

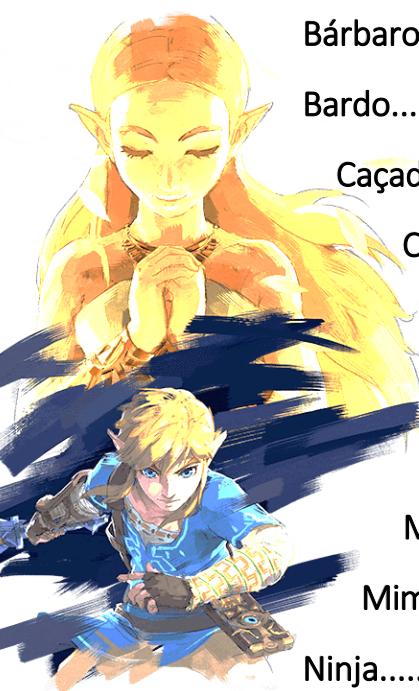
THE LEGEND OF ZELDA

ROLE PLAYING GAME



ANDRE SCHIFFER

SUMARIO



Raças.....	02
Classes.....	05
Bárbaro.....	06
Bardo.....	08
Caçador.....	10
Clérigo.....	12
Druida.....	14
Guerreiro.....	16
Ladino.....	18
Mago.....	20
Mimico.....	22
Ninja.....	24
Paladino.....	26
Animais e seres mágicos.....	28
Sistema.....	36
Arsenal.....	43





HYLIANS

Os Hylians são aqueles mais próximos de nós humanos, são frequentemente citados em histórias fantásticas, são a maior população deste mundo, estes possuem orelhas levemente pontudas e costumam viver entre 150 a 250 anos. Muitos tomam caminhos diferentes em suas vidas, de um simples fazendeiro, um assassino profissional ou até mesmo um poderoso mago arcanista.

+2 Pontos de Atributos iniciais.

Aventureiro Sagaz, (Sempre que entrar em algum local civilizado, pode perguntar ao mestre sobre algum fato importante sobre aquele local.)

GERUDOS



Os Gerudos são uma raça de mulheres guerreiras que vivem isolados em suas fortalezas em desertos e montanhas, estas mulheres possuem sua própria cultura, totalmente diferenciada das demais raças, dificilmente entram em acordos com os demais, mas também não criam discórdias, algumas destas tribos também são piratas, sendo a primeira raça (terrestre) a viajar pelos mares. Os Gerudos possuem as peles morenas ou negras, cabelos ruivos e usam vestes típicas, semelhante a roupas arábicas, são ótimas lutadoras e guerreiras, também são conhecedoras de magias ocultas, por muitos chamados de bruxaria. A cada cem anos nasce um Gerudo homem em cada tribo destes, este homem é destinado a ser o líder da tribo. Esta raça costuma viver de 140 a 200 anos, possuem orelhas pontudas assim como os Hylians, os olhos costumam ser amarelos, laranjas vermelhos ou negros.

+1 FOR e +1 SAB, Força de Vontade (Sempre quando fizer um teste de vontade role +1d6.).



GORONS



Os Gorons são uma raça muito única neste cenário, são altos e extremamente fortes, ninguém sabe muito sobre suas origens, apenas que são uma raça que vivem dentro de cavernas e canais montanhosos. Por mais que sua aparência seja hostil, são extremamente bondosos e benevolentes. Gorons são conhecidos pelo seu grande poder físico e sua cultura tão única que todos adoram conhecer. Costumam viver de 100 a 150 anos, possuem cerca de dois metros, olhos azuis ou negros, um fato interessante sobre estes é sua alimentação por pedras e rochas, porém também podem consumir comidas normais.

+1 FOR, +1 CON Rolagem Corpórea (Role seu corpo para se locomover e até mesmo causar dano igual a 1d6+Nível.)

KOKIRIS

Os Kokiris talvez sejam o maior mistério deste mundo, uma raça de pessoas destinadas a serem eternamente crianças ou pelo menos possuir a aparência de tal.

Vivem em florestas juntamente com suas fadas guardiãs, todo

Kokiri possui uma, usam sempre vestes verdes e gorros para se camuflarem nas matas, de maneira geral são uma raça bem pacífica, costumam ficar longe de aventuras.

Estes geralmente possuem cabelos ruivos, loiros ou verdes e a maioria com sardinhais em seus rosto e/ou corpo. Costumam viver cerca de 100 a 150 anos, a maioria destes que partem das suas cidades natais, viram ladrões por serem pequenos e ágeis, também possuindo aparência inofensiva, podendo ser facilmente confundida com uma criança Hylian. Sua ligação com a floresta é forte, em sua grande maioria cultuam a grande árvore Deku, que é considerado o protetor da natureza e tudo que nela há, tornando os Kokiris ótimos druidas e Protetores das florestas.

+1 DES, +1 SAB, Fadã Guardiã (Lhe auxilia em testes de sobrevivência, cura e percepção.)



SHEIKAHS

Os Sheikahs são ancestrais dos Hylians, logo são muito idênticos, porém estes podem viver até 300 anos e em sua grande maioria possuem cabelos brancos, mesmo sendo jovens e olhos avermelhados (sempre vermelho), esta raça diferente dos Hylians, não ligam para grandes reinos nem para a fortuna, são ótimos lutadores de artes marciais, ninjas e outras quaisquer maneiras de combate. Este povo é muito temido por todos, conhecidos por serem frios e transparentes em tudo o que fazem. Porém hoje em dia é uma raça extinta, existem poucos Sheikahs, pelo menos até onde todos saibam. Pouco se sabe sobre sua cultura interna e pouquíssimos resolvem viver em comunidades, aqueles que não estão em templos ou fortões de sua espécie, geralmente caminham como lobos solitários.

+1 DES, +1 INT, Lobo Solitário (Se estiver em combate Solo receba +1+Nível em suas ações.)

ZORAS

Os Zoras são uma raça anfíbia, muitos acreditam que eles sejam a primeira raça a existir, são altos e esbeltos, possuem várias cores, estas que são normalmente definidas pelo local onde habitam, Zoras normalmente vivem nos mares, oceanos e lagos, mas nada os impedem de viver em reinos pouco afastado de vida aquática, vivem cerca de 150 a 250 anos. Os

Zoras são uma raça de seres intelectuais e com grandes capacidades mentais e corporais, existem muitos problemas nas profundezas dos oceanos, por este motivo muitos resolvem subir para os continentes e viver aventuras diferentes, como são seres anfíbios podem respirar naturalmente tanto dentro quanto fora d'água.

+1 INT, +1 SAB, Anfíbio (Pode se mover livremente em terra firme ou Água, sem sofrer de penalidades.)



CLASSES



BARBARO

Os Bárbaros são aqueles que se mantém exilados da vida urbana, onde muitas vezes aprendem seus próprios dialetos, sendo assim analfabetos. Podem ser pessoas extremamente fortes e violentas, considerando que vivem caçando e construindo proteções para suas pequenas vilas.

Um Bárbaro que deseja sair de sua zona de conforto e procurar aventuras por Hyrule, normalmente não são muito bem aceitos em grandes reinos, muitas vezes seus costumes e vestes não são de agrado geral.

Machados e espadas longas são a sua língua favorita, sempre estão prontos para destruir os inimigos e buscar aquilo que almejam, seja a glória ou uma meta interior que carregam com si.

Este povo não costuma cultuar as três deusas e o restante do panteão, por este motivo são considerados pagãos de Hyrule, sendo extremamente difíceis de doutrina-los.

PV INICIAIS	10+CON
TALENTOS INICIAIS	Giro mortal Bersek I Grito de Fúria
FÚRIA INCIAL	5+FOR

Por nível o Bárbaro recebe 5 + Constituição de PVs.

Diferente dos demais o Bárbaro utiliza a Fúria para usar habilidades, a mesma é concedida sempre pela quantidade de dano recebido ou dada dívida por 2, a Fúria pode ficar acumulada em um limite imposto por 5 + Força, conforme sua Força aumentar, maior será seu limite de acumulo de Fúria.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Ataque vigoroso (-): Após atacar um inimigo que já lhe feriu anteriormente recebe +1d4 na rolagem de dano. (PASSIVO)

Bersek I (2): Sua sede por sangue faz com que se revigore após cada ataque, ao utilizar esta habilidade você cura 1d4+Nível de vida.

Grito de Fúria (1): Ao entrar no campo de batalha, um bárbaro pode desferir um grito amedrontador que poderá (ou não) causar medo nos inimigos.

NIVEL 2-5

Tanque de guerra (-): Suas cicatrizes são provas que não é simples te derrubar, diferente dos demais, você não desmaia/morre ao atingir 0 PV's, mas sim a metade de sua vida máxima negativa. (PASSIVO)

Duro na queda (-): Você é durão, todos os ataques físicos, ou seja, que não tenha propriedades mágicas, causam menos -1d4 de dano em você. (PASSIVO)

Bersek II (4): Sua sede por sangue faz com que se revigore após cada ataque, ao utilizar esta habilidade você cura 1d8+Nível de vida.

Giro mortal (3): Desfere um giro sanguinário com sua arma, causando dano em área em todas as pessoas que estiverem em sua volta. (DANO DE ARMA)

NIVEL 6-10

Retaliação imediata (2): Ao ser atingido por algum ataque corpo-a-corpo, você, no mesmo turno de seu oponente pode desferir um contra-ataque, caso esteja em condições para o mesmo.

Monstro interior (3): Algo muito maior dentro de ti grita pela morte, receba +5 em suas próximas jogadas de movimentos em 1d4+nível turnos.

Bersek III (5): Sua sede por sangue faz com que se revigore após cada ataque, ao utilizar esta habilidade você cura 2d6+Nível de vida.

Rachadura Abissal (6): Com sua arma, você é capaz de destruir e abrasar todo o campo de batalha atingindo apenas o local onde deseja, causando 4d8+5 de dano.



BARDO

Os bardos são pessoas que através da música e melodia conseguem realizar feitos mágicos.

Muitos são considerados artistas, outros são apenas pessoas que se aprofundaram nas melodias deixadas pelas deusas enquanto construíam Hyrule.

A magia é algo que nem todos conseguem alcançar apenas com estudos, uma vez que neste mundo, grande parte delas estão ligadas a melodias e cantigas.

Existem muitos conhecimentos que estão perdidos e selados pelo mundo e que só podem ser abertos ou neutralizados com estas canções.

Faça chover, faça todos dormirem, ou até mesmo conjure relâmpagos dos céus, você é livre como um bardo, porém antes de tudo é preciso descobrir cada melodia ou mais raramente cantigas.



PV INICIAIS	6+CON
TALENTOS INICIAIS	Lullaby Chama d'alma Luz de Nayru
MANA INICIAL	5+CAR

Por nível o Bardo recebe 2 + Constituição de PVs.

E 2 + Carisma de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Lullaby (1): Uma suave melodia que faz com que todos aqueles que deseje adormeçam ou simplesmente sintam-se fadigados.

Chama d'alma (2): Um show de chamas é exalado de suas canções causando 2d4+Nível de dano em todos inimigos atingidos.

Luz de Nayru (1): Esta melodia é muito conhecida por todos os bardos de Hyrule, uma canção tranquilizante capaz de curar ferimentos, 1d10+CAR.

NÍVEL 2-5

Artista Arcano (-): Você é capaz de ler livros sobre magia e conhecimentos ocultos e decifrá-los como um mago, usando o CAR para o mesmo. (PASSIVO)

Dublê (-): Sempre que um inimigo errar algum ataque em ti, você é capaz de encenar uma dor horrenda, e aproveitar a mesma ação para contra-atacar. (PASSIVO)

Duelista Nobre (-): Além de suas melodias, um bardo que se preze sempre anda armado com algum tipo de arma, receba +2 em seus primeiros ataques com ela em inimigos diferentes. (PASSIVO)

Arauto de Nayru (3): Esta é uma canção tranquilizante secreta por muitos, capaz de curar ferimentos e até mesmo reconstruir membros, 2d10+CAR.

NÍVEL 6-10

Mestre do Blefe (3): Sempre que blefar, mentir, puxar saco, afim de algum favor, receba +5+CAR em sua jogada.

Hipnoses (5): Esta é uma canção capaz de hipnotizar qualquer pessoa ou criatura, fazendo com que ela faça e/ou diga qualquer coisa que deseja.

Campo Refletor (6): Cria um grande globo mágico capaz de repelir qualquer tipo de ataque que venha de fora e dependendo de sua intensidade nem mesmo pessoas possam entrar dentro do mesmo. (PV: 25+CAR+Nível)

Voz de Nayru (6): Sua melodia é como a doce voz de Nayru, fazendo com que todos seus aliados sejam curados imediatamente, em 4d10+CAR.



CACADOR

Os caçadores são pessoas que vivem em florestas ou pequenas cidadelas afastadas, como seu próprio nome diz, vivem de caça e normalmente protegem as florestas e animais/plantas extintos de qualquer um que o almeja.

Normalmente estas pessoas saem para aventuras por algum motivo que esteja atrapalhando sua vida em suas florestas, proteger algum tipo de artefato, local, especies que algum “malfeitor” almeja e coisas afim.

É raro ver caçadores saindo de seus lares para correr atras de glória ou poder, porém é possível.



PV INICIAIS	7+CON
TALENTOS	Disparo Preciso
INICIAIS	Instinto da Selva
	Companheiro
	Animal
MANA INICIAL	4+DES

Por nível o Caçador recebe 3 + Constituição de PVs.

E 1+DES de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Disparo Preciso (2): Um disparo extremamente calculado, receba +2 em sua rolagem.

Instinto da Selva (1): Sempre que se sentir perdido em meio a uma selva, use esta habilidade para que seus instintos lhe guiem para o caminho que deseje.

Companheiro Animal (2): Escolha um animal de sua preferência, de um nome, e crie um vínculo com o mesmo, este poderá ser capaz de realizar ataques e movimentos da maneira como você desejar, os ataques de seu companheiro são 1d6+Porte ([Pág. 29](#)).

NIVEL 2-5

Flechas Duplas (2): Existe mais do que um alvo sendo almejado? Com este talento você é capaz de acertar dois inimigos em apenas um movimento sem sofrer modificadores.

Língua Animal (1): Com esta habilidade, seu personagem passa a possuir dons de conversar com os animais e entende-los plenamente.

Guardião da Floresta (2): Sempre que você estiver em alguma floresta você pode perguntar ao mestre tudo sobre a floresta atual, locais, história, animais, possíveis inimigos etc. e o mesmo deverá responder com sinceridade.

Veneno Natural (1/flecha): Você conhece todos tipos de venenos possíveis, e obviamente os utiliza em suas flechas, quando atirar utilizando veneno, gaste 1 de mana por flecha e cause 1d4+nível de dano a mais por 1d4 turnos.

NIVEL 6-10

Domador de feras (3): Sua ligação com o reino animal é muito grande, sempre que quiser, poderá tentar domar qualquer criatura com inteligência inferior a humana.

Chuva de Flechas (8): Uma grande chuva de flechas é disparada para o alto caindo no campo de combate causando danos em área igual a 4d8+5.

Flechas Tripas (3): Existe mais do que um alvo sendo almejado? Com este talento você é capaz de acertar três inimigos em apenas um movimento sem sofrer modificadores.

Camuflagem do Caçador (4): Sempre que estiver em algum local favorável à sua camuflagem receba um bônus de +5 em sua tentativa de Camuflagem, se obter sucesso, ganhe um ataque de oportunidade imediatamente, recebendo +5 para o mesmo.



CLERIGO

Os clérigos são aqueles que são seguidores dos deuses do panteão das três grandes deusas, Din, Nayru e Farore. Através de muita sabedoria e fé, estas pessoas são capazes de conjurar feitiços em para combate (Poder), para Suporte (Sabedoria) e também para fortalecer seus aliados ou enfraquecer seus inimigos (Coragem).

Existem os deuses menores, dos quais poucos possuem algum tipo de conhecimento, mas os clérigos são aqueles que estão sempre procurando por estes, para que possam segui-los e levar o nome destes para todo Hyrule e em troca ganharia suas bênçãos.

Clérigos são extremamente comuns, em reinos costumam frequentar templos e em pequenas vilas geralmente são responsáveis pelas pequenas capelas ou templos menores.



PV INICIAIS	6+CON
TALENTOS INICIAIS	Fúria de Din Choro de Nayru Grito de Farore
MANA INICIAL	5+SAB

Por nível o Clérigo recebe 2 + Constituição de PVs.

E 2 + Sabedoria de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Fúria de Din (2): Dispara um rajada a curta distância (2-6m) de fogo, causando 2d6 de dano.

Choro de Nayru (1): Cura seus aliados que estejam em uma área circular de 5 metros de diâmetro em 2d6.

Grito de Farore (1): Revigora todos seus aliados com +1 de armadura ou +1 em suas próximas jogadas.

NIVEL 2-5

Escudo de Din (2): Cria em volta de si ou de algum aliado próximo um escudo flamejante que repele quaisquer ataques mágicos e causa dano (2d6) em inimigos que toquem nele.

Colo de Nayru (3): Cura seus aliados que estejam em uma área circular de 5 metros de diâmetro em 4d6.

Justiça de Farore (2): Sempre que você que você adentrar algum local e desejar saber a natureza (maligna ou não) do mesmo, poderá realizar um teste detectar o mal, se você obter sucesso, para todas suas ações neste local você receberá +3.

Arma Sagrada (-): Adicione o brasão de uma das três deusas em sua arma, Din receba +2 de dano, Nayru receba +3 em sua jogada e Farore +1 em sua jogada e para todos aliados em um diâmetro de 3 metros. (PASSIVO)

NIVEL 6-10

Chama de Din (5): Conjure um grande círculo de fogo sagrado que destrói todas criaturas consideradas malignas por você em um diâmetro de 9 metros, causando 4d6+5 de dano.

Vento de Farore (5): Teletransporte-se para qualquer lugar que já tenha visitado em seus últimos três dias, todos que estiverem próximos de ti, também serão teletransportados.

Amor de Nayru (2/por turno): Faz com que todos seus aliados em um diâmetro de 6 metros fiquem com uma armadura mágica em volta de seus corpos, bloqueando metade de todos os danos recebidos, independentemente da fonte dos ataques inimigos.

Dom d'alma (5): Revive qualquer alma que esteja morta, também é capaz de aprisionar/selar almas mortas em objetos e/ou mascaras e utilizar seus poderes.



DRUIDA

Os Druídas são pessoas que possuem um grande elo com a natureza, muitas vezes são tratados como um só, considerados por muitos de ermitões da vida, são capazes de manipular a natureza ao seu redor da forma que achar melhor, porém existem Druídas que se especializam em um ou dois fatores naturais.

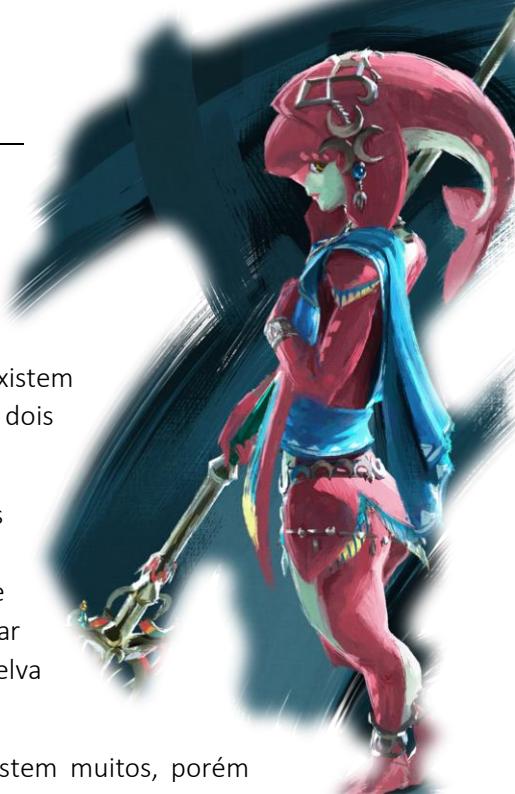
Isto é o que geralmente acontecem com os Zoras, muitos criam um elo gigante com o mar, rios, oceano e os seres que ali vivem que são completamente capazes de controlar como desejam, porém em um ambiente de selva não seriam muito eficazes.

Conhecer um Druída é algo difícil, não existem muitos, porém aqueles que desejam tomar este caminho para si, costumam demorar muito para sairem vitoriosos e com seus dons aguçados.

PV INICIAIS	7+CON
TALENTOS INICIAIS	Elo Natural I Metamorfose I Meditação
MANA INICIAL	5+SAB

Por nível o Druída recebe 3 + Constituição de PVs.

E 2 + Sabedoria de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Metamorfose I (2): Seu grande elo natural fez com que você ganha-se a capacidade de ganhar a forma de até dois animais, para ler mais sobre os adicionais por animais, leia a página 34, a metamorfose possui duração de 1d6+nível turnos.

Chama estelar (1): Concentra as energias cósmicas ao seu favor e faz com que um disparo quente estelar caia em seu inimigo, causando 1d8 de dano.

Florescer (1): Revigora a si mesmo ou a algum aliado, curando um valor de 1d8 e o mesmo recebe +1 em sua próxima jogada.

NIVEL 2-5

Metamorfose II (3): Seu grande elo natural fez com que você ganha-se a capacidade de ganhar a forma de até quatro animais, para ler mais sobre os adicionais por animais, leia a página 34, a metamorfose possui duração de 1d8+nível turnos.

Mil faces (3): Como um doppelganger você pode assumir a forma de qualquer pessoa que você já tenha visto antes, porém esta magia possui duração de 1d6 turnos.

Paz Interior (2): Entra em estado de meditação profundo, criando um escudo em volta de si e de seus aliados com um valor de 10PV e +3 adiante à todos, porém fica imóvel.

Fúria dos Ventos (2): Cria um grande ciclone, levando tudo que tem pela frente, atordoando seus inimigos por 1d4 turnos e causando 2d6 de dano.

NIVEL 6-10

Metamorfose III (4): Seu grande elo natural fez com que você ganha-se a capacidade de ganhar a forma de até seis animais, para ler mais sobre os adicionais por animais, leia a página 34, a metamorfose possui duração de 1d10+nível turnos.

Enraizar (1/inimigo): Enraíze quantos inimigos desejar, grandes raízes subiram dos chãos e prenderam os mesmos, impossibilitando-os de se movimentar.

Renovação Lunar (3): Cure um aliado ferido no valor de 3d8, e também reconstrua membros perdidos se necessário.

Guardião Galáctico (6): Como um guardião do universo, você recebe seus poderes, fazendo com que uma grande chuva estelar caia no campo de combate causando 6d8 de dano a todos.



GUERREIRO

Os guerreiros são as pessoas mais comuns de Hyrule, seja um guarda, um espadachim, ou apenas alguém de armadura e bem armado.

Os guerreiros normalmente carregam com si espadas, machados e escudos, podendo variar bastante em suas armas.

Um guerreiro que se preze possui uma arma predileta e é com esta que ele mais treina, todos os dias, procurando sempre melhorar.

Existem dois tipos de guerreiros aqueles que são ofensivos e os defensivos, com muito treinamento eles podem alcançar níveis maiores, sendo que ofensivos seriam os Batedores e Guardiões aqueles que prezam pela defensiva e controle de grupo.

Um guerreiro normalmente é sempre aquele que toma as frentes em seus grupos, sendo um ótimo líder para os demais.



PV INICIAIS	10+CON
TALENTOS INICIAIS	Destruição I Guardião I
MANA INICIAL	4+FOR

Por nível o Guerreiro recebe 4 + Constituição de PVs.

E 1 + Força de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Destruição I (-): Acrescente +1 de dano em seu dano com um tipo de arma específico, e +2 em um inimigo específico, para isto gaste 1 de mana turno. (PASSIVO/ATIVO)

Guardião I (1): Acrescente +1 de armadura fixa ao seu personagem e +2 contra um inimigo em específico, para isto gaste 1 de mana por turno. (PASSIVO/ATIVO)

NIVEL 2-5

Destruição II (-): Acrescente +2 de dano em seu dano com um tipo de arma específico, e +4 em um inimigo específico, para isto gaste 2 de mana por turno. (PASSIVO/ATIVO)

Guardião II (-): Acrescente +2 de armadura fixa ao seu personagem e +4 contra um inimigo em específico, para isto gaste 2 de mana por turno. (PASSIVO/ATIVO)

Golpe atordoante (2): Um golpe utilizando de grande força e habilidade, com o intuito de atordoar o inimigo, esta habilidade causa o dano de um ataque comum e concede +2 a todos aliados que atacarem o inimigo atordoado no próximo turno.

Desarme (2): Sempre que um inimigo lhe atacar com uma arma corpo-a-corpo e você estiver em boa posição, poderá realizar um movimento de defesa ou esquiva, seja com sua arma ou escudo no mesmo turno de seu inimigo, para isto terá que tirar um número maior que o mesmo em sua rolagem.

NIVEL 6-10

Destruição III (-): Acrescente +3 de dano em seu dano com um tipo de arma específico, e +6 em um inimigo específico, para isto gaste 3 de mana por turno. (PASSIVO/ATIVO)

Guardião III (-): Acrescente +3 de armadura fixa ao seu personagem e +6 contra um inimigo em específico, para isto gaste 3 de mana por turno. (PASSIVO/ATIVO)

Ataque Duplo (3): Realize dois ataques no mesmo turno, porém utilizando armas diferentes, uma espadada e uma escudada por exemplo, o dano total será somado com +1d6.

Avatar do Guerreiro (6): Você libera seu poder máximo, além de ficar gigante (cerca de três metros de altura), sua aparência fica completamente celestial e sua arma recebe +4 de dano, suas jogadas +3 e +50% de PVs. Este poder pode ser usado somente uma vez por semana, e dura 1d6+nível turnos.



LADINO

Aqueles por assim nomeados, são pessoas que gostam muito de uma coisa... Roubar!

Nem sempre a vida pode ter sido fácil para pessoas e povos renegados em Hyrule, a única forma de se crescer ou pelo menos a mais rápida, se torna roubar aqueles que possuem muito para conseguir sobreviver.

Os Ladinos possuem técnicas furtivas para roubar, matar e até mesmo para serem despercebidos pelos demais. Muitos adquirem magias sombrias para facilitar a suas vidas, porém é raro.

Lembre-se um Ladino nunca revela sua identidade de primeira, sempre é muito cauteloso em suas escolhas e dificilmente passa a confiar em “aliados”.



PV INICIAIS	6+CON
TALENTOS INICIAIS	Furtividade
	Ladinagem
	Golpe Baixo
MANA INICIAL	5+DES

Por nível o Ladino recebe 2 + Constituição de PVs.

E 2 + Destreza de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Furtividade (1): Como um bom ladino você recebe esta habilidade que como já diz o nome lhe faz ficar furtivo, oculto aos olhos das pessoas, como se fosse invisível, bem escondido.

Ladinagem (1): A vida não é fácil, então tem que ser malandro, com essa habilidade, você é capaz de destrancar portas trancadas, baús, desarmar e perceber armadilhas, bater uma carteira em meio a uma multidão e sair ilesa, bem... truques do ofício.

Golpe Baixo (1): Quando seu oponente abaixar demais sua guarda, estiver de costas ou simplesmente não souber de sua existência, crie um ataque de oportunidade, causando +1d8 de dano.

NIVEL 2-5

Adagas Mágicas (1): Um truque comum entre os ladinos é criar adagas mágicas de arremesso para utilizar em combate, cada uma causa 1d6 de dano, podendo ser atiradas até duas.

Sumir e Aparecer! (2): O nome já diz tudo! Suma de seu local atual e apareça exatamente onde você deseja dentro de seu campo de visão, se desejar realizar um ataque após aparecer ele receberá -2 de penalidade.

O Ouro é meu! (-): Sempre que você e seus aliados receber ouro por quaisquer motivos, sua parte deverá ser multiplicada por dois, em todas hipóteses. (PASSIVO).

Ponto Fraco (2): Analise o ponto fraco de seu inimigo, após realizar o mesmo, seus ataques neste local serão multiplicados por dois.

NIVEL 6-10

Evasão (3): Utilize sua agilidade ao seu favor! Sempre que for receber um ataque inimigo faça um teste contrário, se obtiver sucesso, você sai ilesa, se tirar o mesmo valor, metade do dano é excluído.

Golpe Muito Baixo (3): Quando seu oponente abaixar demais sua guarda, estiver de costas ou simplesmente não souber de sua existência, crie um ataque de oportunidade, causando +4d6 de dano.

Gatuno (6): Fica completamente invisível, e não causa nenhum tipo barulho, quando realizar um ataque, irá automaticamente sair deste modo, porém este ataque irá causar os efeitos da habilidade: GOLPE MUITO BAIXO, sem custo de mana.



MAGO

Os magos em Hyrule são grandes estudiosos pelo mundo magico que eles habitam, porém ainda existem aqueles que realizam os “Estudos Proibidos” se tornando assim Feitiçeiros, porém ainda sim cabem dentro desta classe.

Existem magias ancestrais perdidas em tumbas, livros, pergaminhos e diversos outros lugares, e um bom mago, resolve ir atrás dos mesmos, seja qual for sua ambição, poder, conhecimento, glória etc.

Um mago sempre será bem visto pela sociedade, como alguém com um intelecto a cima do normal, suas mágias sempre estarão do seu lado para ajudar em qualquer momento ou dificuldade.

Os magos conhecem os feitiços mais poderosos de todo o mundo, desta maneira, um grande mago, poderoso, sozinho poderia até mesmo aniquilar exercitos sozinho.

PV INICIAIS	4+CON
TALENTOS INICIAIS	Misseis Arcanos Escudo Mágico Cone de Fogo
MP INICIAL	6+INT

Por nível o Mago recebe 2 + Constituição de PVs e 2 + Intelecto de Mana.

Todos os talentos de mago são feitiços poderosos, porém para usa-los é necessário conjura-los em batalha, ficando exposto ao perigo recebendo -2 de CA, e apenas no seu próximo turno a magia é liberada, para habilidades com “*”, ignore este tópico pois são magias de conjuração rápida. (Não necessita de preparo)



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Misseis Arcanos* (1): Esta habilidade faz com que dois misseis de pura energia mágica siga em direção de até dois alvos causando 2d4+2 de dano. (TELEGUIADO)

Escudo Mágico* (1/turno): Uma grande barreira toma a frente do mago, barrando ataques mágicos em completamente e metade de ataques corpo-a-corpo, outras magias não podem ser usadas enquanto o escudo está ativo.

Cone de Fogo (2): Um grande cone de fogo com cerca de três metros, causando 2d6 de dano.

NIVEL 2-5

Corrente Elétrica* (3): Uma poderosa descarga elétrica que sai das pontas dos dedos, causando dano em cadeia em todos inimigos próximos de 4d6.

Bola de Fogo (5): Uma grande esfera flamejante, com grande poder de impacto capaz de destruir tudo o que estiver pela sua frente, causando, 4d8 de dano.

Conhecimento Arcano* (-): Faça até duas perguntas para o mestre sobre qualquer local, objeto, pista, ou que seja, que soe arcano, ou mágico e esteja sem uma explicação exata do que se trata em alguma situação, o mesmo deverá lhe responder sinceramente.

Invocar Elemental (4): Invoque um Elemental aleatório, role um 1d4, um/fogo, dois/gelo, três/ente e quatro/ar. Leia página 29 para se informar sobre os mesmos.

NIVEL 6-10

Meteoro* (10): Conjure um grande meteoro em campo de batalha e destrua seus inimigos, causando 6d6+5 de dano em uma área de 6 metros de diâmetro.

Anel de Gelo (5): Um grande anel que congela todas as criaturas que estão em sua volta, deixando elas congeladas 1d4 turnos congeladas e causando 2d6+5 de dano.

Esfera de Mana* (15): Como uma bola de fogo, mas com pura mana, o elemento mais quente que existe quando manipulado, a energia mais pura, capaz de desintegrar qualquer ser em um instante, esta possui cerca de 3 metros, e irá derreter tudo em sua volta e vários metros de chão abaixo, causando 10d6 de dano.

Arconte (-): Não fique mais exposto enquanto prepara sua magia em combate, para isto use +2 de Mana em habilidades que precisam de conjuração longa.



MIMICO

Os conhecidos por mimicos são pessoas capazes de manipular a mente, corpo e alma dos outros, através de utensílios mágicos, como máscaras, músicas e rituais.

É muito difícil identificar um mimico, mas um grande fato sobre estes, é que adoram máscaras, as mesmas que muitas das vezes são enfeitiçadas para que eles possam adquirir mais poderes enquanto a estiverem usando.

Um bom mimico também possui um instrumento musical, afinal como já dito antes, muito sobre magia neste mundo só acontece a partir de melodias e canções.

É extremamente comum um mimico sair em busca de aventuras, pois somente assim poderá aumentar seu arsenal de artefatos místicos e sagrados.



PV INICIAIS	5+CON
TALENTOS INICIAIS	Ilusão I Máscara Mística Santuário
MP INICIAIS	6+CAR

Por nível o Mimico recebe 2 + Constituição de PVs.

E 2 + Carisma de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Ilusão I (1): A habilidade de criar ilusões de porte pequeno e se caso mentais, serão de baixa escala, a criatividade da ilusão fica completamente aos critérios da criatividade do jogador e supervisão do mestre.

Máscara Mística (-): Uma máscara com algum tipo de poder selado dentro de si, seja maligno ou benevolente, porém você possui total controle da mesma e de seus poderes, junto com seu mestre crie uma máscara e atribua suas características e história.

Santuário (1): Esta é uma magia que manipula a mente de todos seus inimigos em combate, fazendo com que os mesmos precisem rolar Sabedoria além da rolagem comum para atacar você e pessoas até um diâmetro de dois metros.

NIVEL 2-5

Ilusão II (2): A habilidade de criar ilusões de porte médio e se caso mentais, serão de média escala, a criatividade da ilusão fica completamente aos critérios da criatividade do jogador e supervisão do mestre.

Telepatia (2): Leia os pensamentos de pessoas ao seu redor e saiba o que todas as pessoas estão planejando de fato, se são mentirosas ou não, use as informações ao seu favor.

Vidente (3): Medite por cerca de uma hora de seu dia e consiga ver alguma parte do futuro de você ou de qualquer pessoa, mas para ver o de alguém é necessário obter algum objeto da mesma de sumo valor emocional.

Canção do Crepúsculo (5): Com seu instrumento musical invoque uma canção que atrairá os piores pesadelos de todas pessoas presentes em realidade, podendo até mesmo mata-las.

NIVEL 6-10

Ilusão III (3): A habilidade de criar ilusões de grande porte e se caso mentais, serão em escala praticamente ilimitada, a criatividade da ilusão fica completamente aos critérios da criatividade do jogador e supervisão do mestre.

Mimico Andarilho (-): Aprenda qualquer habilidade que tenha visto, para isto dedique seis horas e **metade da sua mana total**, sem pausas, apenas um estado de transe profundo.

Marionetes (5/marionete): Escolha qualquer inimigo que você já tenha matado, use seu espírito como marionete em batalhas, os atributos serão o mesmo de quando era vivo.



NINJA

Os ninjas são pessoas que vivem no lado obscuro de Hyrule, realizando trabalhos sujos por de baixo pano. Muitos assim nomeados pertencem a famílias antigas da raça Sheikah, porém há aqueles que também procuram sobre esta arte.

Ninjas não costumam se misturar com outros aventureiros ou com a massa em geral, porém por algumas vezes, uma missão ou algo maior os chamam para aventuras.

Ageis, fatais e silenciosos, ninjas possuem treinamentos físicos arduos, aprendendo técnicas secretas que nem mesmo os maiores magos ou alquimistas conhecem.

Sua identidade jamais deve ser revelada em vão, afinal provavelmente seu passado pode ser mais sujo que um cão morto esperando ser devorado pelos urubus.

PV INICIAIS	5+CON
TALENTOS INICIAIS	Estocada Clone Sombrio Furtividade
MANA INICIAL	5+DES

Por nível o Ninja recebe 3 + Constituição de PVs.

E 2 + Destreza de Mana.



ÁRVORE DE TALENTOS:

TALENTOS INICIAIS

Estocada (1): Como um vulto sombrio, você se direciona para a direção de seu inimigo podendo realizar um ataque normal no mesmo turno.

Clone Sombrio (1/clone): Cria um clone de sombra de si próprio ele pode repetir suas ações, porém não se move por conta própria, você pode, trocar de lugar com eles quando desejar, eles são destruídos assim que atacados.

Oculto (1/turno): Os ninjas podem ficar invisíveis, porém podem ser ouvidos se descuidados, assim que atacar, imediatamente você perde a invisibilidade.

NIVEL 2-5

Rajada de Shuriken (2): Uma técnica muito comum e utilizada pelos ninjas e a famosa rajada de shurikens que segue em direção ao inimigo em forma de leque causando 5d4 de dano.

Selo da Morte (2): Marque um inimigo com um selo amaldiçoado, quando o mesmo estiver com menos da metade da vida, todos irão causar o dobro de dano em todos os ataques.

Esquiva Sobrenatural (-): Ao adquirir esta habilidade você pode lutar com vários inimigos ao mesmo tempo e rolar apenas um teste de Reflexos ganhando +3 de bônus, se obter sucesso, você desvia de todos ataques ao mesmo tempo.

Ataque Múltiplo (1/inimigo): Ataque vários inimigos ao mesmo tempo como se fosse um trovão, o dano adicional é crescente até o ultimo inimigo, indo de 1d6, 2d6, 3d6, 4d6...

NIVEL 6-10

Golpe do Dragão (6): Desfere um ataque poderoso em linha reta em linha reta, atravessando seu inimigo, um dragão envolve sua katana, causando 6d10 de dano.

Selo Ancestral (3): Sele o corpo de um inimigo completamente aonde ele esteja, o mesmo ficará impossibilitado de usar habilidades físicas e mentais, duração será de 1d4 turnos.

Demônio Ninja (-): Desperte o teu poder oculto, se move rapidamente em campo de combate, podendo realizar até três movimentos e dois ataques e/ou habilidades em apenas um turno. (PASSIVO)

Amigo das Sombras (-): Entre e saia das sombras quando desejar, manipule elas ao seu favor, até mesmo mate seus inimigos pela sua própria sombra, podendo também usar habilidades.



PALADINO

Os paladinos de Hyrule são grandes devotos das grandes deusas e principalmente de Hylia e a Família Real, são grandes diplomatas e protetores dos bons e velhos costumes pregados por Hyrule. Os Paladinos são os grandes responsáveis pelo conselho entre as raças e protetores da paz. São extremamente leais as suas palavras e jamais quebram seu código de conduta, o qual deverá sempre ser decidido pelo jogador.

São acima de tudo, cavaleiros honrados por trás de uma grande armadura e donos de um conhecimento divino absoluto, são extremamente leais as divindades e a família real, através de toda esta sabedoria passada de geração a geração, os paladinos adquirem poderes e habilidades únicas que nenhum outro devoto irá sonhar um dia.



PV INICIAIS	9+CON
TALENTOS	Detectar o Mal
INICIAIS	Arma Sagrada
	Código de Conduta
MANA INICIAL	5+SAB

Por nível o Paladino Recebe +5 + Constituição de PVs.

E 1 + Sabedoria **ou** Força de Mana.

Código de Conduta: Todo Paladino necessita de um código de conduta a se seguir, isto pode variar, depende muito da personalidade e dos princípios morais que o mesmo segue, ou até mesmo algo relacionado as suas motivações.



TALENTOS INICIAIS:

Código de conduta (-): O Código de conduta de um Paladino jamais deverá ser quebrado, mas caso seja, você perde todas suas habilidades e seu elo com Hylia, para desfazer este erro, você será desafiado pela própria deusa, somente quando terminar o desafio, receberá seus poderes e habilidades

Arma Sagrada (-): Escolha uma arma para manusear, de um nome a mesma, esta arma irá subir de nível juntamente a você, em suas rolagens de dano, some o nível + 1 de sua arma, considerando dano de "Luz". (PASSIVO)

Canalização Básica (2): Reuni uma grande quantidade de energia durante seu turno e com uma ação completa emana energia sagrada em um raio de 4 metros, curando 1d8+1 de todos, e seres de origem maligna recebem o mesmo valor em dano.

NIVEL 2-5

Detectar o Mal (1): Com seus poderes e aura divina, você pode realizar uma rolagem para detectar seres, objetos ou quaisquer outras coisas de origem maligna, para destruir a mesma, receba +5 em sua próxima ação contra este "mal".

Relâmpago de Hylia (1/2/3): Com um movimento de ação, levante sua arma ao céu e clame a Hylia por seus poderes, você pode escolher até 3 turnos para que seu pedido seja atendido, quanto mais esperar, maior o dano que será causado, 1 = 2d6, 2 = 4d6 e 3=6d6, o relâmpago irá cair em 1 = 2 inimigos, 2 = 3 inimigos e 3 = 5 inimigos, causando o mesmo dano a todos.

Herói de Hylia (-): Sempre que você entrar em qualquer local civilizado, automaticamente todos irão ser respeitosos e trata-lo melhor do que celebridades, você recebe +5 em testes de Diplomacia e para todos testes que envolvam CAR você irá utilizar SAB. (PASSIVO)

NIVEL 6-10

Canalização Divina (3): Reuni uma grande quantidade de energia durante seu turno e com uma ação completa emana energia sagrada em um raio de 8 metros, curando 4d6+5 de todos, e seres de origem maligna recebem o mesmo valor em dano.

Supernova (10): Concentre toda sua energia e fé em uma ação completa, e dispare uma grande esfera de energia sagrada, capaz de desintegrar qualquer forma de vida comum, causando 8d6 de dano em um raio de 10 metros.

Armadura Sagrada (-): Sua armadura recebe uma benção todo começo de dia onde você deverá rolar 1d4+Nível, o valor retirado deverá ser somado a sua CA até o final do dia. (PASSIVO)



ANIMAIS E SERES MAGICOS



ANIMAIS E SERES MAGICOS:

PORTE ANIMALESCO: O porte do companheiro animal de um Caçador irá definir os valor de seus ataques,

PORTE 1 : O porte 1 é dado para animais pequenos como raposas, cachorros, corujas etc. O dano adicional para criaturas como estas é de +2.

PORTE 2: O porte 2 é dado para animais de tamanho médio como lobos, leopardos, javalis etc. O dano adicional para criaturas como estas é de +3.

PORTE 3: Aqui temos as maiores criaturas que um caçador pode levar contigo em suas aventuras, como ursos, leões e tigres etc. O dano adicional de criaturas como estas é de +4.

SERES MAGICOS: Seres mágicos são extremamente comuns neste universo, muitos até mesmo vivem em harmonia com os animais comuns, estes seres são extremamente difíceis de serem domados, até por que possuem um valor de inteligência muito elevado, alguns até mesmo mais sábios que as próprias pessoas, este é o caso dos dragões por exemplo.

SERES MAGICOS DO MAGO: O mago é capaz de invocar os guardiões elementais que são seres mágicos ligados a cada elemento básico para a vida da magia, Fogo, Água, Natureza e o Ar.

ELEMENTAL DE FOGO: Poderoso e temível, capaz de atirar bolas de fogo e abrasar o terreno, além de ataques físicos que podem queimar inimigos.

20PV, BOLA DE FOGO 3D6, ABRASAR TERRA 1D6/TURNO, ATAQUE COMUM 1D8.

ELEMENTAL DE AGUA: Calmo e com aparência serena, o elemental d'água é capaz de alterar a sua temperatura para tomar forma Gélida, é capaz de proteger e atacar.

25PV, SETA DE GELO 2D8, PRISÃO D'AGUA, ESCUDO DE GELO +2, ATAQUE COMUM 1D6.

ELEMENTAL DA NATUREZA: Um grande espirito com aparência protetora e benevolente, como um grande ente, capaz de aguentar muita pancada e ajudar seus companheiros.

30PV, ENRAIZAR INIMIGOS 1D6, CURA D'ALMA 2D8, PROTEÇÃO +5, ATAQUE COMUM 1D4.

ELEMENTAL DE AR: Furioso e impaciente, deseja apenas cortar e destruir tudo em sua frente como um terrível furacão, difícil de ser domado ou de ganhar seu respeito.

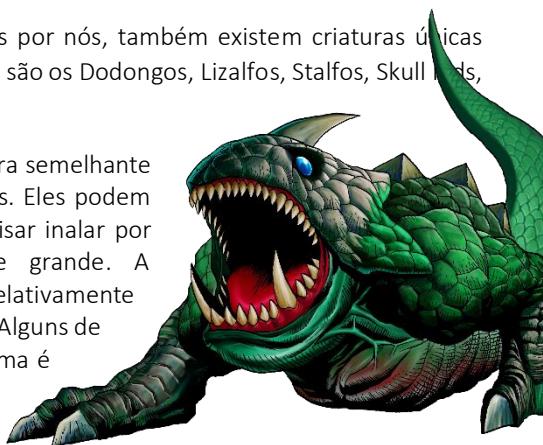
15PV, CORTES PROFUNDOS 2D6, CICLONE 1D8, CHUVA DE FACA 3D10, ATAQUE COMUM 1D10.



BESTIARIO DE HYRULE

Neste mundo além dos animais já conhecidos por nós, também existem criaturas únicas apenas presentes neste mundo, algumas delas são os Dodongos, Lizalfos, Stalfos, Skull Birds, Dekus, Moblins e muito mais.

DODONGO: Dodongos é de uma grande criatura semelhante a um dinossauro, com duas ou quatro pernas. Eles podem cuspir fogo, mas para realizar o mesmo precisar inalar por uma quantidade de tempo relativamente grande. A inteligência exata dos Dodongos é relativamente desconhecida. São extremamente resistentes, Alguns de seus pontos fracos são sua cauda onde a escama é menos densa e o interior de seu corpo.



LIZALFOS: São seres próximos a homens lagartos, porém agem como povos bárbaros, saqueando outras raças civilizadas, possuem uma pele mais resistente pelas suas escamas, e também podem causar danos horríveis com suas mordidas, também podendo ser ou não povos canibais. São seres de inteligência alta, podendo até mesmo conter alguns druidas e magos em suas tribos, porém é raro.

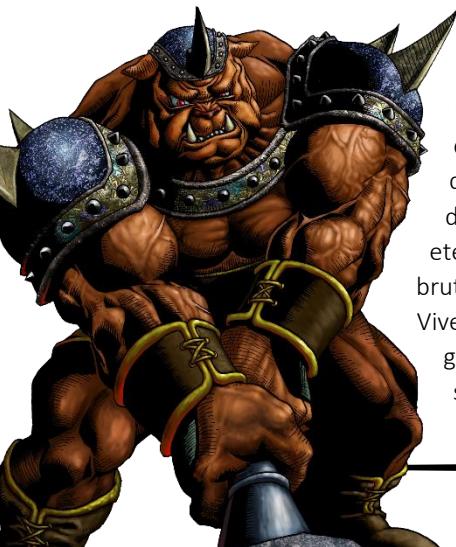
STALFOS: Os Stalfos, são esqueletos corrompidos pelo poder das trevas que vivem em florestas remotas do Hyrule, aventureiros que consequentemente se perdem e morrem nas mesmas, são revividos por estes poderes malignos após anos, porém quando ressuscitados perdem completamente as suas lembranças de enquanto vivos, sendo apenas servos de um poder maligno desconhecido. Estes seres normalmente atacam outros aventureiros que perdem durante noites em florestas malditas ou estão em templos sagrados.



SKULL KIDS: O destino de aventureiros adultos nas florestas é ser tornar Stalfos, porém o de crianças é Skull Kids, um destino semelhante, porém com suas diferenças, estas crianças vivem aprontando pegadinhas com aventureiros perdidos, roubando seus itens, armas etc, dificilmente entram em combates diretos. A sua face é completamente domada pela escuridão e apenas é possível ver seus olhos brilhante e uma boca semelhante a de patos. Adoram usar máscaras, o motivo desta adoração ainda é desconhecido.



DEKUS: Tratam-se de seres semelhantes à árvores, e se aproveitam disso para camuflar entre florestas ou qualquer lugar que possui uma vegetação. Com um bico redondo, os Dekus são capazes de soltar sementes em seus inimigos para se defenderem. Eles são subdivididos em 3 subespécies: Os **Deku Scrubs**, que são os mais recorrentes, caracterizam-se por suas folhas verdes, e são capazes de conversar. Não é típico essa raça agir de forma agressiva, porém alguns da espécie não são muito sociáveis. Os **Mad Scrubs**, caracterizam-se por suas folhas avermelhadas (*ligada diretamente à raiva*), são hostis e não são possíveis de se obter um diálogo. E por último os **Business Scrubs**, essa subespécie se caracteriza por ser maior e mais larga que as outras, geralmente são mais inteligentes e quando atacam, utilizam armas. A característica principal deles é a habilidade de negociação que eles possuem.



MOBLINS: Um povo extremamente bárbaro e isolado de tudo o que é conhecido como civilização, grandes com cerca de dois metros e meio, seus rostos possuem traços de javali, são seres muito forte fisicamente, porém desprezam o conhecimento, fazendo deles apenas eternos bárbaros, mas não se engane as vezes a força e brutalidade dos mesmos compensam sua falta de intelecto. Vivem em tribos e outros até mesmo preferem montar grupos nômades saqueando e matando quem entrar em seus caminhos.



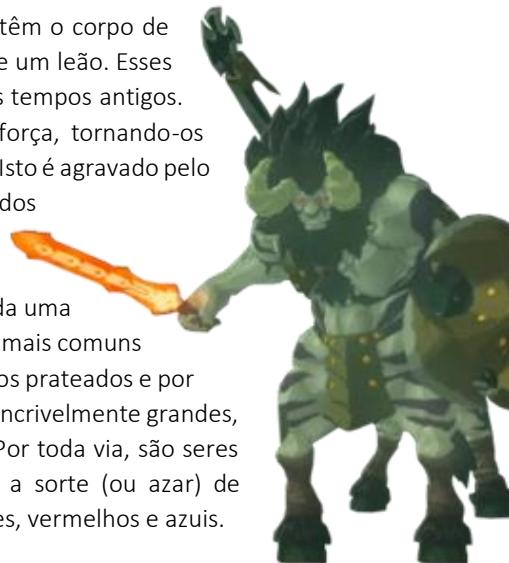
RIVER ZORAS: Diferente dos Zoras comuns essa subespécie é extremamente selvagem e hostil, geralmente encontrados em pântanos, esse tipo de criatura costuma viver em bandos, onde aquele considerado o mais poderoso se torna o líder dos demais. Estas criaturas são extremamente ágeis n'água podendo ser fatais até mesmo para o mais bravo herói. Possuem um péssimo gosto pela carne humana, sendo assim o cuidado precisa ser dobrado!



OCTOROKS: estas criaturas são aquáticas, sendo encontradas em grande abundância em lagos e rios de florestas isoladas e longe de civilizações, possuem tentáculos e um rosto com uma grande boca, são capazes de fazer disparos de pedra pela mesma. Costumam ser covardes, quando seu inimigo se aproxima tende a sumir para baixo d'água, muitas vezes sendo uma criatura difícil de lhe dar. Não representam uma grande ameaça, sendo mais uma criatura que lhe atrasa, ao invés de representar um grande desafio.

LYNELS: São bestas semelhantes a centauro que têm o corpo de um cavalo, o tronco de um humano e a cabeça de um leão. Esses monstros temerosos viveram em Hyrule desde os tempos antigos. Eles possuem intensa inteligência, resiliência e força, tornando-os entre os monstros mais perigosos em toda a terra. Isto é agravado pelo fato de que eles têm uma resistência natural a todos os elementos. Você seria sábio desafiar apenas um Lynel se você estiver muito bem preparado.

Eles possuem várias subespécies dos mesmos, cada uma delas se diferem pela cor de seus pelos e juba. Os mais comuns são vermelhos e azuis, logo após vem os brancos, os prateados e por fim o mais poderoso o dourado, que por sinal são incrivelmente grandes, sendo extremamente mortal para qualquer um. Por toda via, são seres extintos que dificilmente aventureiros possuem a sorte (ou azar) de encontrar, raramente encontraram os mais simples, vermelhos e azuis.



WIZZROBES: São feiticeiros com chapeis pontudos ou capuzes, seus corpos possuem aparência fantasmagórica. Esses inimigos geralmente têm a capacidade de conjurar magias negras prejudiciais. Normalmente, depois de atacarem, usam mágica para se transportar para longe do alcance de seus oponentes, mas aparecem novamente pouco depois. São uma espécie ou uma organização ainda desconhecida, mas todos se vestem e se comportam da mesma forma, e nunca mostram seus rostos. Apenas um par de olhos brancos ou vermelhos, que olham pela escuridão de seus capuzes ou chapéus de abas largas. Quando muitos Wizzrobes morrem, eles emanam um grito de morte bizarro e sobrenatural.



REDEADS: Eles são altamente emaciados, criaturas humanoides vivas, muito parecidas com zumbis. Eles são encontrados em locais escuros e distantes. ReDeads são capazes de parar completamente o movimento de sua presa com o olhar e quando eles se aproximam, simultaneamente, eles emitem gritos horrendos para aterrorizar sua infeliz vítima. Após sua vítima estar completamente apavorada, eles partem para cima, pulando em cima de seu inimigo e mordendo com muita força tudo o que conseguir, a melhor dica ao encontrar estes seres é... corra. Geralmente seu ponto fraco é sua visão ruim e seu medo de fogo, mas se esta criatura estiver em grupo, irá precisar de muita brasa para os manter longe.



ADICIONAIS DE DRUIDA

Quando um Druida entra em forma animal ele ganha alguns bônus de atributos dependendo do tipo de animal que ele se transforma.



ANIMAIS TERRESTRES PEQUENOS, quando você se transforma em animais pequenos como ratos, raposas, tatus, guaxinins, etc., você recebe a habilidade de ficar furtivo(+5), logo fazendo com que seus oponentes tenham mais dificuldade em encontrá-lo. O seu dano será de 1d6, também receberá duas ações de movimento por turno.

ANIMAIS TERRESTRES MÉDIOS, são animais como lobos, leopardos, chacais e jacarés, neste aspecto seu dano se torna 1d8+Nível, dependendo da classe animal escolhida você ganhará habilidades únicas, **Felinos** +2 de DES, +1 FOR, +2 Furtividade e Bote, o bote é usado quando você ataca algum inimigo que não saiba da sua existência, causando +2d6 de dano. **Caninos**, +2 FOR, +1 DES e Mordida Fatal, essa

habilidade faz com que você cause +1d10 de dano e causa sangramento 1d4 por 2 turnos. **Repteis**, +2 CON, +1 FOR, Armadura +2+1d4 e Retaliação Poderosa, onde após ser atacado por um ataque corpo-a-corpo é capaz de no mesmo turno de seu inimigo de causar o mesmo dano que foi dado em você somado com +1d6.

ANIMAIS TERRESTRES GRANDES, são animais com habilidades semelhantes aos médios, aqui encontramos, Ursos, Leões, Tigres, Crocodilos, Rinocerontes, Hipopótamos etc., Os **Felinos** grandes recebem as mesmas habilidades citadas à cima, porém +2 FOR e 1+ DES. **Ursos** são extremamente poderosos recebendo +2 FOR e +2 CON, Abraço de urso, capaz de destruir todos os ossos e músculos de seus inimigos causando 2d6+Nível de dano, **Crocodilos**, são como jacarés porém mais resistentes, +3 CON e +1 FOR, Armadura +3+1d4, Engolidor de cabeças, é a habilidade de engolir seus oponentes já enfraquecidos, sempre que achar que um inimigo estiver enfraquecido, assuma esta habilidade, o mestre deve levar em consideração os PVs do inimigo como dificuldade, **outros animais grandes** apenas possuem força bruta e um corpo resistente, recebe +2 CON e +2FOR e a habilidade Destruir, que faz com que seus ataques causem +1d6+nível de dano, porém Rinocerontes por exemplo possuem seu próprio estilo de ataque com seu chifre, é importante o jogador ser criativo e levar em consideração estes tipos de habilidades naturais.

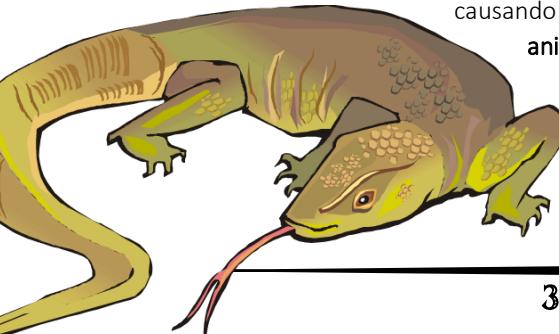




ANIMAIS VOADORES, Animais voadores recebem as habilidades de Voo livre e Identificar Terreno. **Águia** recebe ataque rasante, você sobe e desce como um foguete dos céus cortando seu inimigo causando 2d8 de dano. **Falcões, Gaviões, Corujas Suindara**, são aves bem desenvolvidas para matar também, recebendo Investida causando 1d6+nível de dano, além de receberem bônus de Furtividade +2 em ambientes abertos e +4 em florestas, ou outros ambientes onde tenham bastante locais para se camuflar. Outras aves menores como Beija-flor, Pardal, Pombas, recebem +6 de Furtividade e Aparência Inofensiva, geralmente utilizados apenas para retirar informações de pessoas de maneira secreta, como um espião.



ANIMAIS VENENOSOS: Os animais venenosos podem causar a morte de seus inimigos apenas com seus dons naturais, o VENENO, Komodos, Cobras, Aranhas e Escorpiões Gigantes etc., estes animais possuem ataques venenosos, onde causam +1d6 de dano e 1d6+Nível por turno, o antídoto é a maneira mais rápida de se recuperar do veneno, testes de Fortitude devem ser feitos em todo início de turno de um inimigo envenenado para ver se ele sofre o dano de envenenamento. Para todos estes quatro animais citados acima a base de ataque se torna 1d8, onde todos ataques devem ser somados +1d6 de envenenamento. Os **aracnídeos** recebem +2 CON e +1 DES, recebendo Exoesqueleto, que faz com que você some seu nível a sua armadura. **Cobras** recebem +3 DES, e a habilidade de sufocamento, se amarrando no corpo de seu inimigo causando +1d10+nível de dano. **Komodos e outros animais venenosos** de seu porte recebem +2 FOR e +1 CON, e o Mandíbula do Inferno, onde é capaz de Morder um inimigo e exalar uma quantidade tão grande de veneno imediata que seu membro pode cair e ser inutilizado imediatamente, causando 2d6 de dano.



SISTEMA



O sistema utilizado neste livro é o famoso D20, o sucesso de todas suas ações e habilidades serão sempre mediados pelo dado de vinte lados (d20), e os demais dados apenas são utilizados para calcular o dano de habilidades e ações.

ATRIBUTOS

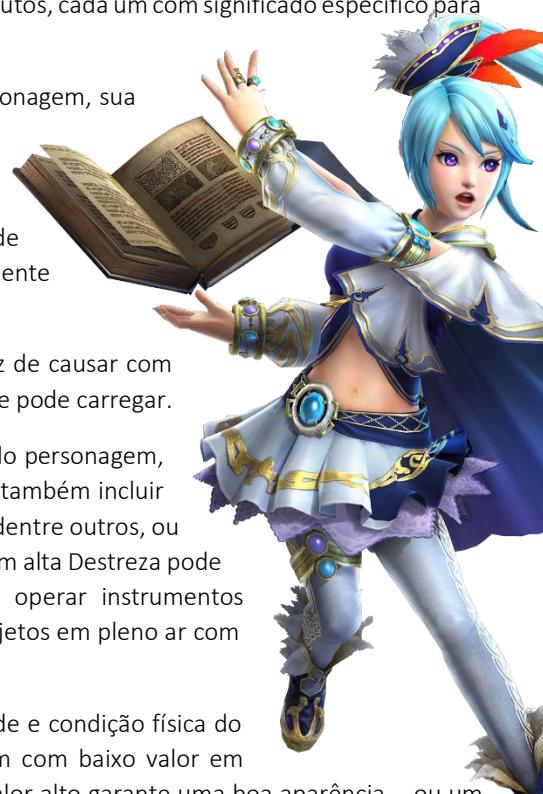
Os atributos são utilizados para definir quais são os pontos que sua personagem mais se destaca, por exemplo, *"Krigg um bravo guerreiro das montanhas, conhecido por destroçar seus inimigos com suas próprias mãos"*, não preciso nem mesmo citar que de todos seus atributos, o maior de Krigg seria a sua força, já que é conhecido por sua brutalidade em batalha, mas relaxe existem muitos outros atributos, cada um com significado específico para utilidades únicas ou múltiplas, são eles:

FORÇA (FOR), Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular, A força não tem tanta influência sobre a aparição quanto a Constituição - Um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar esta proeza.

A força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e peso máximo que pode carregar.

DESTREZA (DES), Define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Podendo também incluir a agilidade corporal, como equilíbrio, reflexos dentre outros, ou apenas a destreza manual. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar com muito mais facilidade e relação aos demais.

CONSTITUIÇÃO (CON), Determina o vigor, saúde e condição física do personagem. De modo geral, um personagem com baixo valor em constituição é frouxo e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência – ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco, afinal isto é a FORÇA que decide. A constituição determina a quantidade Pontos de Vida – quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá, também é útil para testar a resistência perante a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.





INTELECTO (INT), é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos, um personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixar enganar facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas. Geralmente as pessoas que buscam o caminho do Intelecto, sempre lhe são com assuntos relacionados à ciência, magia e até mesmo alquimia, até por que todos estes assuntos apenas são conquistados com estudos.

SABEDORIA (SAB), representa a percepção e a força de vontade, além de seu bom senso, intuição e sentidos. Não é a mesma coisa que Intelecto, pois, enquanto o Intelecto determina a capacidade aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um personagem sábio, geralmente conhece caminhos que jamais outras pessoas viram, conhecimentos esquecidos e talvez até mesmo ancestrais.

CARISMA (CAR), determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisas afim, apenas simpático: um modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata e insuportável; um baixinha feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta!

Para definir quais serão seus pontos iniciais de atributos, role seis vezes 3d6, pegue os números e distribua os números conforme as necessidades que seu personagem possuam por exemplo, um Mago precisa de Intelecto, um Bardo de Carisma e assim por diante.

Os pontos de atributos também podem aumentar os valores de suas rolagens durante a partida, vamos supor que seu personagem é um Caçador o ataque dele com o Arco-e-Flecha será 1D20 + o valor do modificador de sua Destreza, vamos supor que seja 13 então seria 1D20 + 1.



MODIFICADORES

Para saber quanto o valor de seu atributo possui em Modificador para somar aos dados, é necessário verificar a tabela abaixo:

Valor	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7

A partir do valor de seus modificadores você é capaz de aumentar os valores de suas rolagens conforme as qualidades únicas de seu personagem, se ele for um bravo guerreiro, obviamente ele possuirá um grande valor em Força, logo quando desejar atacar algum inimigo com sua espada, sua rolagem deverá ser feita a partir de 1D20 somando o modificador de Força, vamos supor que a força dele seja 18, então a rolagem para definir de o alvo será acertado será $1D20 + 4$, se caso o valor final seja maior que a classe de armadura do inimigo, você irá rolar o dano de sua arma ou habilidade.

A **Classe de Armadura**, define a dificuldade de alguém acertar algum ataque em seu personagem que cause dano, um personagem que possua 13 de CA (classe de armadura), em sua rolagem o número que cair no D20 deverá ser maior que 13, caso seja menor você de alguma maneira erra seu ataque ou o teu inimigo desvia do mesmo.



EXPERIENCIA

Quanto mais aventuras seus personagens vivem, mistérios desvendam, inimigos destroem, eles ficam mais poderosos, ganhando aumento em suas CA e também podendo comprar mais habilidades de sua classe, uma por nível.

Nível de Personagem	Pontos de Experiência	Classe de Armadura	Atributos
1º	0	+0	+0
2º	1.000	+1	+1
3º	4.000	+2	+2
4º	8.000	+3	+2
5º	13.000	+4	+3
6º	19.000	+5	+3
7º	26.000	+6	+4
8º	34.000	+7	+4
9º	43.000	+8	+5
10º	55.000	+9	+5

Todo personagem começa com suas habilidades iniciais, porém a cada nível que sobre o mesmo é capaz de comprar uma habilidade que esteja dentro de seu nível, até que ele compre todas as habilidades do primeiro círculo, ele parte para o segundo no nível 6, que são suas habilidades finais.

Habilidades que progridem junto com seu personagem (as que possuem I, II e III), podem ser usadas livremente, com exceção da Metamorfose do Druida, pois ela escala completamente com o seu portador. Mas por exemplo um Bárbaro que deseja usar Bersek I ao invés de Bersek II é completamente normal e possível.

Cada inimigo possui um valor de EXP, o mesmo é definido pelo Nível de Dificuldade (ND) de seu inimigo, o cálculo deve ser feito $ND \times 300 = XP$, os pontos devem ser distribuídos em todos os membros que participaram deste combate, então se três pessoas enfrentarem um inimigo ND=10.

Será: $10 \times 300 / 3 = 1000$ de EXP para cada um.



NIVEL DE DIFICULDADE

O nível de dificuldade ajuda ao mestre a definir a quantidade de EXP que deve ser distribuída entre os personagens e ajustar seus combates entre fácil, intermediário e difícil, para isto é preciso fazer algumas perguntas antes de criar uma cena: **(Arredonde sempre para mais)**

- Qual o tamanho do inimigo? 1,2,3.
- Quantos inimigos são? 1(3),2(6),3(9),4(12)...
- Qual é o nível deles? (Nível/2)
- Quais suas habilidades? (+1/Habilidade Mágica)

Vamos imaginar um Wyvern e dois Moblins Bárbaros, o Dragão é Nível 5, possui 100PV, Ataques de Rajada de Fogo e pode Voar, os Moblins são Nível 3, possuem 25 PV cada e suas habilidades são limitadas a ataques de machados.

Primeiramente separe por categoria, um Wyvern possui muita diferença entre guerreiros Moblins, agora se fossem Lizalfos junto com alguns Stalfos, poderiam ser somados juntamente.

$$\text{WYVERN} = 3+1+3+1 = 8$$

$$\text{MOBLINS} = 1+1+2 = 4$$

Depois de pegar os valores finais de cada tipo de criatura presente em combate dívida por dois e terá o Nível de dificuldade do combate = $12/2 = 6$.

Vamos supor que seus personagens vençam esta batalha e sejam três o valor de experiência para cada um será de $6 \times 300/3 = 600$.

Segundo exemplo: três Lizalfos, nível 2, armados com espadas sem nenhuma habilidade especial e um lobo, nível 1.

$$\text{LIZALFOS E LOBO: } 1 \text{ (todos)} + 2 \text{ (3+1=4)} + 1(2/2=1+1/2=1) = 4 = 4/2 = 2.$$

Já que o Lobo não possui nenhum tipo de habilidade mágica e seu nível é inferior ao dos Lizalfos, ele apenas é esquecido na soma, pois não agrupa muita diferença no combate como um todo, apenas como número de inimigos. O número a ser usado no cálculo deve ser sempre o maior e não a soma de todos, se ali tivesse os Lizalfos tivessem Nível 4, seria $1+2+2=6$, aumentando o nível de Dificuldade Final para 3. **(Arredonde sempre para mais.)**



TALENTOS

Os talentos são as habilidades dadas as devidas classes de seus personagens, um Ladino obviamente aprenderá habilidades que irão facilitar seus movimentos como tal, ser furtivo, aplicar golpes baixos para vencer um embate etc.

Porém existem talentos que podem ser adquiridos fora de sua classe, como músicas, técnicas de combate e até mesmo magias, algo bem comum de se acontecer também é o personagem passar a adquirir algum item que faça com que ele ganhe alguma habilidade a mais ou quem sabe até mesmo um aumento de atributos momentâneo ou duradouro.

Um bom exemplo que podemos citar são os Braceletes Gorons, capaz de conceder uma força anormal para os outros seres, assim como visto no jogo “The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time”.

O fato importante é que o mestre terá que saber ministrar bem estas habilidades que estão fora do papel, criando seus efeitos, métodos de conjuração, custo de mana e requisitos mínimos. Após definir isto, se a habilidade causar dano lembre-se de definir um dano que faça com que a personagem não fique extremamente mais forte que os demais, um bom método é fazer com que este item e/ou habilidade escale com ele, conforme a personagem for evoluindo, subindo de nível, o dano vai se adaptando ao mesmo.

Cuidado com efeitos mágicos, não tente fazer nada extremamente abusivo, se não os jogadores podem se tornarem deuses de uma hora para outra, lembre-se de impor regras para conjurar tais efeitos. Elabore maneiras com que estes efeitos mágicos ajudem os demais a conseguirem alcançar seus objetivos, assim como nos jogos da franquia você recebe várias músicas e itens, porém nem sempre usam as mesmas para apenas atacar, mas sim decifrar enigmas etc.



ARSENAL



As armas são instrumentos essenciais para pessoas que resolvem sair para aventuras e consequentemente enfrentar monstros e inimigos, segue abaixo os tipos de armas que existem e podem ser utilizadas.

CLASSIFICAÇÃO DAS ARMAS

Armas simples: São aquelas de fácil manejo, que qualquer criatura inteligente (e com capacidade para manipular instrumentos) sabe usar. Adagas, clavas e lanças são exemplos de armas simples. Todos os personagens sabem usar todas as armas simples.

Armas marciais: Também conhecidas como "comuns", são aquelas mais familiares a adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Estas mesmo sendo consideradas "comuns", exigem treinamento para que as habilidades de manejo sejam aperfeiçoadas, algumas classes como Bárbaro, Caçador, Guerreiro, Paladino e Ninja já possuem este conhecimento, porém as demais precisam de especialização e treinamento.

Armas exóticas: Armas deste tipo são difíceis de dominar, porque são pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. A katana e o mosquete são exemplos de armas exóticas.

Lembre-se, um personagem atacando com uma arma que ele não saiba usar sofre -4 na jogada de ataque.

Os movimentos com armas podem variar dependendo de sua classificação, existem aquelas que são Corpo-a-corpo e outras que são à distância, porém existem algumas restrições, dependendo de sua raça, por exemplo, Kokiri, se tentar empunhar um machado grande, o mesmo receberá uma penalidade -4 em suas jogadas, por ser uma arma maior que seu próprio corpo.

DANO DE ARMAS POR TAMANHO

ARMA PEQUENA	ARMA MÉDIA	ARMA GRANDE
1D2	1D3	1D4
1D3	1D4	1D6
1D4	1D6	1D8
1D6	1D8	2D6
1D8	1D10	2D8
1D10	1D12	3D6



Para se obter o domínio de armas marciais e exóticas o personagem deverá passar por um treinamento com as mesmas, isso poderá requerer dinheiro, tempo e um mestre. Algumas classes já possuem maestria com armas marciais, porém as exóticas, requerem um treinamento muito mais elaborado. Quando você monta seu personagem você pode obter a Habilidade de possuir maestria com armas exóticas, porém para o mesmo você deverá abrir mão de uma de suas habilidades iniciais, e somente no nível 2 poderá comprar a mesma como se ela fosse uma habilidade daquele grupo.

ARSENAL DE ARMAS

ARMAS SIMPLES	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Adaga	1d4	19-20	0,5kg	3m	Perfuração	2 Rupias
Espada Curta	1d6	19-20	1,0kg	-	Perfuração	5 Rupias
Manopla	1d4	X2	1,0kg	-	Esmagamento	3 Rupias
Bastão	1d6	X2	2,0kg	-	Esmagamento	1 Rupia
Clava	1d6	X2	1,5kg	-	Esmagamento	-
Lança	1d6	X2	1,5kg	6m	Perfuração	2 Rupias
Maça	1d8	X2	6,0kg	-	Esmagamento	7 Rupias
Bordão	1d6	X2	20kg	-	Esmagamento	-
Tacape	1d10	X2	-	-	Esmagamento	-
Arco Curto	1d6	X3	1,0kg	12m	Perfuração	12 Rupias
Flechas (10)	-	-	1,0kg	-	-	2 Rupias
Azagaia	1d6	X2	1,0kg	9m	Perfuração	2 Rupias
Besta Leve	1d8	19-20	3,0kg	18m	Perfuração	20 Rupias
Dardos (10)	-	-	0,5kg	-	-	3 Rupias
ARMAS MARCIAIS	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Escudo Leve	1d4	X2	3,0kg	-	Esmagamento	3 Rupias
Machadinha	1d6	X3	2,0kg	3m	Corte	4 Rupias
Martelo	1d6	X2	1,0kg	6m	Esmagamento	2 Rupias
Cimitarra	1d6	18-20	2,0kg	-	Corte	20 Rupias
Escudo Pesado	1d6	X2	7,0kg	-	Esmagamento	20 Rupias
Espada Longa	1d8	19-20	2,0kg	-	Corte	18 Rupias
Florete	1d6	18-20	1,0kg	-	Perfuração	23 Rupias
Machado d Batalha	1d8	3x	3,0kg	-	Corte	15 Rupias
Martelo de Guerra	1d8	X3	2,5kg	-	Esmagamento	18 Rupias
Tridente	1d8	X2	2,0kg	-	Perfuração	18 Rupias



DUAS MÃOS	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Alabarda	1d10	X3	6,0kg	-	Corte	15 Rupias
Alfange	2d4	18-20	4,0kg	-	Corte	100 Rupias
Cajado de Batalha	1d8	X2	4,0kg	-	Esmagamento	20 Rupias
Espada grande	2d6	19-20	4,0kg	-	Corte	70 Rupias
Foice	2d4	X4	5,0kg	-	Corte	20 Rupias
Machado Grande	1d12	X3	6,0kg	-	Corte	38 Rupias
Marreta	3d4	X2	8,0kg	-	Esmagamento	38 Rupias
Mangual Pesado	1s12	X3	5,0kg	-	Esmagamento	30 Rupias
À DISTÂNCIA	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Arco Composto	1d6	X3	1,0kg	18m	Perfuração	120 Rupias
Flechas (10)	-	-	1,0kg	-	-	2 Rupias
Arco Longo	1d8	X3	1,5kg	24m	Perfuração	150 Rupias
Flechas (10)	-	-	1,0kg	-	-	2 Rupias
Arco Kokiri	2d6	X3	0,5kg	35m	Perfuração	200 Rupias
Flechas Kokiri (10)	+1d4	-	0,5kg	-	-	10 Rupias
Besta Pesada	1d12	19-20	4,0kg	25m	Perfuração	70 Rupias
Dardos (10)	-	-	0,5kg	-	-	3 Rupias
ARMAS EXÓTICAS	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Chicote	1d3	X2	1,0kg	-	Corte	2 Rupias
Espada Bastarda	1d10	19-20	3,0kg	-	Corte	65 Rupias
Katana	1d10	19-20	4,0kg	-	Corte	500 Rupias
Cimitarra Gerudo	3d6	X2	1,0kg	-	Corte	140 Rupias
Tridente Zora	1d10	X3	2,0kg	-	Perfuração	160 Rupias
DUAS MÃOS	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Martelo Goron	2d10	19-20	10kg	-	Esmagamento	400 Rupias
Katana Sheikah	3d8	X3	2,0kg	-	Corte	800 Rupias
À DISTÂNCIA	DANO	CRITICO	PESO	DISTAN.	TIPO	PREÇO
Balestra	1d12	19-20	6,0kg	25m	Perfuração	200 Rupias
Besta de Mão	1d6	19-20	1,0kg	9m	Perfuração	200 Rupias
Mosquete	2d8	19-20/X3	5,0kg	40m	Perfuração	900 Rupias
Munição (10)	-	-	1,0kg	-	-	70 Rupias
Pistola	2d6	19-20X3	1,5kg	15m	Perfuração	400 Rupias
Munição (10)	-	-	1,0kg	-	-	70 Rupias
Shuriken	1d4	X2	250gr	3m	Perfuração	2 Rupias
Kunai	1d4	X3	0,5gr	5m	Perfuração	10 Rupias

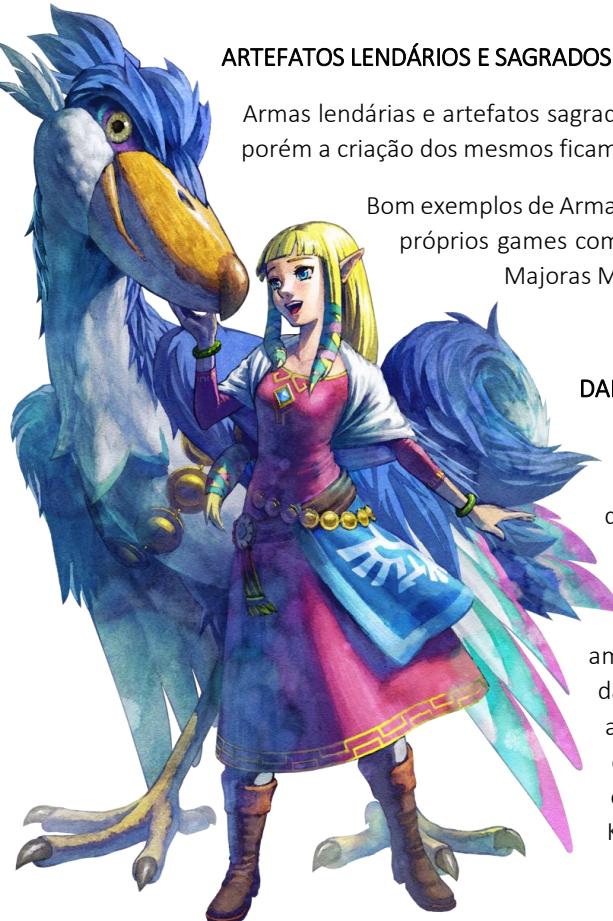




ARTEFATOS LENDÁRIOS E SAGRADOS

Armas lendárias e artefatos sagrados poderão aparecer durante a sessão porém a criação dos mesmos ficam completamente ao critério do mestre.

Bom exemplos de Armas Lendárias podem ser encontradas nos próprios games como a Master Sword e artefatos como a Majoras Mask.



DANO CRÍTICO

Quando um personagem acerta um ataque com um 20 natural (ou seja, o dado realmente mostra um 20), consegue um acerto crítico. Neste caso, o dano é multiplicado por 2.

Algumas armas têm margem de ameaça maior que 20, ou multiplicador de dano maior que 2. Por exemplo, um acerto com uma espada longa pode ser crítico com uma jogada 19 ou 20, enquanto o acerto crítico de uma Katana Sheikah multiplica o dano por 3.



TABELA DE BÔNUS DE ATAQUE

CLASSE	NV.1	NV.2	NV.3	NV.4	NV.5	NV.6	NV.7	NV.8	NV.9	NV.10
Bárbaro	+1	+3	+4	+5	-	+6	+7	+8	+9	+10
Bardo	-	+1	-	+3	-	+5	-	+7	-	+9
Caçador	-	+1	+2	-	+3	+4	-	+6	+8	+10
Clérigo	-	+2	-	+3	-	+4	-	+6	-	+8
Druida	+1	-	+2	-	+3	-	+4	-	+6	+8
Guerreiro	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Ladino	-	+2	+4	+6	-	+8	+9	+10	+11	+12
Mago	-	+1	-	+2	-	+4	-	+6	-	+8
Mimico	+1	+2	+3	+4	-	+5	+6	+7	+8	+9
Ninja	+1	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+12
Paladino	-	+1	+2	+4	+5	+7	+8	-	+9	+10

Quando você ataca, faz uma jogada de ataque — isto é, rola um d20 e soma seu bônus de ataque. Se o resultado é igual ou maior que a classe de armadura do alvo, você acerta e causa dano.

Seu bônus de ataque corpo-a-corpo é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Força; seu bônus de ataque à distância é igual seu bônus base de ataque + modificador de Destreza.

- Jogada de ataque corpo-a-corpo: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força.
- Jogada de ataque à distância: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Por exemplo, um ladino de 5º nível (bônus base de ataque +6) com Força 12 (+1) e Destreza 16 (+3) tem bônus de ataque corpo-a-corpo +7 e a distância +9. Ele rolará 1d20 e somará 7 ao resultado para atacar corpo-a-corpo, ou 9 para atacar à distância.



ARMADURAS

Existem três tipos de armaduras que podem ser utilizadas, lembrando que quanto mais pesadas forem, o limite de sua mobilidade é diminuído, afinal dificilmente verá um Ninja utilizando uma armadura de placas de aços conseguindo ser mover com tamanha destreza da qual provém.

Armaduras Leves, são aquelas constituídas de material comum, algodão ou couro fino, túnica convencionais entre outros, este tipo de vestimenta lhe dá maior mobilidade no campo de combate, excelente para Magos, Ninjas Mímicos e Bardos.

Armaduras Médias, são aquelas constituídas de material mais resistente, porém ainda não utilizando metais, como gibão de peles animais, derivados do couro, como couro batido, corselete entre outros. Este tipo de vestimenta ainda lhe concede uma boa mobilidade, porém menor que a leve, por outro lado também fornece uma quantidade de CA melhor, essencial para classes como Ranger, Ladino e Druidas.

Armaduras Pesadas, são aquelas constituídas por metais, armaduras de placas de aço, cotas de malha, e meias-armaduras. São essenciais para pessoas que não precisam de um grande valor em sua mobilidade, apenas precisam conseguir se defender de uma maneira mais adequada, essencial para muitos Guerreiros e Paladinos.

A classe do Bárbaro é a única que não necessita fazer o uso de armaduras, pois são guerreiros ferozes que possuem a pele extremamente calejada e desprezam o uso de armaduras, veem como um ato de fraqueza. Para o mesmo, estes guerreiros recebem um bônus por nível em sua CA e PVs adicionais.

Nv.2	+1 CA	-
Nv.3	-	+1 PV
Nv.4	+1 CA	-
Nv.5	-	+1 PV
Nv.6	+2 CA	-
Nv.7	-	+2 PV
Nv.8	+2 CA	-
Nv.9	-	+2 PV
Nv.10	+3 CA	-



LISTA DE ARMADURAS

ARMADURAS LEVES					
NOMES	+CA	MAX. DE DES.	PENALIDADE	PESO	PREÇO
ROBE COMUM	+1	+5	0	1kg	1 RUPIA
TUNICA DE HEROÍ	+1	+7	0	3kg	5 RUPIAS
COURO SIMPLES	+2	+6	-1	4kg	10 RUPIAS
ARMADURA ALCOCHOADA	+1	+8	0	3kg	2 RUPIAS
ARMADURAS MÉDIAS					
GIBÃO DE PELES	+3	+4	-2	10kg	20 RUPIAS
BRUNEA	+4	+3	-3	15kg	50 RUPIAS
COURO BATIDO	+3	+5	-1	8kg	15 RUPIAS
COTA DE MALHA	+4	+2	-3	20kg	200 RUPIAS
CORSELETE DE COURO	+2	+6	-1	5kg	20 RUPIAS
ARMADURAS PESADAS					
COTA DE TALAS	+5	+0	-4	20kg	400 RUPIAS
MEIA-ARMADURA	+5	+1	-4	22kg	500 RUPIAS
ARMADURA COMPLETA	+8	+1	-5	25kg	2K RUPIAS
PLACAS DE AÇO	+6	+1	-4	20kg	1K RUPIAS
O-YOROI	+7	+2	-5	22kg	1K RUPIAS
ESCUDOS					
ESCUDO LEVE	+1	-	-1	2kg	5 RUPIAS
ESCUDO PESADO	+2	-	-2	5kg	20 RUPIAS
ESCUDO DE CORPO	+4	-	-5	10kg	50 RUPIAS

Para utilizar armaduras e não sofrer de suas penalidades, é necessário obter o treinamento com elas, você pode ir desenvolvendo sua maestria com elas durante as sessões, sempre anotando todas as jogadas onde sua CA foi bem-sucedida, o número padrão para que você ganhe esta maestria são 30 rolagens onde sua CA permitiu que você não fosse atacado. Após receber a maestria com a armadura desejada você não sofre mais de suas penalidades.

Classes como Paladino, Guerreiro recebem maestria com um tipo de Armadura Pesada **OU** Média. Enquanto Ladinos e Rangers recebem maestria com um tipo de Armadura Média, o restante das classes não possuem nenhum tipo de maestria com armaduras. Por outro lado, as Armaduras Leves não necessitam de maestria alguma para serem utilizadas, se tornando ótimas opções!



TALENTOS

DINHEIRO	
RUPIA VERDE	
RUPIA AZUL	
RUPIA VERMELHA	
RUPIA ROXA	

LORE

Nome do Personagem

Jogador

Raça

Classe e Nível

Tendencia

Sexo

Idade



FOR		
DES		
CONS		
INT		
SAB		
CAR		

CA	
PV	
MANA	
exp	

FORTITUD		1/2nivel + CONS + Adicionais
REFLEXOS		1/2nivel + DES + Adicionais
VONTADE		1/2nivel + SAB + Adicionais
SORTE		1/2nivel + CAR + Adicionais

MOD TEMPORARIOS:

RED. DE DANO:

RESISTENCIAS:

CORPO-A-CORPO		BBA+FOR+Tamanho+Adicionais			
ARMA	BBA	DANO	CRIT	DIST.	TIPO
DISTANCIA		BBA+DES+Tamanho+Adicionais			
ARMA	BBA	DANO	CRIT	DIST.	TIPO
ARMADURA/ESCUDO					
NOME	BONUS CA	MAX DESTEZA		PENALIDADE	

BOLSA

By: Andre Schiffer



SEMPRE QUE REUNIA MEUS AMIGOS PARA JOGAR RPG DE MESA, ALGO QUE SEMPRE FICAVA EM MINHA MENTE, ERA COMO SERIA UM JOGO DESSES NO VASTO E MAGICO MUNDO DE THE LEGEND OF ZELDA.

NO ENTANTO ESTE TIPO DE CONTEUDO NA INTERNET E ALGO EXATAMENTE ESCASSO E MUITAS VEZES POUCO EXPLORADO. JUNTEI ALGUNS DE MEUS CONHECIMENTOS DE MESTRE E DOS JOGOS DA FRANQUIA E ESCREVI ESTE BREVE LIVRO, COM UM SISTEMA BEM AMPLIO, MUITAS CLASSES E POSSIBILIDADES.

ACREDITO QUE JOGAR UM RPG DO UNIVERSO DE THE LEGEND OF ZELDA DEVE SER ALGO EXTREMAMENTE PRAZEROSO, SAINDO UM POUCO DE NOSSAS ZONAS DE CONFORTOS, DE RPGS MEDIEVAIS E/OU FUTURISTAS, DIGAMOS QUE SERIA ALGO INOVADOR AO MEU VER.

COM UM GRANDE ORGULHO EM MEU PEITO, EU DISPONIBILIZO ESTE PEQUENO CONJUNTO DE REGRAS BASEADOS EM UM SISTEMA D20, PARA QUE TODOS AQUELES QUE TAMBEM CURTEM ESTA FRANQUIA, OU COMO NO MEU CASO TEM A MESMA COMO SUA FAVORITA!

DESEJO EXCELENTES AVENTURAS PARA TODOS, MAS... E AGORA? PREPARADOS PARA SALVAREM HYRULE?

¬Saudações, André Schiffer.