de ladrão; TM Médio; MO 14. Corselete de couro simples ou de couro batido, usam adagas e bestas de mão.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

Símbolo: Chumbo de Funda.

Membros: Qualquer ladrão halfling.

Agenda: Defender seu território contra outras incursões. Envergonhar a Coroa.

Os Mascarados Vermelhos

Os Mascarados Vermelhos são o terceiro dos sindicatos de ladrões de Bral. Eles são uma gangue terrível e violenta, lutando por um território que podem reivindicar como seu. Atualmente, eles conseguem manter um controle tênue sobre os quarteirões que cercam o Grande Mercado, uma área reivindicada tanto pelos halflings quanto pelos Homens do Malabarista. Os Mascarados Vermelhos se especializam em furtos, roubos e arrombamentos. Muitos dos comerciantes da área estão ficando cansados de ter que pagar a dois sindicatos diferentes.

Os Mascarados Vermelhos representam um grupo de cerca de 20 ladrões de todas as raças e descrições, embora a maioria tenda para o mal. O Mestre do Sindicato sonha em se estabelecer como um SubBarão, mas os Mascarados Vermelhos ainda não têm o apoio popular nem a força necessária para isso. O Mestre do Sindicato em si é uma figura misteriosa que até agora permanece sem rosto.

Símbolo: Um véu vermelho.

Membros: Qualquer ladrão.

Agenda: Consolidar o Grande Mercado como seu território. Ganhar a confiança dos comerciantes locais e iniciar extorsões.

Os Homens do Malabarista

O último dos sindicatos de ladrões de Bral, os misteriosos Homens do Malabarista, são um bando de elite de saltimbancos e trapaceiros que controlam partes da Cidade Média e toda a Cidade Alta. O Malabarista é considerado um dos SubBarões e muitas vezes é visto nas propriedades da nobreza. Sua verdadeira identidade é desconhecida, já que ele sempre aparece disfarçado como um bobo da corte com rosto pintado.

Os Homens do Malabarista estão lutando para manter o controle do Grande Mercado, que está sob ataque dos novos Mascarados Vermelhos. O próprio Malabarista

parece não se preocupar com isso, e muitas pessoas especulam que ele sente que sua fortuna está assegurada na Cidade Alta. Os Homens do Malabarista são principalmente ladrões humanos, mas também incluem bardos e não-humanos.

Símbolo: Três bolas.

Membros: Qualquer ladrão ou bardo.

Agenda: Incerta.

Os Observadores

Os Observadores são os espões de Bral, um pequeno e seletivo grupo de ladrões, guerreiros e magos de adivinhação, a serviço da Coroa. Eles estão sob a supervisão direta de Mardan Rhom, o mestre-espião do Príncipe Andru. Os Observadores são divididos em dois grupos: observadores e comandos. Em geral, o Príncipe está satisfeito com as informações acumuladas pela rede de observadores, mas ocasionalmente se torna necessário agir em nome da Coroa. Esses ataques silenciosos são geralmente executados pelos comandos, veteranos mortais conhecidos por sua habilidade e rapidez.

Uma das principais funções dos Observadores é monitorar as atividades dos SubBarões. Mardan Rhorn está perfeitamente ciente de como as coisas funcionam na cidade, então extorsões diárias, subornos e furtos são ignorados. Somente os crimes mais hediondos são considerados suficientes para a ação secreta da Coroa.

Símbolo: Nenhum.

Membros: Contatos e observadores, qualquer um; comandos, lutadores e magos comprovados que serviriam bem à coroa.

Agenda: Manter o status quo.

A Honrável Guilda dos Magos de Bral

Relativamente grande pelos padrões dos habitantes terrestres, a guilda dos magos é uma federação solta de todos os magos da cidade. A filiação geralmente deixa de lado a questão da orientação, e todos os praticantes da Arte desfrutam dos benefícios da guilda, que fornece componentes de magias, instalações de pesquisa e discussões profissionais. Magos que desejam se juntar serão considerados em uma das três categorias: mestres

Observadores: Int varia; Tend. qualquer; CA varia; MV 12; ladino de 1d6 níveis, guerreiro de 1d8 níveis, ou mago de 1d6+1 níveis; TAC0 varia; Dano da arma; AE possível uso de magia ou talentos de ladrão; TM M; MO varia de 10 a 15. Ladrões: corselete de couro, espada curta e besta leve. Guerreiro: cota de malha, espada longa, besta leve.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

(níveis A1 a A6), arcanos (níveis A7 a A13) e magos (níveis A14 ou superiores). Geralmente, qualquer mago será considerado após uma breve demonstração de habilidade apresentada a um conselho de membros.

As taxas para a Honrável Guilda dos Magos de Bral são altas; mestres devem pagar 10 peças de ouro por mês, arcanos 20 peças de ouro por mês e magos 50 peças de ouro por mês. Esse dinheiro é usado para ajudar na obtenção de componentes de magias e instalações de pesquisa. Qualquer componente de magia ou ingrediente de poção tem uma chance base de 60% de estar em

estoque, modificada pela raridade. Em geral, os suprimentos mágicos estão disponíveis a 80% a 130% (1d6 + 7) do custo listado. Muitos magos também anunciam as magias que desejam aprender. Em troca, o mago que ganha acesso a um magia dessa forma geralmente troca duas magias e várias centenas de peças de ouro como sinal de gratidão.

Símbolo: Orbe e cajado.

Membros: Qualquer mago.

Agenda: Nenhuma.

Tabela de Preferências Organizacionais

	Op	Bu	10	Ya	Ha	MV	Mal	Ob	Ma	Oc	Pt	A	E	G
OPPs	P	B	O	A	N	A	A	A	T	N	B	B	P	T
Buscadores	B	P	A	N	T	N	N	N	B	B	P	T	B	T
Décimo Abismo	O	A	P	A	A	N	A	O	A	A	O	O	O	N
Yakuza	A	N	A	P	O	O	A	O	N	N	T	A	O	T
Halflings	N	T	A	O	P	O	A	A	T	T	B	B	B	B
Máscara Ver.	A	N	N	O	O	P	O	O	N	N	N	N	A	T
Malabarista	A	N	A	A	A	O	P	A	T	T	T	A	B	N
Observadores	A	N	O	O	A	O	A	P	T	N	T	N	N	T
Magos	T	B	A	N	T	N	T	T	P	B	B	A	P	T
Oculto	N	B	A	N	T	N	T	N	B	P	T	N	B	N
Ptah	B	P	O	T	B	N	T	T	B	T	P	T	B	T
Anões	G	T	O	A	B	N	A	N	A	N	T	P	N	B
Elfos	P	G	O	O	B	A	B	N	P	B	B	N	P	T
Giff	T	T	N	T	B	T	N	T	T	N	T	B	T	P

P Preferência: Grupos consideram uns aos outros aliados e frequentemente cooperam.

B Boa vontade: Grupos se respeitam e consideram uns aos outros como aliados em potencial.

T Tolerância: Grupos não estão em conflito e ocasionalmente cooperam.

N Neutro: Grupos têm relações tranquilas, porém ligeiramente suspeitas.

A Antipatia: Grupos não gostam uns dos outros e evitam ativamente associação.

O Ódio: Grupos são inimigos e buscarão confrontações. Inimigos do grupo oposto podem ser considerados como aliados por extensão.



Parte Dois: Uma Casa Dividida

Capítulo Seis: Casas e Companhias

A principal fama de Bral decorre de seu papel como um porto livre e como uma encruzilhada nos reinos brilhantes do Espaço Selvagem. É natural que muitas das grandes companhias das Esferas tenham escolhido Bral como base para suas operações. Muitas dessas empresas sobreviveram e prosperaram por centenas de anos, e a história de sua presença na Rocha é apenas um breve capítulo de suas crônicas. Há novas empresas surgindo em Bral que foram fundadas apenas algumas décadas atrás. Só o tempo dirá se esses comerciantes recém-chegados sobreviverão e prosperarão nos mercados implacáveis do Espaço Selvagem.

As casas e empresas descritas abaixo não constituem uma lista exaustiva dos empreendimentos mercantis na Rocha. Elas são apenas uma pequena amostragem de alguns dos nomes mais famosos que aparecem.

As Presas Longas

Uma das organizações mercenárias mais notórias do Espaço Selvagem, as Presas Longas são uma irmandade de guerreiros caóticos e malignos que vendem suas espadas para o valor mais alto. Eles estão principalmente interessados em saquear reinos terrestres e sempre garantem que cláusulas generosas de saque estejam incluídas em todos os seus contratos. Em geral, apenas um pequeno grupo de guerreiros profissionais é mantido na folha de pagamento entre contratos; quando as Presas Longas são contratados, os homens da companhia então montam uma força de mercenários a partir de qualquer fonte disponível, incluindo mortos-vivos.

Existem apenas de oito a dez membros assalariados das Presas Longas na Rocha, mas existem centenas de veteranos e aventureiros que serviram sob suas bandeiras negras. As Presas Longas têm pouca ou nenhuma disciplina ou mesmo justiça militar, embora sejam amplamente conhecidos como lutadores ferozes.

Símbolo: Espada sobre um mundo.

Esfera: Contratação de mercenários

A Companhia de Comércio

Uma organização mercenária firmemente neutra que fornece tanto soldados quanto armas para diversos conflitos. A Companhia de Comércio, como política ética, só ajuda um lado de um conflito. Eles mantêm um pequeno número de navios, preferindo alugar embarcações adicionais conforme necessário. A Companhia de Comércio mantém um grande depósito na Rocha, estocando armas de todas as descrições para exportação para zonas de guerra. Além disso, um pequeno grupo de mercenários treinados é mantido à disposição para recrutamento e treinamento. Se uma guerra estourasse em um mundo dentro da esfera de cristal de Bral, os comerciantes começariam a estocar armas e contratar navios, enquanto os comandantes de mercenários iniciariam uma enorme campanha de recrutamento.

O Agente Sênior da Companhia de Comércio em Bral é o meio-elfo Talosa Baniasan. Ele prefere lidar com o equipamento e deixar que os experientes soldados cuidem do recrutamento e treinamento.

Símbolo: Infinito dentro de uma esfera.

Esfera: Comércio de mercenários e armas.

Ferreiros de Coster

A Ferreiros de Coster, uma das maiores e mais bem-sucedidas empresas do Espaço Selvagem, possui e opera uma frota de dezenas de navios mercantes com algumas escoltas de guerra. Bral representa um de seus maiores mercados, e há rumores de que a Ferreiros de Coster mudará sua sede para a Rocha em um futuro próximo. Por enquanto, entre um e cinco navios da Ferreiros de Coster podem ser encontrados em Bral a qualquer momento. Suas várias docas estão constantemente em atividade.

A Ferreiros de Coster se especializa em armas de todos os tipos, mas principalmente em armamentos avançados. Eles negociam lâminas de ferro com raças selvagens por peles valiosas e artesanatos, bestas a povos da era do bronze e trabucos em mundos sem armas de fogo.

Veterano da Companhia de Comércio: Int. varia; Tend. varia; CA varia; MV varia; guerreiro de 2d4 níveis; TAC0 varia; AT 1; Dano depende da arma; TM varia; MO 13. Podem ser de qualquer raça, a maioria é humana. Veteranos usam cota de malha, alabarda e besta leve. 1 em 4 é especializado em uma arma.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

Poucas pessoas questionam a moralidade de introduzir tecnologia de morte dessa forma.

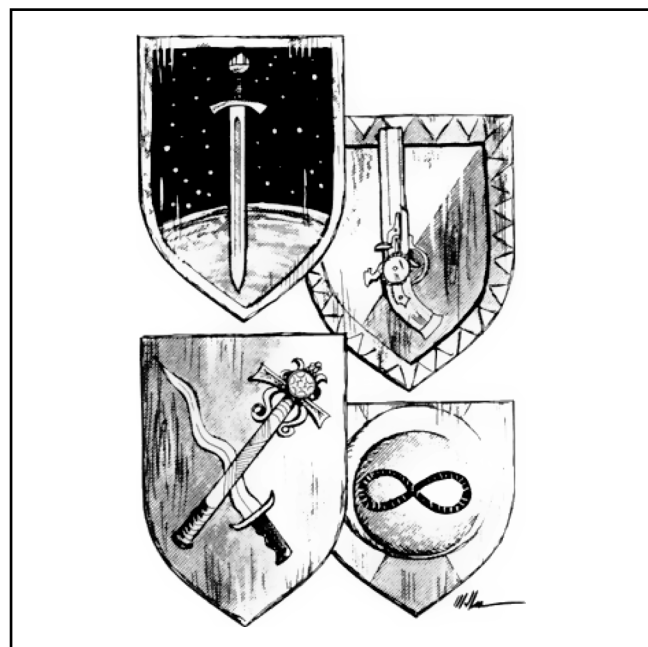
A Agente Sênior da Ferreiros de Coster em Bral é Niesse Hurnoc. Ela é uma líder competente e aumentou significativamente os negócios da Ferreiros na Rocha nos últimos anos.

Símbolo: Uma arma de pederneira e um escudo.

Esfera: Comércio de armas.

Recuperações Gaspar

Uma pequena empresa de caçadores de tesouros de elite, a Recuperações Gaspar é uma empresa relativamente jovem especializada na recuperação e venda de itens mágicos. Embora a empresa siga os mais altos padrões éticos, muitos dos agentes especiais de quem eles compram não se sentem tão constrangidos. Muitos heróis terrestres descobriram que sua espada encantada favorita foi vendida a um comerciante viajante espacial. Em algumas ocasiões, a Recuperações Gaspar realmente se veem confrontadas pelo proprietário original de



algum item valioso e, nesse caso, têm que compensar a pessoa pela perda.

O escritório braliano da empresa é muito pequeno, já que eles abriram após o arquimago Gamalon Iclogy abrir seu próprio negócio, Gaspar's não se sai bem na competição direta com a Curiosidades de Gamalon, já que o mago geralmente oferece cobrir o melhor preço de Gaspar em itens similares. O escritório em si é gerenciado por Nolan DeVries, um experiente no serviço da Gaspar. O próprio Gaspar visita Bral ocasionalmente, e em um determinado mês, há uma chance de 25% de que ele possa passar por lá.

Símbolo: Cetro e adaga.

Esfera: Itens mágicos e tesouros artísticos.

A Linha Sindiath

A Linha Sindiath, especializada na operação de navios de passageiros, abriu um escritório em Bral apenas recentemente. Em algumas esferas, a empresa opera serviços regulares de passageiros entre cidades grandes, mas a esfera de Bral é relativamente isolada e desolada, e a operação de uma rota regular não é lucrativa. A Sindiath, em vez disso, freta pequenas navios enguia e comerciantes para os passageiros dispostos a pagar. De vez em quando, um navio-baleia passa pela esfera de Bral e faz uma rota longa por algumas das paradas mais comuns.

O escritório braliano possui e opera dois navios comerciantes e dois navios enguia equipados com instalações para passageiros. A qualquer momento, de 0 a 3 (d4-1) estão fretadas. Sob nenhuma circunstância os capitães fretados colocarão seus navios em perigo.

Símbolo: 'S' dourado em bandeira branca.

Esfera: Passageiros.

Os Acorrentadores

Os Acorrentadores são humanos traficantes de escravos que, neste momento, estão proibidos em Bral. No entanto, eles operam clandestinamente através da fachada da casa comercial Eirenfezt. Esta casa se disfarça

Recruta da Companhia de Comércio: Int varia; Tend. varia; CA varia; MV varia; 50% são soldados de 1º nível, PV 1d4 + 4; 50% são guerreiros de 1º nível, PV 1d8+4; TACO 20; AT 1; Dano depende da arma; TM varia; MO 10. Podem ser de qualquer raça, mas a maioria é humana. Recrutas: corselete de couro, arco curto ou longo, machado de mão.

Parte Dois: Uma Casa Dividida

como uma negociante de seda e especiarias, possuindo várias embarcações comerciantes e baleeiros. O procedimento padrão para efetuar a transferência de escravos e mercadorias é simples: navios da Casa Eirenfetz navegam até um local de encontro conveniente e isolado em algum cinturão de asteroides escuro e se encontram com o navio mercante dos Acorrentadores. As cargas são trocadas e, em seguida, o navio da Casa Eirenfetz retorna a Bral “após uma breve viagem mercantil”.

O prédio que abriga a casa Eirenfetz fica em cima de uma rede de túneis e covas de escravos onde as mercadorias dos Acorrentadores são negociadas e armazenadas.

O agente sênior dos Acorrentadores em Bral é Asgar Eirenfetz, um humano já desgastado que trabalha sob um nome falso.

Símbolo: Correntes.

Esfera: Tráfico de escravos.

O Oculto

A Rocha de Bral é um dos poucos lugares onde os Ocultos parecem manter uma presença permanente. Pelo menos um dos Ocultos está na Rocha em qualquer momento, embora em raras ocasiões até cinco ou seis deles possam se encontrar em Bral. Geralmente, eles alugam um depósito ou em um espaço de uma loja fina, mas alguns dos Ocultos têm preferido ficar em uma das melhores estalagens da cidade.

Os Ocultos fornecem equipamentos de viagem espacial raros e valiosos. Em geral, eles se encontram com um comprador em potencial, concordam com um preço e fazem um pedido. Pode levar de um dia a um mês ou mais, e então o comprador será avisado de que sua compra chegou ao depósito. O depósito dos Ocultos é extremamente bem guardado, mas em uma ocasião, um ladrão habilidoso conseguiu entrar apenas para encontrá-lo completamente vazio. O ladrão desapareceu misteriosamente, mas não antes de ter a chance de contar sua história a algumas pessoas, aumentando a lenda.

Símbolo: Nenhum.

Esfera: Equipamentos para viagem espacial.

Companhia de Abordagem dos Anões

Uma das melhores empresas de mercenários de todo o espaço selvagem é a lendária Companhia de Abordagem dos Anões, um grupo de guerreiros contratados especializados em combate naval. A Companhia de Abordagem é composta por entre 80 a 100 dos mais resistentes veteranos anões encontrados em qualquer lugar. Em termos de jogo, considere que cada membro é um guerreiro de níveis G2 a G5, com 50% de chance de especialização em machados de batalha ou bestas. Todos estão equipados com armadura de placas anãs, besta, escudo e machado de batalha. Contratar a Companhia é caro, mas se você precisa de marinheiros experientes para proteger uma ou duas cargas preciosas, esses são os anões para o trabalho. A Companhia de Abordagem dos Anões pode ser contatada no Distrito Anão.

Símbolo: Machado.

Esfera: Mercenários anões.

Legião de Valkan

Legião de Valkan é simplesmente a melhor companhia de mercenários para contratar no espaço selvagem. Eles são liderados por Valkan Riogan, um feroz guerreiro e um comandante audacioso e inteligente. A Legião inclui aproximadamente 500 guerreiros de todas as descrições e cerca de 20 magos, sacerdotes e ladrões, contratados para funções especiais. Valkan reúne cinco companhias: duas companhias de arqueiros, duas companhias de cavalaria pesada e uma companhia de artilheiros. Todos os homens de Valkan são mercenários de elite que têm plena consciência de que são os melhores no ramo. O membro típico é um humano de nível 0-2, mas muitos tipos incomuns também se juntaram.

Valkan Riogan fez sua fortuna e pode se dar ao luxo de ser seletivo com seus contratos. Quando sua companhia não está envolvida em missões, ele permite que seus homens relaxem com apenas exercícios ocasionais na Parte de Baixo. Quando surgem notícias de uma possível missão, a Legião se reúne e aluga alguns armazéns para usar como alojamentos. Naturalmente, o Príncipe Andru



Parte Dois: Uma Casa Dividida

não está feliz com a ideia de uma força de lutadores de elite na Rocha que não está sob seu comando. No entanto, Valkan concordou que, em tempos de dificuldade, a Legião se juntará aos Exércitos Brialiano como parte das forças da Rocha.

Símbolo: Nenhum.

Esfera: Mercenários de elite.

Casa Kullek

Uma casa mercante nobre, poderosa e rica, Kullek tornou-se uma grande força nos comércios de seda, especiarias e madeira. A Casa também opera um asteroide fazenda próximo, importando alimentos para a cidade diariamente via navio baleia. Morgan Kullek, o líder da casa, é um homem idoso e sombrio que esmagou impiedosamente concorrentes por anos. Ele emprega mercenários e magos poderosos para descobrir as fraquezas de seus inimigos. Ele então explora essas fraquezas para seu próprio benefício máximo.

Símbolo: Nenhum.

Esfera: Comerciantes de seda, especiarias, madeira e alimentos.

Casa Zudrik

Mordreggan Zudrik é um anão veterano com cicatrizes que fundou uma casa de mineração há cerca de 45 anos. A Casa Zudrik é especializada em mineração de asteroides, procurando minérios de alta qualidade com navios comerciantes especializados e equipamentos de prospecção para, em seguida, operar em minas de curta duração. A casa cresceu e se tornou uma empresa poderosa, empregando mais de 300 anões, guardas mercenários e viajantes do espaço. Zudrik opera dois navios de prospecção e três navios baleia, modificados para uso anão e equipados como acampamentos de mineração portáteis com alojamentos, cozinhas e instalações de refino a bordo. Quando uma mina de asteroide é estabelecida, o acampamento é montado e o espaço vazio no navio baleia é convertido em estocagem a granel de minérios. Mordreggan ele próprio é considerado um dos patriarcas da comunidade anã.

Símbolo: Nenhum.

Esfera: Mineração.

Casa Daxault

Propriedade do nobre Gerard Daxault, a Casa Daxault é uma das maiores empresas na Rocha. Os arquirrivais da Casa Kullek, eles operam seis navios comerciantes, dois navios picanços e dois navios martelos. Gerard é descendente de uma linha de capitães piratas que perceberam que Cozar estava fazendo um bom negócio e anteciparam o crescimento futuro da cidade comprando três asteroides próximos para fins agrícolas. Gerard não se incomoda em operá-los ele mesmo, mas sim os aluga para outras casas comerciantes, preferindo usar suas embarcações no comércio de madeira e mercadorias. Claro, a Casa recebe uma boa renda das empresas que alugam seus asteroides.

Símbolo: Nenhum.

Esfera: Aluguel de asteroides para agricultura e comércio de mercadorias.

Xenoexterminadores, Ltd.

Uma empresa muito incomum composta por veteranos endurecidos e magos poderosos, a Xenoexterminadores existe para fornecer um serviço valioso: a caça e eliminação de criaturas perigosas do espaço selvagem. A maioria das grandes empresas ou casas eventualmente se depara com uma situação em que formas de vida nativas difíceis estão colocando em perigo suas margens de lucro. Os Xenoexterminadores então negociam um contrato extremamente lucrativo para entrar e eliminar o problema. Xenoexterminadores é liderada por uma combatente anã durona, Uriksedda Ulfand. Ela é uma lutadora de um olho só com uma tripulação inteira dos mercenários mais extravagantes e magos desempregados deste lado do espaço de Vodoni. Uriksedda se especializou na rápida eliminação de witchlight marauders errantes.

Símbolo: Nenhum.

Esfera: Eliminação de criaturas do espaço selvagem.

Xenoexterminador Típico: Int variável; Tend. Inconstante; CA 3; MV 12; DV 6+2; TAC0 variável; AT variável; Dano da arma; TM M; MO 16. Armadura de placas, espada de duas mãos, espada curta, besta leve. A maioria dos Xenoexterminadores é especializado em sua arma favorita.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

As estrelas flutuavam preguiçosamente, girando em seus círculos eternos enquanto a Rocha cambaleava pelo Espaço Selvagem.

Um esplêndido grupo de libertinos bem-vestidos e damas estava na Borda de Retaguarda, admirando a vista. Diante deles, as molas e pesos poderosos do Alijador armado pronto, parecendo algum esqueleto fantástico na penumbra. Muitas das elegantes damas seguravam pomanderes em seus rostos para escapar do fedor do lixo.

“Vamos acabar com isso, Malabarista!” chamou um homem magro. “O cheiro deste lugar ofende as delicadas narinas de minha dama!”

Uma figura que estava separada dos outros se virou agora das estrelas para encarar os demais. Uma pequena mulher atlética, suas feições estavam escondidas pela maquiagem preta e branca de uma artista. “De fato, Raidos, vamos acabar com isso”, ela disse suavemente. Ela sorriu, e de suas mangas ondulantes surgiram cinco facas brilhantes. Seus olhos percorreram os rostos enquanto suas mãos se moviam rapidamente em uma dança graciosa, lançando as facas em órbitas pequenas e perfeitas.

“Um entre vocês não foi um ladrão honesto”, ela disse suavemente. Os ladrões e libertinos reunidos ficaram quietos, ouvindo. “Um tesouro muito raro nos foi retido. E eu não vou tolerar isso.”

Com isso, suas mãos piscaram, e cada faca atravessou o ar em sucessão. O ladrão chamado Raidos gritou e depois tombou. Uma faca havia encontrado cada braço, cada perna, e a última estava enterrada em seu abdômen, logo acima do cinto. A Malabarista assentiu, e dois dos outros ladrões se aproximaram e arrastaram o homem moribundo até o Alijador.

“Retirem as facas, por favor, cavalheiros.”

Silenciosamente, cada lâmina foi arrancada do corpo do libertino, limpa e devolvida à sua dona. Raidos gemeu. A Malabarista devolveu as adagas às bainhas escondidas e subiu delicadamente ao lado do enorme Alijador. “Querido Raidos”, suspirou, “como vamos lidar com isso? Se me disser onde escondeu as jóias que pensou em ocultar

de mim, vou alijá-lo com a garganta misericordiosamente cortada. Caso contrário, você será alijado em sua condição atual. Nesse caso, será afortunado se perecer por falta de ar antes que os necrófagos o encontrem.” Ela sorriu docemente, a expressão exagerada pela maquiagem de palhaço em seu rosto. “O que será?”

O homem moribundo sorriu e a insultou.

O rosto da Malabarista se endureceu, e ela se virou. Um de seus homens se aproximou da maquinaria e a soltou com um floreio. As molas poderosas arremessaram o lixo acumulado e o moribundo Raidos para fora da Rocha. Todos aplaudiram educadamente enquanto sua forma fraca e cambaleante desaparecia de vista.

“Como vamos encontrar as gemas agora?” reclamou uma das damas.

“Não se preocupe, querida Malta”, respondeu a Malabarista. Ela sorriu radiante. “A Rocha não é tão grande. Elas vão aparecer.” A Malabarista e seus homens saíram saltitando, dançando e rindo.

Nas páginas que se seguem, você terá breves vislumbres de uma cidade fascinante e perigosa. Bral tem muitos lados, cada um tão diferente do outro quanto o Espaço Selvagem é diferente dos mundos mundanos dos terrestres. Desde o palácio reluzente de Andru até a Torre Cuttle dos Construtores de Navais, a Rocha nunca está parada.

Apenas alguns locais pequenos são apresentados aqui, mas você pode supor que eles são típicos de Bral. Uma mansão nobre é muito parecida com outra; qualquer taverna pode ser transformada ao colocá-la em outro lugar e colocar uma nova placa. Se você tiver uma estalagem favorita de outra campanha, há espaço suficiente na Rocha em um dos locais numerados no mapa, mas não detalhados aqui — esses locais são seus para fazer o que quiser. Sinta-se à vontade para renomear qualquer estabelecimento e colocá-lo no mapa de Bral.

“Não sabemos por que o homem-lagarto ficou tão chateado. Foi apenas uma pequena explosão.”

— Diniaroc Dialdern, capitão do barco a vapor
Whltzbang Starwonder.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

Capítulo Sete: A Cidade Alta

Erguendo-se acima da confusão lotada do resto de Bral, a Cidade Alta é uma área verde e espaçosa, com palácios de mármore e vilas nobres. Para a maioria dos Bralianos, é uma região além de seu alcance, um lugar onde o cidadão comum pode pisar apenas uma dúzia de vezes em toda uma vida. Existem poucas restrições reais que causam isso; parece que a separação entre a elite e as massas é um desenvolvimento natural.

No ponto mais alto da superfície, o palácio de Andru coroa a Rocha. Cercado por paredes brancas, o assento do príncipe governante é um edifício espaçoso com cúpulas elegantes e trepadeiras. São poucos os cidadãos comuns que têm negócios que os levam aos domínios do príncipe.

O tráfico na Cidade Alta é leve e inclui servos da nobreza, apressando-se de um lado para o outro em alguma missão de seus senhores. Ocasionalmente, uma dama acompanhada de cavalheiros bon-vivants pode sair para um dia de compras no Grande Mercado. As ruas são vigiadas por pequenos contingentes da Guarda Real, que mantêm uma presença discreta na Cidade Alta.

Se uma equipe de aventureiros entrar na Cidade Alta, eles serão observados pelos guardas. Se não demonstrarem intenção de ir a lugar algum, os guardas eventualmente se aproximarão deles e os escoltarão de volta para a Cidade Média. Além disso, a Guarda do Alto Magistrado está de prontidão para lidar com arruaceiros. Isso consiste em quatro espadachins cavaleirescos (níveis G3 a G7, em corselete de couro com rapieira e escudo) e um mago de níveis A4 a A8. Além disso, note que quase todas as propriedades nobres são protegidas por mercenários bem pagos e, ocasionalmente, por magos da casa. Ao contrário do resto de Bral, a Cidade Alta não tolera problemas.

A Cidade Alta também abriga alguns dos restaurantes e pousadas mais caros de toda a cidade. Se você tem dinheiro, a estalagem do Navio de Guerra é um dos melhores albergues em qualquer esfera. Enquanto es-

tiver hospedado na Cidade Alta, certifique-se de assistir a uma das apresentações da Companhia Teatral Real.

Locais de Interesse na Cidade Alta

O Recinto Real

Este é o ponto mais alto de Bral, uma ampla área protegida por muralhas de granito branco. O Recinto Real refere-se ao palácio do príncipe governante e aos Alojamentos Reais, e qualquer outra coisa que esteja no lado alto do Lago Bral. Pessoas encontradas vagando no Recinto Real são detidas e acusadas de espionagem, arrombamento ou algo pior. Se um navio se aproximar desta região da cidade, os guardas que patrulham as torres abrirão fogo sem aviso prévio. Um navio que tente aterrissar nos terrenos do palácio diretamente de cima estará exposto ao fogo concentrado de seis das balistas pesadas modificadas. Um navio que se aproxime do plano de gravidade deve passar dentro do alcance de pelo menos duas posições de bombardas.

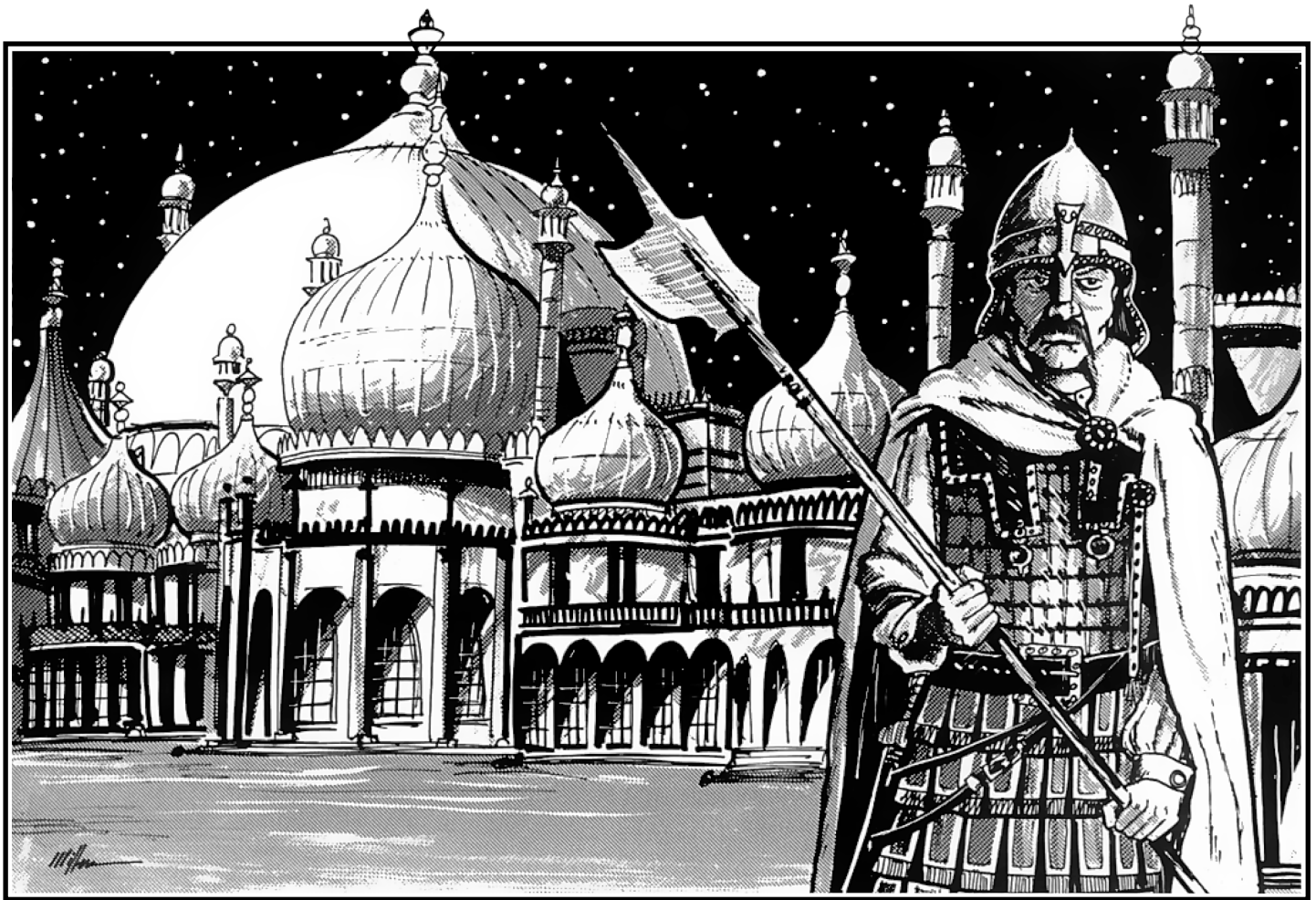
1. O Palácio:

O palácio de Andru coroa a Rocha como uma joia branca. Durante o tempo de Cozar, apenas uma ala da estrutura atual estava de pé. Frun expandiu enormemente o palácio, acrescentando o magnífico Grande Domo e a Ala Principal. Paraíso Estrelar, como o palácio é chamado, é o centro da diplomacia e intriga braliana.

Se alguém tem negócios no palácio, geralmente é convocado por um mensageiro que lhes apresenta um pequeno cetro dourado. Este cetro permite a passagem para o palácio, mas deve ser entregue na entrada. Alguns nobres e alguns comerciantes poderosos possuem cetros de prata, que permitem a passagem para o palácio a qualquer momento. Os cetros de prata não são entregues. Por último, os cetros de cobre são dados às pessoas que chegam à porta do palácio com negócios urgentes.

Jogadores sendo jogadores, mais cedo ou mais tarde eles vão querer se dirigir ao palácio e ver o príncipe. No entanto, há alguns obstáculos em seu caminho. Na entrada da Ponte de Pedra, os aventureiros serão detidos no Posto da Guarda. Eles serão questionados pelo Capitão

Indivíduos encontrados vagando no Recinto Real são detidos e acusados de espionagem, arrombamento ou crimes ainda mais graves. Caso um navio se aproxime desta região da cidade sem autorização prévia, os guardas que vigiam as torres abrirão fogo sem aviso prévio.



da Guarda, um oficial da Guarda Real. Ele comanda uma guarda composta por 20 Guardas para proteger a porta. Se os PJs forem especialmente persuasivos, o Capitão da Guarda enviará um mensageiro ao Mordomo do palácio, que decidirá se deseja ou não receber os visitantes.

Se o Mordomo enviar mensagem para admitir os convidados, o grupo será escoltado até a Porta do Palácio, que fica nas proximidades. Mais oito Guardas Reais estão posicionados lá. Pessoas armadas serão solicitadas a entregar suas armas para a guarda. Eles então serão escoltados até o palácio e recebidos no pórtico pelo Mordomo, que determinará exatamente com quem o grupo realmente precisa falar. O palácio tem pelo menos 40 guardas de elite de plantão o tempo todo, e arruaceiros são tratados sumariamente de maneira severa.

O interior do palácio é uma maravilhosa exibição de riqueza e elegância. Móveis antigos e obras de arte raras

e valiosas estão dispostos com bom gosto em todos os cômodos. Os pisos são de mármore com veios dourados ou de teca polida. Há muitas janelas, todas feitas de aço-vitreio. Criados, vestidos impecavelmente, atendem a todos os cômodos que não são de serviço do palácio, resplandecentes em seus coletes brancos com tranças douradas. Guardas em armaduras polidas ficam em posição de descanso, sempre vigilantes.

Todos os aposentos de estado e as salas de recepção comuns estão no primeiro andar do palácio. Os tetos geralmente têm de 4,5 a 8 metros de altura. Algumas das torres do palácio têm mais de um andar, mas qualquer espaço acima do primeiro andar geralmente é usado para armazenamento ou moradia adicional para os serviços. Algumas áreas específicas de interesse incluem:

Guardas Reais: Int. Média; Tend. Neutro; CA 3; MV 12; 50% são homens de armas de nível 0, com pv d4+4; 50% são guerreiros de nível 1, com pv d8+4; TAC0 20; AT 1; Dano de acordo com a arma; TM Médio; MO 15. Vestem cota de malha, usam um alabarda, uma espada longa e uma pistola de roda. Um em cada três tem um bônus de +1 no acerto ou um bônus de +1 na CA.

Parte três: A Cidade Entre as Estrelas

A. O Pórtico. A principal entrada do palácio é por meio desta grande varanda aberta. Quatro colunas de 9 metros de altura sustentam um magnífico telhado que é folheado a ouro. As portas centrais têm 3,6 metros de altura e ostentam o selo da Casa Cozar. Quatro criados estão sempre presentes, e a porta é guardada por seis Guardas Reais. O Mordomo frequentemente recebe visitantes não convidados aqui.

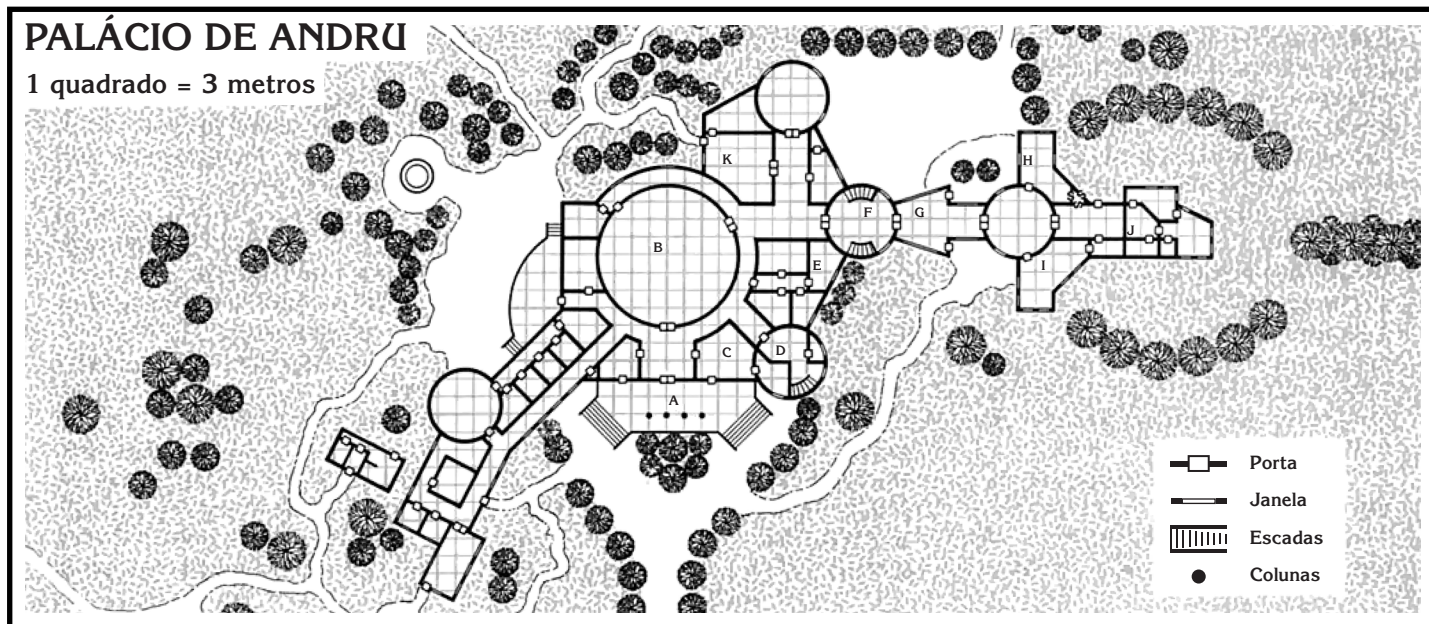
B. O Grande Salão. Esta deslumbrante câmara é usada para bailes, soirées, jantares de Estado e audiências oficiais. O teto está a 21 metros acima do chão e se arqueia em direção à Grande Cúpula. O topo da Grande Cúpula é uma janela circular de 12 metros de diâmetro feita de aço-vítreo, proporcionando aos afortunados uma vista deslumbrante das estrelas acima.

C. Arsenal. Esta sala é reservada para uso do Capitão da Guarda e dos Guardas Reais que estão de serviço. Em qualquer momento, de dois a oito guardas estão presentes. A sala é mobiliada de maneira espartana, mas as paredes são decoradas com armaduras de campo e

uma variedade de escudos heráldicos e armas exóticas. A maioria é decorativa, mas algumas são completamente funcionais.

D. Torre do Mordomo. Esta é uma torre de três andares coroada por uma majestosa cúpula. O andar inferior contém os escritórios do Mordomo do palácio, Morika Ashan. Uma pequena sala de recepção e um escritório de contabilidade estão incluídos no plano do piso. Uma escada leva até o segundo andar, que inclui os aposentos de Morika e também os quartos de Tiendor, o bardo meio-elfo. A majestosa cúpula em si contém apenas espaço vazio que é usado para armazenamento.

E. Aposentos do Capitão da Guarda. Estes são os aposentos privados de Mahaxara Khal, a Capitã da Guarda Real. Ela prefere manter seu espaço em condições impecáveis, com poucos confortos. Mahaxara não deve ser confundida com o Capitão da Vigilância, que é um título honorário concedido ao oficial da Guarda Real que está de serviço. Mahaxara raramente é encontrada aqui, pois geralmente fica perto de Andru.



O Grande Salão do palácio é considerado a obra-prima arquitetônica do Príncipe Frun. A majestade do espaço aberto e a magnífica cúpula de vidro acima deixam os visitantes atônitos. Muitas vezes, ele é iluminado apenas pela luz das estrelas em si.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

F. A Torre do Camareiro. Esta torre de três andares é semelhante à torre do Mordomo. Os dois primeiros andares são ocupados por um salão de pé-direito alto com uma grande escadaria que sobe para o andar superior. O andar superior em si contém os aposentos do Camareiro, bem como os do Proconsul. A cúpula abriga uma mariposa élfica equipado com um timão maior e é projetado para abrir por dentro. Este é o caminho de emergência de Andru para fora da Rocha. Um par de Guardas Reais fica junto às portas que levam à Torre do Camareiro e ao solário.

G. O Solário. Esta sala é completamente cercada por aço-vítreo e repleta de plantas tropicais e flores exóticas. Andru gosta de tomar café da manhã no solário e muitas vezes usa o local para reuniões informais com sua equipe pessoal. As portas que levam ao jardim estão trancadas com magias *tranca arcana*.

H. A Biblioteca. Revestida com painéis de teca e mobiliada com cadeiras confortáveis para leitura e mesas de escrita, esta câmara é um dos lugares favoritos de Andru. Ele mantém uma grande escrivãzinha e uma cadeira de couro junto a um conjunto de janelas altas opostas à porta. As paredes são forradas de estantes de livros. Uma dessas estantes de livros contém um gatilho oculto que move uma pequena seção, permitindo acesso a um pequeno corredor secreto. Apenas Andru conhece esse corredor secreto.

I. A Sala de Estar. Uma sala de estar confortável e uma área de convivência, a sala de estar é ricamente mobiliada. É atendida por uma pequena cozinha anexa, já que Andru muitas vezes janta aqui. Há uma estátua requintada de uma ninfa na sala, que na verdade é um golem de pedra programado para obedecer ao príncipe.

J. Os Aposentos do Príncipe. Este é um conjunto grande e excepcionalmente confortável de quartos usados por Andru e Cerena. Muitas poucas pessoas são admitidas aqui, pois Andru valoriza sua privacidade. Os quartos são decorados com bom gosto e um par de Guardas Reais fica de guarda do lado de fora da porta. Os aposentos

contêm uma sala de estar, dois grandes armários, um quarto e um banheiro. Escondido em um compartimento secreto na cabeceira da cama, há um Cubo do Portal, o segundo dispositivo de fuga de emergência de Andru. O Príncipe explorou cada lado e os marcou, para que mesmo na escuridão completa ele possa selecionar o portal específico que deseja abrir. O lado que Andru prefere usar leva a uma ilha no Plano Etéreo.

K. O Salão de Jantar. Uma câmara arejada com piso de carvalho, o salão de jantar é geralmente usado pela equipe do palácio. O Príncipe Andru prefere jantar em sua sala de estar ou no solário. Em ocasiões oficiais, quando o Grande Salão seria muito grande, jantares de estado também são realizados aqui. As paredes são decoradas com tapeçarias magníficas e orgulhosas bandeiras.

L. A Estufa. Esta torre é semelhante às outras do palácio, mas possui apenas um andar. A parte interna forma uma grande aviário de pássaros, com árvores e prateleiras cheias de aves do paraíso e pássaros canoros. Uma *muralha de energia* horizontal cobre uma passarela sinuosa e uma sala de estar no centro da torre.

Desnecessário dizer que existem muitas outras áreas no palácio em que um personagem jogador astuto pode encontrar seu caminho. Essas áreas ficam a cargo da imaginação do Mestre.

2. O Porto Real:

Esta área de pouso é reservada para o uso do iate do príncipe, um navio picanço chamado *Princesa de Bral*. A tripulação é um destacamento de elite da Marinha Real Braliana, e o navio está equipado com todo o conforto que se possa imaginar. Andru muitas vezes recebe convidados a bordo, e um esquadrão de navios de guerra da Marinha fica de prontidão para garantir sua segurança. Um pequeno mosquito, o *Caminhante do Sol*, também é mantido aqui e usado como uma lancha para o príncipe. O *Caminhante do Sol* muitas vezes o leva para a Parte de Baixo ou para a Docas da Borda, ou para qualquer um dos grandes navios em órbita que ele precise visitar.

“Não está mal, para um humano. Poderíamos ter construído um verdadeiro palácio, é claro. Paredes robustas, salões subterrâneos fortes, nada desse negócio de cúpula leve como ar.”

— Arkaddun Pedra Talhada, engenheiro e arquiteto anão.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

4. Os Estábulos Reais:

Cavalos são extremamente caros na Rocha, pois requerem grandes quantidades de comida e espaços ainda maiores. Ambas as commodities são muito preciosas em uma cidade insular. Andru mantém um pequeno estábulo com 12 cavalos de qualidade excepcional. Ele possui duas carruagens bem equipadas que são mantidas em condições impecáveis. O príncipe muitas vezes escolhe ir de carruagem quando entra na cidade.

5. Os Alojamentos Reais:

Acomodando todas as cinco companhias da Guarda Real, os alojamentos são uma combinação de área de residência, campo de treinamento e campo de revista de tropas. A qualquer momento, uma companhia está de serviço no palácio, outras duas estão designadas para serviço de guarnição e as companhias restantes estão de folga. Muitos dos Guardas têm famílias na Cidade Baixa.

6. O Portão Principal:

Uma estrutura forte e graciosa de granito branco, o Portão Principal controla o acesso ao Recinto Real. Os portões nunca são fechados, exceto em tempos de guerra. Uma guarda de 20 Guardas Reais vigia o Portão Principal continuamente. A cada seis horas, ocorre um cerimonial de Troca da Guarda. Os visitantes são detidos aqui e questionados sobre seus negócios. Os portões em si são feitos de carvalho robusto, reforçado com ferro.

7. A Ponte de Pedra:

Um arco fino de pedra que cruza o Lago Bral, a Ponte de Pedra é uma formação natural cuja superfície superior foi nivelada e preenchida para suportar uma estrada até o Recinto Real. Da estrada **são quase 75 metros** até a superfície do lago, neste momento. O Lago Bral deverá ser reabastecido em breve. Quando estiver cheio, a queda será de apenas cerca de 45 metros. Um pequeno parapeito de pedra margeia a estrada.

10. O Navio de Guerra:

Um dos melhores restaurantes e pousadas de qualquer esfera, o Navio de Guerra oferece uma vista espetacular

sobre o Lago Bral. A sala de jantar impõe um código de vestimenta estrito, onde armas e armaduras são definitivamente proibidas. Um jantar típico pode custar de 8 a 12 po por pessoa. O serviço é excelente e a comida é a melhor da Rocha.

O Navio de Guerra também possui 10 suítes luxuosas que custam de 10 a 30 po por noite. Esse preço inclui uma garrafa de vinho fino e café da manhã pela manhã. Uma guarda de elite de mercenários bem pagos garante a segurança dos hóspedes. Na verdade, o Navio de Guerra é considerado seguro e elegante o suficiente para a Coroa enviar diplomatas visitantes quando o palácio está cheio.

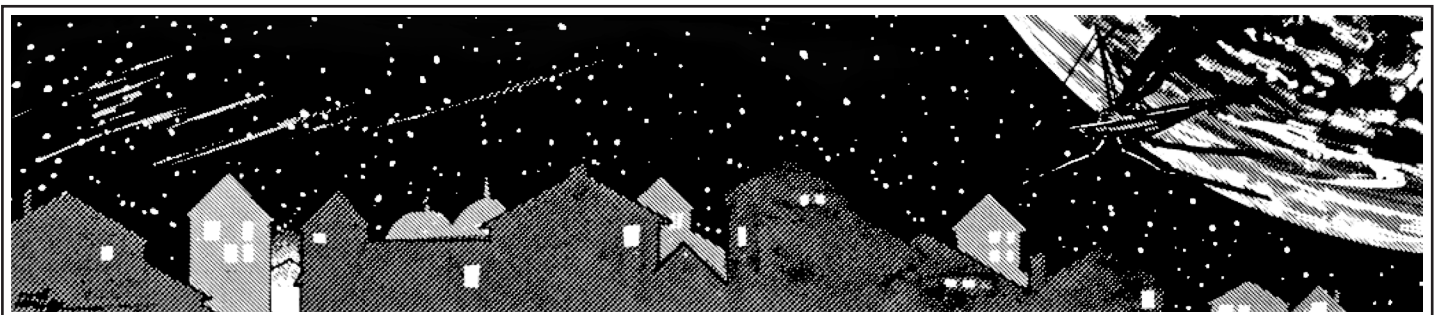
11. A Companhia Teatral Real:

Este teatro está em operação contínua há mais de 60 anos. Suas produções suntuosas frequentemente apresentam ilusões mágicas e efeitos especiais pirotécnicos. A Companhia costuma realizar duas produções simultaneamente, empregando dois elencos diferentes. Cada elenco apresenta quatro a cinco peças durante o período da temporada de cinco meses. A entressafra é gasta na preparação para o cronograma de apresentações. A Companhia é dirigida por uma mulher meio-elfa chamada Kiria Evensong; ela atua ocasionalmente, mas passa a maior parte do tempo dirigindo e produzindo. Kiria é na verdade a notória Malabarista, mas ninguém sabe disso.

Atualmente, a Companhia Teatral Real está apresentando *A Caída*, uma tragédia sobre um bardo élfico que seduz uma princesa humana; e *Veleiro Estelar*, uma paródia musical sobre um capitão pirata inepto. Os assentos custam 1 po cada, mas são ótimos espetáculos e valem a pena a taxa.

13. O Conselho Nobre:

Este majestoso edifício é um dos principais marcos da cidade. Elevando-se acima de um piso aberto com assentos para quase 200 pessoas, a grande cúpula, com sua agulha pontiaguda, é uma das primeiras coisas que o viajante espacial pode identificar ao se aproximar da Rocha. Embora o Conselho Nobre não tenha se reunido em três anos, o Príncipe Andru oca-



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

sionalmente se dirige aos cidadãos da cidade a partir do púlpito, em raras ocasiões em que fala diretamente com o povo. As salas que cercam a cúpula do conselho são usadas como escritórios para o Bureau de Distribuição de Terras e Coleta.

14. O Alto Magistrado:

Outro edifício impressionante, os escritórios do Alto Magistrado são pouco usados. O Alto Magistrado é o idoso Lorde Michel Donobar, um homem digno cuja mente não é mais o que era. O Alto Magistrado detém o poder de revisar as ações de todos os outros Magistrados e, também, é a autoridade de apelação da cidade. Nos dias de hoje, o Lorde Michel está contente em permitir que sua pequena e capaz equipe cuide de todos os assuntos.

O prédio do Alto Magistrado também abriga a Vigilância do Magistrado para a Cidade Alta. Cerca de uma dúzia de espadachins cavalheiros de níveis G3 a G7 e quatro magos de níveis A4 a A8 estão alojados no prédio. Atualmente, é moda para jovens nobres servir por um curto período como parte dessa força.

15. Casa Kullek:

A maior e mais grandiosa das propriedades nobres, a Casa Kullek rivaliza em tamanho e grandiosidade com o palácio do príncipe. Muitos acham triste que uma casa tão bonita seja desperdiçada com um velho sovina como Morgan Kullek. Belas esculturas em pedra adornam o amplo gramado, e macieiras cuidadosamente tratadas cercam a casa. Kullek raramente recebe visitantes em sua casa, preferindo conduzir negócios em seus amplos escritórios na Cidade Média. Os terrenos de sua casa são patrulhados por tropas de segurança de elite com ordens para matar qualquer intruso.

16. A Biblioteca das Esferas:

A sede dos Buscadores nesta esfera de cristal, bem como uma impressionante coleção de livros, tomos, pergaminhos e manuscritos de todas as descrições, estão na Biblioteca das Esferas. A cidade de Bral é muito jovem para ter acumulado uma biblioteca deste tamanho, mas os Buscadores foram forçados a transferir duas de

suas coleções menores para Bral cerca de 30 anos atrás. Essas duas coleções respondem pela maioria dos livros encontrados na biblioteca.

A biblioteca está aberta a qualquer patrono e nunca fecha. Para se tornar um patrono da biblioteca, basta pagar 1 po por ano. São concedidos privilégios limitados de empréstimo aos patronos, geralmente três livros por vez, por não mais de um mês. Os patronos honorários doam 50 po por ano, mas obtêm privilégios ilimitados de empréstimo, bem como acesso à Coleção Especial, uma sala de livros extremamente raros e valiosos.

Os Buscadores que trabalham nesta biblioteca ficam felizes em conduzir pesquisas para os patronos. Considere qualquer pesquisador como um sábio com conhecimento geral sobre qualquer tópico, requerendo 3d10 dias para encontrar a resposta a uma pergunta geral. São necessários mais 2d6 + 3 dias para responder a perguntas específicas, e mais 2d6 acima disso para uma pergunta exigente. A taxa padrão de pesquisa é de 50 po por dia. Qualquer pesquisador tem a perícia instruído em de 10+1d8.

Livros e pergaminhos mágicos não estão disponíveis na Biblioteca das Esferas.

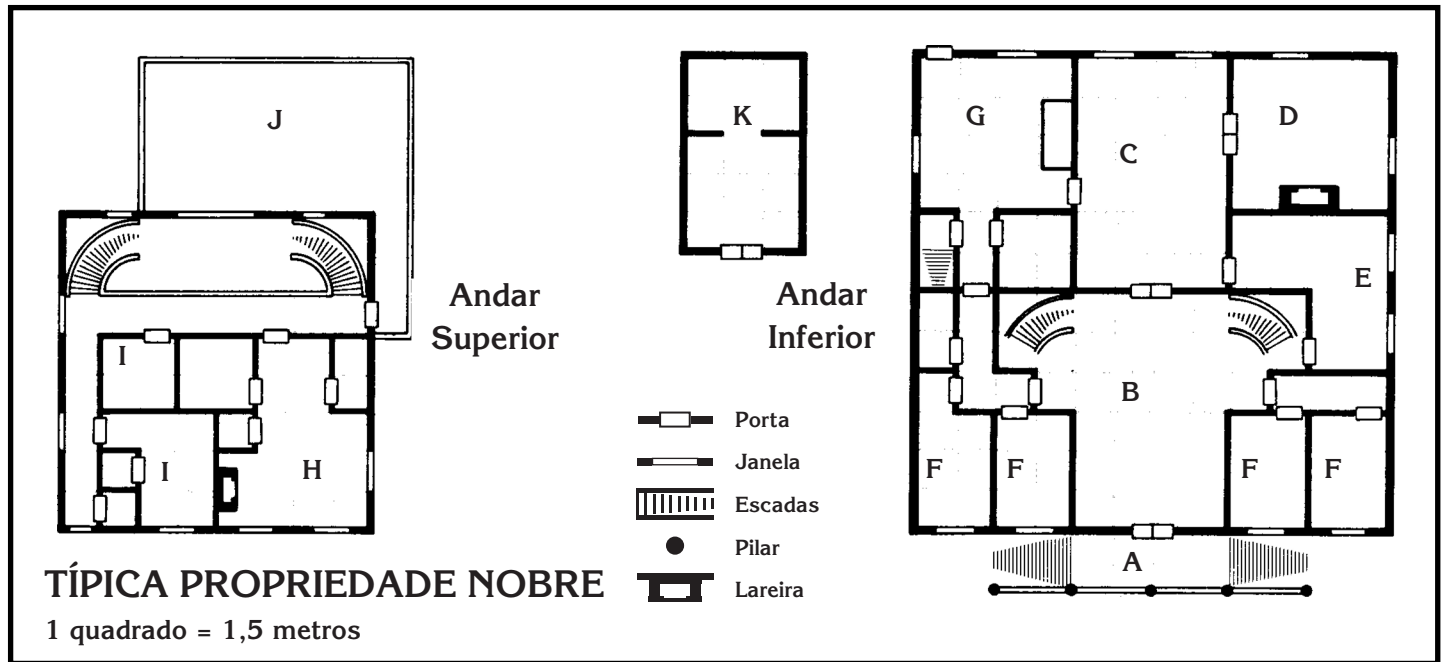
17. O Alijador da Retaguarda:

Esta área está localizada no plano da gravidade e é acessada por uma série de túneis ou por um caminho que desce das falésias da Rua Parque. Fora do alcance das residências nobres acima, o alijador é usado para descartar lixo e detritos. O alijador é operado por um neo-otyugh que lidera um clã de uma dúzia ou mais de otyughs. Eles coletam silenciosamente os resíduos da Cidade Alta, vasculham o lixo e descartam o restante. O alijador é um dispositivo especialmente poderoso que facilmente lança até 500 quilogramas de lixo a 1.000 metros ou mais. Os resíduos então flutuam ao longo do plano da gravidade até saírem do envelope atmosférico. Um grande número de necrófagos (criaturas espaciais) constantemente circula o lixo à deriva.

Os otyughs são conhecidos por fechar um olho ou três para o ocasional uso inadequado de seu alijador.

Vigilante do Alto Magistrado: Int. variável; Tend. Neutro; CA 6 (7); MV 12; guerreiro de nível d4+2; TAC0 varia; AT varia; Dano de acordo com a arma; TM M; MO 14. Corselete de couro batido reforçado, rapieira ou sabre, main-gauche ou broquel. 50% se especializam em uma arma ou no estilo de luta com duas armas.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas



19. Uma Propriedade Nobre:

Isso está incluído como um exemplo da planta baixa dos empregados de uma propriedade nobre representativa. O Mestre pode usar isso como um layout básico para a casa de qualquer nobre que os jogadores possam visitar. Embora nenhuma pessoa mencionada neste livro viva especificamente aqui, sinta-se à vontade para colocar qualquer nobre ou capitão aqui se, por exemplo, um ladrão do PJ decidir invadir a casa de Valkan Riogan ou Lord Diadan Cartan.

A. Pórtico. Dois criados geralmente estão presentes aqui durante o horário normal de visitação. Visitantes que chegam em horários ímpares terão que bater para entrar. Os criados também cuidarão das montarias ou carruagens dos convidados.

B. O Hall. Uma sala alta e arejada, o hall de entrada apresenta várias obras de arte: pinturas, tapeçarias e

estátuas. No final do corredor, uma escada dupla sobe para o andar de cima. À direita, uma porta com painéis sob a escada leva ao escritório. Tanto os criados quanto a família passam frequentemente por aqui.

C. A Sala de Jantar. Esta é uma sala grande e confortável que pode acomodar adequadamente até 40 convidados. A grande mesa no centro da sala pode ser limpa para dar lugar a uma pista de dança de bom tamanho. Os nobres geralmente jantam aqui, usando apenas algumas das configurações de lugares na mesa colossal.

D. A Sala de Estar. Uma das salas mais populares da mansão, a sala de estar é onde os nobres se reúnem para conversar, ler ou simplesmente passar o tempo juntos. Este é um quarto aconchegante e bem iluminado, com sofás macios e uma sensação íntima. Um mordomo normalmente atende a família quando eles estão na sala de estar.

Guardas de Propriedades Nobres: Int. Média; Tend. Justo; CA 5; MV 12; Homem-de-Armas de nível 0, pv d4+4; TAC0 varia; AT 1; Dano da arma; TM M; MO 11. Cota de malha, espada longa. 50% são guerreiros de nível d4. A maioria das propriedades tem de quatro a oito guardas durante o dia e de seis a vinte durante a noite. Cães de guerra são comumente usados também.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

E. A Biblioteca. Revestida em carvalho escuro, esta sala é rica no aroma de livros antigos. Uma pequena escrivaninha ocupa um canto, e algumas cadeiras de leitura confortáveis estão próximas das janelas. O chefe da casa gosta de ler um livro enquanto fuma seu cachimbo e muitas vezes usa a biblioteca para visitas informais com seus amigos e associados.

F. Acomodações dos Servos. Estes quartos abrigam os servos que vivem aqui. Os quartos próximos à cozinha são compartilhados por quatro servos cada, enquanto os quartos próximos à sala de estar são individuais. O Chefe da Casa da família, ou chefe de serviço, ocupa um dos quartos individuais, e o Capitão da Casa, ou guarda-costas, ocupa outro. Muitos dos servos e guardas mercenários não moram no local, mas, em vez disso, trabalham em turnos.

G. A Cozinha. A cozinha é grande e bem equipada, mais do que adequada para servir uma mesa muito impressionante. Ter um bom chef é um sinal de status na comunidade nobre. Ao lado da cozinha, há uma despensa e uma pequena escada que desce até a adega. A adega contém uma excelente adega de vinhos e também serve como abrigo durante momentos de crise. Os servos costumam fazer suas refeições na cozinha.

H. Os Aposentos do Mestre. Esta suíte espaçosa é o quarto do nobre e de seu cônjuge, e poucas pessoas são admitidas aqui, exceto os familiares próximos. Quando o chefe da casa está em seus aposentos, um mordomo espera na porta, pronto para responder a qualquer chamado.

I. Quartos das Crianças ou de Hóspedes. Pequenos, mas confortáveis, esses quartos são mantidos em boas condições.

J. A Varanda. Um pequeno jardim no terraço é uma característica comum em muitas casas nobres. Alguns nobres preferem fazer suas festas na varanda.

K. Os Estábulos. Apenas algumas mansões em Bral têm estábulos, uma vez que os cavalos são muito raros em Bral. As propriedades com estábulos geralmente têm não mais do que uma ou duas baias e um número igual de cavalos relativamente mimados. Possuir um cavalo é um sinal de considerável riqueza, já que um cavalo de montaria comum pode custar até 400 po na Rocha.

Esta propriedade provavelmente pertenceria a uma família nobre sem muita riqueza, ou a um comerciante bem-sucedido. Aproximadamente 10 a 12 servos seriam empregados pela família, e um pequeno grupo de entre dois e seis mercenários manteria um olho nas instalações. Proprietários de propriedades maiores requerem números crescentes de servos e guardas para manter suas casas.

24. Casa de Calar:

Esta vila confortável ocupa uma das melhores propriedades de terra em Bral, com uma vista maravilhosa da Borda da Retaguarda. A Princesa Iliana Cozar, viúva do Príncipe Calar, mora aqui com seu filho, o Príncipe Aric. Eles mantêm uma casa pequena e discreta e recebem poucos visitantes. A Princesa Iliana é mantida às custas da coroa.

25. Palácio de Hastain:

Uma magnífica e espaçosa vila, o palácio de Hastain, o reigar, é uma colmeia constante de atividade. Os terrenos são assombrados pelos mais extravagantes artistas e celebridades imagináveis. Muitos poetas e pintores de habilidade duvidosa e de temas chocantes encontram um patrono em Hastain. Sua riqueza parece inesgotável, apesar da horda virtual de puxa-sacos que se apegam a ele. Hastain tolera suas excentricidades com um sorriso divertido, mas raramente se junta a eles. A última moda consiste em pintar desenhos estranhos no corpo e pular no Lago Bral com o maior estilo possível. Desnecessário dizer que algumas lesões graves resultaram da prática deste novo 'tipo de arte'.

Cavalos e carruagens são símbolos de riqueza extraordinária em Bral. Apenas os nobres mais abastados podem se dar ao luxo de manter um estábulo. Pessoas de alta linhagem frequentemente viajam de riquixá, um banco com rodas puxado por um criado robusto.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

Capítulo Oito: A Cidade Média

Abrangendo ruas de mercado lotadas e bairros tranquilos de casas bem cuidadas, a Cidade Média é uma área cujas fronteiras são definidas de maneira diferente por cada braliano. A maioria das pessoas concorda que a antiga muralha que separa a Cidade Alta é um bom limite na borda posterior para a Cidade Média, mas na borda frontal, ninguém pode dizer exatamente onde a Cidade Baixa termina e a Cidade Média começa.

O centro financeiro e mercantil de Bral, a Cidade Média também é o lar de milhares de bralianos que podem se dar ao luxo de se afastar da Cidade Baixa, mas não pertencem à elite da Cidade Alta. É mais tranquila e organizada do que a Cidade Baixa; brigas de rua são relativamente raras aqui, as tavernas são mais caras, mas um pouco mais seguras, e os comerciantes e artesãos são mais honestos. Apesar disso, a Cidade Média ainda é Bral; qualquer coisa pode acontecer.

Os aventureiros que percorrem a Cidade Média não encontrarão obstáculos em seu caminho. As ruas estão cheias, mas não estão congestionadas com multidões de pessoas como na Cidade Baixa. Vendedores ambulantes e vigaristas não são encontrados em grande número aqui, e a Vigilância do Magistrado raramente é vista. No entanto, existem algumas regiões da cidade onde os aventureiros não são bem-vindos. Os quarteirões residenciais seguindo o Campo de Festivais não gostam de bandos de arruaceiros ameaçando suas ruas e muitas vezes convocarão a Vigilância do Magistrado para remover intrusos.

Locais de Interesse na Cidade Média

Há muitas lojas, tavernas e personalidades únicas na Cidade do Meio para dar uma breve descrição de cada uma. O mapa marca mais de 50 locais com nomes; estes são fornecidos para uso do Mestre, para ignorar ou desenvolver conforme achar adequado. Alguns dos locais mais interessantes são descritos nas páginas seguintes.

30. A Floresta Élfica:

Talvez o lugar mais bonito na Rocha seja o distrito élfico, comumente chamado de Floresta. Como o centro élfico de Bral, a Floresta é um bosque místico de bétulas, louros, freixos e carvalhos. Muitas das árvores têm vários séculos de idade, o que parece contradizer a história conhecida da Rocha. Há uma sombra estranha e prateada sob a abóbada da floresta que parece isolar o distrito élfico tão seguramente quanto qualquer cerca de ferro.

Poucos elfos realmente vivem na Floresta. Várias dezenas de tipos aventureiros ou mercantis mantêm belas casas na cidade, mas nenhum visitante da Floresta já viu uma moradia dentro da floresta prateada. A maioria dos bralianos assume que talvez duas ou três dúzias de elfos durmam e comam sob a sombra do bosque, e o resto apenas entra e sai.

Na realidade, a Floresta esconde uma fortaleza construída profundamente na Rocha. Elegantes corredores painelados e amplas câmaras iluminadas por tochas se estendem profundamente no coração do asteroide. Mais de 300 elfos da Marinha Imperial vivem e trabalham aqui, guarnecendo a Rocha como um posto avançado da Armada. Muito poucos não-elfos estiveram aqui, e nenhum deles sem vendas nos olhos. Menos de uma dúzia de humanos em Bral suspeita que há mais na Floresta do que os olhos veem.

Elfos em armaduras reluzentes fazem a guarda nas várias entradas da Floresta, desencorajando os curiosos de vagar pelo refúgio élfico.

31. Holstoi e Gavich Advogados:

Esta é a mais antiga e prestigiosa das empresas de advocacia de Bral. Holstoi e Gavich faleceram há muitos anos, mas Maynard Holstoi ainda opera a empresa de seu pai. Eles não representam criminosos perante os magistrados, mas, em vez disso, se especializam em direito mercantil e direito marítimo. Empresas que precisam de contratos vinculantes ou aconselhamento sobre direitos de salvamento frequentemente consultam a empresa, com uma taxa de 100 po por hora.



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

Uma magia de *tarifa* é frequentemente usada em conjunto com contratos de grande importância. Um contrato escrito desta maneira custaria de 300 a 1800 po, mais o custo da magia. Note que as pessoas que contratam um grupo de aventureiros para alguma tarefa (como recuperar um item para as Reclamações Gaspar) podem considerar este passo uma precaução sábia.

33. Aldaric Blackstaff:

Atualmente, o Secretário da Aliança Bola de Fogo, Aldaric vive em uma confortável casa de tijolos na Rua Park. Sua casa grande e espaçosa é fornecida gratuitamente pela Coroa em troca de seu serviço como membro da Aliança. A casa de Aldaric é mencionada aqui porque é típica das residências permitidas a magos poderosos em troca de se juntarem à Aliança. Aldaric em si é um sujeito alegre que gosta de companhia.

34. Arena de Frun:

Um impressionante estádio feito do mesmo granito branco usado no palácio, a Arena acomoda confortavelmente 500 pessoas. A instalação raramente é usada, mas uma vez por ano ocorre um conjunto de corridas, concursos de salto e combates simulados de gladiadores, geralmente atraindo algum interesse. A maioria dos cidadãos mais sedentos de sangue da cidade prefere frequentar as lutas ilegais da Cidade Baixa. A Arena é ocasionalmente usada por duelistas como um terreno neutro para a resolução de diferenças.

36. O Caneco Erguido:

Uma das muitas tavernas e pequenas estalagens da Cidade Média, o Caneco Erguido é um velho antro que fica nos arredores aos arredores sujos da Doca da Borda. Embora humilde em aparência, o Caneco Erguido atende a um grupo especial de clientes — a Ordem Pragmática do Pensamento. A Ordem usa o Caneco Erguido há muito tempo como um refúgio secreto e um local de encontro. O Caneco Erguido oferece excelente comida e bebida a preços razoáveis, desmentindo sua aparência destruída.

37. A Borda:

Uma das maiores e mais movimentadas tavernas de Bral é a Borda, um estabelecimento que atende aos viajantes estelares. É considerado na moda para a elite se reunir aqui, já que a Borda é conhecida por sua clientela perigosa e colorida. Alguns trapaceiros, golpistas e duelistas profissionais ganham a vida com essa multidão rica. O proprietário mantém discretamente uma equipe de seis seguranças talentosos.

40. Cartas Estelares de Elmandar:

O meio-elfo mago Elmandar é o astrônomo mais famoso de Bral. Ele se aposentou da aventura há alguns anos e passou a se dedicar à topografia e cartografia como carreira. A demanda por cartas estelares precisas é grande, e Elmandar emprega uma pequena equipe de cartógrafos e navegadores que regularmente embarcam em navios comerciais para registrar alterações nas cartas estelares em serviço. As cartas de Elmandar custam de 300 a 800 po cada, mas têm garantia de serem as mais precisas possíveis. Além disso, o proprietário de uma carta de Elmandar pode trazê-la de volta a qualquer momento para uma atualização sem custo adicional.

41. Legião de Valkan:

Esses edifícios são os quartéis, escritórios, estúbulos e arsenal da companhia de mercenários conhecida como Legião de Valkan. A maioria dos legionários vive em outros lugares na cidade quando a empresa não tem contratos. Quando a legião assume um trabalho, eles se mudam para os quartéis e iniciam programas rigorosos de recrutamento e treinamento. Para contratar a legião inteira, composta por cinco companhias mais suporte sacerdotal e mágico, custaria cerca de 60.000 po por mês, mais transporte e manutenção. Empreendimentos de alto risco podem aumentar drasticamente o custo de tê-los como empregados.

43. Trancas e Chaves da Dal:

A única serralheria de trancas e chaves em Bral é de propriedade da gnomo Dal (abreviação de Daliddin Nimb-

A Arena raramente é aberta ao público. Uma vez por ano, no Dia da Carta, uma série de jogos e corridas são realizados para o público em celebração. Companhias teatrais ou musicais privados ocasionalmente alugam a Arena para apresentar produções luxuosas; empreendimentos de algum risco financeiro.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

lefiſt), uma mulher de negócios incrivelmente organizada e previdente, para um gnomo. Ela vende três variedades de tranças: a padrão, na verdade confeccionada por ſeus aprendizes (boa trança, ſem modificadores, 30 po); a superior, feita por ela mesma (trança excelente, -20% para abrir, 60 po); e a especial, uma trança grande e diabolicamente complexa (trança superior, -40% para abrir, 240 po). Dal também vende ganzúas e muitos ſuprimentos especiais de ladrões, como pitões, adagas de mola e outros dispositivos engenhosos.

Dal mantém uma trança única em ſua loja com uma recompensa fixa de 20 po para o ladrão que conseguir abri-la. A trança é uma peça magiſtral com um modificador de -60% para abrir.

45. Reclamações Gaspar

Uma loja que estoca itens mágicos e outros tesouros raros e incomuns. Reclamações Gaspar ocupa uma posição privilegiada na interseção da Rua Grande e do Grande Mercado. Há uma chance de 30% de que qualquer item mágico de valor de XP de 2.000 ou menos esteja disponível para venda. O preço geralmente é de duas a doze vezes o valor de XP. Há uma chance de 5% de que um item mágico de valor de XP de 3.500 ou menos esteja presente, e eſses são vendidos por cinco a vinte vezes o ſeu valor de XP. Como regra geral, cinco a vinte poções estão disponíveis a qualquer momento, com preços duas vezes o valor de XP. Qualquer outra coisa pode ou não estar em estoque.

Observação para o Mestre: Oferecer itens mágicos à venda é uma ótima maneira de rapidamente desequilibrar uma campanha. Se os jogadores decidirem fazer compras na Gaspar, certifique-se de criar um pequeno e muito caro inventário de itens de baixo a moderado poder. Dê uma olhada nos itens que um jogador realmente precisa ou deseja e mantenha-os fora de ſeu alcance até que o personagem os conquiste. Ajuste os preços para que mesmo um personagem jogador rico tenha que tomar decisões sérias ao tentar comprar um item mágico.

46. Provisões do Frada:

De propriedade do renomado anão Frada Ironhead, eſta empresa ſe especializa no fornecimento de navios com ſuprimentos de todas as descrições. A Provisões do Frada também atua como uma grande mercearia do bairro. Os viajantes estelares em potencial são bem aconselhados a parar aqui antes de navegar. A loja vende alimentos não perecíveis, como carnes salgadas, frutas secas e grãos, bolachas duras, farinha, açúcar e especiarias, além de necessidades como barris, sacos, baús, algumas roupas, cordas, redes e ferramentas.

Uma boa regra prática ao equipar um navio para uma longa viagem é despende 500 po por 10 tripulantes para oito meses. Isso pode parecer alto, mas inclui corda extra, agulhas de costura, ferramentas manuais, lona e couro de reposição e muitos outros itens que os navios requerem no eſpaço. Eſsas mercadorias ocupariam cerca de uma tonelada por 10 tripulantes. As mercadorias mínimas podem ſer compradas pela metade do preço, mas nenhum material extra ou ferramentas de qualquer tipo serão transportados.

47. Guilda da Máscara Vermelha:

Na frente de uma pequena taverna, a ſede da guilda dos ladrões da Máscara Vermelha é uma série de porões ligados ſob as ruas. Muitos frequentadores do bar acima nem mesmo suspeitam do verdadeiro propósito do estabelecimento — ocultar os movimentos dos Ladrões da Máscara Vermelha. A guilda conseguiu manter em ſegredo a localização de ſua ſede da maioria dos observadores, mas nada em Bral pode permanecer em ſegredo por muito tempo — os Vigilantes e os Homens do Malabarista já suspeitam da taverna.

A Máscara Vermelha é uma guilda jovem e violenta que luta para conquistar território. Atualmente, eles estão em guerra com os Homens do Malabarista e estão tomando medidas extras para garantir a ſegurança de ſua guilda. Os frequentadores da taverna não serão perturbados, mas ſe alguém começar a fuçar nos fundos...

Na frente da taverna está pendurada a placa do Touro Vermelho.

As cartas estelares normalmente mapeiam uma Esfera de Cristal, indicando a localização dos principais corpos internos e pontos de referência na superfície interna da esfera, como estrelas ou constelações. Mapas em grande escala muitas vezes detalham um aglomerado de asteroides ou as luas de um mundo gigante do tipo ar.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

49. Armas e Armaduras de Morweggs:

Uma das melhores forjas de armas da cidade. Morweg é um homem baixo, mas poderoso, com cerca de 60 anos. Ele é especializado como armeiro e oferece uma ampla variedade de armas de fogo. Além disso, ele emprega vários ferreiros e armeiros que produzem sabres, rapiers, adagas, main-gauches, espadas largas, cutlasses, broquéis e armaduras de qualidade excepcional. Os preços de Morweg são razoáveis para Bral, o que significa que estão apenas 10-40% acima dos preços listados das armas no *Livro do Jogador*.

50. A Guilda dos Homens do Malabarista:

Escondida pela fachada de um pequeno teatro de rua na parte de trás, a guilda de ladrões conhecida como os Homens Malabaristas na verdade funciona como uma companhia de teatro e encena comédias picantes aqui para manter sua fachada. Isso é tão bem-sucedido que ninguém jamais descobriu a localização de sua sede, muito menos as identidades dos atores e artistas que compõem seus membros. Os Homens Malabaristas preferem ganhar a vida com os ricos, mas já foram conhecidos por assassinar brutalmente qualquer pessoa que se aproximasse demais deles.

É totalmente possível que um entusiasta do teatro possa frequentar esta companhia por anos e nunca suspeitar que eles são algo além de um grupo de atores, palhaços e acrobatas.

52. Lâminas de Balic:

O velho Balic é um dos maiores artistas que já pisaram em Bral. Como um jovem e talentoso ferreiro, ele deixou seu mundo para levar seu ofício para as estrelas. Estabelecendo-se em Bral, ele montou uma loja e começou a fabricar algumas das melhores espadas que o refúgio de piratas já viu. Balic forja armas de qualidade cerca de uma vez a cada dois a três meses, resultando em um +1 para acertar ou +1 no dano. Essas lâminas são vendidas a 20 vezes o valor normal. Os filhos e aprendizes de Balic produzem uma boa seleção de armas padrão, vendidas a preço normal + 10%.

Balic ocasionalmente trabalhou com materiais estranhos, como cristal, prata, mithril e adamantite. Se fornecido com os materiais, ele forjará uma arma por 500 gp mais 30 gp por dia de tempo de forjamento.

54. O Grande Mercado:

Uma área caótica com pequenos vendedores, artistas de rua ao ar livre, mendigos, oradores, comerciantes e compradores de todas as descrições, o Grande Mercado é talvez o lugar mais vital e emocionante da cidade de Bral. Nenhum outro lugar carrega o mesmo amor à vida e ao ouro, nem transmite o espírito mercantil de Rock da mesma maneira. O Grande Mercado atrai os curiosos e gananciosos de dúzias de esferas, e dizem que qualquer coisa pode ser comprada ou vendida no Grande Mercado de Bral.

Nas bancas e becos do Grande Mercado, você pode encontrar armeiros, astrólogos, padeiros, barbeiros, advogados, mendigos, ferreiros, encadernadores, cervejeiros, açougueiros, carpinteiros, carroceiros, cartógrafos, vendedores de velas, escriturários, relojoeiros, sapateiros, cuteleiros, tintureiros, bordadeiras, fulões, peleteiros, douradores, guirlandeiros, ferradores, sopradores de vidro, vitralistas, merceeiros, chapelarias, lareiros, mascates, costureiros, tanoeiros, ferradores, e tecelões de todas as descrições. Centenas de pessoas constantemente lotam a praça durante o horário comercial. Cartomantes e mendigos são um perigo reconhecido no Grande Mercado.

Em geral, qualquer item que os jogadores desejem comprar ou vender provavelmente pode ser negociado em algum lugar do Grande Mercado. Se os PJs estiverem comprando, podem encontrar itens comuns a 70-120% do custo listado (d6+6). Itens ou serviços raros ou incomuns podem custar 100-150% do valor normal (d5+9). Se estiverem vendendo, existe uma chance de 75% de encontrar um comprador disposto a pegar seus bens por 60-110% do seu valor real (d6+5).

Um dos personagens peculiares do Grande Mercado é Ren, o Miserável, um mendigo velho e repugnante, desprezado e execrado por todos. Se os jogadores con-

Lojas para viajantes estelares incluem ferramentas sobressalentes, cordas, material para velajar, ligas metálicas, água, frutas e vegetais frescos (consumidos rapidamente) e itens não perecíveis como carnes salgadas, batatas e cebolas. Uma tonelada de suprimentos custa 500 po e dura oito meses para uma tripulação de 10 homens.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

seguirem tolerar seus lamentos e lamúrias, descobrirão que Ren é um excelente guia para o mercado. Ele pode direcionar os jogadores para qualquer comerciante ou serviço em metade do tempo que levaria de outra forma.

55. Casa Moune:

Um exemplo relativamente comum de uma casa mercante de Bral, os Moune são uma empresa rica e poderosa em ascensão. Fundada pela aventureira aposentada Tarilia Moune, a empresa parece estável e forte o suficiente para sobreviver por várias gerações. A Casa

Moune obtém uma grande parte de seus lucros com a importação de produtos alimentícios, operando dois asteroides agrícolas. O fluxo constante de capital gerado por esse comércio seguro e lucrativo permitiu a Tarilia comprar alguns navios rápidos para o comércio exótico.

Esta é uma representação bastante típica de uma empresa mercante em Bral e pode ser usada sempre que os jogadores precisarem conhecer o layout exato de um empório comercial ou casa mercante. Tarilia não mora nas instalações, mas sim mantém uma bela casa na Rua Parque.



O Grande Mercado atrai os curiosos e os gananciosos de dúzias de esferas; dizem que qualquer coisa pode ser comprada ou vendida no Grande Mercado de Bral.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

A. O Pátio. Este é o coração da casa; a área de varejo onde os produtos são exibidos e vendidos. Cerca de metade do espaço é usado para exibir produtos agrícolas, geralmente comprados por mercadores, padeiros, curtumes e sapateiros. Poucas pessoas compram seus alimentos diretamente da Casa Moune. O restante da área é usado para mostrar outros produtos, que variam de feixes de madeira a cal para uso em argamassa, a barris de cervejas de terrestre. Em ocasiões raras, a Casa Moune lida com exotismos como animais de estimação, tapetes finos ou obras de arte.

B. A Sala de Estoque. Uma sala repleta de caixas e barris de todas as descrições, a sala de estoque é usada para preparar mercadorias para exposição e para armazenar materiais que serão mostrados posteriormente. Uma grande porta de ferro desliza para revelar uma adega fria, que Tarilha encantou para permanecer permanentemente gelada. Itens perecíveis são mantidos nesta adega fria.

C. A Sala de Armazenamento. Itens incomuns são mantidos aqui sob chave. A sala de armazenamento às vezes é usada para conter o excesso da sala de estoque.

D. A Sala dos Guardas. Também usada como sala de reuniões para discutir acordos comerciais e termos, esta sala geralmente é ocupada por quatro guardas durante as horas de folga. Supostamente, os guardas devem fazer patrulhas no prédio em duplas, constantemente.

E. A Sala de Armazenamento. Atualmente, esta sala de armazenamento está cheia de mogno e carvalho para venda a carpinteiros e marceneiros. A madeira é rara e cara em Bral.

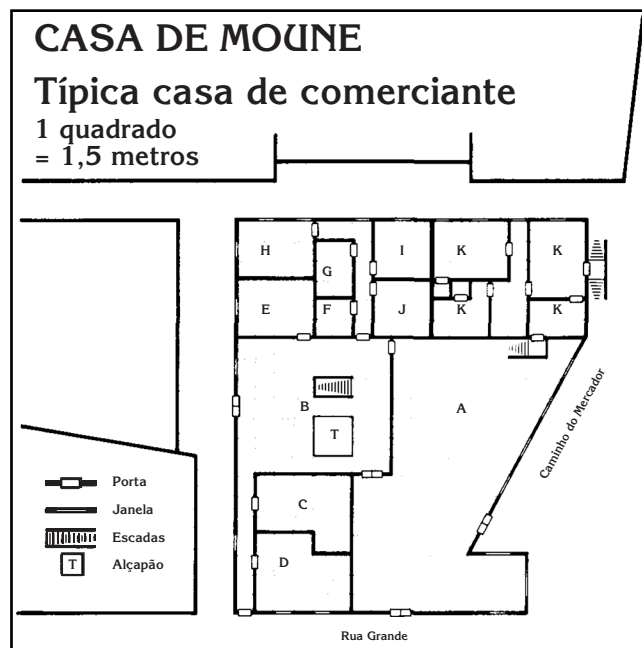
F. Sala de Suprimentos. Este é um espaço usado para armazenar materiais de limpeza ou suprimentos diversos necessários para administrar a casa.

G. Escritório de Contabilidade. A maioria das empresas grandes contrata profissionais de escritório para manter

as contas. Este pequeno escritório contém um grande cofre no chão para guardar com segurança, protegido por fechaduras, armadilhas e barreiras mágicas. O escritório contém os livros para contas a receber e contas a pagar e, também, atua como o local de pagamento para os funcionários da Casa Moune.

H. Escritório da Proprietária. Tarilia mantém um escritório grande e confortável aqui, completo com uma enorme escrivaninha de mogno e um pequeno armário de vinhos. Ela frequentemente discute os negócios da Casa com seus tenentes ou com clientes importantes.

I. Escritório de Remessas. Esta sala é dedicada ao controle dos ativos de transporte da casa. Todas as 11 embarcações, operando sob a bandeira da Casa Moune, são agendadas meses antecipadamente para evitar duplicação de viagens ou conflitos com outras casas.



Guardas: Int. Média; Tend. Neutro; CA 8; MV 12; Humanos de nível 0, pv 1d6; TACO 20; AT 1; Dano da arma; TM M; MO 7. Corselete de couro simples, clava ou espada curta. Normalmente patrulham em duplas.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

J. A Sala de Armazenamento. Atualmente, esta sala está cheia de caixas contendo bestas oleadas. Tarília raramente se envolve no comércio de armas, mas aceitou as bestas como pagamento por uma remessa que entregou e agora está tentando descobrir como mover a mercadoria com lucro.

K. Quartos do Agente Sênior. Um edifício separado que faz parte da Casa, esta pequena casa é o lar confortável do agente sênior da Casa. Espera-se que ele viva aqui, principalmente para ficar de olho no armazém e nos trabalhadores.

Muitas das maiores casas comerciais são comparáveis à Casa Moune em layout geral e pessoal. Cerca de 15 agentes de compras, agentes de vendas, empacotadores e contadores operam esta casa. Cargas pesadas, como carregamentos de madeira, muitas vezes exigem a contratação de trabalhadores temporários adicionais do Sindicato dos Estivadores.

Casas e lojas menores frequentemente combinam a loja e as áreas de estar da família no mesmo local. Muitos dos edifícios de Bral são **construídos dessa maneira.**

56. Couraça e Armas Dredar:

Dredar é um comerciante humano que não fabrica suas próprias armas, mas sim compra armas e as transporta aqui para venda. Dredar obtém um bom lucro com isso, então qualquer item em sua loja custa 20% a mais do que o custo listado no *Livro do Jogador*. No entanto, sua seleção é imbatível. Ele carrega todas as armas padrão, além de itens exóticos ocasionais, como um escudo mágico ou uma espada com lâmina de prata. Uma pequena equipe de armeiros e trabalhadores de couro bem pagos é mantida no local para ajustes e adaptações.

Guerreiros nobres podem ficar desapontados ao saber que a armadura mais pesada comumente disponível no Espaço Selvagem é a cota de malha. A armadura completa ou a cota de malha completa são bastante raras.

57. O Erário Real:

Erguendo-se sobre a interseção da Rua Grande e da Rua Veleiro, este impressionante edifício domina a rua. O Erário Real existe para regular a moeda usada em Bral. Muitas moedas e a maioria das moedas de papel simplesmente não são aceitas pelos comerciantes de Bral. Visitantes que possuem qualquer uma dessas moedas ficam com a opção de negociar mercadorias sem dinheiro ou trocar seu dinheiro por moedas mais aceitáveis pelos comerciantes de Bral.

O erário troca moedas por uma taxa de 5% sobre a moeda trocada. Você pode se surpreender ao saber que Bral nunca se preocupou em cunhar sua própria moeda, pois a coroa acha mais lucrativo manter seu monopólio sobre o erário.

58. O Médio Magistrado:

Um pequeno complexo de edifícios conectados entre Caminho do Mercador e o Grande Mercado, os escritórios do Médio Magistrado não são tão impressionantes quanto o prédio do Alto Magistrado. No entanto, eles são muito mais ativos. A Guarda do Médio Magistrado patrulha as ruas esporadicamente, mas frequentemente é convocada para prender um criminoso ou intervir em uma disputa.

A Guarda do Médio Magistrado consiste em cerca de 20 guardas bem armados de nível 0 a G3 (d4-1), com cota de malha, espadas longas e bestas leves. Vários magos estão disponíveis para ajudar na captura de criminosos perigosos; geralmente variam de cerca de níveis G3 a G8 (d6+2). A Média Magistrada é Lady Terissa Ketel, uma humana dura e amarga de 50 anos com a reputação de ser uma “juíza rigorosa”.

Os edifícios aqui incluem uma sala do tribunal, uma sede e escritório da patrulha e uma pequena prisão com seis celas para manter criminosos perigosos até que possam ser transferidos para uma área mais segura.

59. Curiosidades de Gamalon:

Um dos comerciantes mais famosos de Bral é o arqui-mago Gamalon Idogyr, um viajante e estudioso fa-



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

moso. Ele coleciona e vende itens mágicos incomuns, favorecendo qualquer item que auxilie o viajante espacial ou o formulador de magias. Sua loja geralmente está bem abastecida com itens como *anéis de calor*, *de livre ação*, *de salto ou queda suave*; varinhas de antifogo ou *iluminação*; *colares da adaptação*; *botas de levitação*; *garrafas da água infinita*; *colheres de Murlynd*; e outros dispositivos místicos. Há uma chance base de 30% de que qualquer um dos itens acima esteja disponível, mas peças excepcionalmente raras podem ser reduzidas para 10%. O preço geralmente varia de três a oito vezes o valor de XP listado no *Livro do Mestre*.

Gamalon é incomum porque os Ocultos frequentemente lidam com ele e ensinaram a ele algumas de suas artes de conjuração de magias espaciais. Existem vários itens raros que apenas Gamalon oferece, como *velas de manobrabilidade*, *anéis de aprimoramento* ou *botas de travessia estelar*. O Mestre é encorajado a desenvolver esses itens, se desejar, ou mantê-los longe das mãos dos jogadores se sentir que não são estritamente necessários.

A casa de Gamalon, com seu amplo pátio e vários edifícios, fica atrás de sua loja. Ele é um nobre por direito de propriedade de terras, pois comprou os terrenos de sua casa da coroa há alguns anos. Gamalon geralmente não recebe visitantes em sua casa, mas gosta de boas histórias e da companhia de clientes fiéis em sua loja de curiosidades.

60. A Ferreiros de Coster:

Um edifício de pedra digno com o letreiro de um brasão com duas pistolas de fecho, aqui estão os escritórios da Ferreiros de Coster. Não há instalações de varejo aqui em si; a empresa lida inteiramente em grandes quantidades e vende diretamente a distribuidores em seus diversos mercados. No entanto, se os jogadores precisarem equipar um exército rapidamente, este é o lugar certo.

O interior do prédio possui várias áreas de conferência espaçosas adequadas para discutir termos com compradores ou vendedores. Nenhuma arma ou armadura é

mantida nas instalações, pois a empresa aluga grandes armazéns na Doca da Borda para armazenamento.

61. O Alfaiate Braliano:

A maior e mais fina loja de roupas de Bral, o Mercer compra e vende rolos de qualquer tipo de tecido, bem como roupas acabadas. A variedade de estilos e gostos na Rocha é impressionante; praticamente qualquer peça de vestuário listada no *Livro do Jogador* está disponível aqui, com uma marcação de 10-30%.

Curiosamente, a maioria dos nativos de Bral prefere roupas sóbrias e conservadoras para se destacar dos trajes espalhafatosos dos marinheiros e mercenários que lotam sua cidade. Um artesão bem vestido geralmente é encontrado com calças de algodão e uma túnica de mangas compridas de algodão ou lã que chega até o meio da coxa. Comerciantes e artesãos muitas vezes usam gibões sobre suas túnicas, com os emblemas de sua empresa.

62. O Galeão Branco:

Esta estalagem e taverna tranquila está localizada longe das ruas principais, entre a Rua Armada e a Rua Navio de Guerra. O exterior é bastante discreto, mas por dentro você encontrará uma hospedaria espaçosa e confortável com bom serviço e boas tarifas. O Galeão Branco é especialmente notável porque é o lar de Daargaz, o Oculto. O Oculto alugou a suíte superior de quartos por seis meses e não mostra sinais de sair em breve. Jogadores que procuram ativamente um Oculto em Bral acabarão por ir parar no Galeão Branco.

Daargaz contratou um pequeno grupo de guarda-costas muito capazes, além de vários escribas e mensageiros. O andar superior inteiro do Galeão Branco foi absorvido por sua operação. O dono da taverna, um halfling chamado Bardilac, está bastante satisfeito com a situação: Daargaz paga a ele uma pequena importância toda semana pelo tempo e pelos problemas de hospedar os Ocultos, e os comerciantes e aventureiros em busca

Vigilantes do Médio Magistrado: Int. Média; Tend. Neutro; CA 5; MV 12; Humano guerreiro de nível d4-1; TAC0 varia; AT 1; Dano pela arma; TM M; MO 11. Cota de malha, espada longa, besta leve. Encontrados em grupos de quatro a doze.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

de ajuda do Oculto geralmente compram uma rodada ou duas na taverna.

63. Boticário da Cidade:

Uma estranha e antiga loja escondida nos becos obscuros, a Boticário da Cidade parece, à primeira vista, estar abandonada. Ela abre para negócios em intervalos ímpares e apresenta uma seleção bizarra de componentes mágicos, velhos tomos empoeirados, várias raízes e ervas, e poções e elixires de todos os tipos. A proprietária é uma mulher idosa conhecida apenas como Mãe Greda. Sua visão é fraca, mas ela possui um senso de intuição sobrenatural e uma memória impecável.

Existe uma chance de 50% de ela ter qualquer raiz, planta ou erva necessária para uma magia ou poção em estoque. Outras substâncias, como pós minerais ou partes raras de animais, têm apenas 20% de chance de estar disponíveis. Em qualquer momento, Mãe Greda tem de 1 a 6 poções aleatórias à venda. Infelizmente, suas poções funcionam apenas 75% do tempo.

65. O Donjon:

O ponto mais forte do Lado de Cima, o Donjon é um castelo murado que domina a Cidade Média. Rodeado por um muro de cortina com 7,5 metros de altura e quatro torres de 15 metros, o castelo central é um edifício poderoso, porém gracioso. A torre central do Donjon se eleva a quase 30 metros acima das ruas abaixo.

Um batalhão do Exército Regular guarnece o Donjon, composto por cinco companhias de 60 homens cada uma. No entanto, apenas duas companhias estão aqui a qualquer momento. Uma das companhias se divide em guarnições das torres de balistas e patrulhas pela cidade, enquanto as outras duas companhias estão de folga. O Senhor de Donjon comanda a guarnição e é o segundo oficial mais graduado nos exércitos de Bral.

O Donjon serve para outro propósito além da simples proteção: ele também é a prisão de Bral. A maioria das pessoas condenadas na Rocha é enviada para a Parte de Baixo para trabalho duro nos campos cultivados

por escravos. Aqueles que são muito perigosos ou que pessoalmente se desentendem com o Príncipe acabam aqui. O castelo central fica acima de uma prisão subterrânea complexa com quatro níveis de profundidade. Mais de 300 celas estão disponíveis, embora a maioria esteja desocupada. Há rumores de um túnel mágico que leva a uma adega do palácio de Andru a partir de uma sala secreta nas prisões do Donjon, e dizem que há prisioneiros especiais aqui que são visitados regularmente por Andru. Os rumores mais selvagens afirmam que o Príncipe Calar não está morto, mas sim sendo mantido em uma sala especial no Donjon.

Montadas em cada uma das quatro torres do Donjon, há uma das balistas modificadas usadas nas torres de balistas. Além disso, seis catapultas médias modificadas estão localizadas em torres abrigadas ao redor das paredes do castelo central. Cada catapulta é feita de aço e encantada com um valor de +2.

66. O Conselho dos Capitães:

Outra das realizações arquitetônicas de Frun, o Conselho dos Capitães contém uma grande sala de reuniões hexagonal e duas grandes alas. As alas contêm os escritórios do Bureau de Alfândega e do Bureau de Comércio. O Conselho dos Capitães se reúne uma vez por mês, mas a maioria dos membros prefere enviar seus votos por procuração.

Os escritórios do Secretário do Conselho dos Capitães também estão aqui. A própria Secretária, Bianca Micharle, é frequentemente encontrada em seu escritório. Ela é a chefe de ambos os Bureaus, sob o Conselho, e recentemente atraiu muita atenção ao armar seus agentes alfandegários e instituir uma repressão ao contrabando.

68. Igreja Planar de Olympus:

Dedicada a todas as divindades que habitam o plano do bem caótico, a Igreja Planar de Olympus é uma das igrejas planares mais poderosas e populares. A Igreja venera quase todas as divindades do panteão grego, a maioria das divindades élficas e algumas das outras

Catapulta Média +2: Custo 14.000 po; Alcance 4 hexágonos; Dano 3d10+2 pontos de vida ou 2d2+2 pontos de casco; Tripulação 3; Taxa de Fogo 1/2; TAC0 15 (contando com o encantamento); Acerto crítico em 19 ou 20.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

divindades olímpicas. Por causa disso, os sacerdotes da Igreja estão em contato com suas divindades em quase qualquer esfera cristalina.

A seita Braliana é relativamente pequena, uma vez que a cidade recentemente abandonou a pirataria desenfreada e a falta de lei. A Igreja Planar está ganhando popularidade rapidamente; praticamente qualquer pessoa pode encontrar algo sobre Olympus digno de adoração. Uma das poucas organizações verdadeiramente benevolentes da cidade, os sacerdotes de Olympus dedicam muito tempo e energia ao cuidado dos pobres e do povo comum de Bral.

Qualquer personagem com um deus patrono que habita Olympus pode esperar receber uma quantidade razoável de ajuda da Igreja Planar. Observe que, embora os sacerdotes planares tenham poucos problemas com sacerdotes de poderes individuais, um sacerdote que adora apenas um dos poderes de Olympus teria dificuldade em aceitar a adoração de todo o plano e não estaria inclinado a recorrer à Igreja em busca de ajuda.

69. Igreja Planar dos Sete Céus:

Venerando todas as divindades que fazem sua casa no plano do leal e bom, a Igreja dos Sete Céus é uma recém-chegada à cidade de Bral. Ela é semelhante à Igreja Planar de Olympus em relação à abrangência de seus poderes e à extensão de sua influência pelos espaços. Em geral, as duas organizações compartilham uma rivalidade de bom humor e às vezes até cooperam contra causas malignas. A seita Braliana está crescendo lentamente, uma vez que a Igreja atrai os cidadãos mais ricos e organizados da Rocha.

Qualquer personagem com um deus patrono que habita o plano dos Sete Céus pode esperar apoio e ajuda da Igreja, desde que apoie a Igreja em troca. Um sacerdote de uma divindade específica será desestimulado pela natureza genérica da crença da Igreja e provavelmente terá que se comunicar com sua divindade para descobrir se a Igreja é uma forma aceitável de adoração para essa divindade específica.

Os principais panteões dos Sete Céus incluem elementos dos panteões anões e halflings, bem como divindades da mitologia indiana e chinesa. Muitos outros panteões colocam seus seres supremos nos Sete Céus.

70. Colégio Panteísta de Celestiano:

Uma das divindades mais populares entre os viajantes espaciais é Celestiano, o Andarilho das Estrelas. A adoração de Celestiano se espalhou de Greyspace há cerca de 300 anos e agora abrange meia dúzia de esferas. (Bral pode estar em Greyspace ou em uma das esferas para as quais a adoração de Celestiano se espalhou, dependendo de sua preferência.) Os sacerdotes de Celestiano o consideram um dos principais patronos do spelljamming e desfrutam de uma rivalidade amarga com Ptah.

O colégio de Celestiano adora a divindade em qualquer forma que ele escolher assumir em outras esferas, geralmente uma divindade boa com as estrelas como sua área de preocupação. Um dos edifícios mais antigos da Rocha, o templo de Celestiano foi construído nos dias piratas da cidade. Mesmo agora, muitos capitães param aqui antes de partir em busca de sua bênção.

Celestiano aparece no cenário de GREYHAWK. Ele é uma divindade errante que foi atraída pelas estrelas e pelo plano astral, vagando pelas profundezas maravilhosas do espaço. O Andarilho das Estrelas é reverenciado por astrônomos, astrólogos, filósofos, navegadores e sonhadores e poetas. Seu símbolo é um círculo de sete estrelas. Sacerdotes de Celestiano são descritos na *Parte Quatro, Aventurando em Bral*.

71. Ferraria de Barduk:

Uma oficina de artesanato espaçosa e aberta, a Ferraria de Barduk apresenta um ourives, um prateiro, um latoeiro, vários ferreiros e um ou dois forjadores de lâminas e armeiros. Barduk é uma matriarca anã robusta com braços como troncos de árvore. Ela e seus quatro filhos fazem a maioria da ferraria, tendo contratado vários aprendizes e artesãos para trabalhos mais leves. O ma-

Um dos deuses mais populares entre os viajantes espaciais é Celestiano, o Andarilho das Estrelas. Muitos capitães param no templo de Celestiano antes de partir em busca da bênção da divindade.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

rido de Barduk morreu em batalha há quase 45 anos; desde então, ela transformou sua pequena forja caseira em um negócio poderoso.

Na loja de Barduk, é possível encontrar quase qualquer item de metal a um preço excelente — geralmente de 10 a 20% mais barato que o normal. No entanto, armas requerem muito mais trabalho e são vendidas pelo preço habitual. Barduk é uma mulher de negócios sensata, mas não suporta a visão de elfos — seu marido era um pirata cujo navio foi destruído por uma Caravela da Marinha Imperial.

72. Armas Anãs de Yarnak:

Sem dúvida, Yarnak é o melhor ferreiro e armeiro da cidade de Bral. Seu trabalho é excepcional, e ele impõe rigorosamente os mais altos padrões de qualidade em sua loja. Yarnak geralmente trabalha em pedidos especiais, criando armas de qualidade adequadas para encantamento. Em qualquer momento, existe uma chance de 30% de que uma arma desejada esteja disponível como uma arma de qualidade, proporcionando um +1 para acertar ou +1 para causar dano, a um custo dez vezes maior que o normal. Se uma arma não estiver disponível, Yarnak terá prazer em fazê-la para você. Ferreiros anões trabalham uma vez e meia mais rápido que os humanos.

Armaduras feitas por Yarnak têm bônus de +4 em testes de resistência para objetos contra qualquer forma de ataque e são 20% mais leves que o normal, mas custam três vezes mais. Ele mede cuidadosamente o usuário e sua armadura é famosa por seu conforto e flexibilidade.

73. Armaduras Finas de Bral:

Operada por um anão ladrão chamado Cudrekken Goldfoot, Armaduras Finas de Bral é uma pequena loja no Distrito dos Anões. Cudrekken **não é um ferreiro famoso como Yarnak**, mas se especializa na recuperação e reparo de armas poderosas e armaduras danificadas encontradas em campos de batalha ou destroços flutuantes. A maioria da comunidade anã acha a falta de habilidade de Cudrekken e sua exploração dos mortos

honrados eticamente intolerável, e Cudrekken é ostracizado por sua própria raça.

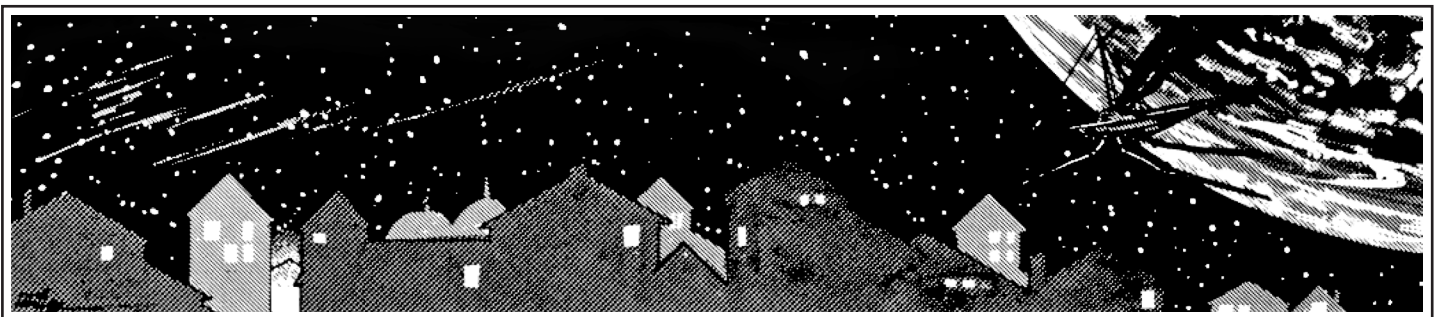
Armaduras Finas de Bral têm cerca de meia dúzia de trajes de várias descrições em estoque o tempo todo, com uma chance de 30% de que um conjunto mágico esteja presente. Além disso, eles têm de 20 a 30 espadas, machados e outros instrumentos de destruição, com uma chance de 50% de um a três itens mágicos. Cudrekken não é cuidadoso com o que recupera e já vendeu itens amaldiçoados ou defeituosos «por engano». Que o comprador tenha cuidado.

75. Templo Panteísta de Tyr:

Venerando o deus da justiça dos panteões nórdico e do cenário FORGOTTEN REALMS, o Templo de Tyr é relativamente jovem. É provável que o culto a Tyr tenha se espalhado para Bral do cenário FORGOTTEN REALMS, já que o clero e as cerimônias parecem se conformar aos padrões da crença Toriliana. Sacerdotes panteístas de Tyr reconhecem qualquer deidade da justiça ou da guerra da lei e do bem como um avatar de sua deidade e frequentemente ganham acesso a magias em várias esferas que não conhecem Tyr por esse nome.

Como uma deidade da justiça, Tyr não é muito popular em Bral, embora esteja ganhando poder. Os sacerdotes do templo sentem-se obrigados a enfrentar o crime e a injustiça onde quer que os encontrem, o que levou a várias pequenas guerras de cruzada contra SubBarões ou guildas de ladrões. Por outro lado, os sacerdotes de Tyr aprenderam muito depois de alguns reveses sangrentos e agora superaram seus inimigos malignos com a mesma frequência que são derrotados.

Tyr é descrito no cenário *FORGOTTEN REALMS Adventures* e em *Legends and Lore*. Seus sacerdotes são descritos na *Parte Quatro, Aventurando-se em Bral*. PJs sacerdotes de Tyr de outros planos serão bem-vindos aqui, embora possam ter dificuldade em se ajustar à ideia de que Tyr é conhecido por nomes diferentes em lugares diferentes. Guerreiros leais e bons também costumam ser bem recebidos.



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

76. Santuários Polygot:

Este edifício é dedicado a todas as divindades de um panteão. O Mestre pode introduzir seu próprio panteão aqui ou selecionar um apropriado. Se você estiver indeciso, o panteão chinês com uma congregação Shou funcionaria bem, possivelmente com algumas mudanças de nome. O santuário polygot inclui pequenos altares ou santuários para cada uma das principais divindades do panteão, bem como áreas comuns dedicadas ao panteão como um todo.

Os sacerdotes do panteão polygot olharão com favor para qualquer personagem que já adora uma das divindades incluídas no mito. Novamente, pode ser difícil para um sacerdote do jogador aproveitar isso, já que os polygots mostram igual respeito por seu próprio deus padroeiro e aos piores rivais de sua divindade. Por exemplo, um sacerdote de Atena ficaria enfurecido ao ouvir Ares e Afrodite mencionados na mesma frase da deusa da sabedoria.

Em geral, sintá-se à vontade para usar esta área para trazer um mito importante de sua campanha para a Rocha. Se sua campanha for verdadeiramente baseada no espaço, você pode disponibilizar a crença polygot como uma escolha de divindade para um sacerdote do jogador. Geralmente, os polygots raramente são encontrados em uma esfera onde nenhuma de suas divindades é reconhecida.

77. Casa da Trilha e do Caminho:

Um pequeno e humilde santuário, a Casa não é tanto um lugar de culto organizado como um lugar de contemplação e iluminação. Os sacerdotes da Trilha e do Caminho adoram todas as divindades em todos os lugares, afirmando que cada uma delas tem seu próprio lugar na grande Burocracia Celestial. Infelizmente, os sacerdotes frequentemente discordam sobre qual é exatamente esse lugar.

Os verdadeiros seguidores da Trilha e do Caminho ganham magias como os clérigos normais, mas nunca se especializam no culto a uma divindade ou outra. Eles nunca são cortados de seus poderes patronais, a menos

que entrem em uma esfera completamente desprovida de deuses. Qualquer sacerdote de qualquer divindade é bem-vindo aqui, mas eles descobrirão que os sacerdotes da Trilha e do Caminho tentarão corrigir sua visão errônea do multiverso explicando onde sua divindade se encaixa na Burocracia Celestial.

A Casa da Trilha e do Caminho é frequentada por menos de meia dúzia de sacerdotes e sacerdotisas, que passam a maior parte do tempo meditando ou estudando. Eles não buscam novos convertidos, confiantes de que mesmo o mais fanático devoto de um poder específico está, de fato, correto em seu culto, mesmo que seja um pouco ignorante das questões mais elevadas.

78. Guilda dos Magos Honorários de Bral:

Tendo a forma de uma torre esguia de pedra escura, este lugar místico parece estar separado da cidade ao seu redor. O andar inferior contém uma área de recepção e algumas salas de reunião; os andares superiores abrigam bibliotecas, laboratórios e pequenos quartos particulares que os membros podem alugar ao conduzir pesquisas nas instalações.

Não-magos são barrados à porta por um golem fornalha de alguma inteligência, que não permite a entrada de visitantes sem a permissão prévia do mago que vieram encontrar. Magos que não são membros têm permissão para entrar na torre da guilda e se tornar membros, se desejarem. O golem é educado, mas insistente, no cumprimento de seus deveres.

79. Templo de Ptah:

Este poderoso templo é sem dúvida o mais influente e rico da Rocha. A adoração a Ptah existe desde que os humanos começaram a viajar pelo espaço, e está presente em Bral desde seus primeiros dias como refúgio de piratas. Viajantes e exploradores de todos os tipos são bem-vindos aqui e receberão conforto e ajuda em troca de pequenas doações.

O próprio templo é um grandioso edifício antigo com um toque distintamente ancestral. Quando foi construído, as pedras foram envelhecidas para simular o desgaste

Golem Fornalha: Int. Alta; Tend. Neutro; CA 2; MV 6; DV 20 (pv 90); TAC0 5; AT 1; Dano 3d10+12 (alabarda); AE lançar pedras dano 3d10, agarrar e esmagar dano 6d6; DE arma +3 ou melhor para acertar, imune a todas as magias exceto frio mágico, se cura com fogo mágico; TM G; MO 20.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

pelo tempo, e o interior foi preenchido com tesouros arqueológicos e relíquias. Embora a adoração a Ptah por terrestres seja geralmente encontrada em sociedades semelhantes ao Egito, as demandas das culturas de viagem pelo espaço eventualmente prevaleceram, e os sacerdotes de Ptah começaram a usar vestimentas e cerimônias convencionais. Um sacerdote terrestre de Ptah acharia esses ritos bastante chocantes.

O templo possui uma grande pousada para viajantes, bem como um santuário que realiza observâncias e serviços regulares. Uma pequena força de guerreiros-templários guarda o local. O culto de Ptah é especialmente popular entre os Buscadores, e muitos deles fazem parte desta congregação.

81. O Timão Dourado:

Uma taverna típica da Cidade Média, o Timão Dourado é descrito, em detalhes, como um exemplo de cenário de taverna. Sinta-se à vontade para usar o layout e a descrição para qualquer estalagem e bar em que os personagens jogadores possam entrar. O Timão Dourado está localizado em um beco no quarteirão entre a Rua da Torre e a Rua da Mastro da Mezena, uma área relativamente de classe média da cidade.

A. O Salão Comum: Usado como sala de estar, sala de jantar e local geral para relaxar pelos ocupantes da estalagem, o salão comum também é uma taverna popular. Um bartender e um par de garçons estão disponíveis durante as refeições e até altas horas da noite para atender os clientes. Nos horários mais movimentados, pode haver de duas a três dúzias de pessoas aqui, incluindo marinheiros, artesãos, comerciantes e malandros de todos os tipos. Um caneco de boa cerveja custa cerca de uma peça de prata.

B. A Cozinha: O Timão Dourado serve com orgulho comida boa e substanciosa, além de vinho e cerveja. Um par de assados está sempre cozinhando lentamente, e os clientes podem pedir algo para comer a qualquer momento. Uma refeição decente custa cerca de 4 pp,

incluindo um pedaço de carne assada e um par de batatas cozidas.

C. A Despensa: Suprimentos de comida e utensílios de mesa são armazenados aqui.

D. Salão: Um quarto quente e aconchegante com um par de cadeiras confortáveis, o salão ocasionalmente fica cheio de clientes vindos do salão comum. Uma escada leva aos quartos acima. Uma parede possui uma fileira de ganchos para casacos e capas.

E. Acomodações dos Servos: Os funcionários da taverna muitas vezes são acomodados nos quartos dos servos, recebendo moradia e alimentação como uma boa parte de seu pagamento. Cada quarto geralmente tem beliches duplos ou triplos.

F. Sala Fria: Bem isolada com sacos de terra, esta pequena sala contém barris de cerveja. Uma parede é dedicada a alguns barris de vinho também. Grandes pedaços de gelo são trazidos cerca de uma vez por semana e deixados derreter.

G. Quartos dos Cavalariços: O dono do Timão Dourado mora no local, reservando alguns quartos pequenos para ele e sua família. Todos fazem parte do empreendimento; sua esposa comanda a cozinha, ele atende o bar e seus filhos limpam quartos ou ajudam na cozinha.

H. Suíte do Senhor: O quarto mais caro do estabelecimento, esta suíte aluga por 5 po por dia. Quando está ocupada, o locatário recebe o melhor serviço da estalagem.

I. Quartos Comuns: Cada um destes quartos pequenos contém um baú e de um a três beliches bastante simples com colchões recheados de palha. Os quartos são limpos e livres de vermes, mas não oferecem muitos luxos. Eles são alugados por 1 po por noite.

O Templo de Ptah possui uma grande pousada para viajantes. Qualquer criatura é bem-vinda para ficar por um dia e uma noite, e uma excelente refeição pode ser desfrutada mediante uma pequena contribuição para o templo.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

J. Banheiros Comuns: Com água corrente e pequenas lareiras e chaleiras, esses dois banhos são usados por todos os ocupantes dos quartos comuns. As banheiras em si são feitas de madeira, presas com aros de ferro e calafetadas contra vazamentos. Muitos hóspedes também lavam suas roupas nos banhos.

K. Quarto Privado. Reservado para jantares ou reuniões particulares, este quarto pode ser alugado por 5 pp por noite. Quando o quarto está alugado, o estalajadeiro fornece alegremente um serviço de taverna completo, e os festeiros já foram conhecidos por fazer as garçonetes correrem até a exaustão enquanto elas se apressam para cima e para baixo nas escadas para mantê-los bebendo.

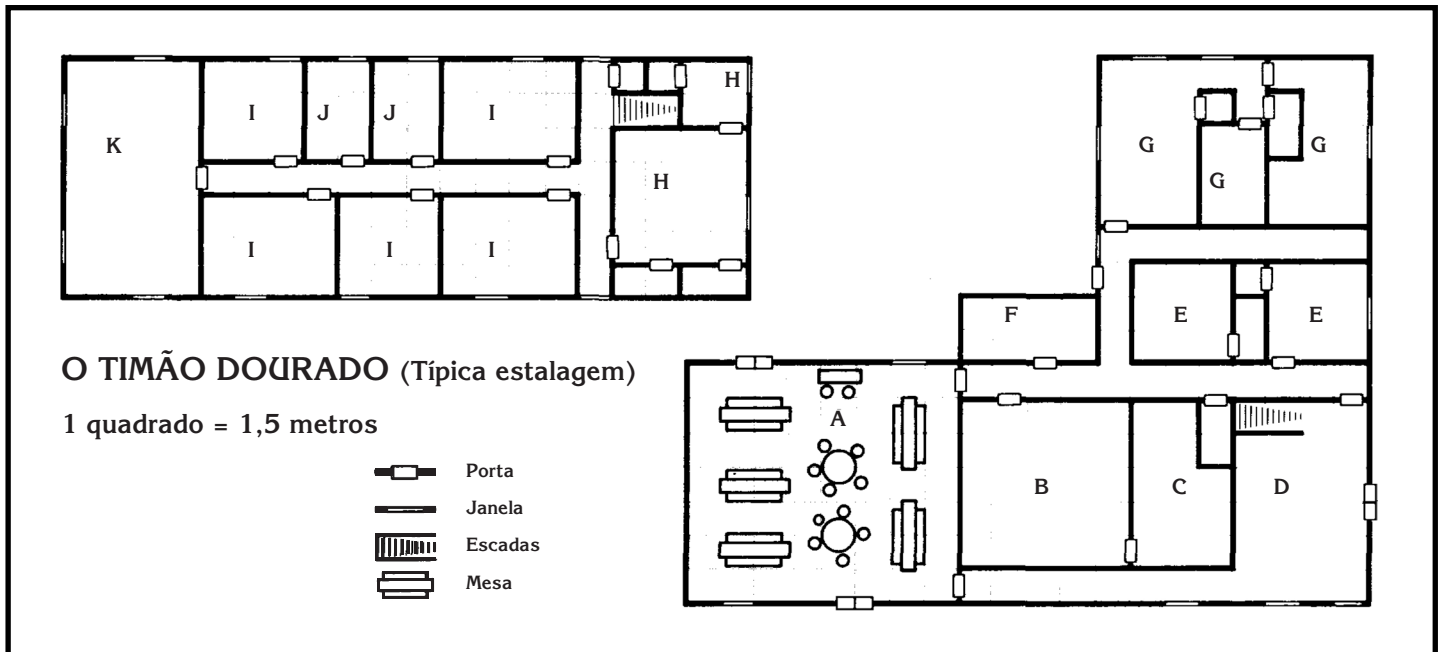
O Timão Dourado é apenas um exemplo de dezenas de tavernas e estalagens semelhantes por toda a cidade. Muitas pessoas não conseguem encontrar um lugar para alugar da Coroa e são forçadas a se hospedar em uma

estalagem. Taxas semanais e mensais geralmente estão disponíveis com um bom desconto.

85. Guilda dos Ladrões Halflings:

Sob a forma de uma grande loja de armarinho por fora, o interior deste edifício é a sede da guilda dos ladrões halflings e o centro das operações do SubBarão halfling Meredin Sandyfoot. Muitas pessoas vêm aqui para comprar rolos de seda ou fardos de algodão e nunca percebem que a poucos metros de distância pequenos observadores silenciosos estão observando cada movimento deles.

Embora esses halflings sejam o grupo menos violento e mais benevolente do submundo da Rocha, eles não são burros e são capazes de se defender. Caso algum intruso seja tolo o suficiente para ignorar seus avisos sutis e invadir o salão dos halflings, ele se encontrará em um labirinto mortal de armadilhas e emboscadas. Os halflings têm pelo menos 10 saídas secretas deste prédio.



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

Capítulo Nove: A Cidade Baixa

O coração vital e pulsante do Rocha está nas ruas arruinadas e mercados lotados do labirinto conhecido como a Cidade Baixa. Viva com atividade em todas as horas, a Cidade Baixa nunca dorme. Comunidades inteiras se reproduzem e crescem nas praças e becos labirínticos, pressionando-se umas contra as outras em uma luta interminável por luz e espaço. As ruas estão congestionadas com vendedores gritando, mendigos e ladrões. Você pode virar uma esquina e se encontrar no meio da casa de alguém, em meio às cabanas e barracos dos desfavorecidos de Bral. Ou você pode tropeçar em um campo de batalha de guildas ou gangues rivais, onde dezenas de vigaristas brigam pelos direitos de mais alguns becos ou casas.

A Cidade Baixa pode ser mais suja e pobre do que o resto da Rocha, mas para a maioria das pessoas, ela captura a alma robusta da cidade. É uma orla lotada do Espaço Selvagem, um caldeirão de incrível diversidade. Pode ser um dos poucos lugares em qualquer mundo onde sua raça ou crença não faz a menor diferença. Há lugar para todos na Cidade Baixa.

Faltando as poderosas instituições financeiras e as lojas organizadas da Cidade Média, a Cidade Baixa compensa suas deficiências com milhares de pequenos comerciantes e mascates. Os tesouros e mercadorias de uma centena de mundos escorrem pelo Mercado Menor e pelas mãos dos ladrões da cidade. Os bairros bem organizados da Cidade Média são substituídos aqui por bairros lotados, comunidades de pessoas com origens ou profissões comuns.

No eterno turbilhão de multidões e crimes, as regras não escritas da Rocha são a única coisa que separa o caos habitável de uma cova imunda de guerra eterna e escravidão. Não faça perguntas. Não volte atrás em sua palavra. Não se envolva. Nunca confie em alguém que você não conhece. São regras difíceis, mas se você permanecer dentro das diretrizes, sobreviverá e talvez até prosperará na Cidade Baixa.

A Cidade Baixa é muito mais crua e violenta do que a Cidade Média. A Vigilância do Magistrado não tem cavaleiros ou soldados disciplinados aqui, mas sim brutamontes brutais, cuja única preocupação é evitar que uma briga se torne um tumulto. Batedores de carteira e embusteiros podem assombrar a Cidade Média, mas nos becos da Cidade Baixa espreitam assaltantes, ladrões e assassinos. A menos que você queira acabar no Alijador, fique nas principais ruas e nunca vá a lugar algum sozinho.

Locais de Interesse na Cidade Baixa

A Cidade Baixa tem um número incontável de tavernas, estalagens, cervejaria e lojas e artesãos únicos. Muitos deles mudam de um dia para o outro, à medida que os empresários transferem suas operações de um lugar para outro, para evitar a atenção oficial. Apenas alguns dos locais que atrairiam aventureiros são descritos aqui. Sinta-se à vontade para importar quase qualquer personalidade ou local que desejar; há espaço de sobra, e você teria dificuldade em encontrar algo que não se encaixasse na Cidade Baixa de Bral.

88. Distrito dos Anões:

Um dos maiores e mais bem definidos bairros da cidade, o Distrito dos Anões é na verdade uma das áreas mais prósperas na Cidade Baixa. Os anões são, em sua maioria, uma raça habilidosa e trabalhadora, e sua presença na Rocha remonta aos primeiros refúgios de piratas. Embora os anões sejam por natureza um povo taciturno e clânico, viver em tão estreita proximidade com outras raças tornou os nativos Bralianos muito mais tolerantes com estrangeiros do que seus parentes em terra firme. Não é incomum que as vielas e ruas estejam lotadas de não-anões em busca de bens de inigualável qualidade e artesanato anão.

Os anões geralmente se autopoliciam, e a Vigilância do Magistrado raramente é chamada para o Distrito. Os encenqueiros são atacados por grandes números de veteranos anões e raramente são vistos novamente.

Ladrões Halflings: Int. varia; Tend. Bondoso; CA varia; MV 6; ladrões de nível d6; TACO varia; AT 1; Dano da arma; AE +1 com fundas ou armas arremessadas, talentos de ladrão; TM P; MO 13. Corselete de couro simples, adaga, funda ou clava. Encontrados em grupos de cinco a quinze.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

89. A Companhia de Abordagem dos Anões:

Estes são os escritórios e quartéis da companhia de mercenários conhecida como Companhia de Abordagem dos Anões. Eles são especialistas em combate entre navios e são frequentemente procurados como fuzileiros navais, tanto por mercadores quanto por corsários. O líder da companhia é um sombrio veterano chamado Threndur Icehewer. Seus mercenários têm várias forjas e arsenais nas imediações e mantêm suas próprias armaduras.

90. As Tocas:

Um bairro pequeno e tranquilo que desce pela encosta da Rocha, as Tocas são o bairro dos halflings. Visitantes de outras raças são relativamente escassos, mas ocasionalmente frequentam os bons restaurantes e tavernas das Tocas. O amplo declive da colina aqui é perfeito para moradias halfling, e quase todas as casas são confortáveis tocas com várias janelas com vista para a Borda.

A maioria dos halflings, inclusive ladrões, prefere manter seus negócios longe de suas casas e possuem ou alugam prédios nas Cidades Baixa e Média. Com poucas lojas ou comerciantes nas Tocas para atrair visitantes, os halflings não veem multidões como as comuns no Distrito dos Anões e provavelmente reagirão mal a pessoas armadas andando por aí sem parecer que estão indo a lugar algum. Todos os halflings na Rocha estão sob a proteção do SubBarão Meredin Sandyfoot, e atos de intimidação ou violência contra os pequenos não ficarão impunes.

91. Embaixada Illithid:

Na verdade, compreendendo um complexo de vários edifícios com passagens cobertas e janelas fechadas, a embaixada illithid é um edifício silencioso e ameaçador que irradia perigo. Muito poucos bralianos encontram uma razão para colocar os pés aqui e estão bastante felizes em mantê-lo assim. Várias dúzias de illithids vivem na Cidade Baixa, e seu relacionamento com a embaixada oficial não está claro — eles parecem viver independentemente de suas terras nativas, mas o em-

baixador Ishathrandra parece comandar o respeito e a obediência deles. Em qualquer caso, muito poucos seres, de qualquer raça, cruzam os illithids e vivem para contar a história.

Persistem rumores de uma grande caverna ou instalação subterrânea abaixo do complexo dos devoradores de mentes, onde escravos humanos são mantidos como gado para os apetites indescritíveis dos illithids.

93. Pelotão de Agamour:

Mais propriamente conhecido como o Décimo Oitavo Destacamento, Cavalaria Leve Desmontada, Reforçada, do (Brevet) Sargento-Mor Tomogan Shaul Agamour, este é um pelotão de mercenários giff que faz sua base em Bral. Uma força de quase 70 soldados profissionais, o pelotão de Agamour tem servido com distinção por muitos anos. Os giff são caros de contratar, mas geralmente valem o preço. Uma vez na folha de pagamento, eles abraçam quase qualquer causa com dedicação e orgulho. O Sargento-Mor Agamour é um giff idoso que esconde uma mente perspicaz (para um giff) por trás de formalidade empolada e pomposidade opressiva.

94. Giff-Town:

Os giffs não chegam perto de preencher este quarteirão da Cidade Baixa, mas eles são facilmente a raça dominante deste bairro e, certamente, sua característica mais notável. Os giffs têm apenas uma ocupação — a vida militar. Toda casa apresenta uma placa proclamando a disponibilidade de seus ocupantes para o serviço militar, e poucos giffs permanecem desempregados por muito tempo. O restante das casas e lojas deste bairro pertence a armeiros, ferreiros e alfagemes que ganham a vida mantendo os giffs em negócios. O líder da comunidade giff é o General Saerlg Tomojak, de temperamento explosivo, e é amplamente suposto que ele poderia mobilizar todos os 300 giffs de Bral em um único exército, se assim o desejasse.

Distrito Giff é um lugar bastante perigoso, já que os giffs estão constantemente fazendo exercícios e disparando cargas de pólvora.

Um dos maiores e mais bem definidos bairros da cidade, o Distrito dos Anões é na verdade uma das áreas mais prósperas na Cidade Baixa.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

95. Krunz Kanonwerks:

De propriedade e operação do lendário armeiro Adelphus Krunz, o Kanonwerks é uma das poucas fábricas que produzem bombardas. Cada canhão é cuidadosamente fabricado com habilidade e experiência, decorado com belos arabescos e detalhes em gravuras de prata ou ouro, e então levado até a Borda e disparado dezenas de vezes. Os giffs adoram isso, interrompendo todo o trabalho por dias sempre que Adelphus está testando um novo design ou experimentando novos tipos de munição.

Adelphus é pioneiro em novas técnicas de fundição, tentando desenvolver um processo simples para a produção em massa de canhões baratos, mas seguros. Até agora, ele não teve sucesso, pois a única técnica de fabricação que pode produzir um cano com a resistência necessária envolve numerosos ciclos de aquecimento e resfriamento, à medida que as faixas de reforço de aço são encolhidas no cano de ferro fundido. Felizmente, a tecnologia de fundição de que ele precisa ainda está a décadas de distância.

Adelphus trabalha apenas sob encomenda e requer de dois a quatro meses para fazer uma bombarda. Ele nunca tem peças extras à disposição para vender prontas.

96. A Rato-de-rocha:

Talvez uma das quatro ou cinco tavernas mais sujas e perigosas de Bral, a Rato-de-rocha é um edifício destruído decorado com equipamentos náuticos antigos. Atendendo aos marinheiros mais baratos e comerciantes que chegam a Bral, a Rato-de-rocha também desfruta de muito sabor local — é um dos favoritos entre os giffs, por exemplo.

O segurança da Rato-de-rocha é um ogro famoso chamado Grinder, que na verdade é um sujeito bastante decente (para um ogro). Ninguém é permitido com armas, mas as brigas de punhos nus que ocorrem de vez em quando são suficientemente perigosas mesmo sem armas. A má reputação da taverna e sua clientela questionável levaram ao boicote geral por pessoas decentes e honestas — o que a torna um ótimo lugar para encontrar trapaceiros e ladrões.

Uma caneca de cerveja na Rato-de-rocha custa 5 pc, e uma refeição de qualidade decepcionante custa cerca de 2 pp.

98. Montarias e Arreios de Zada:

Ocupando um pequeno grupo de edifícios e um pequeno pedaço de terreno aberto perto da Borda, Montarias e Arreios de Zada é operado pelo famoso Zada Doshioskov. Zada é um homem pequeno de meia-idade vestido com roupas absurdamente elegantes. Seu negócio é o comércio de montarias de qualquer descrição. Ele é o único comerciante de cavalos na Rocha, e seus preços refletem esse monopólio.

Os animais de Zada são, sem exceção, animais mal-educados e doentios, com espíritos quebrantados e naturezas cruéis. É francamente surpreendente que ele consiga encontrar, em qualquer animal, tantos defeitos condenatórios. Em qualquer momento, ele tem 1d10 cavalos, 1d6 cães, 1d4-1 camelos, 2d6 mulas ou burros e 1d3-1 iâques. Como regra geral, os preços de qualquer animal são três vezes mais altos do que os listados no *Livro do Jogador*, e os animais são de baixa qualidade.

Por outro lado, Zada não consegue distinguir um corcel valioso de um cavalo moribundo, e ocasionalmente um excelente animal entra em sua posse. Ele os venderá pelo mesmo preço. Além disso, Zada ocasionalmente adquire um animal bizarro, como um leão, um dinossauro, um pégaso ou grifo.

Zada vende arreios e acessórios pelos preços listados.

100. Mestre dos Portos:

Este grande edifício abriga os Mestres dos Portos, o Sindicato dos Estivadores e os Oficiais Reais da Alfândega. Os Oficiais dos Portos são agentes do Mestre dos Portos. Os Oficiais da Alfândega, que estão sob a Bureau de Alfândega de Bianca Micharle, também estão sob sua supervisão direta. Por sua vez, o Mestre dos Portos é um dos principais burocratas a serviço do Conselho dos Capitães. Seu trabalho é agendar espaços nas cavernas de pouso ou ao longo dos cais, supervisionar as inspe-

O líder da comunidade giff é o General Saerlg Tomojak, de temperamento explosivo. É amplamente suposto que ele poderia mobilizar todos os 300 giffs de Bral em um único exército se assim o desejasse.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

ções alfandegárias das cargas que entram na cidade e, em geral, cumprir as ordens do Conselho dos Capitães.

Jogadores que desejam atracar em Bral eventualmente terão que falar com um dos Oficiais dos Portos e arranjar o aluguel de espaço de pouso — geralmente avaliado em 1 peça de prata por tonelada, por dia. Pode ser caro, mas, por outro lado, o espaço é valioso na Rocha. Toda vez que os jogadores atracam em Bral, eles também terão que passar por uma inspeção alfandegária e preencher uma longa declaração de carga. Seria prudente que os jogadores com navios garantam que os manifestos sejam mantidos com precisão.

Como observação, os Oficiais da Alfândega e os Oficiais dos Portos são notoriamente corruptos e muitas vezes coletam “impostos de expedição” para encerrar rapidamente suas inspeções e atracar os navios.

Assim que o navio estiver atracado ou apoiado, os estivadores embarcam. Geralmente, dois estivadores para cada cinco toneladas de navio são suficientes para descarregar a carga do navio em pouco tempo (cerca de meio dia). Os estivadores recebem 6 peças de prata por dia, com uma sobretaxa adicional de 2 peças de prata por trabalhador, que vai para os cofres da guilda. Capitães que se recusam a pagar seus estivadores descobrirão que partes cruciais de suas cargas desapareceram misteriosamente durante o desembarque e também descobrirão que nunca serão capazes de contratar ajuda da guilda novamente.

101. O Mercado Menor:

Embora pálido em comparação com o Grande Mercado da Cidade Média, o Mercado Menor ainda é um lugar bastante fascinante. Há muito menos artesãos e artífices aqui, e a maioria das barracas é administrada por mascates e pequenos comerciantes. Muitos trambiqueiros também fazem disso sua casa, e muitos dos quiosques são simples jogos de azar ou golpes de anel-em-torno-da-garrafa projetados para separar o viajante espacial do seu ouro suado. Por causa disso, o

Mercado Menor tende a ter uma atmosfera mais festiva e menos mercantil.

A maioria dos ofícios e serviços comuns estão representados aqui, incluindo astrólogos, mendigos, carroceiros, sapateiros, cutileiros, tintureiros, vidraceiros, merceiros, tricoteiros, carpinteiros, pintores, ourives, tapeceiros e ladrões de todos os tipos. Com um pouco de paciência e barganha, o comprador cuidadoso encontrará quase qualquer mercadoria ou serviço a 60-110% (d6+5) de seu valor normal. É muito possível encontrar uma bela pistola de fecho por 400 peças de ouro ou um broche de diamante no valor de 300 peças de ouro com metade do preço. No entanto, barganhas como essas são claramente mercadorias desviadas, e o comprador que se aproveita desses negócios deve estar preparado para qualquer eventualidade. Por outro lado, em Bral, a posse é a totalidade da lei.

O Mercado Menor é assolado por habilidosos batedores de carteira e ladinos. Toda pessoa que entra no Mercado Menor tem 1 em 4 chances de ser alvo de uma tentativa de batedor de carteira, ou 1 em 8 se estiver tomando precauções óbvias e sensatas.

Jogadores que esperam vender seus pertences incomuns aqui descobrirão que a maioria das pessoas assume que eles estão vendendo mercadorias roubadas e oferece apenas 30-80% (d6+2) do valor de varejo do item.

102. A Casa Vermelha:

Uma pensão bastante típica da Cidade Baixa, a Casa Vermelha é de propriedade e operada por uma robusta matriarca gnoma chamada Gertreid. Seu marido é um pirata aposentado que ainda mexe com variações da besta pesada. A Casa Vermelha é um prédio grande e decadente que, surpreendentemente, é confortável e bem mantido por dentro. Gertreid cozinha três refeições por dia e cobra de seus inquilinos no final do mês com base no número de refeições que eles fizeram — calculado a 2 peças de prata por três refeições. Os quartos são alugados por 5 peças de ouro por mês.

O Mestre dos Portos é um dos principais burocratas a serviço do Conselho dos Capitães. Seu trabalho envolve agendar espaços nas cavernas de aterrissagem ou ao longo dos cais, supervisionar os inspetores de alfândega e executar as ordens do Conselho.



A Casa Vermelha tem um total de 12 quartos, três dos quais são quartos duplos e ocupados por famílias. Os quartos são confortáveis e limpos, e aventureiros que passam por Bral poderiam fazer escolhas muito piores do que ficar na Casa Vermelha de Gertreid.

104. Ferraria do Marshall:

Uma ferraria pequena, mas próspera, Marshall é um homem jovem alto e magro. Ele é especializado em acessórios de metal para navios, incluindo parafusos, pregos, placas de ferro e peças de união. Ele também forja cabeças de martelo, cabeças de machado e enxações para equipar embarcações e vender aos construtores navais da cidade. Marshall ocasionalmente forja armas, como pontas de flecha ou machados de guerra, mas sua principal fonte de renda vem de ferramentas e pregos.

105. Entalhes de Strombardi:

Um homem idoso e forte, Strombardi é um habilidoso entalhador de madeira. Ele esculpiu e pintou dezenas de belas figuras de proa em sua carreira e também prepara trabalhos decorativos para uso em novos edifícios; escadarias, balaústres e beirais em particular. Strombardi tem alguns jovens aprendizes talentosos a quem ele está ensinando sua arte, e parece provável que eles sigam seus passos com o tempo.

107. O Touro Negro:

Conhecido como a taverna preferida de mercenários e assassinos, na verdade é uma casa de qualidade com tranquilidade. A decoração distintamente marcial inclui brasões heráldicos nas paredes e bandeiras penduradas no teto. O Touro Negro atrai muitos soldados profissio-

Jogo do Arremesso de Anel: Os jogadores pagam com probabilidades de 5 a 1 e recebem três chances. Para vencer, um anel deve cair no gargalo de uma garrafa. Para acertar com um anel, faça um teste de destreza com -7 e então jogue um d6 para ver se ele rebate. Com 5 ou 6, o personagem vence.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

nais e veteranos aposentados que gostam de vir aqui e relembrar batalhas passadas.

Apesar do caráter militante da clientela, o Touro Negro é um estabelecimento muito tranquilo. Pessoas que comecem brigas aqui são mortas, não apenas espancadas ou machucadas.

108. Mercadorias Náuticas do Capitão Gyudd:

Este respeitável negócio em Bral recondiciona e vende antiguidades náuticas. Um dos maiores empreendimentos desse tipo, é administrado pelo intrépido veterano anão, Capitão Gyudd. Ele carrega alguns suprimentos náuticos autênticos, como ferramentas, cordas, kits de reparo de velas e afins, mas atende principalmente aos leigos que sempre se imaginaram navegadores estelares, mas nunca saíram do porto. Harpões polidos, lâmpadas feitas de pinos de amarrar e figuras de proa resgatadas de naufrágios são os produtos náuticos que geram lucro para o Capitão.

Gyudd tem um grande repertório de histórias e tradições navais. Ele adora se sentar com um verdadeiro marinheiro (não um dos fofos polidos que compram seus pinos de amarrar) e trocar uma história ou duas. Gyudd comandou um navio pirata algumas décadas atrás e pode ser uma valiosa fonte de informações, se os jogadores não se importarem com uma história de mar ocasionalmente longa.

109. A Sagrada Fortaleza de Bane:

A Rocha não deixa de ter seu quinhão de cultos e templos ocultos, e a Sagrada Fortaleza de Bane é um desses santuários menores. Fundada cerca de oito anos atrás por Halwarin, um sacerdote aventureiro Zhentarim, a Sagrada Fortaleza de Bane está instalada em um edifício decadente e decrépito, com um séquito de apenas algumas dezenas de magos e guerreiros malignos. Se a Rocha estiver em Realmspace em sua campanha, o templo de Bane é um pouco mais importante e próspero. Caso contrário, os sacerdotes da Sagrada Fortaleza estão cortados de seu mestre sombrio e não podem conjurar magias acima do 2º nível.

Halwarin está determinado a levar a adoração a Bane para o Espaço Selvagem e foi contatado pelo Décimo Abismo, que vê a adoração ao deus morto como uma excelente maneira de obter poder secular. Claro, Halwarin se recusa a submeter a causa de Bane aos propósitos do Décimo Abismo.

A maioria dos bralianos vê a Sagrada Fortaleza apenas como mais uma coleção de cultistas enlouquecidos e os ignora.

112. Conselho da Cidade:

Abrigado em um prédio antigo, mas digno, o Conselho da Cidade é um órgão relativamente sem importância que tende a aprovar por unanimidade os decretos do príncipe com pouca discussão. Cada grande guilda ou raça é representada, bem como áreas territoriais da cidade. Há delegados anões, elfos e giffs, bem como representantes de construtores navais, comerciantes e nobres. Embora o Conselho tenha o poder de revogar as leis do príncipe, a atual composição foi nomeada, em sua totalidade, pelo Príncipe Andru ou pelo Príncipe Frun, e a nomeação é vitalícia.

O Conselho é frequentemente chamado para resolver disputas entre comunidades ou organizações. Por exemplo, se os halflings se queixam de que os giffs estão explodindo coisas novamente, o conselho resolverá o assunto com um debate e uma injunção aos giffs para não explodirem mais nada. Claro, os giffs ignoram a vontade do conselho, pois não há meio pelo qual o conselho possa fazer cumprir suas resoluções, e prontamente começam a explodir coisas novamente.

Muitos cidadãos acham que um dia no Conselho da Cidade supera um dia no teatro em termos de entretenimento.

113. Os Guerreiros-Drakes:

Os Guerreiros-Drakes são corsários e uma das frotas de aluguel mais bem-sucedidas de todas as Esferas Conhecidas. Este elegante edifício de pedra marrom é sua sede e escritório principal. Os Guerreiros-Drakes consistem em quatro navios: um navio martelo, dois



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

navios lula e um navio picanço. Ao contrário da maioria dos corsários, eles não se contentam apenas com uma carta de corso, mas exigem também salários de mercenários. Os Guerreiros-Drakes são liderados pela capitã elfa renegada Celestia Silverfist. Sabe-se que ela serviu muitos anos na armada élfica, mas agora comanda esta pequena frota de piratas.

Os Guerreiros-Drakes procuram guerras entre potências estelares e oferecem-se para se juntar a um lado — por um preço: uma carta de corso e uma quantia em ouro. Os quatro navios funcionam então como uma frota de piratas, cooperando em ataques coordenados a cidades e comboios. Quando não estão trabalhando, praticam implacavelmente, aperfeiçoando suas táticas cooperativas. Eles já destruíram mais de um esquadrão enviado para deter seus saques.

Contratar os Guerreiros-Drakes é muito caro, mas muitos governos consideram mais barato contratar corsários do que comprar e manter uma frota. Os Guerreiros-Drakes estão sempre em busca de bons guerreiros e de magos e sacerdotes habilidosos.

114. O Leão Rampante:

O Leão Rampante é uma das tavernas e pousadas melhores da Cidade Baixa. Está escondido em um dos becos que rodeiam o Mercado Menor e atende aos viajantes espaciais itinerantes, especializando-se em reservar quartos com antecedência; assim, um marinheiro celebrando tem a garantia de ter um lugar para ir quando gastar o ouro que lhe resta.

Embora o Leão Rampante seja limpo e barato, é evitado pelos nativos de Bral. Os hóspedes da estalagem têm uma tendência perturbadora de desaparecer, nunca mais sendo vistos. O proprietário, um gorducho estalajadeiro humano chamado Warris, afirma que os hóspedes desaparecidos simplesmente partiram nas primeiras horas da manhã. Algumas pessoas afirmam que o local do Leão Rampante fica acima de um poço de escravos secreto onde marinheiros bêbados são vendidos aos devoradores de mentes como gado. Claro, esses rumores selvagens não são comprovados.

115. Templo de Odin:

Um dos pequenos santuários mais antigos e respeitáveis de Bral, o Templo de Odin foi fundado há mais de 50 anos. Um grupo de vikings viajantes estelares e seu sacerdote spelljamming foram levados para a Rocha por uma estranha tempestade espacial e não conseguiram encontrar o caminho de volta. Os guerreiros eventualmente se casaram e formaram famílias, formando uma pequena comunidade nórdica que eventualmente foi absorvida pela cosmopolita Bral. Enquanto isso, o templo realmente começou a atrair alguns fiéis dispersos além dos vikings e suas famílias. O sacerdote atual pode ou não estar em contato com Odin, dependendo de onde o Mestre deseja colocar Bral. Mesmo que o Pai de Todos não seja conhecido na esfera de Bral, em breve ele o será, se a congregação crescer muito. Seus números agora estão em torno de 100.

117. O Armazém Oculto:

Talvez a estrutura mais misteriosa na Rocha, este era um armazém abandonado até 11 anos atrás, quando o Oculto decidiu estabelecer uma presença permanente em Bral. Trabalhando por meio de intermediários e agentes, o Oculto comprou o edifício da Coroa por uma quantia exorbitante e procedeu a uma remodelação completa. Uma força de elite de mercenários habilidosos e leais guarda o edifício, postando sentinelas em cada parede e no telhado, mas nem mesmo eles nunca estiveram dentro. De alguma forma, o Oculto produz timões maiores ou os recebe de cargas contrabandeadas, pois é aqui que os compradores são levados quando o novo timão é retirado.

Há especulações de que um portal ou uma porta extradimensional está escondido dentro do armazém, e que as terras natais do Oculto ficam além — ninguém sabe ao certo.

120. Armazém Eirenfetz:

Este armazém isolado está repleto de seda, algodão e especiarias. No entanto, o observador atento pode notar que o inventário nunca muda. Isso ocorre porque

Os Guerreiros-Drakes são uma das frotas para aluguel mais bem-sucedidas no Espaço Selvagem. Eles funcionam como uma flotilha de piratas, com todos os quatro navios cooperando para atacar comboios e cidades. A companhia está sempre em busca de espadachins e magos habilidosos.

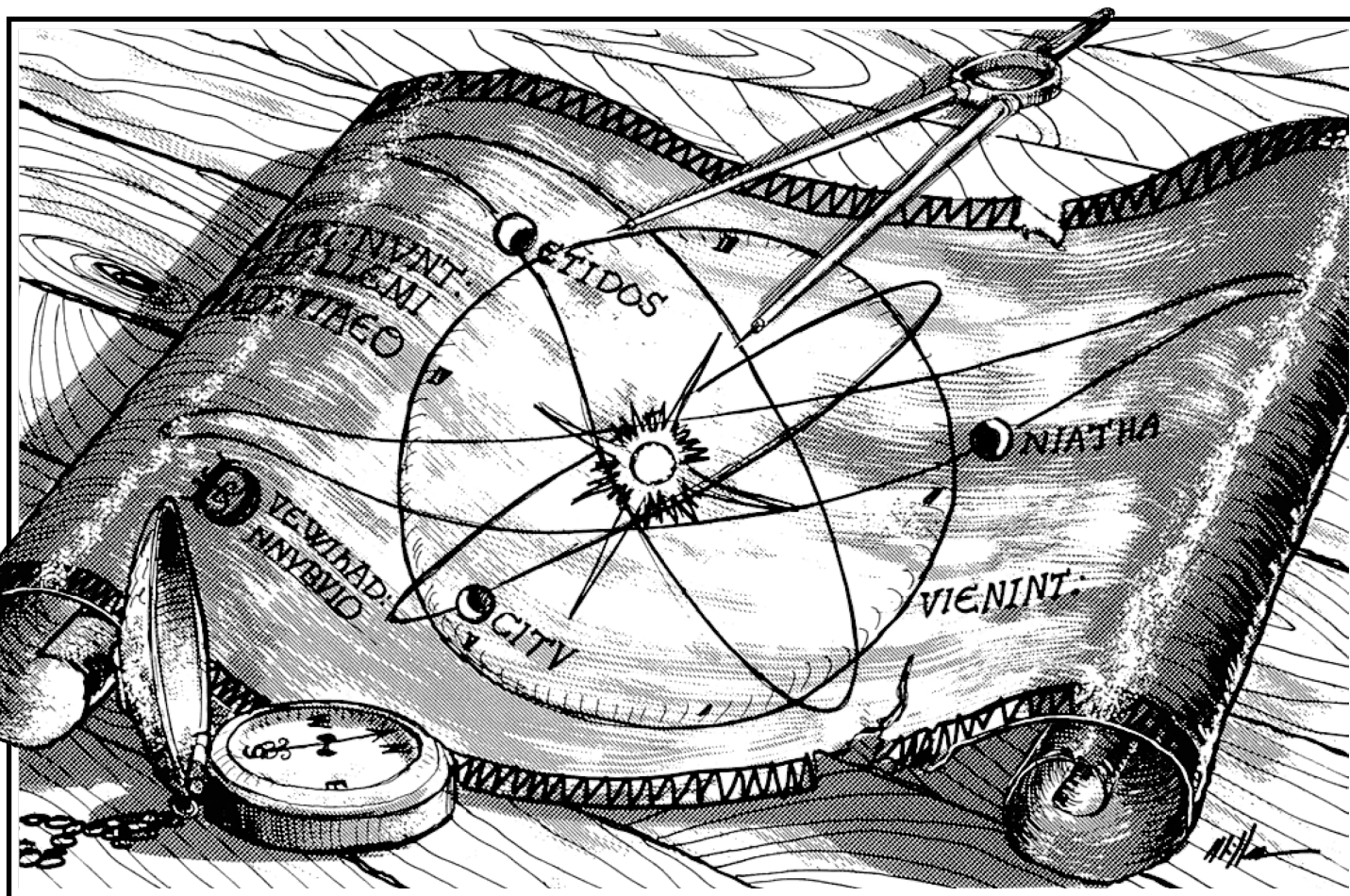
Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

o verdadeiro comércio da Casa Eirenfezt é de escravos, que são mantidos em currais secretos sob o armazém e sob os escritórios da casa na cidade. Navios, ostentando a bandeira Eirenfezt, partem para encontrar traficantes de escravos Acorrentadores e transferem escravos e mercadorias em algum local oculto. Em seguida, eles repintam o navio e o trazem de volta ao porto, fazendo parecer que é diferente do navio que acabou de partir. Mais uma vez, um observador atento notaria que a tripulação não mudou. Claro, isso é Bral, e observadores cuidadosos raramente divulgam suas descobertas.

Compradores verdadeiramente ignorantes ocasionalmente compraram quantidades substanciais das mercadorias falsas da Eirenfezt, forçando os Acorrentadores a reabastecer rapidamente o armazém para evitar suspeitas.

123. A Embaixada Shou:

Um prédio imponente no estilo Shou, a Embaixada parece quase discordante na borda de atracação de Bral. Dragões dourados se agacham nas cornijas e ferozes bestas de bronze foo guardam as portas. No interior,



**“De onde vêm os Ocultos? Quem são eles? Por que vendem seus timões?
Certamente, o lucro não é sua única motivação. Quem entre
nós já aprendeu como um timão funciona, quanto
mais fabricou um?”**

— Gamalon Idogyr, dirigindo-se aos Buscadores
na Biblioteca das Esferas.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

a embaixada é composta por muitos pequenos, mas elegantes aposentos, onde o embaixador recebe seus visitantes. Lord Chan Fu Wi é o atual emissário de Shou para a Rocha e é um dos Shou mais importantes no Espaço Selvagem. Ele está em contato direto com a corte do Imperador por meio de um assistente wu jen.

Lord Chan parece não se importar com assuntos tão básicos como a yakuza ou o fortalecimento da comunidade Shou de Bral; ele está ocupado demais representando seu governo no espaço. Sua contenção e maneira silenciosa escondem a vasta amplitude de seus poderes de política e diplomacia, com os quais está investido. Se Lord Chan tivesse uma boa razão, ele poderia lançar a marinha espacial Shou em uma guerra e esperar que a corte o apoie. Ele também detém o poder da alta justiça, em nome do Imperador, e com uma palavra, poderia fazer com que Ozamata Murawa fosse levado para a rua e decapitado. Ele simplesmente acredita que essas coisas são indignas e prefere não exercer seu poder.

124. Shou-Town:

Uma comunidade muito unida que parece se espalhar um pouco mais a cada dia, Shou-Town é composta por várias centenas de Shou que emigraram para o Espaço Selvagem. A maioria estava fugindo de conflitos em casa, assinando contratos com os ocasionais spelljammers que visitava Shou Lung, e trabalhando em troca de passagem para eles e suas famílias. Não demorou muito para que os padrões culturais dos Shou se restabelecessem, e em pouco tempo a yakuza estava novamente no comando.

Diferente do reino de Shou Lung que deixaram para trás, não há nobreza ou classe de guerreiros em Shou-Town de Bral. Quase sem exceção, os Shou são artesãos e artesãs, dedicados às suas profissões. Um passeio por Shou-Town é uma questão relativamente ruidosa, com indústria e atividade por todos os lados. Nas sombras, os yakuza tatuados observam os visitantes com desconfiança, vigiando seus territórios selecionados.

125. Casa Yakuza:

Pequeno e discreto, este velho prédio precário parece olhar e inclinar-se bêbado com a idade. Uma das primeiras casas de armazéns da cidade, foi convertida em pensão nos anos seguintes. Quando isso foi abandonado, a yakuza se mudou e renovou a estrutura para seus próprios propósitos. À primeira vista, parece ter se tornado um armazém novamente, mas lá dentro há portas trancadas e guardas atentos. A yakuza estão ficando mais fortes a cada dia, à medida que Shou-Town continua a crescer, e já travaram guerras amargas para estender seu território. A maior parte da Cidade Baixa já está sob seu domínio, e mesmo agora eles planejam expulsar os halflings do negócio.

A maioria das pessoas passaria direto por este prédio sem suspeitar que ele esconde a casa da yakuza. Se alguém for tão imprudente a ponto de tentar entrar à força ou furtivamente, estará lidando com várias dezenas dos mais perigosos malandros de Bral.

126. Cartas Náuticas de Bral:

Um negócio grande e próspero, Cartas Náuticas de Bral oferece uma ampla variedade de cartas estelares e suprimentos de navegação, como instrumentos e tabelas de precessão. Para equipar um navio com uma seleção básica de cartas para esferas próximas e o básico de equipamento de navegação custa cerca de 4.000 a 7.000 po (d4+3). Isso incluiria de 10 a 15 cartas, um conjunto de livros contendo as tabelas de precessão, um astrolábio (um dispositivo mecânico que pode ser ajustado para imitar uma esfera de cristal), sextantes, compassos, régua paralela e aparelhos similares.

Cartas Náuticas de Bral é administrado por um jovem elfo cinza que já foi pupilo de Elrnandar. Teledir Sunstrider é um inovador radical no campo da navegação e já introduziu várias técnicas novas.

127. O Quadrado Torto:

A taberna favorita do grande e poderoso Sindicato dos Construtores de Navios de Bral, esta taverna é um lugar barulhento com brigas frequentes e bem-humoradas

A yakuza seguiu os imigrantes de Shou Lung até o Espaço Selvagem, rapidamente se reestabelecendo como o principal elemento criminoso de Shou-Town. Seus métodos de roubo, com raízes na tradição, têm se mostrado altamente bem-sucedidos em Bral, e a yakuza agora dominam grandes partes da Cidade Baixa.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

e atendimento até o raiar do dia. Seu emblema é um esquadro de carpinteiro com o esquadro inclinado. A maioria dos construtores de navios são artesãos humanos normais, mas há alguns tipos incomuns entre eles, incluindo um par de gigantes e vários ladrões e capangas de guilda. Aqueles que não são construtores de navios e estão bebendo aqui têm uma excelente chance de se envolver em uma briga, mas na maior parte, os brigões permanecem desarmados.

128. Xenoterminadores, Ltd:

Uma empresa muito incomum com um pequeno escritório mal conservado, a Xenoterminadores consiste em cerca de uma dúzia de veteranos e magos de batalha comprovados. O líder da empresa, Uriksedda, ocasionalmente contrata ajudantes extras para uma grande missão, mas ela considera qualquer pessoa além de sua própria equipe selecionada como dispensável e fica realmente surpresa quando um temporário sobrevive a uma missão.

Xenoterminadores paga muito bem, mas seu emprego é talvez a ocupação mais perigosa em todo o Espaço Selvagem. Uriksedda e seus homens caçam e eliminam criaturas perigosas do Espaço Selvagem, ameaçando os lucros de grandes empresas comerciais, como um witchlight marauder que ataca uma base de asteroides ou um dragão radiante ameaçando uma rota espacial. À primeira vista, eles não parecem ser muito, apenas um grupo de veteranos cicatrizados com atitudes, relaxando-se no escritório mal conservado. Mas quando Xenoterminadores entra em ação, eles trabalham juntos com velocidade e precisão lendárias.

Uriksedda geralmente cobra 100 po por homem, por dia, mais uma recompensa pelas criaturas a serem caçadas e reembolso garantido por despesas com cura ou enterro.

130. O Baixo Magistrado:

Facilmente o mais ocupado dos três magistrados, o Baixo Magistrado tem uma pequena equipe de comandantes de patrulha que atuam como sub-magistrados e

encaminham apenas os crimes verdadeiramente hediondos ao próprio Magistrado. O prédio é bastante antigo e deteriorado, com celas superlotadas e um alojamento sujo para a Vigilância do Magistrado. O lugar é um pandemônio de criaturas gritando e discutindo de uma dúzia de raças e guardas sombrios tentando descobrir quem esfaqueou quem e quando.

A Vigilância do Baixo Magistrado é uma força altamente armada de cerca de 50 guerreiros durões variando do nível 0 a G3 (d4-1), com armaduras de cota de malha, alabardas, espadas curtas, escudos e bestas leves. Além disso, meia dúzia de magos de níveis A3 a A8 (d5+2) estão disponíveis para ajudar na captura de criminosos perigosos. A Vigilância do Baixo Magistrado patrulha as ruas em intervalos aleatórios, mas é mais provável que eles esbarrem em um criminoso no ato enquanto estão a caminho de prender outra pessoa.

132. Casa de Tempus:

Outra das pequenas seitas que lutam para prosperar em Bral, a Casa de Tempus é dedicada ao senhor da batalha e da guerra gloriosa. A adoração a Tempus é muito recente em Bral, remontando apenas a alguns anos. O atual sacerdote comandante, Taval Harnmerfist, trouxe a adoração a Tempus para Bral de Forgotten Realms. Se o Mestre situou a Rocha em Realmspace, os sacerdotes de Tempus têm acesso total às suas magias. Caso contrário, é bastante provável que este ramo específico do templo esteja se tornando uma crença polygot que venerará qualquer deus da batalha, como Ares, Tyr ou até Thor.

A Casa de Tempus está crescendo em popularidade, à medida que mais e mais mercenários e homens e mulheres de combate se juntam à congregação. É possível que a adoração a Tempus em muitas esferas possa começar a partir daqui. Como uma curiosidade interessante, Taval Harnmerfist está formando uma irmandade militar templária conhecida como Guardiões de Tempus.

133. Armaduras Exóticas de Saakharr:

Propriedade do famoso guerreiro lagarto Saakharr, esta armaria atende a uma clientela não humana em

Navios requerem um sextante (500-1.000 po), um conjunto de instrumentos de navegação de precisão (200-600 po), um astrolábio (1.000-2.000 po) e uma carta estelar (100-600 po) para navegar com sucesso por uma esfera desconhecida. A pilotagem precisa no flogisto requer cartas e tabelas adicionais.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

busca de boas armaduras. Armas finas e cota de malha sob medida para lagartos, ogros, giffs, draconatos, grommans, hadozee e outras raças não humanas podem ser encontradas aqui. Em geral, a armadura feita para se adequar a uma dessas raças custa de duas a cinco vezes mais do que uma armadura semelhante feita para um humano e pesa de 50% a 100% a mais do que o equivalente humano. Os lagartos precisam de proteção extra para suas caudas e gostam de prender alguns espinhos desagradáveis na ponta. Os ogros precisam de peças estranhamente cortadas e de tamanho maior. Draconatos exigem uma combinação de barda e armadura regular.

Existe uma chance base de 50% de que um traje de cota de malha ou cota segmentada esteja disponível e possa ser ajustado para o comprador não humano. Se não estiver disponível, medidas serão tiradas e um novo conjunto será feito para o comprador. Isso levará de quatro a oito semanas, mas o serviço não aumenta o preço.

134. Dracon-Town:

O menor e mais novo dos distritos, Dracon-Town consiste em apenas 20 ou mais famílias estendidas na área imediatamente ao redor do enclave draconiano. Os draconianos não vivem em nenhum outro lugar da cidade, já que sua afinidade por sua própria espécie não permite que eles vivam em nenhum outro lugar senão na companhia de sua própria raça.

Os draconianos são relativamente tranquilos e mantêm uma boa dose de calma em sua vizinhança imediata. Poucas pessoas vêm aqui procurando problemas. Todos os draconianos se consideram membros do mesmo rebanho estendido, liderado pelo poderoso kaba chamado Stakahlla. Ele considera imperativo manter os draconianos a uma distância digna do caos desordenado da Rocha e protege seu rebanho com sabedoria e compaixão.

135. O Enclave Dracon:

Um novo prédio de arquitetura dracon distinta, o Enclave foi erguido como uma espécie de centro comunitário e embaixada. Age como um consulado, oferecendo abrigo e ajuda a qualquer draconiano que passe por Bral, bem

como uma missão diplomática. O velho kaba, Stakahlla, é o representante draconiano sênior na Rocha e tem o poder de falar em nome de toda a raça dracon. Realisticamente, ele não presumiria fazê-lo a menos que o assunto fosse grave e exigisse urgentemente ação dracon. Mensagens seriam então enviadas para os maiores mundos dracon avisando os líderes sobre o que havia sido feito.

136. A Irmandade Dourada:

Alguns Bralianos veem este grupo como um anacronismo, um vestígio de dias passados. A Irmandade Dourada é uma organização informal de corsários e mercenários, aberta a todos que lutam por ouro e glória. Este edifício contém uma taverna fina, uma estalagem espaçosa, um pequeno salão e um conjunto de escritórios. A Irmandade Dourada é a descendente direta da Irmandade Negra, uma organização de piratas fundada pelo velho Capitão Bral. Muitas pessoas não se incomodam em distinguir entre os dois grupos e consideram um membro da Irmandade Dourada a próxima melhor coisa a um pirata declarado.

Os membros costumam receber uma tatuagem de uma adaga enrolada por uma serpente no antebraço esquerdo. Dentro da organização, qualquer homem pode desafiar outro por posição ou pertences. As armas geralmente são facas, com as mãos não utilizadas dos combatentes amarradas por um cordão de cerca de trinta centímetros de comprimento. Esses duelos podem ocorrer até mesmo entre prisioneiros derrotados e membros de uma equipe de abordagem vitoriosa; mais de um capitão conquistou seu comando depois de perder seu navio e, em seguida, desafiar o sujeito que acabara de derrotá-lo.

Em Bral, cerca de metade dos marinheiros ou fuzileiros navais em qualquer corsário pertencem à Irmandade Dourada. Um navio pirata encontrado na área incluirá de 20% a 50% (d4+1) de Membros da Irmandade Dourada, e um navio mercante ou naval Braliano cerca de 5% a 30% (5d6).

A Irmandade Dourada não possui uma agenda ou organização, além de fornecer um ponto de convergência para corsários e bandidos de todos os tipos.

Vigilante do Baixo Magistrado: Int. Média; Tend. Neutro; CA 3; MV 12; Guerreiro de d4-1 nível; TAC0 varia; AT 1; D arma; TM M; MO 13. Vestem cota de malha, escudo, espada curta, alabarda ou besta leve. Geralmente são encontrados em grupos de seis a doze.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

138. Fortaleza de Gond:

Um pequeno e discreto santuário, este edifício é dedicado ao culto de Gond, uma divindade de Forgotten Realms. Três sacerdotes gnomos do Deus das Maravilhas trouxeram o culto de Gond para o Espaço Selvagem, e a divindade é a favorita da comunidade gnômica local. Os gnomos trazem sua própria perspectiva especial para o templo de Gond, e o edifício está cheio de invenções estranhas e irritantes de todos os tipos.

Um pequeno número de adoradores humanos de Gond também participa de cerimônias aqui, mas Gond ainda não é muito conhecido no Espaço Selvagem, e com um pouco de sorte os gnomos não conseguirão mudar isso por um tempo. Um membro do clero de Gond de Toril acharia este templo alarmante e herético, pois os sacerdotes gnomos escolheram retratar Gond como um gnomo excepcionalmente baixo e encurvado. Pior ainda, a imagem é articulada e pode se levantar para coletar suas próprias ofertas.

139. Real Fabricantes de Velas de Bral:

Uma das muitas boas fabricantes de velas de Bral, a empresa conhecida como Real Fabricantes de Velas comprou um Endosso Real há alguns anos para obter sua marca registrada. Eles são os maiores fabricantes de velas em Bral e os principais fornecedores para as novas embarcações construídas pelo Sindicato dos Construtores de Navios. A instalação de aprestos custa 100 peças de ouro por tonelada de navio quando a embarcação é construída pela primeira vez, mas isso geralmente está incluído no contrato e não é pago diretamente pelo comprador. Velas de reposição, cordas e equipamentos custam a metade do preço se um navio estiver sendo reformado. A maioria dos navios carrega pelo menos uma vela sobressalente de cada tipo que possuem, e muitas vezes duas ou três velas que estão sujeitas a danos frequentes. Velas individuais variam amplamente de preço, dependendo se são ou não um corte ou tamanho padrão, que pontos de fixação especiais podem ter, e decorações ou bordados. Uma média segura poderia ser

de 100 a 1.000 peças de ouro para substituir uma vela perdida em batalha ou tempestade.

140. Os Estaleiros Navais:

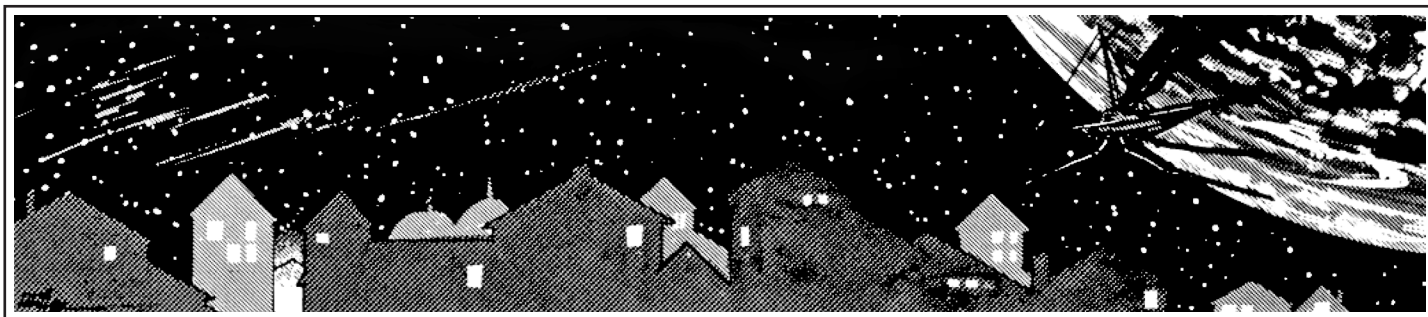
Também conhecidos como Doca Seca, ou simplesmente os estaleiros, esta área é ocupada por instalações de construção e reparo para navios de quase todos os tamanhos. Os Estaleiros não pertencem a nenhum comerciante ou casa nobre em particular, mas são de propriedade da Coroa, que concede ao Sindicato dos Construtores de Navios uma licença para conduzir seus negócios aqui. O efeito real disso é um monopólio, uma vez que a única organização que constrói ou repara navios é o Sindicato. Os estaleiros incluem a Guilda, várias grandes escoras para suportar embarcações não projetadas para pousos em terra, uma grande metalúrgica e algumas vastas cavernas de reparo onde os navios podem ser trabalhados sob a cobertura da Rocha.

Os estaleiros são o domínio exclusivo de Irdana Shiwright, uma designer e construtora engenhosa que lidera o Sindicato. Ela parece supervisionar meia dúzia de projetos ao mesmo tempo e ainda encontra tempo para ajudar uma criança a consertar seu barco de brinquedo. Do ponto de vista dos negócios, os custos de construção ou reparo de navios são mantidos a 10% acima do valor normal, mas a qualidade do trabalho é excelente. Com uma sobretaxa adicional de 10%, os construtores de navios podem apressar um trabalho de reparo ou construção, reduzindo um terço do tempo normal necessário para o trabalho.

Tratar os construtores de navios com grosseria ou intimidá-los é uma ideia muito ruim. Eles simplesmente se recusarão a trabalhar nas embarcações do infrator novamente. Atualmente, estão em construção dois golfinhos de batalha, um navio martelo em reparos e dois mercadores em manutenção e repintura.

141. A Fundição de Ferro:

Uma das maiores instalações de fundição e forja a frio conhecidas em qualquer esfera, a Fundição de Fer-



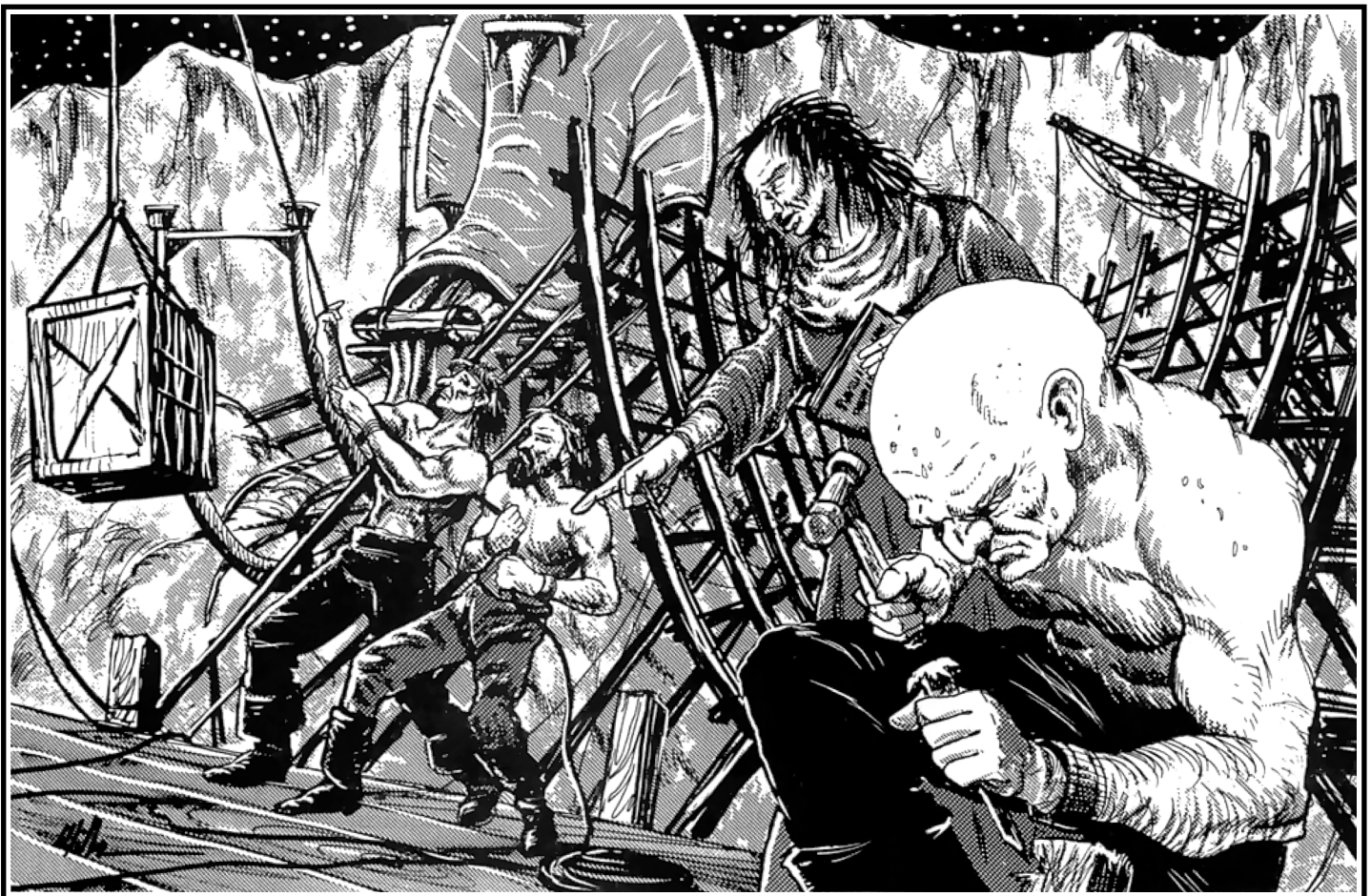
Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

ro de Bral é operada pelos Forjadores. Os Forjadores são uma guilda de ferreiros, uma organização irmã dos Construtores de Navios. Eles produzem placas de ferro e peças fundidas para uso na construção e reparo de cascos. A fundição de ferro não realiza a fundição do metal, mas, em vez disso, compra minério refinado. Suas forjas são alimentadas por chamas mágicas que são periodicamente renovadas por membros da Guilda dos Magos. Os preços para reparos e construção de navios incluem o custo das placas de ferro e peças.

142. O Salão da Guilda dos Construtores de Navios:

O Salão da Guilda tem quase 30 metros de altura e foi construído a partir de um navio Lula comandante aterrado. A maioria dos tentáculos foi removida e substituída por suportes estruturais permanentes, e o navio tem servido bem por 60 anos ou mais. A concha curva e imponente é uma das características únicas da Cidade Baixa de Bral.

Dentro do Salão da Guilda, há salas de reuniões, tavernas, quartos sobressalentes e os escritórios de negócios da guilda. Capitães que desejam construir e encomendar



Os danos aos navios spelljamming podem ser reparados a um custo de 2.000 po por ponto de casco ou 5.000 po por ponto de casco se o navio tiver sofrido mais de 50% de dano. Cinco construtores de navios habilidosos podem reparar um ponto de casco por dia ou um ponto a cada três dias no caso de danos graves.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

uma nova embarcação se encontrarão com representantes da guilda aqui para acordar preço, método de pagamento, prazos de entrega e, o mais importante, o que será incluído com o navio. Capitães que estejam fazendo reparos em navios também se encontrarão extensivamente com arquitetos navais e construtores de navios para discutir o progresso e quaisquer problemas que possam surgir. A maioria dos clientes com base para comparação considera os estaleiros da Rocha como alguns dos melhores nas Esferas Conhecidas. Os construtores de navios são ferozmente orgulhosos de seu trabalho e reputação. Eles nunca permitiriam que uma peça de mão-de-obra de má qualidade deixasse seus estaleiros.

143. Balestas e Catapultas de Houwe:

Uma armeira que se especializa na fabricação de armas pesadas, Ilian Houwe é humana, uma mulher alta e magra com cerca de 55 anos, uma pessoa muito séria que raramente sorri. Ela é muito exigente com meia dúzia de aprendizes e operários que emprega, e seu excelente trabalho reflete isso. Houwe aluga alguns prédios nas proximidades e, ocasionalmente, tem à disposição algumas balestas ou catapultas leves que podem ser vendidas prontas para uso. Caso contrário, a maioria de seu trabalho já está encomendada por pedido. Houwe obteve recentemente um contrato exclusivo para fornecer armamentos para navios construídos nos estaleiros.

Com um prazo de um mês ou dois para construção, a grande habilidade e artesanato cuidadoso de Ilian podem resultar em armas pesadas com +1 em seu TACO ou em seu dano. Essas armas são finamente equilibradas e feitas de materiais mais caros do que o normal, custando três vezes mais do que uma peça regular.

144. O Beholder Risonho:

Uma taverna pequena, mas próspera, o Beholder Risonho pertence a ninguém menos que Grande Luigi, o famoso beholder e dono de taverna. Luigi é um beholder extremamente sábio e conhecedor que é um

dos poucos membros de sua raça a entender o destino dos beholders: aprender e ensinar. Luigi é um cidadão de Bral bem visto e de mentalidade cívica, passando a maior parte do tempo ouvindo os rumores de esferas distantes e grandes aventuras. Muitas poucas pessoas percebem que o conhecimento de Luigi é divino em sua abrangência, que ele é uma visão do potencial da raça dos beholders. Ele já soube, em algum momento, tudo o que há para saber sobre qualquer coisa em todo o multiverso. As chances são boas de que ele perceba que toda a existência está contida nas imaginações de uma classe estranha de seres além dos deuses, que se autodenominam jogadores de RPG.

Luigi fica mais do que feliz em compartilhar informações com qualquer pessoa que deseje buscar respostas com ele, mas tem uma tendência irritante de reter conhecimento vital. Ele não pode revelar conhecimento que perturbaria o equilíbrio do cosmos e, em muitas ocasiões, isso pode depender de algo tão simples quanto um aventureiro saber onde encontrar uma ruína lendária ou um eremita recluso. Tudo o que ele pede em troca é uma história ou uma canção de seus muitos clientes.

O Beholder Risonho raramente é incomodado por valentões ou baderneiros. As poderosas habilidades mágicas de Grande Luigi rapidamente põem fim aos problemas virtualmente antes que eles comecem.

149. O Alijador Principal:

Semelhante em design e função ao Alijador da Retaguarda, esse dispositivo atende à Cidade Baixa e partes da Cidade Média. É operado por um pequeno grupo de otyughs que vasculham a cidade em busca de lixo para levar ao alijador principal e defenestrá-lo. Ocasionalmente, a limpeza das ruas remove alguns bêbados e mendigos também, mas ninguém reclama. Um neo-otyugh esperto e sarcástico lidera o grupo e direciona suas ações.

Navios que se aproximam das docas às vezes são alvejados e atingidos por cargas de detritos fétidos, e muitos bandidos de Bral adoram fazer apostas sobre se a embarcação pode evitar os projéteis fétidos.

Os construtores navais de Bral constroem excelentes navios martelos, navios lulas, mercantes, golfinhos de batalha, mosquitos ou libélulas. Todas as outras embarcações são estranhas para eles e podem estar além de suas habilidades. O comprador normalmente fornecerá o timão de spelljamming.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

150. As Cavernas de Atracação:

Uma série de cavernas naturais, alargadas e com piso liso para uso como áreas de manuseio de carga, as cavernas de atracação só podem acomodar as embarcações mais pequenas — é necessário uma envergadura de 15 metros ou menos para realmente passar por dentro. As cavernas são muito mais importantes como área para descarregar navios e armazenar carga enquanto o serviço de içamento é organizado.

As cavernas contam com um conjunto de elevadores de carga que passam por poços na rocha até o topo. Os

elevadores são simplesmente plataformas de madeira que deslizam em trilhos verticais, elevadas por cabos robustos. Cada elevador emerge em um dos armazéns ao longo da Docas da Borda. Alguns desses poços podem ser alugados pelo dono do armazém para uso privado, mas a maioria dos comerciantes que não possuem um acham mais barato contratar carregadores para transportar mercadorias para o topo.



As Docas ficam quase 30 metros abaixo da Cidade Baixa, e a carga deve ser transportada por rampas sinuosas ou içada das Cavernas de Ancoragem por meio de elevadores de carga.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

Capítulo Dez: A Parte de Baixo

A cidade de Bral se estende e se espalha por apenas um lado da Rocha. O lado oposto da Rocha acomoda fortificações e os campos de trabalho dos prisioneiros da Parte de Baixo. Separado do resto da cidade por penhascos verticais quase trezentos metros de altura, a Parte de Baixo é reservada para o uso da Coroa. Com exceção dos condenados que são enviados para trabalhar nas maiores fazendas da Rocha, poucas pessoas fora do exército ou da marinha de Bral já tiveram motivo para visitar a Parte de Baixo.

A Parte de Baixo é notavelmente diferente do Lado de Cima. Onde a cidade de Bral se aglomera em cada metro quadrado de espaço disponível, a Parte de Baixo desfruta de campos espaçosos e edifícios ramificados. A ilegalidade da cidade é substituída pelo trabalho regimentado nos campos, aplicado por destacamentos do Exército Regular. Até o dia e a noite são invertidos aqui.

Visitantes não autorizados geralmente são considerados espíões ou criminosos planejando uma fuga para um amigo imaginário entre os condenados da Parte de Baixo. O terreno é patrulhado irregularmente, uma vez que a fuga das fazendas de prisioneiros é inútil (não há para onde ir). Além disso, o terreno é tão despido que é possível um atento vigia nas torres do Cidadela avistar problemas em potencial. Um patrulhamento geralmente consiste em meia dúzia de soldados do Exército Regular com alguns cães de guerra robustos para descobrir prisioneiros escondidos.

É quase inimaginável que um grupo de aventureiros encontre algo aqui que valha a pena explorar. No entanto, é provável que mais cedo ou mais tarde, durante uma estadia na Rocha, um jogador possa entrar em conflito com a lei e se encontrar condenado a anos de trabalho duro na Parte de Baixo. Ou os jogadores podem se envolver no planejamento de uma guerra e visitar o Cidadela na companhia do Príncipe. Um mestre malévolo pode colocar uma entrada para a Parte de Baixo no Subterrâneo, exigindo que os jogadores de alguma forma

passem furtivamente pelo exército de Braliano apenas para começar suas aventuras no interior da Rocha.

Locais de Interesse na Parte de Baixo

Há muitos poucos pontos de referência ou lugares de destaque na Parte de Baixo. Fortalezas, quartéis e campos cuidadosamente cultivados predominam nesta região da Rocha. Os Moinhos e suas torres de manufatura se destacam sobre o resto da Rocha, suas velas brilhantes reluzindo à luz das estrelas. No centro da Rocha, as torres escuras da Cidadela comandam a vista. Poucos Bralianos visitam a Parte de Baixo, e pessoas que estão acostumadas ao cheiro e ao clamor da cidade acima acham os campos vazios e as torres silenciosas uma mudança de ritmo surpreendentemente tranquila e pacífica.

151. A Base Naval e Cavernas de Atracação:

Um complexo grande de cavernas de atracagem, ancoradouro acima do solo e instalações de reparo, a Base Naval é uma das mais fortes de seu tipo em qualquer lugar. Atualmente, a Marinha Real de Bral possui seis navios martelos, oito navios lulas, dois navios lampreias armados com aríetes contundentes, um navio víbora e três navios mercantes armados. Além disso, um a três navios de guerra élficos estão aqui a qualquer momento. Há espaço suficiente nas cavernas para atracar cada um desses navios, mais quatro navios de guerra pesados e oito navios de guerra leves adicionais. Dezenas mais poderiam ser facilmente acomodados na área de aterrissagem e atracagem do lado de fora das cavernas sem interferir nas operações da base.

Geralmente, um navio martelo, dois navios lula e uma das embarcações mais leves patrulham a área próxima a qualquer momento. Além disso, de um a quatro navios estão em missões prolongadas de diplomacia ou exploração. Metade dos navios de guerra restantes no porto está passando por reformas ou reparos. Outros estão tripulados por marinheiros que estão de licença.

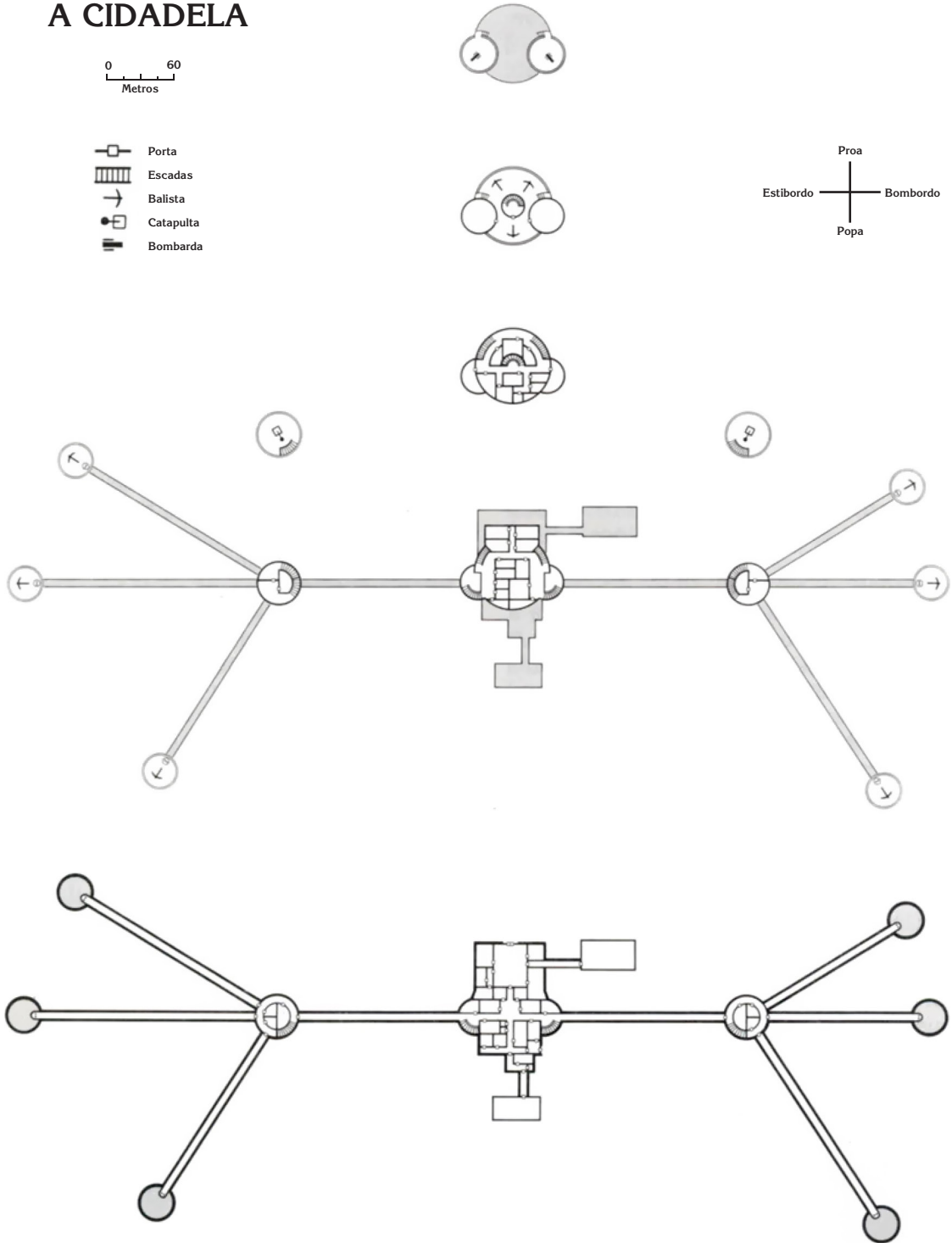
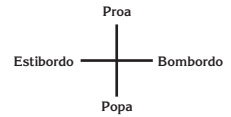
Os “lados” da rocha são muito íngremes e evitam efetivamente o movimento por terra do Lado de Cima para a Parte de Baixo. A Borda varia de 150 a 300 metros de altura e é infestada por necrófagos e outras criaturas perigosas.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

A CIDADELA

0 60
Metros

- Porta
- Escadas
- Balista
- Catapulta
- Bombarda



Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

Essas embarcações não estariam disponíveis para serem mobilizadas em resposta a uma ameaça repentina, mas poderiam estar prontas em 24 a 72 horas após o aviso. O restante da frota pode estar em movimento em tão pouco quanto 10 a 30 minutos após o alarme soar. Na verdade, a marinha muitas vezes realiza alertas de treinamento para garantir que a frota possa partir com uma ordem imediata.

A Marinha Real de Bral conta com cerca de 600 oficiais e tripulantes. Isso é suficiente para fornecer tripulações para todos os navios da frota, mas não o bastante para trazê-los até o máximo de sua tripulação. Várias centenas de marinheiros e veteranos aposentados são mantidos como uma milícia naval, ocasionalmente convocados para o serviço a fim de levar a frota ao status de batalha completo. Além disso, um batalhão completo (cinco companhias) do Exército Real foi treinado em combate a bordo de navios e frequentemente navega com a Marinha.

A base naval possui várias grandes barracas, um refeitório e inúmeros depósitos e armazéns de suprimentos. Peças sobressalentes de artilharia naval, como catapultas, são mantidas à mão, assim como ferramentas e peças de montagem, para que as armas danificadas em combate possam ser rapidamente reformadas. A base naval também possui salas de guerra, salas de planejamento e apartamentos confortáveis para uso do príncipe e dos almirantes ao traçar ações navais.

152. A Cidadela:

Erguendo-se sobre a Parte de Baixo, a Cidadela é um desvio radical dos designs típicos de fortalezas. Ela inclui uma série de torres e muralhas, mas as muralhas não fecham nenhum espaço: elas simplesmente ligam as torres e fornecem áreas cobertas para o movimento das tropas de uma parte da Cidadela para outra. O design primário da Cidadela maximiza os campos de tiro para várias armas poderosas e fornece um abrigo seguro onde o Exército Real pode se preparar para repelir invasores.

A Cidadela possui quatro partes principais: a Torre Central, a Torre do Estibordo, a Torre de Bombordo e a Torre Subterrânea. A Torre Central é a maior e mais

forte delas. Ela acomoda três balistas pesadas modificadas, semelhantes às armas das torres de balistas no Lado de Cima, além de duas torres laterais que abrigam *bombardas grandes +2*. Essas armas podem ser disparadas diretamente para cima e contra navios inimigos. A Torre Central também contém a maioria dos quartéis e instalações de refeitórios da guarnição.

As Torres do Estibordo e de Bombordo são idênticas, cada uma delas ligada a três torres menores de flanqueamento por muralhas cobertas e à Torre Central por uma galeria e estrutura de parede resistente. Cada torre de flanqueamento abriga uma balista pesada modificada idêntica às usadas nas torres de balistas do Lado de Cima, e as Torres do Estibordo e de Bombordo cada uma contém uma *catapulta média +2* encantada, como as do Donjon. Nas torres menores há depósitos e armaria, mas nas maiores há quartéis auxiliares e instalações de refeitórios.

A parte mais forte da Cidadela fica subterrânea. A Torre Subterrânea é um grande complexo de passagens e corredores sob a Torre Central e contém vastos depósitos. Passagens da Torre Subterrânea permitem acesso ao Lago Bral. Além disso, vários poços atravessam a Rocha até locais na Cidade Média. Não se espera que o Lado de Cima resista a um grande ataque, mas os líderes do Exército Real esperam poder contra-atacar através desses túneis, caso seja absolutamente necessário.

A Cidadela é o lar do Exército Regular de Bral, abrigando três batalhões de cinco companhias cada um. Em qualquer momento, duas companhias de cada batalhão estão em descanso, uma companhia está destacada para o trabalho de guarda de prisões, uma formando contingentes de fuzileiros para os navios de guerra da marinha, enquanto duas companhias guarnecem a Cidadela. As cinco companhias restantes estão em alerta ou destacadas para serviço.

O Príncipe Andru tem um quartel-general especial dentro da Torre Central, um abrigo profundo que é seu último refúgio no caso de um ataque inimigo ao Lado de Cima. Passagens subterrâneas ligam a Torre Subterrânea às cavernas de pouso da base naval e podem ser bloqueadas com grandes grades e portões.

A Cidadela está equipada com duas *grandes bombardas +2*, duas *catapultas médias +2* e nove balistas pesadas modificadas. Todas as armas têm alcance suficiente para atingir além da camada atmosférica e atacar navios que tentam bombardear a Cidadela.

Parte Três: A Cidade Entre as Estrelas

153. Alojamento dos Prisioneiros:

Consistindo de dois edifícios semelhantes divididos pela Cidadela, os alojamentos dos prisioneiros abrigam condenados que foram sentenciados a trabalhos forçados na Parte de Baixo. Os Magistrados de Bral favorecem essa punição em vez do simples confinamento no Donjon. O criminoso condenado ao trabalho forçado produz algum trabalho útil, enquanto o criminoso aprisionado não faz nada além de consumir ar e comida preciosos.

A população prisional varia de 100 a 300 criaturas de todas as descrições. A grande maioria é humana, mas elfos, anões, gnomos, orcs, goblins e ogros também são confinados aqui juntos. O alojamento tem poucas disposições para separar os prisioneiros, e a forçada mistura de tantas raças diferentes e inimigos tradicionais produz uma quantidade chocante de violência. As prisões de Bral estão entre as mais brutais e cruéis de qualquer mundo.

Pessoas que têm algum ponto de comparação consideram o alojamento da prisão muito desorganizado. Os guardas não se importam realmente se os prisioneiros escolhem se amotinar ou se um elfo que entra em um bloco de orcs se tornando um suplemento dietético. Os guardas simplesmente garantem que os prisioneiros não possam sair à noite para cortar suas gargantas enquanto estão dormindo. Além disso, eles têm poucas preocupações. Um indivíduo inteligente poderia escapar da prisão em questão de dias, mas o fugitivo ainda enfrentaria a questão de para onde ir. A Parte de Baixo é separada do Lado de Cima pelas faces verticais da Rocha; uma subida de trezentos metros em uma área assolada por necrófagos e pior.

No caso de perda completa de controle sobre os prisioneiros, o Exército Regular pode ser convocado para restaurar a ordem. Isso aconteceu em várias ocasiões no passado. O procedimento preferido é oferecer aos prisioneiros a chance de se renderem. Aqueles que o fazem são poupados. Após um apelo para que os prisioneiros se entreguem, a prisão é invadida e todos os que estão dentro são mortos.

154. As Palhetas:

Erguendo-se sobre o vazio da Parte de Baixo, as Palhetas são velas enormes usadas para manobrar a Rocha. Construídas por Frun, no início de seu reinado, as Palhetas são ajustadas apenas uma ou duas vezes por ano. Normalmente, elas são configuradas para fornecer uma rotação lenta à Rocha, criando a ilusão de um dia de 24 horas à medida que a Rocha gira lentamente pelo Espaço Selvagem. Em tempos de perigo, as Palhetas podem ser mobilizadas rapidamente para girar ou mover a Rocha a fim de apresentar a Cidadela a uma força de ataque. Essa tática não é muito eficaz, pois a maioria dos navios pode manobrar mais rapidamente do que a Rocha pode girar para segui-los.

As Palhetas incorporam torres esguias que suportam lanças articuladas. As lanças são ligadas por asas de couro de dragões radiantes, um material notavelmente forte e leve. Elas têm quase 200 metros de altura e 200 metros de comprimento. As lanças são mantidas no lugar com molduras de ferro pesando vários milhares de quilos, e a lança inferior é suportada em sua extremidade externa por um acessório, no próprio couro da asa. As torres são preenchidas com maquinaria de guincho, que requerem 20 homens para operar.

155. Trincheiras das Bombardas:

Uma adição recente às defesas do Rock, as trincheiras de bombardas estão localizadas bem acima do plano de gravidade, variando de 30 a 60 metros. Elas são projetadas para desencorajar o movimento de navios inimigos do Lado de Cima para a Parte de Baixo durante um ataque. Cada trincheira abriga duas bombardas em abrigos de pedra seguros. Elas são tripuladas por destacamentos do Exército Real sob o comando da Cidadela.

As trincheiras são acessadas por caminhos estreitos que serpenteiam pelo lado do penhasco. Cada uma contém um grande suprimento de pólvora, balas de pedra e ferro, além de comida básica e água suficiente para um cerco de duas semanas. As trincheiras são trancadas e deixadas sem supervisão na maior parte do tempo.

O dia e a noite são simulados em Bral ajustando as Palhetas para um giro lento no longo eixo da Rocha. A Rocha é tão pequena que o seu horizonte é inexistente; o crepúsculo dura quase seis horas de manhã e à noite.

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral



Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

O guerreiro anão franziu a testa e cuspiu com deliberada calma. Era alto para um anão, musculoso e sua cota de malha negra brilhava à luz das estrelas. “Não gosto deste lugar”, anunciou. “Veja, nem têm a decência de expulsar os ogros e o resto dessa escória da cidade.” Ele apontou para um grupo dos brutamontes que estavam manuseando grandes caixotes na cobertura do navio martelo atracado ao lado de seu navio.

“Paciência, meu amigo”, aconselhou o mago élfico que estava atrás dele. “Você terá que se acostumar com tais visões se ficar muito tempo em Bral.” Ele bateu no ombro do anão, sorrindo. Poucos elfos e anões desfrutavam de uma amizade tão próxima quanto a deles, mas anos de perigos compartilhados e dificuldades mútuas foram um longo caminho para superar sua rivalidade instintiva.

“Não posso acreditar que deixam ogros nas ruas!” O anão resmungou e sacudiu a cabeça. “Bem, é melhor que eles fiquem bem longe do meu caminho.”

“Imagino que os ogros digam a mesma coisa sobre anões armados de machados”, riu uma mulher esguia, se aproximando dos dois companheiros na amurada. “Pelo que ouvi, Bral é um lugar onde você deixa de lado suas diferenças e faz o possível para se dar bem.”

“Então esta é uma cidade de covardes.” O anão praguejou e avançou pela passarela, determinado a encontrar uma taverna tranquila em algum lugar na companhia de sua espécie. Eles entenderiam.

“Na verdade, eu acho que deve levar muita coragem para ir contra tudo o que lhe ensinaram”, riu o elfo.

“Nosso amigo robusto pode não ver assim. Ele é, na melhor das hipóteses, corajoso como um trapaceiro.” A mulher ajustou a bainha de sua cimitarra e colocou a mão em seu cabo. “Bem, falando em trapaceiros, acho que vou descobrir como é a concorrência nesta cidade.”

O mago sorriu e deixou seu olhar vagar pelos cais lotados e pelos edifícios espalhados do espaço porto. No canto do olho, ele avistou um par de humanos carrancudos observando-os. Ladrões, sem dúvida, pensou ele. “Parece, minha senhora, que você não precisará procurar muito longe por sua concorrência”, disse, fazendo um gesto com a cabeça para os dois trombadinhas.

Ela seguiu seu olhar e sorriu. “Pelo menos esta cidade não deve ser entediante”, riu. “Venha, mago, vamos ver do que se trata esta lendária Rocha. Talvez possamos impedir nosso amigo anão de esmagar crânios ogros enquanto estamos nisso.”

A Rocha é um ninho sujo e perigoso de ladrões, canalhas e conspiradores. Por definição, atrai os piores personagens de dezenas de nações e raças, incluindo aquela classe mal representada de encenqueiros conhecida como aventureiros. Esta última seção da Rocha de Bral é destinada a ajudar tanto os jogadores quanto o Mestre. Ela inclui informações relevantes para cada uma das classes de personagens dos jogadores e notas de interpretação para ajudar os jogadores nas artes de sobreviver e prosperar em Bral, bem como algumas informações para o Mestre sobre encontros e ideias de aventuras.

A seção de informações para jogadores da Parte Quatro segue. Isso inclui informações para criar personagens nativos da Rocha, bem como configurar residência com os personagens existentes. Informações para cada um dos tipos de personagens concluem a seção de informações para jogadores.

Personagens Jogadores em Bral

Existem dois tipos de campanhas que podem ser baseadas na Rocha de Bral: campanhas com personagens nativos de Bral e campanhas que importam PJs de outro cenário. Isso pode parecer desnecessário, mas terá um grande impacto na maneira como um determinado personagem se comportará em Bral. Um ladrão halfling nativo provavelmente é membro da guilda e conta com toda a comunidade halfling para apoio e abrigo quando as coisas ficam difíceis. Um ladrão halfling terrestre, em Bral pela primeira vez, terá que decidir se busca ou não a filiação à guilda. Essas distinções são vitais para entender o que acontece em Bral e por quê, e ajudarão os jogadores a melhorar a interpretação de seus personagens.

“O problema com a maioria dos terrestres é que eles têm sido peixes grandes em um lago pequeno. Bem, não há lago maior do que o Espaço Selvagem, amigos, e os peixes aqui ficam grandes. Muito grandes.”

— Mordreggan Zudrik, anão veterano e mineiro

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

Iniciando uma Campanha Baseada em Bral

Personagens de uma campanha que começa em Bral têm a enorme vantagem de uma rede de contatos e recursos. Como no exemplo acima, ladrões pertencerão a uma das guildas. Da mesma forma, clérigos e sacerdotes especializados terão um templo local venerando sua divindade, guerreiros podem pertencer a uma irmandade militar, e magos podem ter mestres ou filiação a uma guilda na cidade.

Uma campanha que começa em Bral deve apresentar personagens de baixo nível. O cenário de SPELLJAMMER tende a ser um pouco mais perigoso do que as campanhas AD&D normais, e o Mestre pode desejar permitir que os personagens comecem no 2º ou até no 3º nível. Nesses níveis, os personagens ficarão presos na Rocha por um tempo: eles não terão a resistência ou os recursos para assumir o controle de um navio spelljamming. Por outro lado, os navios estão sempre contratando tripulantes adicionais...

Migrando uma Campanha Existente para Bral

A primeira consideração ao mover uma campanha existente para a Rocha é simples: é uma aventura de SPELLJAMMER ou uma campanha tradicional? Mover uma configuração de campanha de SPELLJAMMER é fácil: os personagens jogadores encontram a Rocha enquanto exploram uma nova esfera, ou são contratados para levar uma carga para lá, ou podem até ser arrastados para Bral acorrentados por traficantes neogi. De qualquer forma, eles estão descobrindo uma grande nova cidade.

Mover uma campanha baseada em terra requer um pouco mais de reflexão. O conjunto de SPELLJAMMER descreve vários métodos excelentes pelos quais você pode levar uma campanha para o espaço selvagem. Depois disso, é muito parecido com mover personagens baseados no espaço. Em ambos os casos, personagens

experientes chegam à Rocha com poucos ou nenhum contato ou recursos anteriores.

Esses personagens não são propensos a ser novatos, mas devem ser veteranos experientes. Eles podem ou não ter uma boa compreensão do espaço selvagem e das realidades da aventura SPELLJAMMER. A coisa mais importante a lembrar é esta: eles são novatos na cidade. Eles não sabem a quem procurar para resolver as coisas, ou quais partes da cidade evitar. Dependendo das circunstâncias de sua chegada, o grupo pode ser um bando de andarilhos sem dinheiro, escravos acorrentados ou um famoso bando de heróis e caçadores de piratas.

Raças de Personagens Jogadores na Rocha de Bral

Os humanos ainda são a raça prevalente de viajantes espaciais, superando facilmente todas as outras raças da Rocha combinadas. Eles se dão bem com a maioria das outras raças, tolerando praticamente todos. Mesmo o mais inexperiente terrestre descobrirá que as pessoas de Bral são muito parecidas com as pessoas em qualquer lugar.

Anões nativos de Bral encontrarão uma comunidade grande e próspera para apoiá-los. A maioria não terá muita experiência subterrânea, mas em vez disso saberá mais sobre mineração espacial ou sua própria arte. Personagens anões viajantes espaciais, novos na Rocha, acharão os anões de Bral bastante típicos de sua raça, embora um pouco descuidados com quem fazem negócios. Anões terrestres ficarão chocados com a tolerância de mente aberta mostrada por seus primos de Bral para todas as espécies desonestas, mas podem descobrir que essas habilidades são raras e valiosas no espaço selvagem.

Elfos nativos de Bral são quase inexistentes. A Floresta Élfica é habitada exclusivamente por elfos a serviço da Armada Élfica, e esses diplomatas e soldados raramente ficam tempo suficiente para criar filhos aqui. Alguns elfos independentes vivem na cidade, mas são comparativamente raros.



Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

Elfos viajantes espaciais podem ser membros da Armada que deixaram o serviço e se tornaram aventureiros, ou talvez sejam membros de uma nação espacial élfica. Elfos terrestres descobrirão que outros elfos de origem no Espaço Selvagem são notavelmente tolerantes e prestativos (mesmo que um tanto condescendentes) com aqueles de sua raça que não foram criados na vastidão do Espaço Selvagem.

Meio-elfos são encontrados em maior número no Espaço Selvagem do que em qualquer outro lugar, e Bral não é exceção. A presença da Armada Élfica na Rocha garantiu um número constante de casamentos mistos (ou relacionamentos, de qualquer forma) e o meio-elfo é uma visão comum em Bral. Personagens meio-elfos que chegam em Bral pela primeira vez ficarão encantados em descobrir que sua herança mista significa pouco aqui.

Os halflings têm uma comunidade substancial em Bral, mas há poucas nações verdadeiramente espaciais dos pequenos. A maioria dos halflings de origem espacial provavelmente veio de cidades como Bral, onde os halflings vivem entre outras raças. Personagens halflings terrestres recebem as boas-vindas da comunidade halfling, a menos que sejam ladrões competindo com a guilda de ladrões halflings.

Homens-Lagarto não são muito comuns em Bral. Não há uma comunidade ou bairro específico dessas criaturas na Rocha, e sem uma comunidade segura, eles não se reproduzem. No entanto, há um número considerável de aventureiros, trapaceiros e guarda-costas que estão atualmente em busca de fortuna na Rocha. Não existem homens-lagarto nativos verdadeiros em Bral; praticamente todos os personagens teriam vindo de algum outro lugar.

Gnomos estão presentes em números consideráveis. Como os homens-lagarto, eles não têm um bairro específico para chamar de seu. Ao contrário dos homens-lagarto, eles têm um forte senso de comunidade, independentemente disso, e prosperam na Rocha. Gnomos inventores e gnomos ilusionistas prosperam em Bral, mas funcionam como comunidades separadas. Personagens

nascidos na Rocha podem escolher qual variedade de gnomo representam.

Guerreiros em Bral

As várias classes de guerreiros são muito comuns na Rocha, formando o tipo dominante de aventureiro. A uma mão forte e uma espada rápida nunca faltam trabalho em Bral. Companhias mercenárias estão sempre contratando substitutos habilidosos, e senhores e capitães sempre precisam de guarda-costas leais. Até mesmo as guildas de ladrões ocasionalmente contratam músculos extras para trabalhos especiais. Um jogador que controla um personagem guerreiro nunca ficará sem emoção.

Em níveis mais altos, os jogadores podem achar desafiador formar sua própria companhia mercenária ou levar seu próprio navio em busca de pilhagem e glória. Essas empreitadas exigirão sagacidade e bravura, além de um bom faro aos negócios e bom senso. Infelizmente, há pouco espaço em Bral para castelos e um grande número de vassalos; personagens guerreiros no nível G9 encontrarão pouco apoio da Coroa se tentarem limpar um quarteirão da cidade e erguer uma fortaleza em seu lugar. Personagens poderosos que insistem em tomar títulos e reunir homens de armas serão incentivados a buscar suas ambições em outro lugar.

Paladinos são pessoas raras em qualquer lugar e especialmente escassos em Bral. Poucas das religiões nativas do Espaço Selvagem abrigam ordens de guerreiros que produziram personagens paladinos. Um paladino que chegasse a Bral ficaria chocado com a corrupção e ganância da cidade, e provavelmente lançaria grandes cruzadas para limpar uma cidade que não quer ser limpa. Essa agitação não ganha muitos amigos entre os poderosos de Bral.

Rangers também são escassos em Bral. Uma cidade grande sem um interior significativo não é exatamente o ambiente ideal para um hábil guerreiro das terras selvagens, e a maioria dos rangers se sentirá sufocada e suja em uma cidade como Bral. O típico ranger suportaria isso por cerca de duas semanas antes de decidir que precisa sair da Rocha. No entanto, a escassez de rangers

Uma mão forte e uma espada rápida nunca ficam sem trabalho em Bral.

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

também os torna valiosos — não para a Rocha, mas para expedições em áreas de terras selvagens terrestres.

Guerreiros de todos os tipos ficarão felizes em descobrir que qualquer arma imaginável pode ser comprada ou feita em Bral. Todos os tipos de armaduras também estão disponíveis, mas armaduras pesadas como a armadura de batalha e armadura completa não são frequentemente fabricadas no Espaço Selvagem e, portanto, são mais caras do que seriam em um reino terrestre (em um plano material). Artilheiros são muito procurados, e um personagem que investe um ponto de proficiência em usar balistas ou catapultas pode descobrir que isso valerá a pena a longo prazo.

Kits de guerreiros que são especialmente apropriados para a Rocha de Bral incluem mirmidões (que também funciona bem para mercenários), guerreiros nobres, piratas e espadachins. Kits particularmente inadequados incluem o domador de feras, cavaleiro, samurai e selvagem. Qualquer outro kit é provável de ser encontrado, já que aventureiros terrestres podem vir literalmente de qualquer lugar para se estabelecer na Rocha.

Arcanos em Bral

A Rocha é um refúgio para personagens que usam magia de qualquer tipo. Arcanos são respeitados e bem-vindos em Bral, e descobrirão que seus serviços são muito demandados — tanto como formuladores de magias quanto como spelljammers. Qualquer mago com poucos fundos só precisa entrar na companhia mercantil mais próxima e oferecer seus serviços; dentro de dias, ele estará embarcando como um piloto de timão com um contrato lucrativo.

Qualquer tipo de formulador tradicional geralmente é bem-recebido em Bral. Magos e arcanos especialistas de quase todas as escolas são considerados iguais aos olhos da comunidade de usuários de magia da Rocha. Uma exceção é o arcano especialista em necromancia, mas, por outro lado, necromantes geralmente não são populares em nenhum lugar. Todos os magos e arcanos especialistas são fortemente encorajados a ingressar na Guilda dos Magos, mas nenhum deles é coagido: é simplesmente o que se faz profissionalmente.

Arcanos elementalistas e magos selvagens serão vistos com desconfiança e podem descobrir que suas abordagens menos tradicionais para o aprendizado da magia os cortaram efetivamente dos recursos e apoio da Guilda. Por outro lado, os magos são as únicas pessoas em Bral que se importam em fazer essa distinção, e os mercadores que contratam spelljammers ou comissionam formuladores de magias, francamente, não se importam.

O incentivo de Bral às artes mágicas permite que qualquer usuário de magia ganhe uma vida confortável formulando magias em troca de pagamento. *Muralha de pedra* são muito úteis na construção e magias de adivinhação sempre estão em demanda. As únicas leis que regem o uso de magias especificam que espionar outra pessoa ou usar magia para controlar as ações de outra pessoa é ilegal. Por último, a lei não faz distinção entre matar ou ferir alguém com uma magia ou com uma arma mais mundana.

Personagens poderosos (normalmente de nível 11 ou superior) podem ser convidados a ingressar na Aliança Bola de Fogo ou assumir um cargo na Guilda dos Magos. Mais comumente, os magos frequentemente se juntam às casas de mercadores ou lordes poderosos para atuar como conselheiros e guarda-costas. Esses magos de casa são bem pagos e recebem alojamento, alimentação e instalações de pesquisa gratuitos, mas são obrigados a ficar perto de seus mestres. As vantagens ou desvantagens particulares de qualquer oferta ficam a critério do Mestre.

Bons kits para magos em Bral incluem acadêmico, arcano combatente, ascético e patricio. Anagakoks, arcanos selvagens, wu jens e bruxas são muito inadequados para personagens nativos. Um personagem terrestre, transportado para o cenário de campanha SPELLJAMMER, pode ser de quase qualquer origem, no entanto. Uma última observação para personagens mágicos: dinheiro suficiente pode obter quase qualquer magia, pergaminho, poção ou item mágico para você. Da mesma forma, quase qualquer item pode ser vendido ou trocado nos mercados de Bral.

Sacerdotes em Bral

A classe de personagem mais desafiadora neste cenário é provavelmente o sacerdote. Sacerdotes terrestres

Ao ser contratado como um mago spelljamming por uma casa mercante recebe bem — geralmente na faixa de 500 a 2.000 peças de ouro por mês.

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

têm uma excelente chance de se aventurarem fora da esfera de influência de seu deus e perderem seu ativo mais valioso — magias de alto nível. Além disso, eles provavelmente enfrentarão o problema de converter novos fiéis à sua crença em uma cidade conhecida por sua atitude irreverente e sede de ouro.

Personagens nativos devem escolher um templo entre as seguintes opções: Ptah, a Trilha e o Caminho, a Igreja Planar de Olympus, a Igreja Planar dos Sete Céus, Celestiano, Tyr ou uma crença polygot (panteão). Claro, personagens terrestres podem venerar qualquer deidade. No entanto, o Mestre deve ser cuidadoso ao decidir se uma deidade específica está presente na esfera de Bral.

Os sacerdotes da Trilha e do Caminho, das igrejas planares e de qualquer crença polygot devem ser clérigos. Não há sacerdotes especializados para essas religiões. Sacerdotes de Ptah, Tyr e Celestiano podem escolher ser clérigos ou sacerdotes especializados. Os sacerdotes especializados dessas deidades são detalhados abaixo.

Independentemente de qual deidade o sacerdote venera, ele descobrirá que a maioria dos bralianos tem pouco tempo para deuses de qualquer tipo. O Mestre tem todo o direito de exigir que o personagem gaste a maior parte de seu tempo tentando adicionar convertidos à crença. Como arcanos, os sacerdotes também são procurados para o spelljamming, e não é incomum que um templo em dificuldades alugue alguns de seus sacerdotes para várias empresas mercantes em troca de uma “contribuição”. A maioria das divindades parece favorecer seus sacerdotes viajando pelo cosmos e levando a crença a novas esferas.

Kits de sacerdote apropriados para personagens de Bral incluem nobre, fora da lei, pacifista, camponês, profeta e estudioso. Claro, personagens terrestres podem ser de qualquer kit.

Celestiano (Poder Menor)

Tendência: Neutro Bom; Tendências dos Adoradores: Qualquer bom; Área de Atuação: estrelas, espaço, viajantes; Símbolo: Círculo negro com sete estrelas; Plano de Origem: Astral.

Celestiano é uma divindade de Oerth (o Mundo de Greyhawk) cuja adoração foi trazida para Bral muitos anos atrás por um sacerdote errante. Como uma divindade das estrelas, sua adoração floresceu no Espaço Selvagem e agora é uma das principais religiões da Rocha. Ele é reverenciado por astrônomos, astrólogos, navegadores e poetas. No Espaço Selvagem, muitos marinheiros e viajantes de todos os tipos homenageiam o Andarilho das Estrelas.

Sacerdotes Especializados de Celestiano: Pré-requisitos: Inteligência 12 ou superior; Tendência: Qualquer bom; Perícia com armas: Lança, espada curta, cajado, adaga, arco longo ou curto; Armaduras: Nenhuma; Especializações Permitidas: Todas; Esferas de influência: *todas, astral, criação, solar, cura, números, evocação (menor), guarda (menor), adivinhação (menor), proteção (menor)*; Poderes Adicionais: 1) *queda suave* 1/dia; 3) *salto* 1/dia; 5) *levitação* 1/dia; 7) *patas de aranha* 1/dia; 9) *voo* 1/dia; 11) *porta dimensional* 1/dia; 16) *teleportação* 1/dia. Todos os poderes funcionam como se fossem conjurados por um mago de nível igual ao do sacerdote.

Tanto sacerdotes quanto clérigos de Celestiano passam grande parte do tempo longe de seu templo de origem. Na verdade, espera-se que eles viajem extensivamente no Espaço Selvagem. A maioria é composta por navegadores e astrônomos habilidosos e são muito procurados como membros da tripulação de navios explorando novas áreas. Os sacerdotes de Celestiano têm boas relações com os Buscadores e frequentemente cooperam de perto com eles, mas são rivais dos sacerdotes de Ptah. Uma vez que a adoração de Ptah é muito mais difundida, os sacerdotes de Celestiano muitas vezes saem em desvantagem em qualquer confronto.

Os sacerdotes de Celestiano demonstram uma falta total de preocupação com assuntos mundanos. Viajar e aprender são suas únicas aspirações.

Tyr (Poder Maior)

Tendência: Bom e Caótico; Tendência dos Adoradores: qualquer bom; Área de Atuação: justiça, guerra; Símbolo espada; Plano de Origem Sete Céus.

Personagens sacerdotes do Espaço Selvagem que escolhem uma igreja planar, uma crença polygot ou a Trilha e o Caminho devem ser clérigos; eles não podem ser sacerdotes especializados. Sacerdotes de Ptah podem escolher ser clérigos ou sacerdotes especializados.

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

O culto a Tyr foi trazido para Bral do cenário FORGOTTEN REALMS, mas evoluiu um pouco devido ao contato com os panteões nórdicos mais convencionais. Em Toril, Tyr é conhecido como um deus da justiça; mas no Espaço Selvagem, ele assume sua designação original como deus da guerra, além da justiça. Ele é o patrono de todos os guerreiros bons e seu templo inclui muitos lutadores habilidosos que enfrentam a injustiça onde quer que a encontrem. Eles não são muito populares em Bral.

Sacerdotes Especializados de Tyr: Atributo: Força 9 ou superior; Tendência: Leal e Bom; Proficiência com armas: espada longa, espada bastarda, martelo, cajado ou maça; Armaduras: qualquer; Esferas de influência: *todas, combate, adivinhação, guerra, proteção, guardião (menor), cura (menor)*; Poderes Especiais 1) *imobilizar pessoas 1/dia*; 10) *detectar mentira, à vontade*; 15) *detectar invisibilidade, à vontade*.

Sacerdotes e clérigos de Tyr têm muita injustiça para enfrentar em Bral. No passado, eles enfrentaram alvos como corrupção cívica e as redes do SubBarões. Essas ações conquistam poucos amigos entre os poderosos da cidade, mas há um crescente apoio popular entre as classes mais baixas da cidade. Além de seus esforços para limpar a cidade, o templo de Tyr também envia representantes em cruzadas contra a injustiça em outros lugares. Não é nada incomum ver um sacerdote de Tyr liderando um grupo de guerreiros bons e leais contra um posto avançado de escravagistas neogi ou piratas humanos. Os sacerdotes de Tyr frequentemente têm excelentes relações com organizações como a Ordem Pragmática do Pensamento e a poderosa Companhia do Cálice.

Ptah (Poder Maior)

Tendência: Ordeiro Neutro; Tendência dos Adoradores: qualquer; Áreas de Atuação: viajantes, artistas e artesãos; Símbolo: mão mumificada; Plano de Origem: Nirvana.

Ptah é uma divindade pouco representada nas religiões terrestres, mas que é venerada por culturas spelljamming em todo lugar. Seus sacerdotes afirmam que ele é o criador do universo, e Ptah não os contradisse. Ptah

representa a inspiração artística, o fogo da criação, bem como o cosmos como uma força criativa. Ele é um deus inteligente e dinâmico que encoraja obras de arte e beleza e sorri para seus criadores.

Sacerdotes Especializados de Ptah: Atributo: Inteligência 16 ou superior; Tendência: qualquer; Proficiência com armas: qualquer; Armaduras: qualquer; Esferas de influência: *todas, astral, criação, adivinhação, viajantes, elemental, charme (menor), sol (menor)*; Poderes Especiais 1) *resistência à magia de 5% por nível, máximo de 50%*; 5) *teleportação 1/dia*; 10) *teleportação exata 1/dia*; 15) *mudança de plano 1/dia*.

Sacerdotes que veneram Ptah podem ser de qualquer nação spelljamming e não são exclusivos de Bral. A religião de Ptah é bem organizada, e seus sacerdotes podem esperar uma calorosa recepção em qualquer um dos templos de Ptah no Espaço Selvagem. A hierarquia grande e eficiente deste templo abrange todas as esferas conhecidas, e não é incomum que um sacerdote menor de um local (por exemplo, Bral) seja ordenado e transferido para um templo que fica a meio universo de distância. Todos os sacerdotes de Ptah valorizam a habilidade artística, não apenas em obras de arte, mas também em artesanato, como trabalho de ferreiro, carpintaria e cerâmica. A adoração de Ptah é muito popular entre os artesãos habilidosos de Bral, e é quase a religião padrão para grandes regiões do Espaço Selvagem.

Os clérigos de Ptah são estudiosos e artesãos responsáveis pela criação de muitos artefatos poderosos. Eles frequentemente viajam pelo Espaço Selvagem pelo próprio bem da jornada em si.

Ladinos em Bral

A Rocha é um paraíso para ladinos. Inúmeras oportunidades para separar tolos de seu ouro existem para o ladrão astuto e engenhoso. Quatro guildas de ladrões concorrentes literalmente governam a cidade, exigindo um tributo de todos os comerciantes sob seu domínio. Bral é a razão pela qual personagens jogadores escolheram se tornar ladrões.

Personagens nativos ladrões podem decidir se desejam ou não ser membros de uma guilda. As vantagens de



Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

pertencer a uma guilda incluem abrigo seguro contra a lei, fácil acesso a equipamentos de roubo caros, facilidade para vender bens roubados e uma habilidade limitada para contar com a ajuda de seus irmãos de guilda em qualquer empreendimento sinistro.

As principais desvantagens de pertencer a uma guilda são as consideráveis demandas de tempo impostas ao personagem (“Desculpe, Sly, mas você não pode sair da cidade. Você precisa ajudar o Fingers com o trabalho na próxima semana”), a exigência de dividir a maior parte dos ganhos com a guilda e a própria guilda — uma co-

leção perigosa de homens ambiciosos e sem escrúpulos com várias outras guildas declaradas como inimigas.

Operadores individuais são talvez os mais românticos dos trapaceiros, mas também têm vidas curtas. Tanto a lei quanto o submundo estão contra o lobo solitário, e trapaceiros desse tipo levam vidas de caça. Embora possam manter todo o seu saque, encontrar um receptor confiável é caro e consome tempo.

Ladinos PJs que estão chegando a Bral de outro cenário podem ser de qualquer kit e podem tentar se juntar a uma guilda. Kits apropriados incluem acrobata, assas-



Bral está dividida entre quatro guildas de ladrões concorrentes: os halflings, que controlam a maior parte da Cidade Média; os yakuza, que controlam a maior parte da Cidade Baixa; os Homens do Malabarista, que controlam a Cidade Alta; e os Máscaras Vermelhas, que estão lutando para conquistar um território próprio.

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

sino, mendigo, ladrão, batedor de carteira, receptador, investigador, contrabandista, espião, espadachim, trapezeiro, valentão e solucionador de problemas.

Bardos também prosperam em Bral. Artistas são muito procurados na Rocha, e mais de um menestrel complementou sua renda com um pouco de furto ou fraude à margem.

O MESTRE e a Rocha de Bral

Esta seção é dirigida ao MESTRE que está conduzindo uma campanha em Bral. A Rocha foi originalmente concebida como um lugar para um grupo de personagens jogadores descansarem, uma cidade para relaxar após visitar a masmorra — independentemente do fato de que a “masmorra” é todo o Espaço Selvagem e a “cidade” é uma cidade em um asteroide. A Rocha de Bral funcionará muito bem nesse nível se você escolher usá-la dessa forma. Toda banda de aventureiros precisa de um lugar para se rearmar e reequipar, afinal.

No entanto, a Rocha pode assumir um papel muito maior em sua campanha. Todos os jogadores chegam a um ponto na carreira de seus personagens em que começam a se perguntar coisas como “onde esse cara se hospeda quando está na cidade?” e “Eu realmente odeio quando a Guilda dos Ladrões foge com o tesouro do dragão que acabamos de recuperar. Vou me vingar desses caras, mesmo que seja a última coisa que faça!” A cidade deixa de ser apenas um ponto de descanso entre outras aventuras e se torna uma aventura por si só. É para isso que este livro foi projetado — para dar aos jogadores que passaram das estatísticas planas nas folhas de personagem, e que agora estão explorando seus personagens, um lugar para avançar.

Iniciando Aventuras a partir da Rocha

A Rocha é uma grande aventura esperando para acontecer. Guildas de ladrões concorrentes, realeza vil,

senhores mercadores sem escrúpulos... esses são os ingredientes de uma grande campanha. Jogadores que usam Bral como base de operações para explorar o Espaço Selvagem descobrirão que um navio spelljamming e um coração destemido são commodities em demanda na Rocha.

Aventureiros são frequentemente contratados por comerciantes poderosos ou colecionadores ricos para recuperar artefatos perdidos, tesouros e obras de arte. Os Buscadores e a Reclamações Gaspar são duas organizações que frequentemente contratam aventureiros para localizar e recuperar itens e artefatos. Como opção, os jogadores podem estar procurando por uma pessoa em vez de um objeto: um diplomata notável que desapareceu, ou um sábio que possui conhecimentos que alguém precisa muito.

Personagens heroicos encontrarão muitas cruzadas grandiosas contra o mal nas imediações da Rocha. Uma campanha contra a pirataria ou uma raça maligna como os neogi pode manter os jogadores ocupados por um bom tempo. Personagens que não se preocupam tanto com questões de bem e mal podem, na verdade, lançar uma campanha de pirataria, em busca de saque e glória entre as estrelas.

Dentro da cidade de Bral, personagens jogadores ladrões poderiam se divertir planejando roubos ou trapaças, ou até mesmo tramando seu avanço nas guildas. Heróis de mente nobre podem enfrentar os Acorrentadores e suas operações clandestinas de escravidão. Mestres ambiciosos de D&D podem até configurar aventuras em que os jogadores ajudam na tentativa de Aric Cozar de recuperar o trono.

O interior da Rocha nunca foi completamente explorado. Monstros perigosos são conhecidos por se esconder no Underdark, e bandos ainda mais perigosos de escravagistas e illithids são rumores de guardar penitenciárias secretas nas profundezas do coração da Rocha.

Engajamentos Navais ao Redor da Rocha

Para fins de combate entre navios, a Rocha tem cinco hexágonos de área. Seu plano de gravidade e envelope

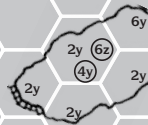
O interior da Rocha nunca foi completamente explorado, e é sabido que monstros perigosos espreitam no Underdark.

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

A ROCHA NO COMBATE TÁTICO

1 hexágono = 450 metros

Lado de Cima



- x posição da bombardas (duas bombardas)
- y balista modificada
- z catapulta média +2

região sombreada = extensão do plano gravitacional e envelope de atmosférico

Parte de Baixo



w grande bombardas +2

armas circulares disparam em qualquer direção
outras armas não podem disparar através de um hexágono contendo a Rocha

atmosférico se estendem três hexágonos em todas as direções a partir da borda. A Rocha possui um número infinito de pontos de casco. Qualquer edifício específico terá de 3 a 60 pontos de casco, dependendo de seu tamanho e resistência, e uma classe de armadura e testes de resistência iguais ao material de sua construção. A torre central da Cidadela teria pelo menos 150 a 200 pontos de casco.

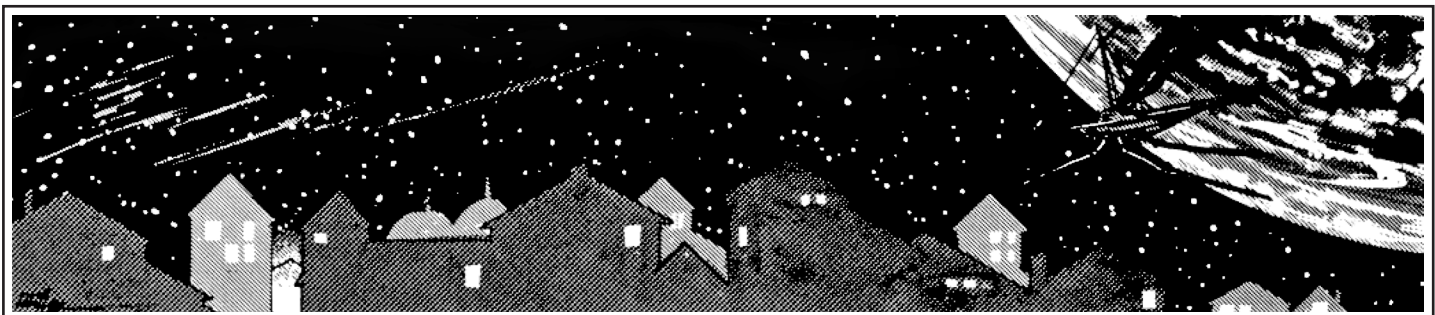
O diagrama acima mostra a localização das armas pesadas que compõem as defesas de Bral. Um navio atacando pelo Lado de Cima está exposta ao fogo de quatro *catapultas médias* +2 e 16 balistas pesadas modificadas (alcance como balista leve, taxa de tiro por rodada). Navios atacando pela Parte de Baixo enfrentam nove balistas modificadas e duas *catapultas médias* +2, além de duas *grandes bombardas* +2. Navios que não estão diretamente acima ou abaixo da cidade também enfrentam duas bombardas em cada hexágono da Ro-

cha. A Marinha de Bral prefere lutar sob a cobertura das numerosas baterias costeiras.

A Rocha não se move durante uma batalha naval, mas pode girar no lugar ou virar, com uma classe de manobrabilidade de G. Como qualquer outro navio, as tripulações de armas de Bral podem declarar seu fogo a qualquer momento. Note que todas as armas, exceto as bombardas, podem disparar sobre qualquer hexágono da Rocha durante o combate, pois todas estão elevadas.

Encontros Aleatórios na Cidade

Em geral, os jogadores não devem ser abordados com situações de interpretação a cada momento, se estiverem apenas saindo para encontrar um armeiro ou um construtor de navios. A Rocha é lotada e pode-se presumir que os personagens estão esbarrando em pessoas, parando para assistir a um espetáculo de rua ou recusando mendigos com um chute enquanto percorrem a cidade para cuidar de seus negócios. Seria



Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

inútil forçar um jogador a interpretar sua jornada por uma rua movimentada da cidade — e isso levaria o dia todo. O Mestre pode se safar com uma simples declaração: “As ruas estão cheias, mas você conhece o caminho e encontra a loja com poucos problemas.”

De vez em quando, o Mestre pode sentir que um encontro aleatório é apropriado. Em um cenário urbano, encontros aleatórios não devem ser dispositivos que afetam significativamente a trama. Use-os como pequenas aventuras para manter os jogadores alertas — afinal, eles foram avisados de que esta taverna estava em um bairro perigoso, certo? Poucas coisas podem surpreender um jogador como um perigo repentino em um lugar onde ele geralmente se sente seguro.

Uma chance de 1 em 6 de um encontro inesperado quando os personagens dos jogadores saem pela cidade é razoável, especialmente se eles estiverem apenas “vendo o que está acontecendo” ou cuidando de negócios. Segue um exemplo de tabela:

2d6 Resultado do Encontro

- 2 Ladrões, 1-8. Encontrados em pleno exercício de sua profissão. Metade são rufiões de nível 0, com 20% de chance de um guerreiro de nível de d4 +1. O restante são ladrões de nível de 1d4. Existe uma chance de 30% de que estejam saindo do local com saques. Um ladrão é um arrombador ou batedor de carteiras; seis ou mais realizaram um grande roubo.
- 3 Sacerdotes, 1-10. Metade são homens de armas de nível 0, com 40% de chance de um guerreiro de nível de d4 +1. Os padres são de nível d6. Determine aleatoriamente a tendência; padres bons vão pregar para o grupo e pedir contribuições, padres malignos podem estar procurando por sacrifícios humanos.
- 4 Fanfarrões. d4 +1 jovens espadachins cavalheiros. Rudes, agressivos, sarcásticos. Cada um é um lutador de nível 0 a nível G5 (d6-1).
- 5 Ébrios, d4. 1 em 8 são indivíduos excepcionais, um PdM de uma classe aleatória e nível d10. Role uma reação na tabela de Reações de Encontro. Isso

indicará como os ébrios abordam o grupo. (Ébrios hostis iniciam brigas; ébrios amigáveis saúdam seus “novos amigos”).

- 6 Vigilante do Magistrado, conforme apropriado para esta parte da cidade. Consulte os Capítulos Sete a Nove. 30% de chance de confundir o grupo com criminosos e tentar uma prisão.
- 7 Mendigos, d2. Se os PJ derem esmolas, de 0 a 9 mendigos próximos observam e se aproximam do benfeitor. Existe uma chance de 30% de que um mendigo seja um ladrão de nível d4 que tente furtar um personagem. Mendigos também vendem rumores.
- 8 Camelô. Um PC aleatório é abordado por um vendedor gritante que vende lixo sem valor. Se o PC comprar, de 0 a 5 camelôs próximos notam e atacam o personagem.
- 9 Batedor de Carteira. Um PC aleatório é alvo de um ladrão de nível d6. Use as habilidades padrão de ladrão do Livro do Mestre para determinar a habilidade do carteirista.
- 10 Cortesã. Um PJ aleatório recebe uma proposta em voz alta de uma senhora de péssima educação e má reputação. 1-3 rufiões estão presentes para “proteger sua honra”.
- 11 Rufiões, d6+4. Personagens obscuros atacam o grupo com porretes e facas, com a intenção de matar e roubar os PJ. Os rufiões são de nível 0 a G2 (d6-4). 30% de chance de um lutador de nível d6.
- 12 Especial. Consulte a tabela abaixo.

1d8 Resultado do Encontro Especial

- 1 2d4 Ogros iniciam uma briga com um PJ aleatório.
- 2 Uma gangue de raptos de d6+6 sequestra os PJs. 10% de chance de que um mago de nível d4 +2 ajude.
- 3 Rixa. Uma briga se espalha pela rua e envolve os PJ. A Guarda chega em d4+1 rodadas.
- 4 Um 1d4 Giffs brinca com uma pistola de fecho e atira em um PC. Os Giffs acham hilário.
- 5 Gritos vindos de uma casa próxima. Os PJs encontram um devorador de mentes e d4 guarda-costas.

“Na maioria das vezes, preferimos a técnica do duplo empurrão. Um homem empurra o alvo, enquanto um cúmplice revista seus bolsos. Mesmo se o alvo suspeitar de nós, o ‘empurrador’ pode protestar inocência — o segundo homem é quem fica com o espólio.”

— Grandal Mãoleve, ladrão dos Homens Malabaristas

Parte Quatro: Aventurando-se em Bral

O devorador de mentes está prestes a se alimentar de um humano...

- 6 Um PJ aleatório pisa no rabo de um homem-lagarto. O lagarto dá um tapa no personagem ofensor com raiva.
- 7 Um bando de d4+6 soldados bêbados do Exército Regular de Bral tropeça na rua. Encrenca.
- 8 1d4 Necrófagos ficam excessivamente audaciosos e invadem a cidade em busca de uma refeição fácil. 90% são Necrófagos Cinzentos e 10% são Necrófagos Noturnos.

Ideias de Aventura

Essas ideias são apresentadas como esboços de trama breves para ajudar o Mestre na criação de aventuras na Rocha. Algumas são tramas iniciais projetadas para levar os jogadores para o Espaço Selvagem, e outras são aventuras locais que os personagens poderiam resolver sem sair de Bral.

Honra Entre Ladrões: Um ladrão PJ é necessário, de níveis baixos a médios. Uma luta pelo poder está se desenrolando dentro da guilda à qual o ladrão pertence. O segundo no comando da guilda (o tenente) decidiu secretamente derrubar o Mestre da Guilda e assumir o controle. Para fazer isso, ele arranjou a traição daqueles leais ao Mestre da Guilda para enfraquecer a facção da ordem antiga.

O ladrão PJ é designado para um trabalho que vai bem até que os Guardas chegam. Se ele for preso, os outros PJs terão que tirá-lo da prisão. Quando ele escapa, o ladrão perceberá que foi vítima de uma armadilha, e os ladrões da facção do tenente estarão tentando impedi-lo de “cantar” para o Mestre da Guilda. Seus amigos terão um grande desafio para mantê-lo vivo.

E uma Estrela Para a Guiar: Um dos PJs deve ser capaz de conduzir um navio spelljamming. Os jogadores observam um anúncio oferecendo uma quantia substancial por exploradores habilidosos e um spelljammer. Se eles responderem ao anúncio, descobrirão que os Buscadores (ou um fabricante de cartas estelares) estão planejando

uma viagem a uma esfera desconhecida. Um navio dragão ou um navio mosquito será fornecido, totalmente equipado. Os jogadores serão bem compensados por seu serviço a bordo e podem ter a chance de fazer história.

O que os jogadores não sabem é que nem todos desejam que essa nova esfera seja explorada. A bordo do navio há um traidor entre a tripulação, um agente do Décimo Abismo. A nova esfera está sob o domínio do Décimo Abismo, e eles não querem que sua esfera natal seja conhecida. O grupo não terá problemas para chegar lá, mas sair da esfera e retornar a Bral com vida é uma questão completamente diferente.

Correntes Quebradas: Pelo menos um dos PJs deve ser membro da Ordem Pragmática do Pensamento ou de um templo de tendência boa. Um escravo fugitivo traz a notícia para a organização do PJ sobre a existência de extensas minas de escravos sob a Cidade Baixa. O escravo fugitivo se oferece para mostrar o caminho para as minas, desde que eles libertem os escravos.

O escravo fugitivo é um traidor, isca para os heróis de bom coração. Ele conduz o grupo diretamente para uma emboscada mortal. Se o grupo for derrotado, eles serão feitos escravos. Se sobreviverem à emboscada, descobrirão a verdadeira extensão da Cidade Subterrânea de Bral. Os rumores sobre um SubBarão nas cavernas sob a cidade são verdadeiros; um senhor illithid mantém o Submundo com punho de ferro. Mesmo que o grupo vença os malignos escravistas, descobrirão que se tornaram homens marcados nas ruas da cidade.

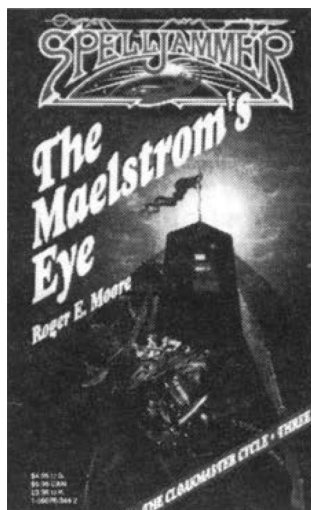
A Serviço do Príncipe: Um dos PJs deve ser membro de um templo ou organização de tendência boa. Aric Cozar, o sobrinho do Príncipe Andru, desapareceu. A organização dos pais do personagem depara-se com uma informação surpreendente, trazida por um guarda leal à causa de Aric: Andru aprisionou seu sobrinho em uma alta torre do Donjon, selando o jovem lá em uma cela confortável; para viver o resto de seus dias. Os PJs terão que planejar cuidadosamente uma fuga do Donjon... e se o guarda estivesse enganado?

Os rumores sobre um SubBarão nas cavernas e masmorras sob a cidade são verdadeiros; um lorde illithid controla as vastas áreas do Submundo com mão de ferro.



O Olho do Furacão

O Ciclo do Manto-Mestre
— T R Ê S —



Uma nave alienígena cai em sua terra e Teldin Moore, um fazendeiro do mundo de Krynn, é lançado na busca de sua vida!

Em *O Olho do Furacão*, Teldin luta pela sobrevivência. Enquanto busca pelo grande navio *Spelljammer*, ele se vê no meio da segunda Guerra Inumana! Enquanto isso, os humanoides causam estragos nas Esferas Conhecidas em sua busca por ele. Seu destino

depende dos conselhos de uma lesma gigante e genial e da traição de um amigo.

Disponível em maio, *O Olho do Furacão* é o terceiro romance desta emocionante série. Não perca nenhuma destas aventuras de fantasia, disponível em livrarias e lojas especializadas em todo o lugar!

LANÇAMENTO DA TSR!



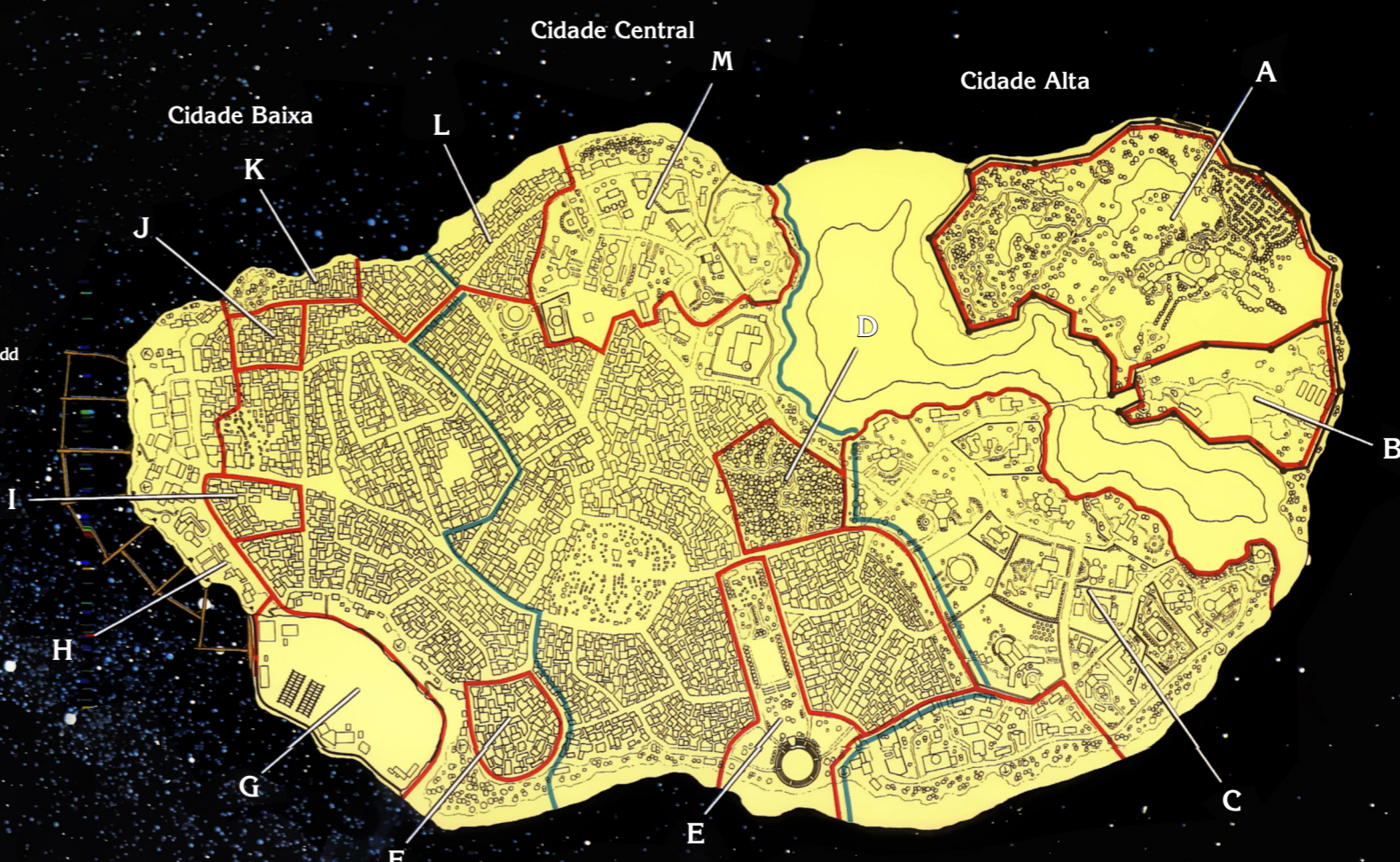


Rocha de Bral



- 1 Palácio Real
- 2 Porto Real
- 3 Monumento à Cozar
- 4 Estábulo Reais
- 5 Quartel Real
- 6 Portão Principal
- 7 Ponte de Pedra
- 8 Lago Bral
- 9 Casa de Cartan
- 10 O Navio de Guerra
- 11 Companhia Teatral Real
- 12 Casa de Elodan
- 13 Conselho Nobre
- 14 Alto Magistrado
- 15 Casa de Kullek
- 16 Biblioteca das Estêras
- 17 Aliador da Retaguarda
- 18 Casa de Liqñin
- 19 Propriedade Nobre
- 20 Casa de Murawa
- 21 Casa do Lorde Chan Fu Wí
- 22 Casa de Mosantaz
- 23 Casa de Daxault
- 24 Casa de Calar
- 25 Palácio de Hastain
- 26 Casa de Ríogan
- 27 Casa do Lorde Ostric
- 28 Casa de Galanda
- 29 A Lâmpada de Cristal
- 30 Floresta Élfica
- 31 Holstoi e Gavich Advogados
- 32 Pousada do Viajante Estelar
- 33 Casa de Aldaric Blackstaff
- 34 Arena de Frun
- 35 Área de Festival
- 36 O Caneco Erguido
- 37 A Borda
- 38 Sapataria Thufur
- 39 Curumê Wallis
- 40 Cartas Estelares de Elmandar
- 41 Legião de Valkan
- 42 Serralheiro Dondar
- 43 Trancas e Chaves da Dal
- 44 Linha Sindriath
- 45 Reclamações Gaspar
- 46 Provisões do Frade
- 47 Guilda da Máscara Vermelha
- 48 Alfaiataria da Alea
- 49 Armas e Armaduras de Morweggs
- 50 Guilda dos Homens do Malabarista
- 51 A Proa Dourada
- 52 Lâminas de Balic
- 53 Panificadora de Char
- 54 Grande Mercado
- 55 Casa de Mouné
- 56 Couraça e Armas de Dredar
- 57 O Erário Real
- 58 Médio Magistrado
- 59 Curiosidades de Gamalon
- 60 A Ferreiros de Coster
- 61 Alfaiate Brallano
- 62 Galeão Branco
- 63 Boticário da Cidade
- 64 Prisioneiro Afortunado
- 65 Donjon
- 66 Conselho dos Capitães
- 67 Cemitério

- 68 Igreja Planar de Olympus
- 69 Igreja Planar dos Sete Céus
- 70 Colégio Panteista de Celestiano
- 71 Ferraria de Barduk
- 72 Armas Anãs de Yarnak
- 73 Armaduras Finas de Bral
- 74 Casa de Nobrodduk
- 75 Templo Panteista de Tyr
- 76 Santuário Polygot
- 77 Casa da Trilha e do Caminho
- 78 Guilda dos Magos Honorários de Bral
- 79 Templo de Ptah
- 80 Provisões de Hurway
- 81 O Timão Dourado
- 82 Alquimia Timolea
- 83 Peleiros Masika
- 84 Presas Longas
- 85 Guilda do Ladrões Halflings
- 86 Armas Exóticas do Kimbo
- 87 O Machado Enferrujado
- 88 O Distrito Anão
- 89 Companhia de Abordagem dos Anões
- 90 As Tocas
- 91 Embaixada Illithid
- 92 Armas do Bolgo
- 93 Piloto de Agamour
- 94 Distrito Giff
- 95 Krunz Kanonwerks
- 96 A Rato-de-rocha
- 97 Casa de Zúdrík
- 98 Montarias e Arreios de Zada
- 99 Casa de Llanin
- 100 Mestre dos Portos
- 101 Mercado Menor
- 102 A Casa Vermelha
- 103 A Galé Verde
- 104 Ferraria do Marshall
- 105 Entalhes de Strömbard
- 106 Armaduras de Tuwait
- 107 O Touro Negro
- 108 Mercadorias Náuticas do Capitão Gyudd
- 109 Sagrada Fortaleza de Bane
- 110 Mercaria de Chardra
- 111 O Octópode Bébedo
- 112 Conselho da Cidade
- 113 Os Guerreiros-Drakes
- 114 O Leão Rampante
- 115 Templo de Odin
- 116 Armazém de Daxault
- 117 Armazém do Oculto
- 118 Armazém de Kullek
- 119 Armazém de Mouné
- 120 Armazém de Eifenfert
- 121 A Companhia do Comércio
- 122 Sapataria Hanwo
- 123 Embalaxada Shou
- 124 Shou-Town
- 125 Casa da Yakuza
- 126 Cartas Náuticas de Bral
- 127 O Quadrado Torto
- 128 Xenoterrorizadores, Ltd.
- 129 A Estrela Cadente
- 130 Baixo Magistrado
- 131 A Mezena Rasgada
- 132 Casa de Tempus
- 133 Armaduras Exóticas de Saakhar



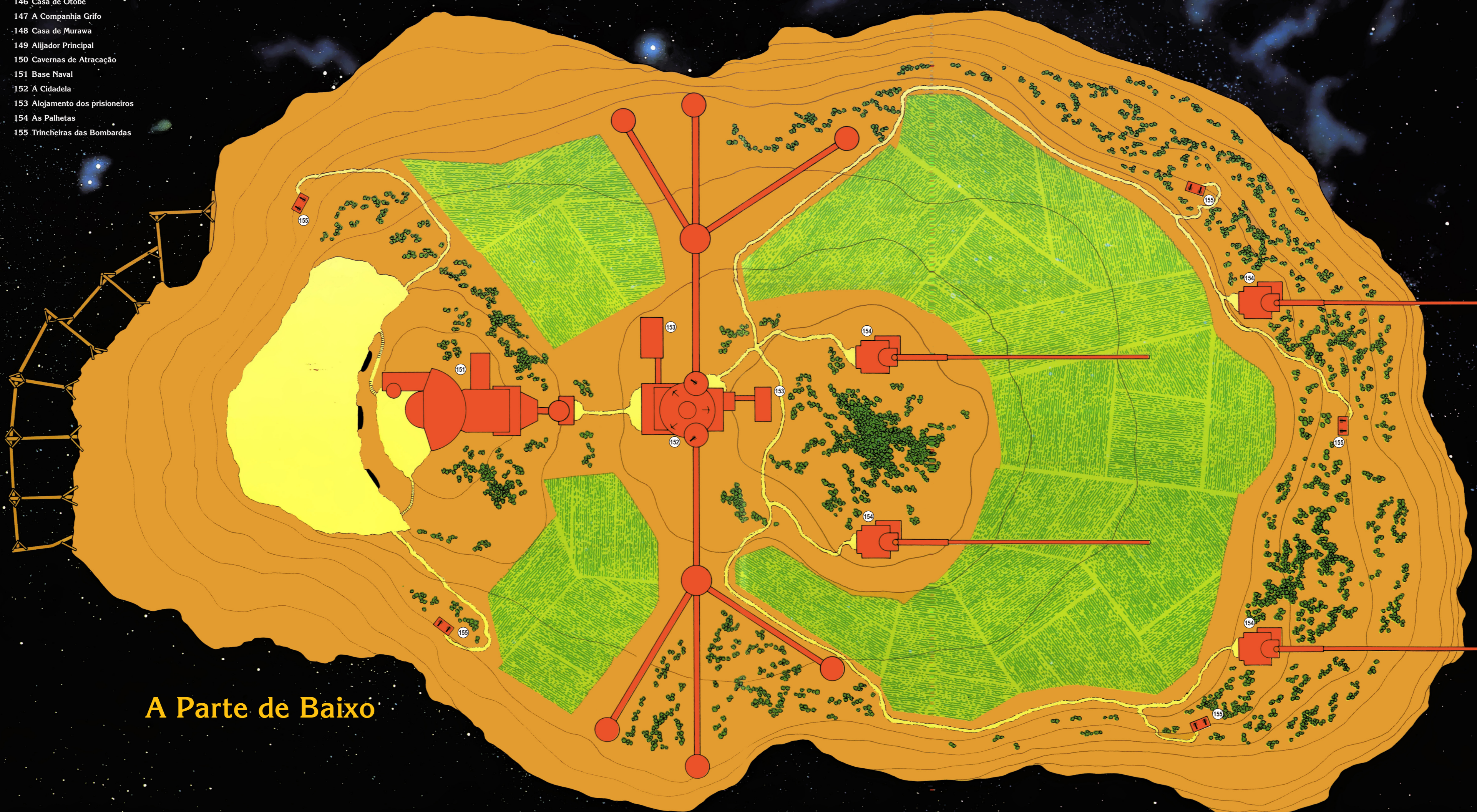
Distritos da Cidade de Bral

- A Palácio
- B Alojamentos Reais
- C Propriedade dos Nobres
- D Floresta Élfica
- E Área de Festival
- F Draco-town
- G Estaleiro
- H Docas
- I Shou-town
- J Giff-town
- K As Tocas
- L Distrito Anão
- M Distrito dos Templos



O Lado de Cima

- 134 Dracon-town
- 135 Enclave Dracon
- 136 A Irmandade Dourada
- 137 A Pousada do Viajante
- 138 A Fortaleza Gond
- 139 Real Fabricantes de Velas de Bral
- 140 Os Estaleiros Navais
- 141 A Fundição de Ferro de Bral
- 142 Guilda dos Construtores Navais
- 143 Balistas e Catapultas de Houwé
- 144 O Beholder Risonho
- 145 O Curtume de Derimo
- 146 Casa de Otobe
- 147 A Companhia Grifo
- 148 Casa de Murawa
- 149 Aliador Principal
- 150 Cavernas de Atracação
- 151 Base Naval
- 152 A Cidadela
- 153 Alojamento dos prisioneiros
- 154 As Palhetas
- 155 Trincheiras das Bombardas



A Parte de Baixo



Rocha de Bral

por L. Richard Baker III

Bem-vindo à cidade do crepúsculo; a cidade dos ladrões, a cidade entre as estrelas. Fundada por piratas, Bral é agora uma próspera cidade de vigaristas e comerciantes, à deriva nos vastos reinos do Espaço Selvagem. Suas docas estão lotadas de navios graciosos, suas ruas estão cheias de intriga e aventura, e sua população inclui heróis brilhantes e vilões sombrios. A Rocha de Bral é um refúgio para qualquer aventureiro com uma mente rápida e um toque

de ganância — a oportunidade espera apenas pela mão ousada o suficiente para agarrá-la!

Rocha de Bral é um suplemento para o cenário de campanha SPELLJAMMER e tem como objetivo fornecer um guia pronto para esta cidade fascinante. Seu personagem encontrará a Rocha como a base perfeita para explorar as regiões mágicas do Espaço Selvagem.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



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