

THE HYRULE HACK





Este livro é um hack de *The Black Hack* feito de fã para fãs. Ele é de uso gratuito para suas mesas e campanhas. Aproveitem e divirtam-se, pois é com imensa satisfação que lhes entrego este hack de um jogo no qual sou muito fã!

- Felipe Bardo

THE HYRULE HACK

O QUE É ISSO?

The Black Hack (TBH daqui para frente) é um RPG de mesa tradicional, jogado com papel, lápis e dados que tem como base o RPG de fantasia original da década de 70. Em contrapartida, novos elementos são adicionados e outros retirados, tornando-o um jogo com a alma do RPG original sob uma abordagem concisa e simplificada.

O QUE É *LEGEND OF ZELDA*?

Legend of Zelda é uma série de jogos onde utiliza-se a jornada do herói Link combatendo o vilão Ganon para salvar a Princesa Zelda em suas muitas reencarnações.

Ao longo dos anos muitos elementos foram inseridos ampliando a mitologia do cenário. Uma das mais bem sucedidas franquias de jogos não poderia ficar de fora da sua mesa de jogo.

A MECÂNICA CENTRAL

Tudo que um personagem pode tentar com chance de falha é resolvido testando um atributo. Para obter sucesso em um teste de atributo, o jogador deve rolar abaixo de seu valor de atributo em um d20.

Monstros não fazem testes - para evitar seus ataques, um personagem realiza o teste. A única situação em que monstros rolam dados é para calcular o dano.

ROLANDO ATRIBUTOS

Atributos são gerados com 3d6 na seguinte ordem **Poder (POD)**, **Sabedoria (SAB)**, **Coragem (COR)**. Se um atributo de 15+ é rolado, o próximo deve ser rolado com 2d6 + 2, e então continuar com 3d6 até que outro 15+ seja rolado. Quando todos os atributos forem gerados, 2 podem ser intercambiados.

ESPECIALIZAÇÃO

Cada personagem de *The Hyrule Hack* (THH daqui para frente) possui uma especialização que é um conceito ou arquétipo que define o que o personagem era antes de se tornar um herói de Hyrule. A especialização é geralmente uma profissão ou ofício como cavaleiro, soldado, artista, artesão, mercador, gatuno, etc...



Em todos os testes que sejam ligados a área de saber de sua especialização rola-se 1d6 que modifica positivamente a jogada em questão.

ESCOLHA UMA CLASSE

Há seis escolhas: Guerreiro, Sábio, Gerudo, Goron, Rito, Zora – sua classe define quanto de **Corações** e **Energia** você possui e suas habilidades únicas.

COMPRAR EQUIPAMENTO

Todo novo personagem começa com 3d6 x 10 moedas com as quais podem comprar seus equipamentos. Também começam com um conjunto de vestes e uma arma de uma mão permitida para sua classe.

DEFESA E PROTEÇÃO

Armaduras fornecem proteção reduzindo o dano recebido. Cada tipo reduz o dano por uma quantidade limitada.

Pontos de Armadura são recuperados quando um personagem conserta seu equipamento. Se um PJ ou monstro usa sua armadura pra absorver todo o dano permitido, estará com este equipamento danificado para utilizar o equipamento de forma eficaz – a partir daí, recebem todo o dano normalmente.

Armadura natural protege o valor durante 1 rodada.

ESCUDOS

Utilize como base os escudos de *The Legend of Zelda: Breath of The Wild*. Utilize a tabela abaixo para conversão de escudos.

Tabela de Conversão de Escudos			
Strenght	Ataques Defendidos	Durability	Dado de Uso
01-20	1	01-20	d4
21-40	2	21-40	d6
41-60	3	41-60	d8
61-80	4	61-80	d10
81-94	5	81-94	d12
95+	sem limites	95+	d20



Escudos são utilizados testando o valor de **POD**, em caso de sucesso um ataque na rodada é anulado na rodada, para cada defesa além da primeira adicione +1 a dificuldade da rolagem.

Erros críticos em rolagens de defesa diminuem também o seu dado de uso.

ARMADURAS

Armaduras possuem Pontos de Armadura que diminuem proporcionalmente o dano sofrido. Quando esses pontos chegam a 0 pontos, a armadura está danificada e necessita ser consertada para ser novamente utilizada. Armaduras são divididas em Elmos, calças e peitorais.

Utilize a tabela de conversão de armaduras tendo o jogo *The Legend of Zelda Breath of the Wild* como base.

Tabela de Conversão de Armaduras		
Defense	Pontos de Armadura	Dados de Uso
1	0	d4
2-3	1/4	d4
4-5	1/2	d4
6-7	1	d6
8-9	1 e 1/2	d6
10-15	2	d8
16-20	3	d8
21-25	4	d10
26-30	5	d10
31-35	6	d12

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS

Se um personagem usa uma armadura que não está listada em sua classe, ele adiciona seu total de Pontos de Armadura (independente de quanto tenham utilizado) a qualquer jogada de Ataque ou Evitar Dano.

CONVERTENDO JOGADAS DE PROTEÇÃO

The Black Hack não possui jogadas de proteção. Ao invés disso,



o jogador deve rolar um teste de atributo quando algum feitiço, armadilha ou efeito tiver impacto sobre o personagem utilizando as diretrizes abaixo. Lembre-se dos conselhos na seção **Adversários Poderosos**.

Tabela de Conversão de Jogadas de Proteção	
Atributo	Jogada de Proteção
Poder (Pod)	For e Con
Sabedoria (Sab)	Int e Sab
Coragem (Cor)	Des e Car

TURNOS DOS JOGADORES

Durante o turno de um jogador, um personagem pode mover-se e executar uma ação. Ele pode atacar, procurar uma pista, conversar com um PNJ, conjurar um feitiço – interagir com o mundo é uma ação.

Frequentemente ocorrerão testes de atributos para definir o que acontece.

TEMPO & TURNOS

Há dois tipos importante de tempo considerado - **Momentos** (rodadas) e **Minutos** (turnos).

Momentos são utilizados durante combate e cenas rápidas de perigo e **Minutos** para exploração e aventura. O MJ pode alterar essa percepção conforme a necessidade trocando **Minutos** por Horas, Dias ou até mesmo Meses se houver essa necessidade na aventura.

ENERGIA

Cada ação por momento custa 1 **Ponto de Energia** para ser efetuada ela é recuperada em 1 ponto ao fim desta ação, no mínimo 1 ponto, agir forçadamente além da **energia** exige 1 rodada de descanso ou o personagem deve realizar um teste de **POD** para não ficar fadigado.

MOVIMENTO & DISTÂNCIA

Em vez de utilizar valores precisos, *TBH* considera 4 faixas abstratas para medir distâncias: **Perto**, **Próximo**, **Longe** e **Distante**. Em seu turno todo personagem pode se mover para um local



Próximo como parte de uma ação que pode ser executada em qualquer estágio do movimento. Eles também podem deixar de agir para se mover para um local **Longe**. Tudo que for superior a **Longe** pode ser classificado como **Distante** e custa 3 movimentos para ser alcançado.

Esse sistema é projetado para o estilo de jogo narrativo conhecido como 'teatro da mente', e não tenta medir fielmente distâncias e contar casas. Para converter entre distâncias e essa abstração (para feitiços ou áreas de efeito) use as seguintes diretrizes:

Perto	Próximo	Longe
0 - 1,5m	1,5 - 18m	18 - 36 m

ATACANDO, DEFENDENDO & DANO

Quando um personagem ataca uma criatura, deve rolar abaixo de seu atributo Poder para um Ataque Corpo a Corpo ou para um Ataque à distância. De forma semelhante, quando uma criatura ataca, o personagem deve rolar abaixo de sua **Coragem** contra um Ataque Corpo a Corpo contra um Ataque à distância para evitar receber dano. O MJ tem a palavra final sobre qual atributo deve ser testado.

O dano causado por um ataque é baseado na arma do personagem ou no número de **DV** de um monstro.

Para realizar um Ataque Corpo a Corpo, um adversário deve estar **Perto**. Ataques à Distância contra adversários **Perto** são possíveis, mas o atacante sofre uma Desvantagem.

Monstros causam dano com base no seu **DV** - consultar a tabela no Capítulo IV adiante, mas se você preferir utilizar o dano de um suplemento que estiver jogando, pode fazer isso sem problemas.

DANO CRÍTICO

Se um jogador obtém o resultado 1 em uma jogada de ataque, adiciona +1 ao dano. Se tirar um 20 ao evitar um ataque, toma 1 ponto de dano extra que não pode ser absorvido. Os Pontos de Armadura são utilizados normalmente para os demais pontos de dano sofridos.



DANO E ARMAS

O dano causado é de acordo com a arma utilizada pelo personagem. Utilize as Armas de jogo *Legend of Zelda Breath of the Wild* como base e a tabela abaixo para realizar sua conversão. Em caso de sucesso crítico o dano é dobrado.

Desarmado ou Improvisado - 1/4 nível

Arma leve - 1/2 nível

Armas Média - 1 **coração** nível

Armas Pesada - 2 **corações** nível

Tabela de Conversão de Armas			
Atack	Nível	Durability	Dado de Uso
1-5	1	01-20	d4
6-15	2	21-50	d6
16-30	3	51-70	d8
31-45	4	71-80	d10
46-60	5	81-94	d12
61-75	6	95+	d20
76-85	7		
86-95	8		
96-99	9		
100+	10		

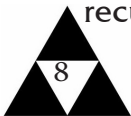
ADVERSÁRIOS PODEROSOS

Para cada **DV** do monstro acima do nível do

personagem, somar +1 a toda jogada que o mesmo realizar para qualquer teste de atributo que determine o resultado de um conflito entre o próprio e o PNJ. - Um personagem de nível 3 defendendo-se de ataques de monstros com 5 **DV** soma +2 a sua jogada.

MORTE & MORRER

Quando um personagem é reduzido a zero **Corações** (Vida) é colocado Fora de Ação (**FdA**), fica inconsciente e não pode executar nenhuma ação. Quando o combate terminar / o perigo se for, um personagem que esteja **FdA** pode rolar na tabela (logo a seguir) para ver o que acontece. Se sobreviver, o personagem recupera 1 **Coração**.



Se o grupo for vencido, ou se forem incapazes de recuperar o corpo do personagem, o mesmo estará perdido para sempre!

FORA DE AÇÃO		
1	Nocauteado	Apenas sofreu um nocaute
2	Cabeça Inchada	Desvantagem em todos os testes na próxima hora
3	Ossos Quebrados	FOR, DES e CON têm -2 pela próxima hora
4	Aleijado	FOR ou DES são reduzidos permanentemente em 2
5	Desfigurado	CAR reduzido a 4
6	Morto	Não está mais vivo

CURA

Personagens podem receber Pontos de Vida de Cura Mágica, Poções, e Habilidades. Eles nunca podem ganhar mais do que o seu valor máximo - e também não podem ficar com menos de zero. Quando curar um personagem que está **FdA**, considere-o com 0 **PVs**. O personagem curado estará novamente ativo e não mais **FdA**.

Um personagem recupera pontos de vida e **energia** igual seu nível por descanso completo em local adequado e apenas 1 de cada em um descanso curto por dia (4 horas).

PROFICIÊNCIA COM ARMAS E ARMADURAS

Se um personagem usa uma arma não está listada em sua classe, os testes de combate têm Desvantagem.

Se utilizar uma armadura que não está listada em sua classe, eles adicionam seu total de Pontos de Armadura (independente do quanto tenham utilizado) a qualquer jogada de Ataque ou Evitar Dano.

EXPERIÊNCIA

Aventureiros aprendem vencendo e superando obstáculos. Matar um Kobold chato não trará grande aprendizado. Sobreviver a uma masmorra, completar uma missão ou simplesmente sobreviver para contar a história são coisas que trazem perspectiva e crescimento. O antigo sistema de experiência foi descartado.



Para cada sessão / nível de masmorra / missão / evento significativo que o personagem sobreviva, ganha-se um nível.

O MJ decide quais situações permitem subir de nível, e recomenda-se que essa decisão se mantenha coerente durante a campanha.

GANHANDO NÍVEIS

Quando um personagem sobe de nível, ele pode aumentar 1 ponto de vida, mana ou **energia**. O jogador também deve rolar um d20 para cada Atributo, se o resultado for maior - aquele Atributo aumenta em 1.







GUERREIRO

PV Inicial: 3 

Ponto de Energia Inicial: 1

Armas & Armaduras : Qualquer e todas

CAPACIDADES ESPECIAIS

*Guerreiros recuperam o dobro de  com descanso ou uma vez por dia podem gastar uma ação e realizar um teste de **Coragem** para recuperar 1 ponto de .*

Guerreiros realizam um ataque adicional para cada nível de diferença entre seu nível e o do monstro mais poderoso em combate.

Armaduras possuem 1 passo acima de qualidade quando utilizadas por um guerreiro.

Guerreiro atacam e se defendem com vantagem em combate.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para **Pod.**



Sábio

PV Inicial: 2 

Ponto de Energia Inicial: 1

Ponto de Mana Inicial: 1

Armas & Armaduras: Não utiliza arma de duas mãos, não utiliza escudos e apenas roupas.

CAPACIDADES ESPECIAIS

Sábios podem conjurar Magias com NP igual ao seu nível sem sofrer penalidades.

*Sábios recuperam o dobro de **Energia** por dia de descanso e podem recuperar 1 ponto de **Energia** 1 vez por dia gastando uma ação e sendo bem-sucedido em um teste de **coragem**.*

Sábios possuem vantagem para detectar e descobrir objetos e efeitos mágicos.

Sábios não sofrem desvantagem para lançar magias sem pontos de energia.

Sábios começam com 2 magias conhecidas.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para **Sab**.



Rito

PV Inicial: 2 

Ponto de Energia Inicial: 1

Armas & Armaduras: Não utiliza arma de duas mãos, exceto arcos, não utiliza escudos e apenas roupas e armaduras leves.

CAPACIDADES ESPECIAIS

Rito possuem a habilidade voar podendo locomover-se com vantagem com carga leve, normalmente com carga média e impedidos de voar com carga pesada.

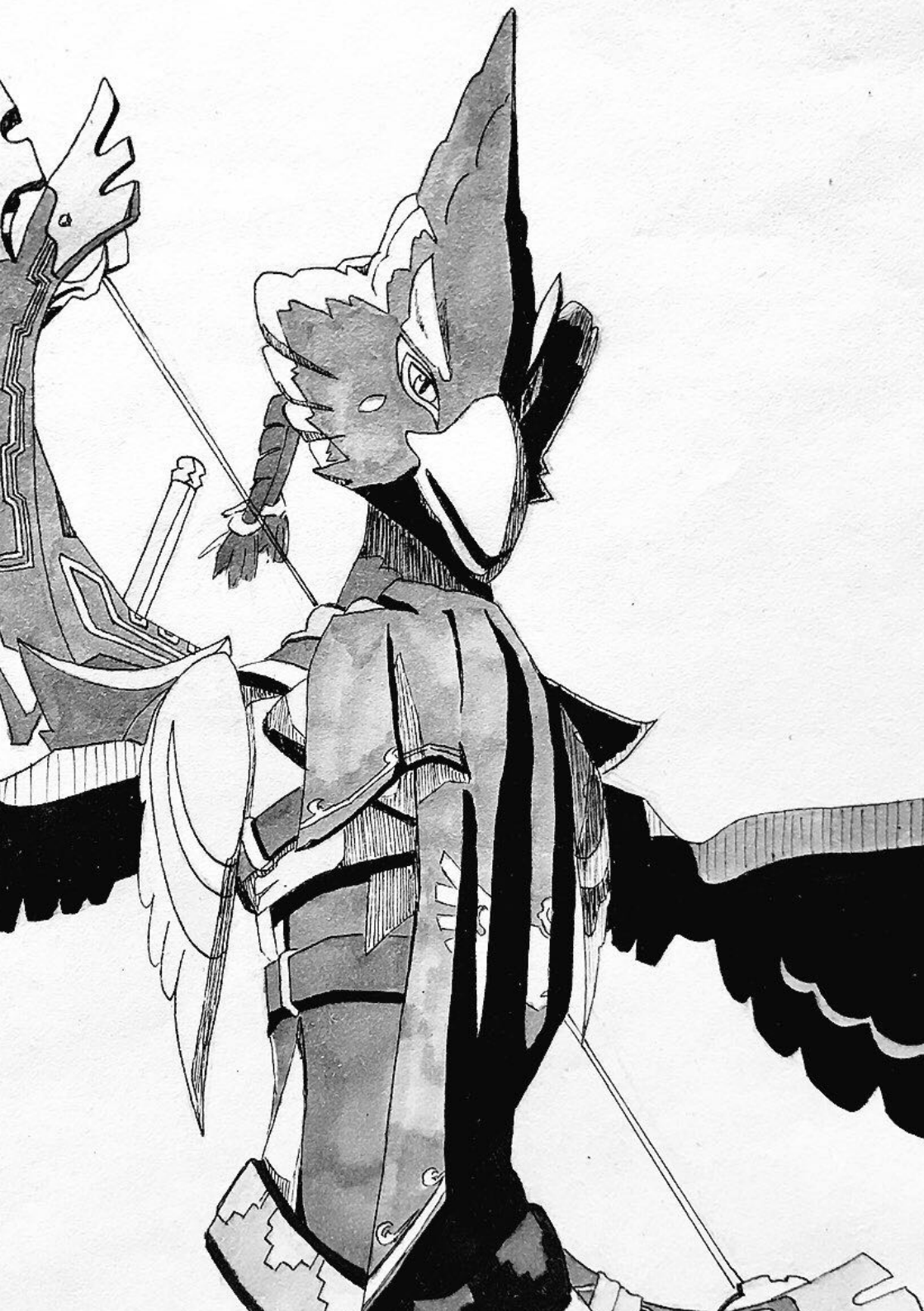
Rito são exímios arqueiros possuem vantagem para atacar com arcos e e consideram arcos uma arma de 1 passo acima. Devido sua visão aguçada ampliam em um a distância com armas de alcance.

Rito lançam com vantagem magias relacionadas a pássaros e ventos.

Rito possuem um sentido de navegação que lhes permite saber a direção correta em terreno aberto com vantagem e encontros ocorrem com um dado acima do normal. D6 em masmorras e D8 em ermos e selvagens.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para **Cor**.



Gerudo

PV Inicial: 2 

Ponto de Energia Inicial: 2

Armas & Armaduras: Qualquer armas, escudos e armaduras leves e médias.

CAPACIDADES ESPECIAIS

Gerudo são resistentes ao efeito do calor, fadiga e sede. Possuem vantagem em testes para resistir a tais efeitos e aguentam o dobro de dias sem comida e água.

Gerudo possuem vantagem em teste para executar tarefas de ladrão como se mover em silêncio, escalar muros, esconder-se, ouvir barulhos, desarmar armadilhas etc.

Treinadas em combate singular Gerudo atingem onde dói causando 1 ponto de dano adicional sem absorção por armadura quando atingir um inimigo surpreso ou indefeso.

Todas as Gerudo são mestras na arte da sedução ao lidar com personagens masculinos rolam a jogada de reação duas vezes e ficam com o melhor resultado.

Gerudo lançam com vantagem magias relacionadas a relâmpago e eletricidade.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para **Pod** e **Cor**.



rusagi

Goron

PV Inicial: 3 

Ponto de Energia Inicial: 1

Armas & Armaduras: Quaisquer armas, nenhum escudo ou armadura.

CAPACIDADES ESPECIAIS

Goron possui pontos de armadura igual a metade do seu nível mínimo de 1 ponto.

Goron podem recolher-se em seu movimento a uma posição de proteção obtendo um escudo de sua carapaça natural teste Pod para evitar os ataques.

Goron podem realizar um ataque em rolamento adicionando causando 1 de dano por nível.

Goron sofrem metade do dano causado por fogo e resistem com vantagem a efeitos do calor.

Goron são sólidos e afundam na água e possuem vantagem para não serem empurrados e manterem-se imóveis.

Goron lançam com vantagem magias relacionadas a fogo e terra.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para **Pod**.



Zora

PV Inicial: 3 

Ponto de Energia Inicial: 1

Armas & Armaduras: Quaisquer armas, escudo ou armadura.

CAPACIDADES ESPECIAIS

Zora podem movimentar-se perfeitamente em ambientes aquáticos e movimentam-se com uma distância acima do normal nestes ambientes além de respirar normalmente em terra e água.

Zora sofrem o dobro de dano por dano elétrico, mas sofrem metade de dano por efeitos de água e gelo. Resistem com vantagem a efeitos de frio e gelo.

Enxergam no escuro perfeitamente e possuem um sonar que detecta movimento próximo enquanto se concentra.

Zora são excelentes lutadores de lança quando lutam com este tipo de arma atacam com vantagem e consideram ela 1 passo acima.

Zora são flexíveis e ágeis e possuem vantagens em testes de flexibilidade e reflexos.

Zora lançam magias de efeitos de água e gelo com vantagem.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para **Sab** e **Cor**.







CONJURAÇÃO

Qualquer personagem pode possuir a habilidade de conjurar magias. A magia de *Legend of Zelda* é intuitiva e ligada ao poder da Triforce.

Eles podem conjurar qualquer magia consumindo 1 ponto de mana. Em caso de não possuir ele pode lançar apenas magias com 1 NP sofrendo efeito de desvantagem na jogada. Uma falha neste caso o personagem perde 1 ponto de saúde.

Uma vez que uma magia seja conjurada, o conjurador deve testar sua Sab - somando o nível de poder à jogada. Se falhar, reduzem o número de seus pontos de energia em.

Após aproximadamente 8 horas de descanso, a quantidade de pontos de Energia de um personagem recupera igual seu nível. Se uma magia pede que uma criatura realize uma jogada de proteção, o personagem deve testar sua Sab - para ver se a conjuração foi poderosa o suficiente para vencer sua resistência (lembre-se da regra de Adversários Poderosos).

MAGIAS

Míssil Mágico: Causa 1 dano NP de dano alvo próximo.

Explosão: Causa 1 NP de dano a um alvo tocado.

Radiar: Causa NP de dano a alvos próximos, jogada de proteção causa metade do dano.

Raio: Causa NP de dano todos em uma linha de alcance.

Corte: Causa NP de dano e ignora coberturas.

Onda de Choque: NP aumenta a dificuldade para resistir e afasta inimigos ao redor em 1 categoria de distância.

Imbuir Fogo: Até o próximo turno, uma arma estará fortalecida com fogo aumentando em 1 ponto de dano causado por NP.

Imbuir Gelo: Até o Próximo turno, uma arma estará fortalecida por gelo deixando o alvo congelado, incapaz de agir por NP rodadas.

Imbuir Relâmpago: Até o Próximo turno, uma arma estará fortalecida por relâmpago deixando o alvo confuso, sofrendo desvantagem em combate por NP rodadas.

Imbuir Luz: Até o Próximo turno, uma arma estará fortalecida pela luz, causando dano igual ao NP em todos inimigos próximos.

Imbuir Espírito: Uma arma estará fortalecida pelo Espírito, os ataques efetuados pelo personagem sofrem vantagem por NP rodadas.

Imbuir Sombra: Uma arma estará fortalecida pela Sombra, as defesas efetuadas pelo personagem sofrem vantagem por NP rodadas.

Defesa Elemental: Por NP rodadas o alvo tocado sofre metade do dano por um tipo de elemento.

Fraqueza Elemental: O alvo tocado sofrerá o dobro do dano causado por um tipo de elemento durante NP rodadas.

Mudar Elemento: Altera o tipo de elemento em outro de sua escolha.

Resistir a elemento: O alvo tocado não sofre dano por NP rodadas de um tipo de elementos.

Guarda Poderosa: O alvo tocado não sofre dano por dano não Elemental por NP rodadas.

Runa: Imbui uma magia conhecida em um objeto ou superfície ativando quando este é destruído.

Runa de Aproximação: Imbui uma magia conhecida em um objeto ou superfície ativando quando alguém se aproxima da runa.

Runa de Audição: Imbui uma magia conhecida em um objeto ou superfície ativando quando alguém grita ou causa um barulho similar da runa.

Runa de Luz: Imbui uma magia conhecida em um objeto ou superfície ativando quando alguém ilumina diretamente a runa.

Runa Anciã: Imbui uma magia conhecida em um objeto ou superfície ativando quando alguém entoia a Balada da Deusa próximo a runa.

Runa Hyllian: Imbui uma magia conhecida em um objeto ou superfície ativando quando alguém entoia a Canção de Ninar de Zelda próximo a runa.

Onda de Distorção: Uma onda que reuni todos itens menores e atordoia pessoas em uma área longe. Uma jogada de Proteção resiste.

Respirar na água: O alvo tocado respira embaixo d água por 1 NP horas.

Hidrodinâmica: O alvo toca fica sem restrições de movimento embaixo d água por 1 NP horas.

Queda Suave: O alvo tocado não sofre dano por quedas por 1 NP minutos.

Levitar: Aumenta em 1 distância o alcance de pulo permitindo flutuar por 1 NP rodadas.

Vôo Verdadeiro: O personagem adquire vôo igual seu desloca-

mento até o fim do seu próximo turno.

Recuo: Dobra o movimento do alvo próximo.

Agitar: O Conjurador recebe uma ação de defesa extra por NP rodadas.

Barreira: Uma barreira evita o próximo dano causado a você até este efeito ser consumido.

Tolerância: O alvo tocado fica imune a dano passivo de elementos por NP horas.

Incorpóreo: Ataques físicos não te atingem por NP turnos.

Salto: Aumenta a distância de salto do conjurador em NP metros.

Passeio: Teleporte 1 NP metros que não esteja obstruído.

Bloco de Força: Cria um bloco de 8m³ invisível por NP rodadas.

Contra Mágica: Elimina um efeito ou magia igual ou inferior a seu NP. Uma jogada de Proteção pode ser exigida.

Corrente: Causa 1 NP de dano ao alvo e assim sucessivamente a todos que estejam perto.

Teleporte: Teleporta o conjurador para qualquer lugar conhecido por ele.

Porto Seguro: Marca um local como seguro e sabe-se a direção exata até este local por NP horas.

Observar: Cria um olho mágico que viaja 2 m NP até uma Máximo de 100 m NP. A magia cegar serve de contramágica a este efeito.

Inseto: Cria um inseto mágico no qual o conjurador consegue ouvir ativo até 100 m NP.

Ilusão: Cria uma ilusão simples por NP rodadas.

Ilusão Maior: Cria uma Ilusão que afeta vários sentidos e possui tamanho grande por NP rodadas.

Ilusão Superior: Uma Ilusão complexa que afeta a mente de todos na proximidade por NP rodadas.

Invisibilidade: O conjurador fica invisível por 1 NP rodadas.

Ver Ilusões: O Conjurador ignora ilusões por 1 NP rodadas.

Ver o Invisível: O conjurador enxerga o invisível por 1 NP rodadas.

Reverter: Devolve um projétil direto ao seu atacante. NP necessário igual ao nível da criatura ou superior.

Saraivada do Homem Morto: Um chuva de flechas mágicas atinge um alvo distante causando 1 dano por NP. Jogada de Proteção reduz à metade.

Meia Magia: As magias podem ser lançadas gratuitamente por 1 NP rodadas. O efeito das magias estão limitados a metade do NP gasto nesta magia.

Magia em Dobro: Esta magia lançada em conjunto com outra magia adicionando o seu custo e dobrando a da mesma, mas os efeitos são duplicados.

Conjuração dupla: O conjurador conjura esta magia em conjunto com outras duas magias, pagando o seu custo normalmente podendo conjurar duas magias em adição.

Sono: O Alvo tocado dorme por 1 NP rodadas.

Enredar: O alvo fica imobilizado por 1 NP rodadas.

Pluma: Diminui o peso da pessoa pela metade por 1 NP horas.

Ancora: O alvo dobra de peso por 1 hora NP.

Controle Mental: O alvo tocado fica sob seu controle por 1 NP rodada.

Clarividência: Obtenha uma sugestão sobre alguma informação.

Alterar Estrutura: Modifica uma estrutura próxima o tamanho da estrutura é de acordo com NP.

Estalagmite: Surge uma estrutura rochosa do chão dando cobertura.

Escrita: Escreve textos compreensíveis apenas ao seu destinatário.

Leitura: Compreende qualquer escrita.

Corrosão: Qualquer objeto até distante é corroído e destrói-se em até 2 turnos.

Magnetismo: Uma área até distante torna-se magnética por NP rodadas.

Escuridão: Área próxima torna-se preenchida por um escuridão mágica por NP rodadas.

Luz do Dia: Um luz intensa como o dia ilumina área próxima por NP rodadas.

Persistir: Dobra a duração de uma magia.

Permanência: Concentrando-se por 5 rodadas a magia não cessa seu efeito, não pode ser cancelada ou cesa quando atinge seu alvo.

Maldição: O alvo tocado sofre desvantagem em todas jogadas NP rodadas.

Confusão: O alvo tocado fica confuso agindo aleatoriamente por NP rodadas. Uma jogada de proteção nega o efeito.

Brilho: Todos próximos ficarão cegos por NP rodadas.

Bomba Sônica: Todos próximos ficam surdos por NP rodadas.

Marca da Ira: O alvo tocado fica em frenesi por NP rodadas.

Exaustão: O alvo tocado fica fadigado por NP rodadas.

Silêncio: Torna um alvo até distante mudo por NP rodadas.

Crescimento: Torna a si mesmo ou criatura tocada maior em tamanho de acordo com NP.

Diminuir: Torna a si mesmo ou criatura tocada menor em tamanho de acordo com NP.

Toc Toc: O conjurador detecta todas portas e passagens secretas por NP horas.

Defenestrar: Faz com que um alvo perto seja arremessado a uma janela ou similar para fora.

Incorpóreo: O Conjurador fica incorpóreo até o fim do próximo turno.

Girar: Um objeto tocado começa a girar em alta velocidade por NP rodadas.

Transmutar: O conjurador ou um alvo tocado torna-se uma criatura pequena até sofrer dano ou ser revertido a magia.

Esmagar: Um área perto fica com detritos dificultando a movimentação.

Névoa: Um área perto torna-se enevoadada por NP rodadas.

Bolha: O conjurador ou alvo tocado torna-se imune a efeitos nocivos do ar por NP minutos.

Recuperar: Retorna objetos arremessados ou perdidos para sua mão.

Destilar: Purifica a água em 5 Litros NP.

Trasmutar Rações: transforma material orgânico em ração em 5 kg NP.

Piscar: Telepor para as costas do oponente.

Criatura: conjura uma criatura pequena de 1 vida NP.

Ver no escuro: O conjurador ignora os efeitos de escuridão por NP minutos.

Maldição das flechas: Todos ataques a distância contra o alvo tocado sofrem vantagem até a maldição ser desfeita em NP minutos.

Maldição de Sangue: Sempre que sofrer dano o alvo tocado sofre $\frac{1}{4}$ de dano na rodada seguinte até a maldição ser desfeita em NP minutos.

Maldição do desgaste: O alvo tocado deve gastar 1 ponto de energia adicional para lançar suas magias e efeitos durante 1 NP minutos até a maldição ser desfeita.

Maldição da Perdição: O alvo tocado não pode encontrar nada enquanto durar a maldição por NP minutos.

Ofuscar: O alvo tocado vê uma ilusão de sua escolha por NP minutos enquanto durar a maldição.

Reparar: Recupera um objeto mundano.

Mímico: Encanta um objeto mundano para atacar causando $\frac{1}{4}$ de dano por NP rodadas.

Alarme: Um sensor mágico detecta presença de criaturas próxi-

mas durante 1 dia.

Fogo amigo: Um alvo tocado sofre $\frac{1}{4}$ de dano NP toda vez que ativar um item encantado durante NP rodadas.

Transmodificar: Permanentemente altera a raça do alvo tocado que falhar em uma jogada de proteção.

Ancora do Crepúsculo: Abre um portal direto para o mundo do Crepúsculo.

Prender: O alvo fica sem utilizar a mão hábil por NP rodadas.

Lapso de Memória: O alvo não pode conjurar magias complexas por NP rodadas.

Sobrecarga: O alvo fica com carga pesada por NP rodadas.

Adrenalina: O alvo não fica sob efeito de sobrecarga por NP rodadas.

Flutuar: O alvo tocado recebe vantagens em testes para nadar por NP minutos.

Afundar: O alvo tocado recebe desvantagem em testes para nadar por NP minutos.

Alvo: O conjurador torna-se alvo da próxima magia aplicável.

Cura de Ressaca do Kotake: Nunca mais sinta efeito nocivo de efeito de bebidas.

Mão de Criança: Aplica uma força a um objeto de valor igual a 6.

Mão do gigante: Aplica uma força a um objeto de valor igual a 18.

Doppelganger: Cria uma duplicata do alvo tocado que irá atacar o mesmo.

Mapa: Revela a localização geral de uma área distante.

Teatro: Cria um espetáculo mágico com fogos, peça musical e dançarinos de fundo.

Festa de Dança: Alvos próximos dançam por NP rodadas sofrendo a perda de 1 ponto de **coragem** por ação não realizadas.

Loucura: O alvo fica enlouquecido por NP minutos.

Reerguer os mortos: Um alvo tocado reergue como um morto vivo sob seu comando. Considere um monstro fraco com nível igual ao NP.

Melancolia: o alvo tocado fica amaldiçoado e não recupera por descanso por NP dias até que a maldição se finde.

Visco: Altera a viscosidade de líquido de acordo com seu tamanho.

Aura do Poder: Aumenta seu Pod em 1 ponto Por NP por 1 hora.

Aura da Coragem: Aumenta sua Cor em 1 ponto Por NP por 1 hora.

Aura da Sabedoria: Aumenta sua Sab em 1 ponto Por NP por 1

hora.

Aura do Esquecimento: Por 1 hora Np o conjurador não irá emitir qualquer aura.

Turbilhão de sangue: O alvo tocado sofre 1 ponto de dano NP e o conjurador recupera metade do valor. Uma jogada de proteção resiste.

Turbilhão de Mana: O alvo tocado sofre 1 ponto de mana NP e o conjurador recupera metade do valor. Uma jogada de proteção resiste.

Turbilhão de Fôlego: O alvo tocado sofre 1 ponto de energia NP e o conjurador recupera metade do valor. Uma jogada de proteção resiste.

Quebrar Vida: Sacrifique vida e recupere Mana.

Quebrar Mana: Sacrifique Mana e recupere Fôlego.

Quebrar Fôlego: Sacrifique Energia e recupere Vida.



REAÇÕES DE CRIATURAS

Alguns monstros e PNJs terão personalidades predeterminadas e objetivos que orientarão o MJ a escolher suas ações e sentimentos em relação aos personagens. Aqueles que não tiverem, como criaturas de encontros aleatórios, fazem uma jogada de reação na seguinte tabela:

Rolagem	Reação
1	Fugir e então rolar novamente
2	Evitar totalmente os PJs
3	Negociar com os PJs
4	Ajudar os PJs
5	Confundir os PJs com amigos
6	Enganar os PJs (rolar de novo)
7	Chamar reforços
8	Capturar/Comer/Matar os PJs

DV DE UM MONSTRO

DV representa o nível de um monstro e o número de Pontos de Vida que ele possui e o dano que ele causa e também seus Pontos de Armadura.

DV	Dano Fraco	Dano Normal	Dano Boss
1	1	1	2
2	1	2	4
3	2	3	5
4	2	4	6
5	3	5	7
6	3	6	9
7	4	7	10
8	4	8	11
9	5	9	12
10	5	10	13

DV	Proteção Fraca	Proteção Normal	Proteção Boss
1	0	0	1
2	0	1	2
3	0	1	3
4	1	2	4
5	1	2	5
6	1	3	6
7	2	3	7
8	2	4	8
9	2	4	9
10	3	5	10

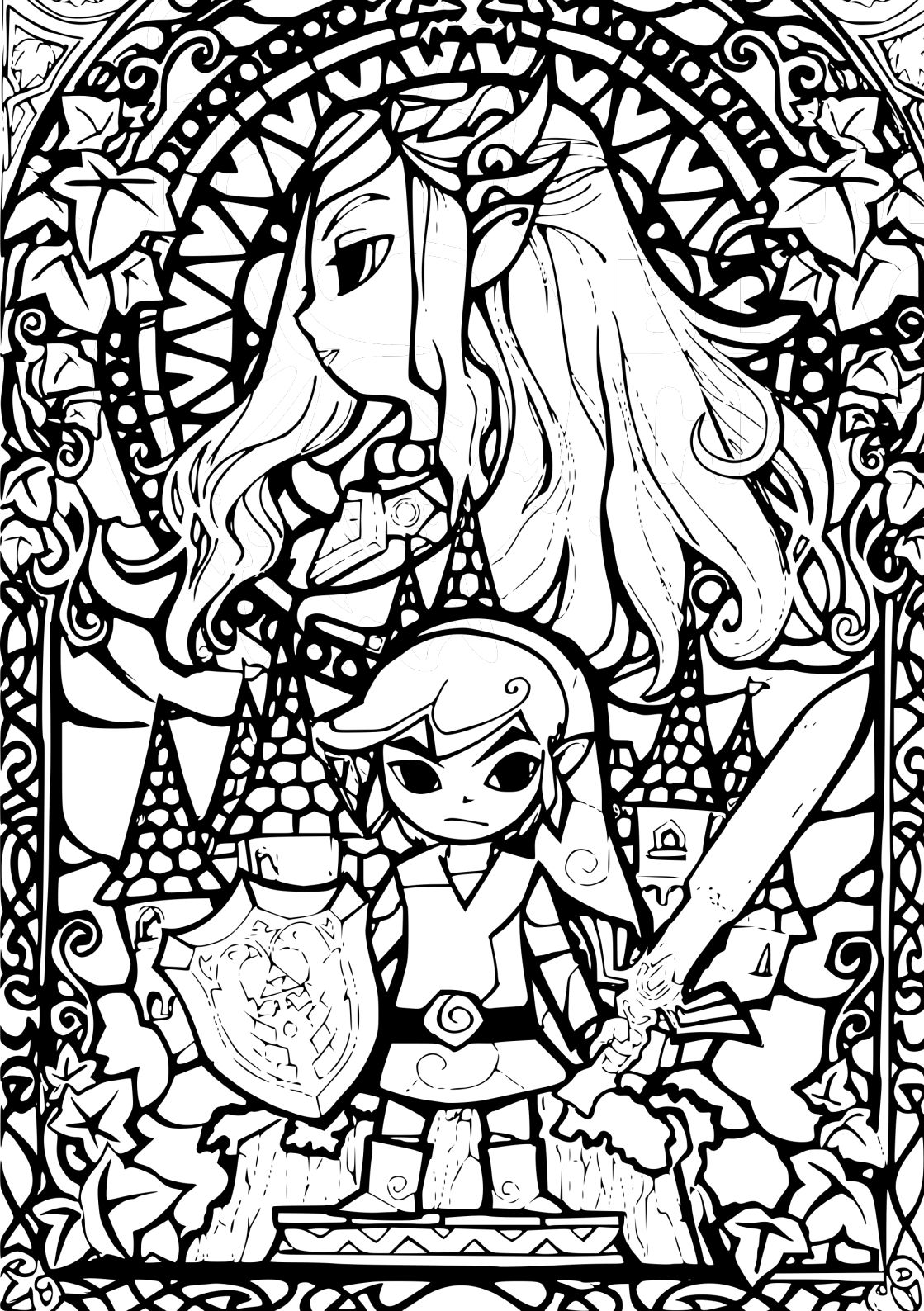
ENCONTROS ALEATÓRIOS

O MJ deve rolar um d4 a cada 15 minutos de tempo real (você está prestando atenção, certo?) Um resultado de 1-2 significa que os jogadores encontrarão uma criatura aleatória ou distração nos Minutos (turnos) seguintes. Em ambientes ermos e selvagens abertos utiliza-se o D6.

BANIR MORTOS-VIVOS

Sábios podem tentar banir todos os mortos-vivos que estiverem perto utilizando uma ação. Eles devem passar em um teste de Sab para cada grupo de criaturas que tentarem banir, adicionando o **DV** da criatura à jogada. O MJ determinará que criaturas pertencem a cada grupo particular.

Monstros mortos-vivos que são Banidos por Sábios devem gastar todo o seu movimento (e converter ações em movimentos) para fugir para longe do Sábio por 2d4 Momentos após serem banidos.



The Hyrule Hack é um hack para ***The Black Hack*** que coloca os jogadores dentro do universo dos jogos da franquia de ***The Legend of Zelda***.

Pegue sua espada, monte seu cavalo e lustre seu escudo, porque a aventura já vai começar!

Este material é totalmente fanmade não oficial. Por isso possui sua venda proibida em qualquer circunstância.

The Legend of Zelda é Trademark da ***Nintendo***.

