

The Legend of Zelda



Por Gabriel “Neruo” de Oliveira

A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo

A lenda de Zelda é uma série de jogos que já foram lançados para diversos consoles de vídeo-game, como Super Nintendo e Nintendo 64 e também para Game-Boy. Alguns ainda serão lançados para Game Boy Advance e outros.

A história dos jogos é parecida (apenas os que foram lançados) e fala de um herói do tempo, Link, que tem como missão impedir que o tesouro sagrado de Hyrule, a Triforce, caia em mãos erradas. Este item sagrado pode conceder à aquele que o tem um desejo realizado.

No jogo A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo, Link tem que impedir que o rei dos ladrões dos Gerudos, um ser com extrema maldade, consiga a Triforce. Ele foi lançado em Novembro de 98, para Nintendo 64.

Este arquivo visa fazer a primeiríssima adaptação de A Lenda de Zelda: Ocarina do Tempo para RPG, mais precisamente para o sistema Daemon.

Espero que gostem e obrigado por estar lendo.

Agradecimentos:

A Deus, por vários motivos;

Ao meu Pai e à minha Mãe, pelo apoio incondicional;

A ____ por criar este jogo incrível.

Qualquer dúvida, mande um e-mail para gabipoa@terra.com.br

A terra de Hyrule

História



A Terra de Hyrule nasceu quando as três deusas da criação, Din, Naryu e Farore, desceram dos céus e organizaram aquilo que era apenas uma massa confusa de poeira cósmica. Elas habitaram sua nova criação com 5 raças diferentes de humanóides. Para as regiões, elas destinaram a raça-peixe Zora. Nas montanhas rochosas, floresceram os Gorons, criaturas comedoras de pedras. Nas profundezas da floresta, o povo duende Kokiri nasceu junto com a Árvore Deku, que os abrigava contra as forças do exterior. O povo de pele escura Gerudo habitou os desertos, enquanto as planícies verdejantes foram reservadas ao nobre povo Hylian.

Antes de deixar seu novo mundo, as três deusas impuseram às novas recém-nascidas alguns códigos sagrados de lei e ordem. Quando saíram de Hyrule para voltar aos céus, deixaram para trás um símbolo que representava seu poder: a lendária Triforce. Representando a aparência das três deusas: Poder, Coragem e Sabedoria. A Triforce tornou-se base da prudência de Hyrule e era reverenciada por todas as raças que lá habitavam. Afetada pela magia da Triforce, a terra a seu redor tornou-se próspera e bela, ficando conhecida por Reino Sagrado. Embora a maioria dos habitantes de Hyrule respeitasse a Triforce, existiam pessoas audaciosas o bastante que planejavam roubar a relíquia

e usar seu poder para finalidades egoístas. Para impedir que a Triforce caísse em mãos erradas, um grande sábio chamado Rauru planejou e construiu o Templo da Luz para proteger a entrada do Reino Sagrado. Dentro do templo, a entrada para o Reino Sagrado estava obstruída por uma complexa barreira mágica que apenas poderia ser aberta por alguém digno de estar à presença da Triforce em perfeita harmonia.

Com o passar do tempo, a Triforce tornou-se uma lenda e os diferentes povos de Hyrule esqueceram as leis e conhecimentos que as deusas haviam deixado. Guerras e conflitos tornaram-se comuns em Hyrule. Os exércitos de Zora combatiam os Hylians, os Gorons lutavam contra os Gerudos. Parecia que as raças não se suportavam mais. Apenas os reclusos Kokiri, protegidos por sua floresta e pela Grande Árvore Deku, foram poupados das destruições das Guerras Cívicas de Hyrule. Após 50 anos de combates incessantes, surge um rei Hylian de grande sabedoria, coragem e poder. Através de suas brilhantes campanhas militares e sábia diplomacia, ele conseguiu trazer ao variado povo de Hyrule uma tênue harmonia. Tratados de paz foram assinados e a prosperidade parecia florescer novamente em Hyrule. Mas nem bem as pessoas declararam paz em Hyrule, os problemas voltaram a acontecer.

No infindável deserto de Hyrule, o rei dos ladrões de Gerudo, Ganondorf, deu de cara com as antigas lendas da Triforce enquanto fazia uma pesquisa sobre mágicas. Os contos descreviam o grande poder que seria concedido àquele que possuísse a relíquia sagrada: "Em um

reino além da visão, o céu brilha em tons dourados e não azuis, lá, o poder da Triforce faz com que os sonhos dos mortais virem realidade". Outra lenda pouco conhecida intrigava o maquiavélico Gerudo. Ela fornecia os detalhes sobre como ter acesso ao Reino Sagrado. De acordo com a história, existiam três Pedras Espirituais que eram parte do enigma que abria o Reino Sagrado. Com grande interesse, ele leu que as Pedras Espirituais estavam em poder dos Kokiri, dos Gorons e dos Zoras. Porém, embora esses itens fossem essenciais para abrir o portal para o Reino Sagrado, era imprescindível o uso de um item: a lendária Ocarina do Tempo.

De acordo com a lenda, esse instrumento mágico era posse da Família Real de Hyrule. Armado com um mapa do tesouro, Ganondorf coloca seus planos em ação. Junto com seus maléficos comparsas, ele veio do deserto com a intenção de usar seus poderes místicos e força bruta para roubar as Pedras Espirituais de seus donos. Ele acreditava que seria fácil intimidar os Gorons e Zoras para entregar as pedras, já que esses povos estavam enfraquecidos pelas guerras civis de Hyrule. Ele achava que podia destruir facilmente a árvore guardiã dos Kokiri e reivindicar a Pedra deles. Com as pedras finalmente em suas mãos, ele então poderia obter a última chave para o Reino Sagrado. A chegada de sua audiência com o rei de Hyrule seria a perfeita oportunidade para se infiltrar no poderoso Castelo de Hyrule. Uma vez lá dentro, ele descobriria qual membro da Família Real possuía a Ocarina. Ele jurou fazer de tudo para conseguí-la, matar seu dono se necessário, mesmo se este for a jovem filha do Rei de Hyrule, a princesa Zelda...

Povos de Hyrule



Hyrule é um mundo de muitos povos. A muito tempo atrás, estes povos batalharam pelo domínio de toda a terra de Hyrule. Mas, hoje, eles estão em paz.

O campo de Hyrule é um lugar neutro pois nenhum povo tem nenhum controle sobre ele.

O Castelo faz parte dos domínios dos Hylians, junto com a Vila (que já é uma cidade) Kakariko.

A Montanha da Morte, a maior montanha de Hyrule e também um vulcão, é o domínio dos Gorons, seres monstruosos e fortes, mas amistosos e amigáveis para aqueles de bom coração.

A maioria dos rios e passagens aquáticas levam ao Domínio dos Zoras e sua cidade escondida atrás de uma cachoeira. Os Zoras são seres aquáticos, que nadam tão bem quanto andam (até melhor). Amistosos, eles são os protetores dos rios.

O Deserto à Oeste de Hyrule é o habitat dos Gerudos, um povo acostumado com este clima e que desenvolveu um gosto estranho para o crime.

A floresta à Leste é chamada de Floresta Proibida pelos outros povos, mas

lá habitam os pacíficos Kokiris, seres “crianças” e protetores das florestas.

Outro povo são os Sheikahs, protetores da família real. Ao que parece, eles são um povo nômade, pois não se conhece seu verdadeiro lar.

Mais informações sobre raças serão dadas mais adiante, em **Novas Raças**.

O Herói do Tempo



Neste mundo de problemas, eis que aparece uma luz no fim do túnel. Quando ainda aconteciam as guerras civis em Hyrule, uma mulher Hylian, com seu bebê recém-nascido, partiu em busca de proteção na Floresta Proibida. Nesta floresta viviam o povo chamado de Kokiri, protetores da floresta e que buscavam a paz. Ela confiou seu filho à árvore sagrada dos Kokiri, a Árvore Deku. Vendo que aquela criança tinha um destino grandioso, a árvore acolheu o menino e tratou-o como um Kokiri. A mãe não sobreviveu.

Quase uma década depois, as guerras civis acabaram e o jovem Link achava que era um Kokiri. Vivia como um Kokiri mas uma coisa o diferenciava de seus amigos. Ele não tinha uma fada, parceira principal de todos os Kokiris. Mas, um dia, percebendo o perigo que a terra de Hyrule se encontrava e sofrendo de uma doença muito forte, a Árvore

Deku chamou Navi, uma fada, para ser o guia de Link, dali em diante. Assim sendo, a fada chamou o menino para falar com a árvore Deku.

A Árvore Deku lhe pediu ajuda, pois sua doença, que estava lhe matando, foi causada por um ser negro, de puro mal, chamado Ganondorf. Assim sendo, Link se armou com as armas adequadas e partiu para dentro da árvore Deku para derrotar o monstro conhecido como Rainha Ghoma, uma aranha gigante.

Depois de derrotar o monstro, Link ouviu da Árvore Deku a história da criação do mundo e da Triforce. Infelizmente, a Árvore Deku pereceu, mas não antes de conceder à Link o maior tesouro dos Kokiri, A Pedra Espiritual dos Kokiri, aquilo que Ganondorf mais queria e não conseguiu.

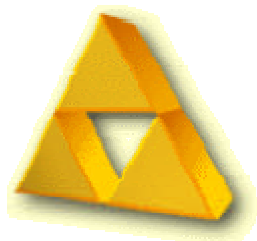
Agora Link sabia o que fazer. Com a ajuda da princesa do destino, a princesa Zelda, ele iria conseguir a Triforce antes de Ganondorf. Mas algo saiu errado...A triforce não podia ser controlada.

Quando Link retirou a Espada do Mestre, a chave para o reino sagrado, do pedestral à que ela estava encrustada, eis que Ganondorf aparece e consegue se apossar da Triforce. Hyrule se transforma numa terra de caos. Mas algo saiu errado para Ganondorf também.

Uma antiga lenda dos Sheikahs diz que quem conseguir a Triforce deve ter as três virtudes, Força, Sabedoria e Coragem, em equilíbrio pois se não a Triforce se partiria em três e, para aquele que a conseguiu, restaria apenas a parte que representa sua maior virtude enquanto as outras seriam dadas à pessoas escolhidos pelo destino.

Agora, Link, 7 anos mais velho, tem que reparar aquilo que ele ajudou à causar. Ele precisa despertar os cinco sábios remanescentes para que estes o ajudem à destruir o Rei do Mal, Ganondorf.

A triforce



A triforce é o tesouro máximo de todos os povos da terra de Hyrule.

Diz a lenda que a Triforce foi criada no ponto exato onde as três Deusas da criação (Din, Farore e Naryu) deixaram o mundo e partiram para os céus.

Neste ponto, foi criado, por Rauru, o Templo do Tempo, que pode funcionar como um portal para o reino sagrado, tendo a Espada do Mestre como chave.

O Triforce pode conceder a aquele que a encontrar um desejo e o poder de um Deus, praticamente. Mas, para isso, a pessoa deve ter as três virtudes (Força, Sabedoria e Coragem) em perfeita harmonia, pois se não a Triforce se partirá em três e, para aquele que a encontrou, só restará a parte que representa a virtude predominante.

Além disto, a Triforce funciona como um espelho da alma da pessoa: se a pessoa for boa, o reino sagrado e a terra de Hyrule se tornarão um lugar bonito e pacífico; mas se a pessoa for má, o reino sagrado e a terra de Hyrule serão

transformados em terras negras, destruídas.

Para conseguir a Triforce, primeiro deve-se passar pela Porta do Tempo. Esta Porta só se abrirá para aquele que tiver as três pedras sagradas e a Ocarina do Tempo.

As pedras sagradas são: A Esmeralda dos Kokiri, O Rubi dos Gorons e A Safira dos Zoras. Elas estão localizadas na Floresta Kokiri, Na Montanha da Morte e no Domínio dos Zoras, respectivamente. Além disto estas pedras estão em poder dos três povos que habitam estes locais e NÃO serão dadas à qualquer um.

A Ocarina do Tempo é o tesouro sagrado da família real dos Hylians. Usando-a no tom certo, ela pode controlar o tempo.

Depois que estas “chaves” foram criadas e distribuídas entre estes povos, ninguém mais se preocupou com a proteção da Triforce, pois só alguém valoroso e justo poderia ter todos estes tesouros. Infelizmente, eles tinham algo com o que se preocupar...

Os Seis Sábios

Reza a lenda que, se a Triforce cair em mãos erradas, o Herói do Tempo terá que acordar os Seis Sábios para que estes possam ajudá-lo à reparar o mundo.

Estes Sábios terão o poder necessário para ajudar o herói do tempo. Este poder foi lacrado por Rauru e os antigos sábios até que chegasse a hora deles escolherem quem serão os novos sábios.

Isto aconteceu recentemente e o poder dos sábios foi dado à cinco pessoas escolhidas pelo destino:

Saria, amiga de Link, foi escolhida como Sábua do Templo da Floresta.

Darunia, rei dos Gorons, foi o Sábua do Templo do Fogo.

Ruto, a princesa dos Zoras e “esposa” de Link, ganhou o poder de Sábua do Templo da Água.

Impa, a companheira de Zelda, foi eleita Sábua do Templo das Sombras.

Nabooru, a sub-chefe dos Gerudos e inimiga jurada de Ganondorf, foi escolhida como Sábua do Templo dos Espíritos .

Junto com Rauru, o Sábua do Templo do Tempo, e Zelda, a líder de todos os Sábios, eles ajudaram Link em sua missão para banir Ganondorf desta terra.

Zelda como Cenário

O jogo de Zelda:ODT é um jogo riquíssimo e, ao mesmo tempo, simples de jogar. Os personagens jogadores podem ser aventureiros comuns, procurando alguma informação perdida no deserto, ou tentando descobrir os mistérios da Floresta Perdida, dentro da Floresta dos Kokiri. Ou então, podem ser Heróis do Tempo, tentando impedir que a Triforce caia em mãos erradas.

A pontuação pode variar em dois períodos: Normal e Catastrófico

Normal é quando está tudo em paz na terra de Hyrule, ou seja, antes de Ganondorf tomar o poder da Triforce. Os personagens são feitos com 101 pontos, 5 pontos de atributos, podendo chegar até 500 pontos de perícia.

Catastrófico é quando alguma coisa ruim aconteceu à todo o mundo, como, por exemplo, a Triforce caiu em mãos erradas (Ganondorf, de novo), ou algo do gênero. Os personagens são feitos com 111 pontos, 6 pontos de aprimoramento e podem chegar à até 500 pontos de perícia.

Não existe Magia, Psiquismo, Anjos e coisas do tipo em Zelda:ODT. Apenas existem Itens Mágicos, criados por forças superiores e a Magia é praticada apenas por NPCs (Sábios, Ganondorf, etc). Portanto, ficam proibidos Poderes Psíquicos, Poderes da Fé, Armas de fogo entre outros um pouco mais estranhos. Mantenha na cabeça de que Zelda:ODT é um jogo de Fantasia\Medieval, sem psiquismo, sem clérigos e com magia sendo rara. A única forma de “magia” que os PCs poderão usar são os Itens Mágicos, vistos melhor mais adiante, e as

Dádivas das Fadas, que abençoam heróis valorosos com poderes mágicos. Além disto, Pontos Heróicos são altamente recomendáveis neste cenário, pois os jogadores irão passar por lugares que possuem criaturas poderosas.



Itens Diverssos

Estes são os itens que ajudam Link em suas aventuras e as perícias para usá-los. Esta é a melhor forma de usar magia na aventura. Se o Mestre quiser, pode usar estes itens para personagens jogadores. Para isso, antes do Item existe um Número que significa o nível da vantagem Itens Mágicos que o personagem precisa possuir para ter aquele item. Outro meio é “dar” estes itens aos jogadores, através de Dungeons ou desafios à altura. Itens que apresentem (0) no número serão itens normais, mas de qualidade obra-prima (+2 no dano). Todos os itens de longo alcance (estilingue, arco e flecha, etc) usam a regra de 2 pontos equivalerem à 1%.



(1) Deku Stick: pode ser usado com qualquer perícia com espadas que o jogador tenha. Pode ser conseguido em Lojas (Vila Kakariko ou Market) ou derrotando Dekus Babas. Dano de 1d6 por Contusão. Iniciativa é reduzida em 2 pontos.



(0) Estilingue das Fadas: pode ser usado com a perícia Estilingue (Dex\0). Pode ser conseguido com a Árvore Deku (na verdade, dentro dela). Sua munição começa em 30. Pode se comprar munição (Sementes Deku) em Lojas. Dano de 1d6 por Contusão. Iniciativa é reduzida em 4 pontos.



(0) Bumerangue: pode ser usado com a perícia Bumerangue (Dex\0). Pode ser conseguido dentro da garganta do lorde Jabu-Jabu, no Domínio dos Zoras. Dano de 1d6 por contusão. Como efeito extra, o alvo faz um teste de Com Normal. Falha resulta em Paralisia por 2 turnos. Iniciativa reduzida em -4.



(1) Ocarina: esta é a primeira ocarina de Link, no jogo. Para se usar precisa-se da perícia Ocarina (INT) e saber músicas com ela. Se não souber a música certa, o personagem deve fazer um teste Difícil de Ocarina. Pode ser conseguida com Saria. Um personagem pode decorar **uma música para cada dois pontos de INT.**



(0) Arco e Flecha das Fadas: pode ser usado com a perícia Arco e Flechas (Dex\0). Pode ser conseguido no templo da Floresta. Sua munição inicial é de 30 flechas. Flechas podem ser compradas em lojas. Dano de 1d6 por perfuração com Iniciativa em -9.



(2) Hookshot (ñ sei o nome em português): esta arma estranha pode ser usada com a perícia Hookshot (Dex\0). Pode ser conseguido com o fantasma do coveiro, na Vila Kakariko, após vencê-lo numa corrida. Esta arma serve para se agarrar em lugares que não se pode ir normalmente. Dano de 1d6 por perfuração, com a Iniciativa reduzida em -4. A distância máxima é de 10m.



(3)Longshot (idem): igual à de cima. Pode ser conseguido no templo da Água. A distância máxima é de 20m.



(3)Martelo: este Martelo é poderosíssimo e pode aplicar um golpe com FR 30. Por ser pesado, só pode ser usado com as duas mãos. Pode ser usado com a perícia Martelo Enorme (Dex\0). Dano de 1d6+8+Bônus de FR.Iniciativa é reduzida em 6 pontos.Pode ser encontrado no templo do Fogo.



(1)Deku Nuts: estas estranhas “sementes” podem ser usadas com a perícia Arremesso (Dex). Elas servem para paralisar o inimigo por dois turnos. O inimigo não tem direito à nenhum teste, apenas aqueles com o intuito de bloquear a semente arremessada. Todo ataque à inimigos paralisados acerta automaticamente. Pode ser comprado em Lojas.



(2)Bombas: Estas bombas florescem na cidade dos Gorons como plantas. Apenas personagens com FR20 ou mais podem utilizá-las. Para isto, exige-se o uso da perícia Arremesso(Dex). A munição inicial é de 20. Dano de 1d10 por explosão. Iniciativa em -6.Pode ser comprado em Lojas, mas é mais barato na Cidade dos Gorons.



(1)Ocarina do Tempo: Este é o tesouro real dos Hylians . Pode ser usado do mesmo jeito que a Ocarina comum.



(3)Olho da Verdade: Este item revela coisas escondidas. Pode ser usado por qualquer um (ou você quer um perícia Enxergar!). Ele concede ao possuidor Sentidos especiais(Visão) e Ver o Invisível. Pode ser encontrado no subterrâneo da Vila Kakariko, entrando através do poço, quando este estiver seco.



(2)Bombchu: este item estranho pode ser usado com a perícia arremesso (Dex). Funciona como as Bombas, mas persegue o inimigo por dois turnos, com velocidade de 4 m/s, depois disto, ele explode.Pode ser conseguido em Dungeons, se comprando ou ganhando no torneio de Bombchu.Dano de 1d10 por explosão e a esuiva do inimigo é reduzida em -8.



(0)Traje dos Kokiri: este é o traje de combate dos kokiri, o povo da floresta. Ele lhe dá IP+2 e nenhuma penalidade. Apenas para adultos.



(0)Traje dos Gorons: este é o traje de combate dos Gorons para Hylians, Sheikahs ou Gerudos adultos, apenas. Ele lhe dá IP+2 natural e IP+12 contra fogo sem nenhuma penalidade.



(0)Traje dos Zoras: este é o traje de combate dos Zoras para Hylians, Sheikahs ou Gerudos adultos, apenas. Ele lhe dá IP+2 e a habilidade de respirar livremente na água.



(0)Escudo Kokiri: é um escudo pequeno típico, digno dos Kokiris. Pode

ser usado com a perícia Escudos (0\Dex) e fornece IP+4 quando usa-se a manobra Bloqueio. Se for atacado com fogo, ele desaparece, pois é feito de madeira.



(0) Escudo Hylian: Igual ao acima, mas sem a vulnerabilidade à fogo e com a diferença de que fornece IP+6 quando usado em Bloqueio.



(0)Escudo Especial: igual ao acima (escudo Hylian) mas com a diferença de que pode refletir luz e ataques energéticos.IP+7 quando usado em bloqueio.



(1)Espada Kokiri: é uma espada curta +1 (+1 no dano e +10% para distribuir como quiser). Pode ser conseguida em um lugar secreto na Floresta dos Kokiri.Dano total de 1d6+1 e -3 na Iniciativa.



(2)Espada do Mestre: apenas o herói do tempo pode te-lâ. Esta é uma espada longa +3, sendo que se torna +6 contra criaturas malignas.Dano de 1d10+3 e Iniciativa em -2. Contra criaturas malignas, o dano é de 1d10+6 e a Iniciativa ganha um bônus de +1.



(2) Espada do Grande Goron: esta arma foi forjada na lava da Montanha da morte por um Goron Gigante, na verdade, o maior armeiro do mundo. Ela é uma espada bastarda +2.Dano total de 2d6+2 e Iniciativa é reduzida em -7.

Tabela de preços (em Ruppias)

Nome	Onde comprar	Quantidade	Preço
Sementes Deku	Loja e Loja Kokiri	5-10	15-30
Deku Stick	Loja e Loja Kokiri	1	10
Arco	Loja	1	100
Flechas	Loja e Loja Kokiri	10-30-50	20-60-90
Deku Nuts	Loja e Loja Kokiri	5-10	15-30
Bombas	Loja dos Gorons	5-10-20-30	25-50-80-120
Escudo dos Kokiri	Loja Kokiri	1	40
Escudo Hylian	Loja	1	80
Espada Curta(1d6, I-4)	Loja	1	80
Espada Longa(1d10, I-5)	Loja	1	100
Espada Bastarda(2d6, I-9)	Loja	1	150
Traje comum (Hylian)	Loja	1	50
Traje dos Zora	Loja dos Zoras	1	200
Traje Goron	Loja dos Goron	1	200
Traje Kokiri	Loja Kokiri	1	50
Armadura (Tórax,IP+4, I-4)	Loja	1	100
Elmo(IP+1,I-2)	Loja	1	50
Armadura Completa(IP+6,I-6)	Loja	1	200
Bombchu	Loja Bombchu (noite)	10-20	100-180
Poção Vermelha (PV-total)	Loja de Poções	1	30
Poção Verde (PM-total)	Loja de Poções	1	30
Última Poção (Tudo-total)	Loja de Poções	1	100

Tradução: IP=Índice de Proteção I=Iniciativa

Loja : localizada na Vila Kakariko e/ou no Castelo dos Hylians

Loja Kokiri: localizad na Floresta dos Kokiri

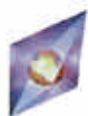
Loja dos Gorons: Localizada na Cidade dos Gorons

Loja dos Zoras: localizada no domínio dos Zoras

Loja Bombchu: localizada no Castelo dos Hylians, aberto apenas à noite.

Loja de poções: localizada na Vila Kakariko e/ou no Castelo dos Hylians

Mágicas e como fazê-las



A Magia, em Hyrule, é rara. Mas uma coisa é invariavelmente comum, o uso da magia por não-magos.

O motivo disto, neste jogo, pode ser explicado pelas Grandes Fadas. Estas fadas estão espalhadas por Hyrule, em lugares secretos que poucos conhecem. Mas estas fadas tem poderes mágicos e cedem parte deste poder à pessoas de bom coração. É assim que se formam os **não-magos-que-sabem-usar-magia**.

Ao que se sabe, existem seis Grandes Fadas em Hyrule, mas não precisamos nos deter neste número tão baixo. Podem haver mais. Abaixo segue alguns poderes que podem ser usados pelo mestre como “presentes das fadas”. Mas, atenção. As Grandes fadas só, e somente só, vão confiar seus poderes à pessoas de bom coração.

?? Ataques especiais, como Bola de Fogo (PM 6, 3d6 de dano), Terremoto (PM 10, 5d6 de dano), Relâmpagos (PM 10, apenas em lugares abertos, 5d6 de dano), etc.

?? Aumento de Pontos de Magia (PMs) como em +10, +20, com um máximo de +30.

?? Proteção extra, IP+6, IP+7, IPx2, etc.

?? Teletransporte para vários lugares como Lago Hylia, Montanha da Morte, etc.

Abaixo seguem os poderes das seis fadas que Link encontrou em suas aventuras.

- 1) Topo da Montanha da Morte: aumento de PM (+10) e Ataque especial (2 PM e 1d6 de dano por turno concentrado)
- 2) Domínio dos Zoras, perto da ilha do Lorde Jabu-Jabu: magia Fogo de Din (3d6 de dano em toda a sala, 6 PM).
- 3) Um pouco depois do portão do palácio dos Hylians: magia Vento de Farore (Marcar lugar\Voltar para o lugar marcado, apenas em Dungeons, PM 6)
- 4) Cratera do Vulcão da Montanha da Morte: aumento de PM (x2)
- 5) Próximo ao templo do deserto: magia Amor de Naryu (barreira contra inimigos por 8 turnos)
- 6) Perto da Torre de Ganondorf: aumento de proteção (IPx2)

Nota: Estas regras para magia só podem ser conseguidas em campanha, não importando o que o jogador peça.

Novas Perícias

Estas são as perícias novas que o jogo Zelda :ODT utiliza. É altamente recomendável o uso da regra de perícias de longo alcance (2 pontos valem 1%) pois a maioria das armas só pode ser usada desta maneira.

Armas Brancas:

Hookshot (Dex\0): Esta é uma arma peculiar. Apenas serve para o ataque.

Martelo Enorme(Dex\0):Este Tipo de Martelo é tão grande que o usuário fica impossibilitado de defender qualquer golpe com ele. Apenas pode ser usado como ataque.

Escudo (0\Dex): Esta é a perícia geral para se usar um escudo. Cada 2 pontos valem 1% na Defesa, apenas.

Estilingue (Dex\0): a arma de jogar pedras mais fácil de fazer.Pode ser usado apenas para atacar (ou você vai usar uma coisinha miúda contra uma espada, hein ?)

Bumerangue (Dex\0): usado da maneira correta, é uma boa arma, pois sempre retorna às mãos do usuário.Usado apenas para atacar.

Arremeso (Dex): Esta é a perícia genérica para se arremessar algo. Se o peso for acima da sua força, o teste é difícil.

Artes: Ocarina(Int): A Ocarina é um tipo de flauta exótica. Ela pode ser usada para tocar músicas, de forma normal. Mas seu maior poder está nas Músicas Mágicas. Cada música mágica faz alguma coisa (teletransporte, fazer chuva), escolhida pelo mestre. O jogador pode aprender um **número de músicas igual à Metade de Sua Inteligência, ou uma música para cada dois pontos de INT.**

Novos Kits

Estes são os kits mais comuns em Zelda:ODT. Podem existir outros, como Rangers Kokiris ou Guerreiros Gorons, mas isto fica à cargo de cada mestre.

Aventureiro

Custo: 3 pontos de Aprimoramento e 200 pontos de perícias

Perícias:Armas Brancas (escolha uma) (30\30); Ciências: Geografia (20) e História (20); Escutar (20); Esquiva (20);Rastreio (escolha um) (30); Sobrevivência (escolha um) (30)

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Armas Mágicas 1

Pontos de Fé:0

Pontos de Magia:0

Pontos Heróicos: 4+4 por nível

Herói do Tempo

Custo: 4 pontos de aprimoramento e 280 pontos de perícias.

Perícias: Animais: Montaria (30); Armas Brancas (escolha uma) (30\30); Artes: Ocarina (30);Ciências: Geografia (20) História (20);Escutar (20); Esquiva (20); Esporte: Natação (20); Rastreio (escolha um) (30); Sobrevivência (escolha um) (30)

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Armas Mágicas 2

Pontos de Fé:0

Pontos de Magia:0

Pontos Heróicos: 4+4 por nível

Novas Manobras

Estas Manobras são uma opção: o Mestre pode ou não usá-las. Elas podem ser feitas por qualquer jogador, à qualquer hora.

Múltiplos Ataques

Como os monstros existem em grandes quantidades, o jogador pode optar por lutar com dois ou mais deles de uma só vez. Deste jeito, seus números de Ataque e Defesa estarão reduzidos.

Divida o número de ataque e de defesa pelo número de atacantes ou ataques que forem desferidos. Este é o número usado para o personagem atacar e defender todos os ataques de uma vez só.

Exemplo: Gean está lutando contra dois Mortos-Vivos. Gean tem a perícia Espada Longa [50\50] e escolhe lutar contra os dois mortos-vivos de uma só vez. Portanto, quando for atacar ou defender o ataque de um dois mortos vivos, Gean só poderá contar com 25% de chance de acerto (50/2)

Bloqueio

Esta manobra só pode ser usada por personagens com a perícia Escudo (0/Dex). Trata-se de apenas se defender do próximo ataque, sem fazer nada. Neste caso, faz-se um teste Normal da perícia Escudo e, em caso de acerto, o IP do Escudo é somado com o IP do Defensor.

Em caso de falha, o IP do Escudo não é somado.

Obs: Em situação de Defesas Múltiplas (veja acima) o número da Defesa Escudo é dividido pelo número de atacantes normalmente.

Exemplo: Link é atacado por um Lizalfo. Ele não conhece este monstro, então tenta um Bloqueio para saber o tipo de ataque dele. Sua perícia Escudo é igual à [0/50]. Ele gira o dado e consegue 41, um sucesso. O Lizalfo faz seu ataque, mas agora Link está bem protegido...

Além destas, todas as Manobras vistas no Sistema Daemon podem ser usadas neste cenário.

Novas Raças

Gorons

Custo:4

Os Gorons são seres pacíficos que vivem na Montanha da Perdição. Eles têm uma força descomunal assim como uma aparência única. Sua alimentação se resume basicamente em uma coisa: Pedras. Eles adoram isto, sendo que as suas preferidas são aquelas da Caverna Dodongo.

Em termos de regras, Gorons têm FR+6, IP+4 natural e IP24 contra fogo\calor. Além disto eles têm Monstruoso e Gula (Pedras).

Zoras

Custo: 4

Os Zoras são a raça aquática de Hyrule. Eles nadam tão bem quanto andam (na verdade, até melhor) e têm uma aparência meio esquisita. Vivem no Domínio dos Zoras. Este lugar está escondido atrás da Cachoeira Sagrada, onde nasce o Rio Kakariko.

Em regras, Zoras podem respirar tão bem fora, ou dentro da água. Além disto, eles recebem um bônus de +30 % em qualquer perícia que envolva nadar, caçar dentro d'água, ou sobreviver no oceano (Natação, Sobrevivência: Água, Rastrear: Água, Ecologia Aquática).

Hylians

Custo 0

Estes são os humanos de Hyrule. A única diferença é que apresentam orelhas pontudas, mas de resto eles são iguais à qualquer humano.



Kokiris

Custo:2

Estes seres são os filhos da floresta. Pelo comando da Árvore Deku, estes seres apenas tentam viver em paz e cooperando uns com os outros. Foram o único povo que não batalhou nas guerras civis, pois preferiam a paz. Uma coisa curiosa é que os Kokiris sempre são crianças, pois eles nunca crescem.

Os kokiris têm Aparência Inofensiva e Vida Longa. Além disto eles recebem um bônus de 30 % em Sobrevivência: Florestas e Selvas. Por seu pacifismo, Kokiris recebem Pacifismo 2 (apenas lutar se for a última saída, sempre tentando contornar a situação)

Gerudos

Custo:3

Elas são o povo do deserto, as Gerudos. Todas são mulheres e apenas nasce um homem a cada 1000 anos. Ainda não se sabe como se reproduzem, mas parece que elas vão, de tempos em tempos, ao castelo dos Hylians para conseguirem namorados. Se o bebê for homem, pertencerá à raça do pai; se for mulher, à raça da mãe.

Estas “mulheres indefesas” acharam, no crime, a sua principal arma contra os outros povos. Elas são as melhores ladras

de Hyrule, portanto, as pessoas tomam muito cuidado com elas.

Além disto, são guerreiras habilidosas e mortais.

Elas recebem 30% em Sobrevivência:

Deserto e 10 % em Furtividade e Furtar.

Por sua “Fama” mundialmente conhecida, ganham também Má-fama: ladras. Por sua habilidade em combate, ganham 40% para distribuir em UMA perícia com Armas Brancas e outros 40% em Briga.

Sheikahs

Custo:0

Muito pouco se sabe sobre esta raça misteriosa. Apenas que eles são os protetores da Família Real dos Hylians e que já esconderam a princesa Zelda por uns tempos em seu “lar”. Pela falta de informação, considerarei que eles serão “quase Hylians” em termos de regras.

Lugares Interessantes

Campo de Hyrule



O Campo de Hyrule é um lugar neutro. A partir dele, podemos ir para o Lago Hylia (ao Sul), ao Deserto dos Gerudos (à Oeste), à Floresta dos Kokiris (à Nordeste) ou a qualquer outro lugar.

Domínio dos Zoras

O chamado Domínio dos Zoras está localizado atrás da cachoeira-nascente do Rio Kakariko. Apenas alguém que tenha alguma ligação com a família real pode entrar lá. Este é o lar dos Zoras, o povo das águas. A partir do lago que existe dentro do Domínio, podemos usar um portal para dar direto no Lago Hylia. Outro portal importante é antes da cachoeira da entrada, numa fonte, onde podemos chegar às Florestas Perdidas.

Cidade dos Gorons

Esta Cidade está localizada em algum lugar da Montanha da Morte. Este é o paraíso dos Gorons, governado pelo rei Darumia. Esta cidade é feita totalmente de pedra. Aqui existe a melhor loja de Bombas do mundo, já que estas bombas florescem em várias partes da cidade.

Aqui também temos um portal para as Florestas Perdidas.

Fazenda Lon Lon

Esta Fazenda é dirigida por Talon, pai de uma habilidosa Cavaleira chamada Maron, de apenas 10 anos. Nesta fazenda, pode-se comprar cavalos, leite Lon Lon (50R\$\dose, recupera PVs) e algumas outras coisas.

Castelo dos Hylians



Rodeado por uma cidade-mercado está o Castelo dos Hylians, onde vive a família real. É o lugar ideal para diplomacia, já que este povo está aberto ao diálogo com qualquer um. Outro ponto importante é a presença da princesa Zelda, a princesa do destino.

O Mercado à sua volta é repleto de coisas para se comprar, além, é claro, de moradores Hylians.

Lá, também, é localizado o Templo do Tempo, que, dizem, foi construído no ponto onde a lendária Triforce existira.

Floresta dos Kokiris

É neste lugar que os misteriosos e pacíficos Kokiris vivem. Um povo alegre,

mas que não gosta de invasores. Todos são comandados pela sábia Árvore Deku que tenta manter a paz de Hyrule. O comércio de lá é modesto, mas algumas ervas só podem ser encontradas lá. Protetores da floresta, os kokiri, criaram uma passagem para as Florestas Perdidas, um lugar em que, se você não souber aonde vai, irá se perder.

Florestas Perdidas

As Florestas Perdidas é um ponto à parte. De lá podemos chegar à Cidade dos Gorons, ou à cachoeira dos Zoras. Para quem conseguir desafiar estas florestas e chegar ao final delas, encontrará um Labirinto Verde, onde monstros espreitam a esquina. No final deste labirinto, está o Templo da Floresta, um lugar sagrado para qualquer Kokiri.

Lago Hylia



Este Lago é a maior fonte de Água de Hyrule. Suas águas são limpas e cristalinas, o que atraiu pesquisadores. No fundo do Lago existe o Templo da Água, um lugar sagrado para os Zoras, que podem chegar até aqui através de um portal. Numa ilha, há o clube de pesca, um lugar não muito concorrido onde podemos

pescar à vontade (leia-se: mediante à pagamento).

Fortaleza dos Gerudos

Um dos piores lugares para se ir sem ser convidado é este. As guardas viciam dia e noite a fortaleza, de cabo à rabo. Fora esta “dificuldade” há na Fortaleza um “Centro de Treinamento” oferecendo para quem finalizá-lo um grande prêmio. Outra coisa interessante é o torneio de mira sobre o cavalo, na parte de trás da fortaleza. O recorde atual é de 1000 pontos. Será que você consegue quebrá-lo.

Topo da Montanha da Morte.



A cratera de um vulcão. É o que o topo da morte é. Sem proteção nenhuma, é impossível ficar muito tempo lá. Os únicos que conseguem aguentar aquela temperatura são os Gorons e, para os – não-Gorons, a alternativa é conseguir um traje resistente contra fogo. Nesta cratera existe o Templo do Fogo, um lugar sagrado para os Gorons e que detém um grande tesouro.

NPCs

Link, o Herói do Tempo



CON17 FR17 DEX17 AGI16 INT12
WILL15 PER15 CAR12

Hyliau , Herói do Tempo de 10o nível
PVs 17 , Pontos Heróicos 40, PM 40, IP
4, 24 contra fogo, 11 em Bloqueio

Ataques [2] Espada do Mestre 70/70
(1d10+3), Espada do Grande Goron 50/50
(2d6+2), Arco e Flecha 50\0 (1d6),
Martelo Enorme 50\0 (1d6+8+x),
Hookshot 50\0 (1d6)
Bombas e Bombchu: Arremesso 40\0
(1d10)

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4,
Itens Mágicos 5, Coragem

Perícias Principais: Animais: Montaria
(50);Armas Brancas: Escudo 0/50; Artes:
Ocarina (50);Ciências: Geografia (30)
História (30);Escutar (40); Esquiva (50);
Esporte: Natação (50); Rastreo (Todos)
(30); Sobrevivência (Todos) (30)

Zelda, A princesa do Destino



CON13 FR11 DEX13 AGI13 INT14
WILL14 PER14 CAR13

Hyliau, Nobre de 3º nível

Pvs 12 , Pontos Heróicos , PM 8 , IP 0
Ataques[1] Poderes Mágicos

Aprimoramentos:Contatos e Aliados 2,
Poderes Mágicos 4, Patrono (seu reino)

Perícias Principais:

Animais: Cavalgar (20); Ciências:
Geografia(20), História (20); Ciências
Alternativas: Teoria da Magia(30);
Etiqueta: Nobreza (30); Manipulação:
Empatia(30); Artes: Ocarina(30)

Focus:Entender 2, Luz 3, Ar 2, Humanos
3

Ganondorf, O Rei do Mal



CON15 FR15 DEX14 AGI14 INT12
WILL12 PER12 CAR10

Ladrão de 10o nível

PVs: 15, Pontos Heróicos:30, PM 17 , IP
2

Ataques[1] Lança 70\70, Cimitarra 50\50,
Poderes Mágicos

Aprimoramentos Principais: Patrono
(Gerudos), Poderes Mágicos 5, Pontos
Heróicos 3, Má fama

Perícias: Animais: Montaria(30);
Ciências: História (30), Geografia (30);
Ciências Alternativas: Oculto (30), Teoria
da Magia (30); Disfarce (30); Escutar
(30); Esquiva (30); Furtar (40);
Furtividade (40); Manipulação:
Intimidação; Investigação (30);
Sobrevivência (Deserto, 30); Rastreo
(Deserto, 30)

Poderes Mágicos: Controlar 4, Criar 4,
Trevas 4, Arkanum 4, Animais 3

Monstros

Aqui, neste capítulo, iremos apresentar alguns monstros que infestam os Dungeons.

Beamos- Uma criatura estranha que tem um olho giratório que solta lasers se te ver.

CON10 FR10 DEX18 AGI0 INT10 WILL8 PER18 CAR0

Ataques [1] Raio Laser 30/0 (1d6)

PVs 10 , IP 4

Biri- Uma medusa que dá choques.

CON10 FR10 DEX10 AGI0 INT8 WILL8 PER10 CAR0

Ataques [1] Armadura Elétrica (apenas ao toque, 1d6 por ponto de dano tomado)

PVs 10 , IP Especial (Armadura Elétrica)

Freezzard- Uma estátua de Gelo que solta um raio congelante.

CON12 FR12 DEX15 AGI0 INT10 WILL10 PER12 CAR0

Ataques [1] Bafo de Gelo 50/0 (1d10 de dano, Teste de Con Normal, se falhar, ficar paralisado por dois turnos).

PVs 12 , IP 2

Lizalfos- Homens-lagartos habitantes de lugares quentes.

CON15 FR15 DEX15 AGI10 INT10 WILL10 PER12 CAR5

Ataques [1] Espada Curta 30\30 (1d6)

PVs 15+4 , IP 0-2

Skulltula- Pequenas aranhas que ficam em muros e videiras.

CON10 FR10 DEX14 AGI5 INT8 WILL8 PER12 CAR0

Ataques [1] (Apenas se atacadas com armas de combate corpo-a-corpo,dano de 1d10)

PVs 10 , IP 1

Stalfos- um esqueleto.

CON15 FR15 DEX15 AGI12 INT10 WILL8 PER10 CAR0

Ataques [1] Espada Longa 50\50 (1d10), Escudo 0\30 (IP+10 em Bloqueio)

PVs15+5, IP2 +10 (em Bloqueio)

Dark Link- Sua sombra o enfrenta. Tem as mesmas características e poderes do personagem atacado. Sempre lutam um-a-um.

CON(Var.)FR(Var.)DEX(Var.)AGI(Var.)INT(Var.)WILL(Var.)PER(Var.)CAR(Var.)

Ataques [1] Veriável

PVs Con+Fr/2 +30, IP 4+ qualquer outro do personagem