

ITENS DE PORTO LIVRE

Como “presente de inauguração” da linha *Porto Livre* no Brasil, apresentamos aqui alguns novos itens mágicos que você pode usar em suas aventuras. Alguns destes itens aparecem também na aventura *Morte em Porto Livre*, enquanto que outros são descritos pela primeira vez aqui.

NOVOS ITENS MÁGICOS

Os novos itens mágicos incluem uma habilidade de arma, duas armas, dois anéis e quatro itens maravilhosos.

EMPURRÃO

Uma arma de empurrão é pesada, muitas vezes incorporando tiras de metal e ferro-gusa em sua construção para ganhar massa. Estas armas permitem que seu usuário realize uma manobra de encontrão uma vez por rodada, como uma ação livre, sem precisar entrar no espaço de seu oponente e sem provocar ataques de oportunidade. O usuário recebe +4 de bônus no teste resistido de Força para empurrar o alvo. Apenas armas de concussão podem possuir este encantamento. Uma arma de empurrão pesa 150% a mais do que o normal.

Variada (moderada); NC 12°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro*, *repulsão*; Preço +2 de bônus.

BARRACUDA

A vida de muitos bucaneiros terminou graças a esta temida arma. *Barracuda* é uma *espada longa axiomática trovejante +4*, que permite que seu usuário conjure as magias *círculo mágico contra o caos*, *cólera da ordem* e *ditado*, cada uma delas uma vez por dia, como um clérigo de 14° nível. Além disso, ela continuamente reproduz o efeito da magia *discernir mentiras* dentro de um raio de 9 metros.

Barracuda foi encomendada por uma liga de mercadores, nos dias anteriores a fundação de Porto Livre, para defender seus navios contra os bucaneiros e piratas que infestavam as Presas da Cobra. Muitos corsários daquela época provaram o gosto de *Barracuda*, até que um ancestral distante de Xavier Gordon, um atual membro do Conselho dos Capitães, capturou a arma da esquadra mercante, o que fez com que os dias de saque voltassem.

Hoje, a arma decora uma parede da sala do Conselho dos Capitães, seu fio tornado cego pelo tempo. Poucas pessoas fora do Conselho dos Capitães sequer sabem da existência ou do significado da espada – e, considerando o poder dela, é assim que o Conselho quer que as coisas fiquem.

Abjuração (forte); NC 14°; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *cegueira/surdez*, *círculo mágico contra o caos*, *cólera da ordem*, *ditado*, *discernir mentiras*. Preço 270.065 PO; Custo 135.033 PO + 10.803 XP.

LANÇA DO BALEEIRO

Esta *lança longa do sangramento +2* é uma das armas prediletas de baleeiros e marujos. Seu cabo é formado por uma peça única de osso de baleia, e sua ponta tem uma lâmina tão

afiada quanto uma navalha de barbear. A lança do baleeiro causa 2d6 pontos de dano em um acerto, em vez de 1d8, e é uma arma anti-criatura contra os subtipos água e aquático.

Necromancia (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *espada do mago*, *invocar criaturas I*; Preço 72.230 PO; Custo 36.115 PO + 2.890 XP.

ANEL DO JADALI

Um simples aro de marfim entalhado com runas druídicas, este anel concede a seu usuário os benefícios do talento Duro de Matar. Além disso, uma vez por dia, com um comando, o anel fornece 5 pontos de vida temporários a seu usuário. Os pontos de vida temporários duram por um minuto.

Conjuração (moderada); NC 11°; Forjar Anel, *cura completa*, *vigor do urso*; Preço 18.000 PO.

ANEL DO MACACO

Este anel de cabelo trançado faz com que seu usuário possa aplicar seu modificador de Destreza, em vez do modificador de Força, em testes de Escalar e Saltar. O usuário pode escolher qual habilidade aplicar como uma ação livre.

Transmutação (tênu); NC 3°; Forjar Anel, *agilidade do gato*, *salto*; Preço 2.000 PO.

BARCO NA GARRAFA

Estas esculturas feitas meticulosamente aparecem de cem em cem viagens, nascidas do tédio dos marujos em suas longas



ITENS DE PORTO LIVRE

jornadas em alto-mar. Quando é propriamente encantado, um *barco na garrafa* se torna um item poderoso e valioso. Um destes decora a sala de visitas do Lorde do Mar, e algumas famílias de mercadores mantêm em sua casa um barco engarrafado, para mostrar sua posição e riqueza.

Quando um barco na garrafa é colocado na água, e a palavra de comando é pronunciada, a garrafa se torna embaçada, até que desaparece, e o barco dentro cresce, se tornando uma versão em tamanho real em um minuto. Quatro variedades são conhecidas: barçaça, veleiro, navio de guerra e galeão. Em todos os casos, o barco está sempre sob o efeito de uma magia *proteção contra flechas* (NC 18) que protege o casco e toda a tripulação. Quando a palavra de comando é pronunciada novamente, a embarcação encolhe e a garrafa ressurgue. Qualquer criatura viva a bordo do barco é arremessada para fora, sem se machucar. Qualquer carga a bordo do barco encolhe com ele, e tudo dentro do barco é afetado pela magia *estase temporal* – comida não estraga, madeira não apodrece e até mesmo o latão continua polido.

Transmutação (forte); NC 18°; Criar Item Maravilhoso, *de-sejo, encolher item, estase temporal, proteção contra flechas*; Preço 52.000 PO (barçaça), 71.000 PO (veleiro); 98.000 PO (navio de guerra), 115.000 PO (galeão); Peso 0,5 kg.

CINTO DA LUTA LIVRE

Este cinto largo e cravejado de jóias é admirado pelos boxeadores e gladiadores das ilhas das Presas da Cobra. O usuário do *cinto da luta livre* recebe +4 de bônus em testes de Agarrar, e causa dano desarmado como se fosse uma categoria de tamanho maior (por exemplo, se ele normalmente causa 1d3 pontos de dano com um ataque desarmado, irá causar 1d4 pontos de dano quando usando o cinto da luta livre).

Transmutação (moderada); NC 10°; Criar Item Maravilhoso, *aumentar pessoa, força do touro, imobilizar pessoa*; Preço 33.320 PO; Peso 0,5 kg.

DADOS DICIADOS

Um par destes dados feitos de ossos concede +5 de bônus de sorte em testes de Blefar feitos para se roubar em jogos de azar. Além disso, quando atirados contra uma superfície dura eles funcionam como uma pedra trovão (qualquer criatura num raio de 3 m deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude [CD 15] ou ficará ensurdecida por 1 hora). O uso destes dados é proibido em qualquer casa de jogos no arquipélago das Presas da Cobra, mas eles ainda aparecem regularmente.

Transmutação (tênue); NC 4°; Criar Item Maravilhoso, *cegueira/surdez, prestidigitação*; Preço 1.500 PO; Peso –.

LANTERNA DA NEBLINA

Esta lanterna coberta funciona normalmente quando abastecida com óleo, mas quando uma dose de poção ou óleo mágico é

colocada no reservatório, ela produz grossas nuvens de névoa branca, que cobrem uma área de 45 metros de raio a partir da lanterna. Este efeito funciona como o da magia névoa, exceto que a área é maior. A nuvem persiste por cinco rodadas, mais um minuto por cada 100 PO de preço da poção sacrificada.

Conjuração (moderada); NC 10°; Criar Item Maravilhoso, *névoa*; Preço 4.600 PO; Peso 0,5 kg.

PENA DO ASSASSINO

Este instrumento, feito a partir das penas de acaierai, vlocks e outras criaturas malignas, pode ser usado para a criação de cartas venenosas. Um decreto autoritário do Conselho dos Capitães banuiu a *pena do assassino* duas décadas atrás e, hoje, sua posse é punida com morte. Uma decisão atípica, mas justificada pela natureza e capacidade do item.

Uma vez por dia, o usuário pode escrever uma carta com +6 de bônus no teste de Falsificação (se aplicável). A próxima criatura a ler o documento sofre os efeitos de uma magia *veneno* maximizada (CD 17, 10 pontos de dano inicial e secundário de Constituição). Poucas cópias deste item são conhecidas, e todas estão nas mãos de assassinos profissionais, ladinos malignos ou demônios.

Variada (moderada); NC 12°; Criar Item Maravilhoso, *envenenamento, página secreta*; Preço 68.960 PO.



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.