

# VARIÉDADES FALTHAR

A loja conhecida como “Variedades Falthar” é um estabelecimento pequeno e deslocado, no Bairro dos Mercadores. Localizada numa rua perto do Bairro dos Armazéns, a loja fica espremida entre a estalagem da Dama Risonha e a casa de um mercador. Obscurecida pelas sombras dos dois prédios maiores, a Variedades Falthar é facilmente ignorada. Um olhar mais cuidadoso revela o nome do lugar, gravado na porta em trinta e poucos idiomas. Esta é a primeira pista de que a loja pode conter algo mais do que olhos de basilisco em conserva.

## FALTHAR

A família de Falthar cultivava o solo há incontáveis gerações. Vez por outra, um filho desgarrado deixava o seio familiar em busca de aventura. Uma dessas almas inquietas era Eli, a avó de Falthar. Ela se tornou uma espadachim de renome considerável, e suas viagens acabaram levando-a a outros planos. Ela voltou para casa inesperadamente, ostentando uma gravidez avançada, e logo após deu à luz um garotinho angelical, a quem chamou Rodric.

Eli passou os vários anos a seguir criando seu filho, mas achou a vida na fazenda tão chata quanto se lembrava. Deixou Rodric aos cuidados de seus pais e partiu mais uma vez, em busca de seus velhos companheiros. Voltava para casa periodicamente, para contar histórias de aventuras e cobrir a família de presentes. Contudo, quando Rodric tinha dez anos, Eli parou de voltar. Nunca mais se soube nada sobre ela na fazenda.

Rodric provou-se diferente de sua mãe em quase todos os aspectos. Adorava a fazenda, e afastava-se apenas quando forçado. Sentia ter um dever para com a sua família, assim ficava em casa e fazia a sua parte. Casou-se com uma garota das redondezas, e os dois tiveram quatro filhos. O terceiro desses foi chamado Falthar. Logo, ficou aparente que Falthar era o herdeiro do espírito de Eli.

Falthar foi uma criança precoce, com a pergunta “por quê?” sempre pronta em seus lábios. Fazia seu trabalho como era pedido, mas seus olhos estavam sempre fixos no horizonte. Rodric teimava em manter o jovem na fazenda pelo tempo que conseguisse, mas por fim concordou em mandá-lo para um templo-escola na cidade mais próxima. Lá, Falthar chamou a atenção do mago Thiril, que tomou-o como seu aprendiz.

Falthar era um aluno de talento, e aprendeu magia com facilidade. Quando já havia lido todos os livros na biblioteca de Thiril e aprendido toda a magia que ele podia ensinar, Falthar botou o pé na estrada. Como sua avó, teve muitas aventuras. Diferente dela, descobriu que preferia conhecimento a situações constantes de vida ou morte. Depois de dez anos de viagens, incluindo um tempo em outros planos, à procura do paradeiro de sua avó, Falthar estava pronto para sossegar. Já tinha estado em Porto Livre muitas vezes, e decidiu que aquele era o lugar ideal para se estabelecer. Ele teria acesso rápido ao templo do Deus do Conhecimento, e toda sorte de pessoas e mercadorias exóticas passavam pelo porto.

Falthar abriu sua loja quinze anos atrás. Demorou um tempo para formar uma clientela, mas tinha dinheiro suficiente de

seus dias de aventura para se manter. Depois de alguns anos, obteve uma reputação como um especialista na identificação de itens mágicos. Não apenas sugeria os poderes de um item: também descobria sua história e seus usuários mais famosos. Essas habilidades asseguraram que uma quantidade imensa de itens mágicos passasse pelas mãos de Falthar, e o mago deleitava-se em descobrir a história de cada um.

## BOATARIA

Personagens em Porto Livre podem ouvir sobre a Variedades Falthar de várias formas. Caso os PJs tentem achar um comprador para tomos antigos, ou itens mágicos menores, provavelmente serão enviados para Falthar. Ele também é bem conhecido no templo do Deus do Conhecimento, onde pode ser encontrado nas horas de folga, pesquisando e consultando os clérigos. Em raras ocasiões, Falthar pode procurar pelos PJs. Ele tem muitos contatos em Porto Livre, e pode receber uma dica sobre itens de posse dos PJs.

## A LOJA

A Variedades Falthar tem apenas 4,5 m de largura, mas uns bons 15 m de comprimento. Quase se tem a impressão de que o prédio foi uma lembrança de última hora, espremido entre duas estruturas já existentes com pouca preocupação com funcionalidade. Contudo, Falthar fez seu trabalho. A sala da frente está abarrotada com curiosidades, do chão aos caibros. Aqui, os fregueses podem encontrar muitos itens exóticos e interessantes, mas nenhum com poder mágico.

A sala da frente é o domínio de Nell, uma aspirante a barda que trabalha para Falthar. Ruiva e esguia, Nell domina a pequena sala com sua voz musical e arengas acadêmicas. Ela pode lhe dizer de qual pássaro as penas raras vieram, ou por que aquelas frutas só crescem à sombra de um vulcão, ou como aquele saqueador etéreo virou pedra. Em resumo, Nell é o rosto da Variedades Falthar. Ela lida com os cidadãos comuns, e avalia aqueles que têm negócios legítimos com Falthar.

Atrás do balcão, no fundo da Sala da Frente, há uma porta de correr que leva ao escritório de Falthar. Ali, o mago pode ser encontrado na maior parte do tempo, trabalhando com magia e pesquisando. Ele mantém os itens mágicos nos quais está trabalhando atualmente em um baú de ferro que está chumbado ao chão (e trancado magicamente, para proteção extra). Além de uma mesa e várias prateleiras de livros de referência, a sala é repleta de lentes, aparelhos de medida, balanças e coisas do gênero. Marcas de queimadura no teto indicam que já ocorreram alguns acidentes...

Uma escadaria estreita leva do escritório ao segundo andar. Esse andar é dedicado inteiramente aos aposentos e biblioteca particular de Falthar. As janelas aqui são protegidas por grades, apenas por precaução. A maioria dos ladrões sabe que é melhor ficar longe de magos, mas Falthar prefere prevenir. Depois que Nell vai embora, todas as noites, Falthar conjura uma magia *alarme* na Sala da Frente. Assim, ele será alertado se alguém invadir o andar de baixo enquanto ele estiver dormindo.

# VARIÉDADES FALTHAR

O canto traseiro do andar superior é a área de moradia, com uma cama pequena mas confortável e uma mesa para comer. Falthar não tem tempo ou aparatos para cozinhar, assim normalmente manda Nell trazer comida da Dama Risonha, ao lado.

O resto do aposento é tomado pelas paixões de Falthar: magia e conhecimento. Ele guarda volumes de diários e cadernos, além de tomos coletados de todas as partes do mundo (e alguns de mais longe). Particularmente notável é uma escrivãzinha com trinta gavetas estreitas. Cada uma contém um item mágico menor em uma caixa forrada com feltro, e um pergaminho que descreve sua história.

## SERVIÇOS

Falthar fornece dois tipos de serviços aos seus fregueses. Para aqueles que querem respostas rápidas e diretas, ele conjura magias por um preço. Suas magias mais populares são *identificação* e *localizar objeto*. Ele cobra um pouco mais que o preço normal para esse serviço, porque prefere pesquisar a história do item que estuda. É um pouco condescendente com aventureiros que só querem saber o que um item faz, em vez do que ele já fez.

Os preços não incluem o custo dos componentes das magias. Magias de *identificação*, assim, custam 190 PO (90 PO mais 100 PO pela pérola que é necessária).

Falthar prefere que os clientes deixem os itens com ele. Então ele pode mergulhar e fazer pesquisa de verdade. Nesse caso, Falthar não cobra pela magia, mas cobra uma taxa inclusiva baseada na extensão da pesquisa. Seu preço normal é de 200 PO por semana. Por essa quantia, ele descobre habilidades mágicas e elabora um relatório sobre a história e os donos mais famosos do item. A maior parte dos itens não leva mais do que uma semana para ser pesquisada. Itens particularmente famosos ou antigos podem ocupar o Mestre do Conhecimento por um mês ou mais.

Falthar também compra itens mágicos e exóticos. Paga uma quantia variável, dependendo de quão interessante o item é. Assim, ele paga menos que o preço de mercado por alguns itens, mas consideravelmente mais por outros.

## PREÇO POR NÍVEL DE MAGIA

Nível da magia	Custo
1º nível	90 PO
2º nível	180 PO
3º nível	270 PO
4º nível	360 PO

## GANCHOS DE AVENTURAS

Os PJs têm várias boas razões para freqüentar a Variedades Falthar. Podem identificar itens mágicos ou vender pilhagem excedente. O Mestre também pode construir aventuras ao redor da loja ou do seu proprietário. Abaixo estão algumas idéias.

1. A Variedades Falthar é roubada. Se os PJs forem amigos de Falthar, ele pode contratá-lo para recuperar alguns dos itens furtados. Pode emprestar aos PJs alguns itens

incomuns para que completem a missão. Isso pode ser um roubo rotineiro ou algo mais sinistro. Uma coisa é certa: foi preciso mais do que sorte para passar pelas defesas mágicas de Falthar.

2. Falthar fica sabendo que sua avó ainda pode estar viva nos outros planos. Ele pode pedir aos PJs que o acompanhem (os planos não são o tipo de lugar aonde se vai sozinho), ou pedir a um mago PJ que administre a loja para ele. A primeira opção é mais apropriada para personagens de nível médio a alto, enquanto a segunda pode ser uma aventura de nível baixo divertida.
3. As pesquisas de Falthar revelam uma referência a um artefato perdido. Ele recruta os PJs para encontrá-lo. Sua oferta é tentadora: os PJs podem ficar com o item se ele puder estudá-lo por um ano primeiro. Ele também se oferece para pagar todas as despesas da expedição.
4. O sangue celestial nas veias de Falthar é mais importante do que todos imaginavam. Sua própria existência ameaça um plano que os agentes do Inferno estão arquitetando em Porto Livre. Os PJs se vêem envolvidos em eventos dramáticos, quando as forças do Bem e do Mal se chocam nas ruas.

## FALTHAR

**Aasimar Adivinho 5/Mestre do Conhecimento 3:** ND 8; Extraplanar Médio (Nativo); DV 5d4+10 mais 3d4+6; 42 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 15 (+1 esquiva, +2 natural, +2 deflexão), toque 13, surpresa 14; Atq Base +3; Agr +2; corpo-a-corpo: bordão +2 (1d6-1); AE luz do dia; QE conhecimento +9, conhecimento secreto da esquiva, resistência a ácido, eletricidade e frio 5, segredo da maestria instantânea, visão no escuro 18 m; Tend. NB; TR Fort +4, Ref +3, Von +10; For 8, Des 10, Con 14, Int 18, Sab 16, Car 12.

*Perícias e Talentos:* Avaliação +7, Concentração +6, Decifrar Escrita +8, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (geografia) +6, Conhecimento (história) +8, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (os planos) +14, Identificar Magia +8, Obter Informação +4, Ofícios (alquimia) +6, Usar Instrumento Mágico +5; Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Maximizar Magia, Preparar Poção.

*Magias de Mago Preparadas (5/6/5/5/4):* CD do teste de resistência 14 + nível da magia: 0 – *detectar magia, detectar venenos, ler magias, mãos mágicas, marca arcana*; 1º – *alarme, compreender idiomas, disco flutuante, identificação, mísseis mágicos (2)*; 2º – *arrombar, detectar pensamentos, localizar objetos, raio ardente, tranca arcana*; 3º – *clarividência/clariaudiência, idiomas, imobilizar pessoa (2), página secreta*; 4º – *globo de invulnerabilidade menor, melhoria mnemônica, muralha de gelo, vidência*.

*Equipamento:* amuleto de armadura natural +2, anel de escudo mental, anel de proteção +2, broche do escudo, óculos de enxergar detalhes, varinha de dissipar magia (43 cargas), vela da verdade.

# 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.

Focus on Freeport #1: Falthar’s Curios, Copyright 2001, Green Ronin Publishing, Author Chris Pramas.

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

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