

CLASSES PIRATAS

Este web-enhancement gratuito da aventura *Terror em Porto Livre* apresenta duas novas classes de prestígio: o pirata de Porto Livre e o matador de diabos. Para mais informações e artigos sobre o material da linha *Porto Livre*, consulte www.jamboeditora.com.br.

VIDA DE GORSÁRIO

Como é de conhecimento geral, a grande cidade de Porto Livre foi fundada por piratas.

Embora o Lorde dos Mares Drac tenha dado a Porto Livre uma capa de legitimidade, a cidade manteve seu espírito bucaneiro. Mesmo que Porto Livre seja hoje em dia um porto de parada para mercadores de todo o mundo, permanece um refúgio para aqueles que vivem à margem da lei.

O pirata de Porto Livre é o herdeiro de um grande legado. Ele mantém um código passado de capitão a capitão desde a fundação da cidade. Enquanto o Conselho dos Capitães faz jogos políticos e forja alianças grandiosas, os piratas vivem como sempre viveram. Um navio rápido, uma tripulação valente, e aço afiado são tudo que um pirata necessita.

Dito isto, a pirataria hoje em dia é bem diferente de outrora. As marinhas bem organizadas das nações continentais são oponentes perigosos, e poucos capitães piratas têm mais de um navio sob seu comando. Hoje em dia, os piratas de Porto Livre devem se embrenhar mais longe, e empreender viagens mais longas, para encontrar alvos suculentos. Muitos viajam para o leste, impulsionados por histórias de especiarias e riquezas, enquanto outros atormentam as costas humanóides do sul distante. Ninguém no continente derrama uma lágrima sequer pelos kuo-toa, orcs ou homens-lagarto que caem ante as lâminas piratas.

Guerreiros e rangers são mais propensos a se tornar piratas de Porto Livre, seguidos de perto por ladinos e bárbaros. Bardos e feiticeiros são piratas improváveis, mas seus altos valores de Carisma podem fazer a combinação funcionar. Clérigos de deuses marítimos às vezes se tornam piratas, assim como druidas que se concentram no elemento água. Monges e paladinos nunca se tornam piratas de Porto Livre, devido às suas naturezas leais.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um pirata de Porto Livre, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Conhecimento (geografia) 2 graduações, Natação 4 graduações, Profissão (marinheiro) 4 graduações.

Talentos: Esquiva, Foco em Arma (cimitarra ou sabre).

Tendência: qualquer não-Leal.

Especial: deve ter feito pelo menos três viagens como tripulante em um navio pirata.

PERÍCIAS DE GLASSE

As perícias de classe de um pirata de Porto Livre (e a habilidade chave de cada perícia) são Avaliação (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA GLASSE

Usar Armas e Armaduras: o pirata de Porto Livre sabe usar todas as armas simples e comuns, mas nenhum tipo de armadura. Usar armadura em alto mar é suicídio, e qualquer pirata digno do nome evita isso. Piratas de Porto Livre também podem aplicar os benefícios do talento Acuidade com Arma à cimitarra.

Imprudência: ninguém luta da mesma maneira que um pirata. Desprezando armaduras, o pirata desafia a morte com estilo e orgulho. Devido à sua falta de medo e comportamento aventureiro e fanfarrão, o pirata adiciona seu bônus de Carisma (se houver) ao seu bônus de Destreza em sua Classe de Armadura. Este bônus é perdido se o pirata usa qualquer tipo de armadura. É difícil parecer intrépido quando você se esconde atrás de um escudo de corpo!

Pernas do Mar: um pirata passa anos a bordo, e aprende a ficar de pé durante tempo bom e ruim. O pirata de Porto Livre recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Equilíbrio. Além disso, um teste bem-sucedido permite que ele realize seu deslocamento completo ao invés de apenas metade do deslocamento. Um teste falho ainda significa nenhum deslocamento.

Companheiro Animal (Ext): ao alcançar o 2º nível, o pirata de Porto Livre pode adquirir um companheiro animal, como se fosse um druida de nível igual ao seu nível nesta classe. Companheiros animais comuns incluem papagaios e macacos, mas outros também são possíveis. Esta é uma habilidade extraordinária.

Macaco das Cordas: marujos experientes podem escalar cabos e cordames com a velocidade e agilidade de macacos. A partir do 2º nível, o pirata recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Escalar, e mantém seu bônus de Destreza na CA enquanto estiver escalando ou lutando em cordames, cordas ou mesmo mastros. Além disso, seus oponentes não recebem quaisquer bônus em suas jogadas de ataque devido a essas circunstâncias.

Bordoada de Recrutamento: nem todos escolhem a vida de pirata. Às vezes, um capitão precisa de mais tripulantes, e a única maneira de consegui-los é através da força. Um pirata de Porto Livre rapidamente se torna especialista em subjugar vítimas do continente. A partir do 3º nível, o personagem pode usar armas para causar dano de contusão sem receber a penalidade normal de -4 em jogadas de ataque.

GLASSES PIRATAS

TABELA 1: O PIRATA DE PORTO LIVRE

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+1	+0	+2	+0	Imprudência, pernas do mar
2°	+2	+0	+3	+0	Companheiro animal, macaco das cordas
3°	+3	+1	+3	+1	Bordoada de recrutamento
4°	+4	+1	+4	+1	Foco em arma superior
5°	+5	+1	+4	+1	A vida não vale nada
6°	+6	+2	+5	+2	Bloqueio relâmpago
7°	+7	+2	+5	+2	Pulmões lendários
8°	+8	+2	+6	+2	Especialização em arma superior
9°	+9	+3	+6	+3	Reputação temível
10°	+10	+3	+7	+3	Maldição do pirata

Foco em Arma Superior: no 4° nível, o pirata recebe +1 de bônus em jogadas de ataque com a cimitarra ou o sabre. Este bônus se acumula com o do talento Foco em Arma.

A Vida Não Vale Nada: no caos de uma batalha corpo-a-corpo a bordo de um navio, os piratas precisam ser rápidos se quiserem sobreviver. Os inimigos devem ser liquidados sem demora, e os piratas aprendem técnicas efetivas, ainda que sujas, para fazê-lo. No 5° nível, o pirata de Porto Livre pode realizar um golpe de misericórdia como uma ação padrão, ao invés de uma ação de rodada completa.

Bloqueio Relâmpago: no 6° nível, um pirata de Porto Livre com uma arma leve em sua mão inábil pode usá-la para bloquear ataques corpo-a-corpo. Isto adiciona +2 de bônus de esquiva à CA do pirata por uma rodada, e a arma da mão inábil não pode ser usada para atacar até a rodada seguinte.

Pulmões Lendários: no 7° nível, um pirata de Porto Livre aprende a sobreviver debaixo d'água por extensos períodos de tempo. Ele pode prender a respiração por um número de rodadas igual a quatro vezes sua Constituição (em vez de um número de rodadas igual ao dobro de sua Constituição, como normal). Veja o *Livro de Regras Básicas II* para regras sobre afogamento.

Especialização em Arma Superior: no 8° nível, o pirata de Porto Livre recebe +2 de bônus em jogadas de dano com a cimitarra ou o sabre. Este bônus se acumula com qualquer Especialização em Arma já existente.

Reputação Temível (Ext): no 9° nível, a reputação do pirata de Porto Livre é tamanha que muitos adversários fogem assim que o vêem. Anunciando sua presença e realizando uma ação dramática (como mostrar a cabeça cortada de um inimigo, por exemplo), o pirata de Porto Livre causa o mesmo efeito de uma magia *medo*, como se conjurada por um feiticeiro de 9° nível (CD do teste de resistência

14 + modificador de Carisma). Esta é uma habilidade extraordinária que pode ser usada duas vezes por dia.

Maldição do Pirata: no 10° nível, o pirata de Porto Livre recebe sua habilidade mais temida – a Maldição do Pirata. Em seus últimos momento de vida, o pirata pode rogar uma maldição em uma pessoa ou pequeno grupo de pessoas (não mais de 1d4+1). Esta é uma habilidade sobrenatural que tem o mesmo efeito de uma magia *rogar maldição*, como se conjurada por um feiticeiro de 20° nível (CD 16 + modificador de Carisma). Alvos típicos incluem aqueles que mataram o pirata, ou aqueles que roubam seu tesouro. A maldição pode ter um gatilho (“Que a minha maldição destrua o primeiro cão sarnento que usar o meu cutelo em batalha.”). O Mestre deve se sentir à vontade para inventar efeitos de maldições além daqueles listados no *Livro do Jogador*. Maldições devem ser vingativas e apropriadas à ofensa. O fantasma do pirata assombrando a família de seu assassino, por exemplo, é muito mais interessante que uma simples penalidade em jogadas de dados.

MATADOR DE DIABOS

O matador de diabos devota sua vida ao combate das forças do Inferno, estudando técnicas especiais para derrotar diabos em combate pessoal. Algumas igrejas bondosas treinam estes guerreiros como uma força militante de elite, enquanto outros matadores de diabos encontram seu treinamento após terem sido prejudicados pelas criaturas, movidos por pura vingança.

Bárbaros, guerreiros, monges, paladinos e rangers tornam-se excelentes matadores de diabos, enquanto clérigos e druidas adicionam um elemento mágico à classe. Ladinos e conjuradores arcanos raramente são violentos o bastante para seguir este caminho.

Dado de Vida: d10

GLASSES PIRATAS

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um matador de diabos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (os planos) 4 graduações.

Talentos: Lutar às Cegas, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro.

Especial: deve ter derrotado um diabo com pelo menos ND 6 em combate corpo-a-corpo.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um matador de diabos (e a habilidade chave de cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (os planos) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int) e Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: os matadores de diabos sabem usar todas as armas simples e comuns, e todos os tipos de

armaduras e escudos, incluindo o escudo de corpo.

Inimigo Predileto (Diabos): devido a seu extenso treinamento, o matador de diabos recebe a habilidade de classe inimigo predileto (diabos) com +2 de bônus. Este bônus aumenta em +2 a cada 2 níveis depois do 1°. Este bônus se acumula com o bônus de inimigo predileto do ranger.

Espada Justa (SM): no 2° nível, o treinamento do matador de diabos permite que ele sobrepuje a resistência a dano de certas criaturas. Uma vez por dia, o matador de diabos pode conjurar a magia *tendência em arma*, usando seu nível nesta classe como nível de conjurador.

Imunidade a Medo (Ext): no 4° nível, o matador de diabos aprende a concentrar sua vontade contra o medo. Ele é imune a todos os efeitos de medo, mágicos ou não.

Imunidade a Encantamentos (Ext): no 6° nível, o matador de diabos pode obscurecer sua mente contra efeitos de encantamento. Ele é imune a todas as magias e efeitos similares a magia de encantamento.

Resistência a Fogo e Frio (Ext): a partir do 8° nível, o matador de diabos aprende a enrijecer seu corpo contra os efeitos do calor ou frio extremos. Ele recebe resistência a fogo e a frio 5. No 10° nível estas resistências aumentam para 10 cada.

TABELA 2: O MATADOR DE DIABOS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Inimigo predileto (diabos) +2
2°	+2	+3	+0	+0	Espada justa
3°	+3	+3	+1	+1	Inimigo predileto (diabos) +4
4°	+4	+4	+1	+1	Imunidade a medo
5°	+5	+4	+1	+1	Inimigo predileto (diabos) +6
6°	+6	+5	+2	+2	Imunidade a encantamentos
7°	+7	+5	+2	+2	Inimigo predileto (diabos) +8
8°	+8	+6	+2	+2	Resistência a fogo e frio 5
9°	+9	+6	+3	+3	Inimigo predileto (diabos) +10
10°	+10	+7	+3	+3	Resistência a fogo e frio 10

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying,

modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Death in Freeport Revised, Copyright 2000-2004, Green Ronin Publishing; Author Chris Pramas.

Terror in Freeport Revised, Copyright 2001-2004, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Toth.

Madness in Freeport Revised, Copyright 2001-2004, Green Ronin Publishing; Author William Simoni

Freeport: The City of Adventure, Copyright 2002, Green Ronin Publishing, Authors Chris Pramas and Matt Forbeck.

Designação do conteúdo Open Game: todo o texto de regras deste web-enhancement é considerado conteúdo Open Game.