

THE
WITCH HACK

RPG de Fantasia Sombria



LIVRO DE REGRAS

Recomendado para maiores de 18 anos

INTRODUÇÃO

O QUE É ISSO?

The Witch Hack é um jogo de RPG de fantasia sombria com regras simples e acessíveis. Para jogar *The Witch Hack* você precisará de alguns dados, lápis e papel. Todo o resto dependerá da imaginação dos participantes.

Uma partida de *The Witch Hack* gira em torno de uma aventura e os participantes representam os personagens aventureiros que irão explorar um mundo imaginário a fim de cumprir algum objetivo como desvendar um mistério, enfrentar alguma ameaça ou reaver algum tesouro.

ÁRBITRO E JOGADORES

Em *The Witch Hack*, como todo RPG tradicional, um dos participantes será o Árbitro e os demais serão os Jogadores.

O Árbitro é responsável por apresentar a aventura aos jogadores, descrevendo as coisas que existem e ocorrem ao redor dos aventureiros. Ele também é a pessoa responsável por determinar como as regras do jogo são aplicadas em uma partida.

Os Jogadores representam os Personagens Aventureiros do jogo, declarando o que eles fazem e dizem no mundo imaginário.

Em uma sessão, o Árbitro começa o jogo descrevendo uma situação, desafio ou demanda que envolve os personagens. Em um dado momento da narrativa, o Árbitro irá entregar a ação para os Jogadores perguntando o que seus personagens fazem. Diante do que foi descrito, os jogadores irão trabalhar em equipe, tomando decisões pelos aventureiros. Então, o Árbitro irá determinar se as ações foram bem sucedidas ou não e quais as consequências disso. Diante da descrição destas consequências os Jogadores tomarão novas ações até que a aventura chegue ao seu fim (com o objetivo cumprido ou com a falha completa dos aventureiros).

DADOS

The Witch Hack usa dados comuns de seis faces (abreviado como "d6"). Dados são usados no jogo para testar as habilidades dos personagens, auxiliando o Árbitro a determinar o sucesso e falha dos aventureiros em situações específicas.

Sempre que as regras pedirem por algum tipo de jogada, o texto usará a abreviação "d6" precedida pela quantidade de dados a serem rolados, seguida de modificadores. Então rolar 3d6 significa jogar três dados e somar os resultados. 1d6+1 significa jogar um dado (1d6) e aplicar um bônus de +1 ao resultado. Penalidades também podem ser aplicadas desta forma, mas nunca irão "zerar" uma rolagem de dados; o menor resultado de uma jogada é sempre um.

MECÂNICA CENTRAL

Tudo que um personagem pode tentar com chance de falha é resolvido testando um atributo. Para obter sucesso, o jogador deve jogar três dados (3d6) e obter um resultado menor ou igual ao valor de uma de suas Habilidades.

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

GLOSSÁRIO

Classe: é o arquétipo ou ocupação que melhor representa o papel pretendido de um personagem para a aventura.

Dado de Vida (DV): Quantidade de dados utilizados para determinar a Pontos de Vida.

Habilidades: Atributos básicos de um Personagem Aventureiro.

Personagem Jogador (PJ): um personagem interpretado por um dos jogadores.

Personagem Não Jogador (PNJ) um personagem controlado pelo Árbitro.

Pontos de Vida (PV): quantidade de dano que um personagem ou monstro é capaz de suportar antes de perecer.

Teste: Jogada de dados que determina sucesso ou falha de uma ação.

PERSONAGEM

A primeira coisa que os jogadores devem fazer antes do jogo começar é criar seus personagens jogadores (PJ). "Criar um personagem" significa determinar as características de jogo que são usadas durante o jogo. Para isso, cada jogador deve seguir os passos descritos ao longo deste capítulo anotando suas escolhas em uma ficha de personagem ou folha de papel. É importante fazer estas anotações à lápis, pois elas certamente se alterarão durante o jogo.

DETERMINE SUAS HABILIDADES

Existem seis habilidades básicas, comuns a todos os personagens aventureiros: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Força (FOR): Representa sua força física. Usada em ataques corpo-a-corpo, proezas físicas, empurrar e derrubar.

Destreza (DES): Representa a coordenação e agilidade. Usada para ataques à distância, acrobacias, ladroagem e esconder-se.

Constituição (CON): Representa a saúde e resistência física. Usada para tarefas exaustivas, resistir doenças e venenos.

Inteligência (INT): Representa o intelecto e raciocínio. Usada quando o conhecimento do personagem é colocado à prova.

Sabedoria (SAB): Representa a intuição e senso comum. Usada para determinar a percepção e investigação.

Carisma (CAR): Representa a força de personalidade e presença. Usada para determinar coisas como lealdade, manipulação e intimidação.

Cada habilidade possui um valor numérico que normalmente varia entre 8 e 15, sendo 10 o valor médio. As habilidades são geradas jogando $2d6+3$, em ordem. Quando todas as habilidades forem geradas, duas delas podem ser intercambiadas.

ESCOLHA UMA CLASSE

Existem quatro escolhas. Guerreiro, Clérigo, Conjurador e Ladrão. Sua classe define quanto dano você causa, seus Pontos de Vida e Capacidades Especiais.

ESCOLHA SUA PROFISSÃO

Dentro de cada Classe, existe uma lista de profissões que o jogador deve escolher para o seu aventureiro. A profissão representa o que seu personagem fazia antes da sua primeira aventura. Profissões concedem, a critério do Árbitro, Vantagens em testes em que suas aptidões possam exercer algum benefício (veja Vantagens e Desvantagens mais adiante).

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 por sua classe.

PONTOS DE ARMADURA

Uma Armadura fornece proteção reduzindo dano recebido. Cada uma reduz uma determinada quantidade de dano para cada ataque.

Armadura	Pontos de Armadura
Acolchoada	1
Couro	1
Cota de Malha	2
Placas e Malha	3
Escudo ou Elmo	+1

Proficiência com Armaduras: Se um personagem usa uma armadura que não está

listada em sua classe, eles adicionam seus Pontos de Armadura (independente do quanto tenham utilizado) a qualquer jogada de Ataque ou Evitar Dano.

Pontos de Armadura: Monstros possuem 1 Ponto de Armadura a cada 2 DV, num limite de 4 pontos.

Tabela de Itens

Item	Custo	Qtde. de Uso	Notas
Água Benta	25	1	-
Aljava de Flechas/Viotes	10	5	-
Arma de duas mãos	50	-	-
Armadura Acolchoada	50	-	-
Armadura de Couro	100	-	-
Comida fresca	5	2	-
Comida preservada	15	4	-
Corda (15 metros)	1	-	-
Cota de Malha	350	-	-
Ervas comuns sortidas	10	5	-
Escudo Pequeno / Grande	50/100	-	-
Espelho de mão	5	-	-
Ferramentas de ladrão	25	-	-
Ferramentas de Trabalho	2	-	-
Frasco de óleo	2	3	-
Lanterna	10	-	-
Mochila	5	-	Carga extra +2
Odre de vinho	1	3	-
Pederneira	3	-	-
Placas e Malha	600	-	-

Item	Custo	Qtde. de Uso	Notas
Pregos de Ferro	1	-	-
Saco grande	2	-	-
Saco pequeno	1	-	-
Símbolo Sagrado	25	-	+2 SAB quando banir
Tochas (6)	1	3	Qtde de uso (3) por tocha
Vara (3 metros)	1	-	-
Vinho	1	-	-

REGRAS

JOGADAS DE PROTEÇÃO

Diante de uma ameaça massiva, inesperada e poderosa, Jogadas de Proteção definem se o personagens aventureiros conseguem evitar ou amenizar os efeitos destas ameaças.

O jogador deve fazer um teste de atributo quando algum feitiço, armadilha ou efeito tiver impacto sobre o personagem utilizando as diretrizes abaixo. Atente-se para o fato de que as orientações na seção Adversários Poderosos (veja mais adiante) afetam este tipo de jogada.

- ❖ **FOR:** Dano físico impossível de se esquivar.
- ❖ **DES:** Dano físico passível de esquiva.
- ❖ **CON:** Veneno, Doença ou Morte.
- ❖ **INT:** Resistir a Feitiços e Magia.
- ❖ **SAB:** Enganação e Ilusões.
- ❖ **CAR:** Efeitos de Encantamentos.

TURNOS DOS JOGADORES

Durante o turno de um jogador, um personagem aventureiro pode mover-se e executar uma ação. Ele pode atacar, procurar uma pista, conversar com um personagem, 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 de tempo de jogo: Momentos (rodadas) e Minutos (turnos). Momentos são utilizados durante combate e cenas rápidas de perigo e Minutos para exploração e aventura. O Árbitro pode alterar essa percepção conforme a necessidade trocando Minutos por Horas, Dias ou até mesmo Meses se houver essa necessidade na aventura.

MOVIMENTO & DISTÂNCIA

Em vez de utilizar valores precisos, *The Witch Hack* 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.

INICIATIVA

Quando o combate se inicia, todos devem se colocar em ordem para que executem ações e reações em turnos. Cada aventureiro testa sua DES, aqueles que passarem vão antes dos adversários. Eles devem agir como um grupo – decidindo sua própria sequência de ações. Quem falhar no teste de DES vai depois dos oponentes.

DV DE UM MONSTRO

DV representa o nível de um monstro e o número de d6 rolados para determinar seus PVs.

ATACANDO, DEFENDENDO & DANO

Quando um personagem ataca uma criatura, faça um teste do seu atributo FOR para um Ataque Corpo a Corpo ou DES para um Ataque à distância. De forma semelhante, quando uma criatura ataca, o personagem deve fazer um teste de FOR contra um Ataque Corpo a Corpo e DES contra um Ataque à distância para evitar receber dano. O Árbitro tem a palavra final sobre qual atributo deve ser testado.

O dano causado por um ataque é baseado na classe 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 logo adiante, mas se você preferir utilizar o dano de um suplemento que estiver jogando, pode fazer isso sem problemas.

DV do Monstro	Dano
1	1d6-1
2	1d6
3	1d6+1
4	1d6+2
5	2d6
6	2d6+1
7	2d6+2
8	3d6
9	3d6+1
10	3d6+2

ARMAS DE DUAS MÃOS

Para armas maiores e mais mortais deve-se adicionar +2 a quaisquer dados rolados com elas. Elas causam mais dano, mas também é mais difícil acertar.

DANO CRÍTICO

Se um jogador obtém o resultado 3 ou 4 em uma jogada de ataque, dobra-se o dano causado. Se tirar um 17 ou 18 ao evitar um ataque, o personagem sofre dano dobrado. Os Pontos de Armadura são utilizados normalmente.

MORTE DE UM AVENTUREIRO

Quando um personagem é reduzido a zero Pontos de Vida (PV) é colocado Fora de Ação (FdA), fica inconsciente e não pode executar nenhuma ação. Quando o combate terminar ou o perigo se for, um personagem que esteja FdA pode jogar um dado e consultar a tabela a seguir para ver o que acontece. Se sobreviver, o personagem ganha 1d6-1 PV.

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

ADVERSÁRIOS PODEROSOS

Para cada DV acima do nível de um 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.

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 o PVs. O personagem curado estará novamente ativo e não mais FdA.

1d6	Efeito
1	Nocauteado - Apenas sofreu um nocaute.
2	Cabeça Inclinada - Desvantagem em todos os testes na próxima hora.
3	Ossos Quebrados - FOR, DES e CON têm -2 pelo próximo dia.
4	Aleijado - FOR ou DES são reduzidos permanentemente em 2
5	Desfigurado - CAR reduzido a 4.
6	Morto - Não está mais vivo.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

O Árbitro pode decidir que uma ação ou tarefa tenha chances maiores ou menores de sucesso. Nesse caso pede-se ao jogador que role 1d6 adicional quando realizar o teste. Com Vantagem utiliza-se os três menores resultados e com Desvantagem, os três maiores.

DESCANSO

Quando personagens descansam por cerca de uma hora, eles recuperam o uso de seus Pontos de Armadura. Uma vez por dia, após descansar, eles podem jogar um Dado de Vida associado a sua classe e recuperar aquela quantidade de PV.

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 Árbitro 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, seu valor máximo de Pontos de Vida aumenta rolando o Dado de Vida da classe. O jogador também deve jogar 3d6 para cada Atributo, se o resultado for maior - aquele Atributo aumenta em 1.

Sempre que parecer justo e apropriado, o Árbitro pode permitir que aventureiros adquiram novas profissões em alguns níveis. Tudo depende da experiência que estes personagens tiveram ao longo das aventuras.

CARGA

Um personagem pode carregar uma quantidade de itens igual à sua FOR sem problemas. Se carregar mais do que isso está com Sobrecarga, e todos os testes de atributo são feitos com Desvantagem e só é possível se mover até um local Próximo. Carregar mais do que o dobro da FOR é impossível.

ARMAS DE CLASSE

Quando utilizar uma arma não listada em sua classe, os testes de combate têm Desvantagem.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Sempre que achar que os Personagens Aventureiros estão perdendo tempo em detalhes, o Árbitro deve jogar um dado. Um resultado de 1-2 significa que os jogadores encontrarão uma criatura aleatória ou distração nos Minutos(turnos) seguintes.

REAÇÕES DE CRIATURAS

Alguns monstros e PNJs sem personalidades predeterminadas e objetivos que orientarão o Árbitro, fazem uma Jogada de reação na seguinte tabela:

1d6	Reação
1	Fugir e então rolar novamente.
2	Evitar totalmente os PJs.
3	Negociar com os PJs.
4	Ajudar os PJs.
5	Enganar os Pjs.
6	Atacar os PJs.

BANIR MORTOS-VIVOS

Clérigos 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 Árbitro determinará que criaturas pertencem a cada grupo particular.

Monstros mortos-vivos que são Banidos por Clérigos devem gastar todo o seu movimento (e converter ações em movimentos) para fugir para longe do Clérigo por $1d6+1$ Momentos após serem Banidos.

QUANTIDADE DE USO

Qualquer item listado na seção de equipamentos e tiver uma Quantidade de Uso é considerado um item de consumo limitado. Quando for utilizado, no próximo Minuto (turno), jogue um dado. Se o resultado for 1-2 então a quantidade de uso é rebaixada em 1.

Quando o valor chegar a zero, o item foi consumido e o personagem não poderá usar novamente.

ITENS MÁGICOS

Armas mágicas tipicamente somam +1 a qualquer atributo testado empunhando a arma, e +1 para cada dado de dano rolado. Armas mais poderosas (+2/3) podem ser encontradas se o Árbitro as incluir.

Armaduras mágicas dobram a quantidade de PA que a armadura teria normalmente. Por exemplo, uma Cota de Malha Mágica tem 4 Pontos de Armadura. A regra de Pontos de Armadura é seguida normalmente.

CLASSES

GUERREIRO

- ❖ **PV Inicial:** 7
- ❖ **PV Por Nível/Descansando:** 1d6+1
- ❖ **Armas & Armaduras:** Qualquer e todas
- ❖ **Dano por Ataque:** 2d6 / 1d6+1 Desarmado ou Improvisando

Capacidades especiais:

- Uma vez por hora, durante o combate, um Guerreiro pode recuperar 1d6 PV perdidos.
- Como parte de sua ação, um Guerreiro pode realizar um ataque extra quando enfrentar adversários com uma quantidade de DV inferior ao seu próprio nível.
- Se um Guerreiro falha em um teste de FOR ou DES e tomaria dano proveniente de um ataque, pode optar por quebrar (destruir) seu escudo - se tiver um equipado - e ignorar o dano.

Profissões Típicas: Caçador, Cavaleiro, Fazendeiro, Ferreiro, Guarda, Lenhador, Marinheiro, Mercenário, Minerador, Pastor, Patrulheiro, Pescador, Soldado.

Subindo de nível:

- Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para FOR e DES.

LADRÃO

- ❖ **PV Inicial:** 6
- ❖ **PV Por Nível/Descansando:** 1d6
- ❖ **Armas & Armaduras:** Todas as Espadas, Todos os Arcos, Acolchoada, Couro, Escudos Pequenos
- ❖ **Dano por Ataque:** 1d6+1 / 1d6 Desarmado ou Improvisando

Capacidades especiais:

- Jogadas com Vantagem quando testar DES para evitar dano ou efeitos de armadilhas e dispositivos mágicos

- Jogadas com Vantagem quando atacar por trás e causar 2d6 / 2d6-2 + nível de Ladrão de dano.

- Jogadas com Vantagem ao executar tarefas delicadas, escalar, ouvir sons, mover-se em silêncio, entender linguagens escritas e abrir fechaduras.

Profissões Típicas: Acrobata, Agiota, Apostador, Artesão, Espião, Explorador, Menestrel, Mercador, Pirata, Trapaceiro.

Subindo de nível:

- Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para DES ou SAB.

CLÉRIGO

- ❖ PV Inicial: 6
- ❖ PV Por Nível/Descansando: 1d6
- ❖ Armas & Armaduras: Todas as Armas de Contusão, Acolchoada, Couro, Cota de Malha, Todos os Escudos
- ❖ Dano por Ataque: 1d6+1 / 1d6 Desarmado ou Improvisando

Capacidades especiais:

- Jogadas com Vantagem quando testar CON para evitar dano por envenenamento ou ser paralisado.
- Um Clérigo pode utilizar uma ação para banir todos os mortos-vivos Próximos testando sua SAB e somando o DV da criatura à jogada.

Profissões Típicas: Curandeiro, Druida, Eremita, Historiador, Monge, Padre, Xamã.

Subindo de Nível:

- Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para FOR ou SAB.

Conjuração Divina:

- Começando no segundo nível, Clérigos podem conjurar um número de Magias Divinas por dia, ver a seção de Conjuração.

Livro de Magias:

- Clérigos iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de 1d6-1 magias da lista de Conjuração Divina de níveis 1 e 2.

CONJURADOR

- ❖ PV Inicial: 5
- ❖ PV Por Nível/Descansando: 1d6-1
- ❖ Armas & Armaduras: Espadas de uma mão e Cajado
- ❖ Dano por Ataque: 1d6 / 1d6-1 Desarmado ou Improvisando

Capacidades especiais:

- Jogadas com Vantagem quando testar INT para evitar dano ou efeitos de feitiços ou dispositivos mágicos.

Profissões Típicas: Alquimista, Aprendiz de Feiticeiro, Bruxa, Cortesão, Diplomata, Escriba, Estudioso.

Subindo de nível:

- Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para INT ou SAB.

Conjuração Arcana:

- Conjuradores podem conjurar um número de Magias Arcanas por dia, ver a seção de Conjuração.

Livro de Magias:

- Conjuradores iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de 1d6 magias da lista de Conjuração Arcana de níveis 1 e 2.

CONJURAÇÃO

Conjuradores e Clérigos possuem a habilidade de conjurar magias que são escolhidas de sua lista de classe apropriada (nas páginas seguintes).

Eles podem conjurar qualquer magia lendo de seu livro de magias ou podem memorizar uma quantidade de magias igual ao seu Nível e conjurá-las sem ter que ler.

Eles possuem um número de feitiços que podem utilizar diariamente - conforme mostrado nas duas tabelas a seguir. Esse valor representa a 'energia' do conjurador e como é desgastante conjurar magias durante um longo período. Quando as 'cargas mágicas' se esgotam, não é mais possível conjurar magias.

Uma vez que uma magia seja conjurada, o Clérigo/Conjurador deve testar sua SAB/INT - somando o nível da magia à jogada. Se falharem, reduzem o número de 'cargas mágicas' correspondente ao nível da magia que acabaram de conjurar em 1. Quando uma magia memorizada é conjurada, não é esquecida.

Após aproximadamente 8 horas de descanso, a quantidade de 'cargas mágicas' de um personagem volta ao seu valor máximo.

Se uma magia pede que uma criatura realize uma jogada de proteção, o personagem deve testar sua INT ou SAB - para ver se a conjuração foi poderosa o suficiente para vencer sua resistência (lembre-se da regra de Adversários Poderosos).

Feitiços Divinos:

Nota: as colunas são *nível de carga mágica*, linhas são *nível de personagem*.

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

Feitiços Arcanos:

Nota: as colunas são *nível de carga mágica*, linhas são *nível de personagem*.

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

MAGIAS DIVINAS

1

- ❖ **Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d6+1 PV em um alvo Próximo.
- ❖ **Detectar o Mal:** Tudo o que estiver Próximo e for maligno brilha - 5mins.
- ❖ **Luz:** Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo - 1hr.
- ❖ **Proteção contra o Mal:** Vantagem em todos os testes nocivos de uma fonte Maligna - 1hr.
- ❖ **Purificar Comida e Bebida:** Remove toda doença de toda a comida e bebida Próxima.

2

- ❖ **Abençoar:** Aliados Próximos ganham +1 nos atributos em ataques e jogadas de proteção - 1hr.
- ❖ **Encontrar Armadilhas:** Percebe todas as armadilhas próximas - 10mins.
- ❖ **Prender Pessoa:** Paralisa 1d6-1 alvos Próximos. Testar SAB em todos os turnos para ver se o efeito continua.
- ❖ **Silêncio:** Silêncio mágico cai sobre tudo Próximo a um alvo - 1hr.
- ❖ **Falar com Animais:** Pode entender e falar com animais - 1hr.

3

- ❖ **Luz do dia:** Uma área próxima é iluminado por luz solar - 1hr.
- ❖ **Curar Doença:** Cura um alvo Próximo de todas as doenças.
- ❖ **Encontrar Objeto:** Percebe a direção de um objeto conhecido - 1 minuto/nível.
- ❖ **Oração:** Todos os aliados Próximos defendem-se de ataques com Vantagem - 1d6-1 momentos.
- ❖ **Remover Maldição:** Remove uma maldição de um alvo Próximo.
- ❖ **Falar com os Mortos:** Pergunta 3 questões a um cadáver Próximo.

4

- ❖ **Criar Comida/Água:** Cria comida/água suficiente para todas as criaturas Próximas por um dia.
- ❖ **Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d6+3 PV em um alvo Próximo.

- ❖ **Neutralizar Veneno:** Remover veneno/Imunizar um alvo Próximo - 10mins.
- ❖ **Proteção contra o Mal:** Aliados Próximos ganham 6 PA temporários contra criaturas malignas - 10mins.

5

- ❖ **Comungar:** A Divindade do Clérigo responde com sinceridade a 3 perguntas - 10mins.
- ❖ **Dissipar o Mal:** Remove uma magia Divina Próxima (Maligna).
- ❖ **Dedo da Morte:** Escolha um alvo Próximo e teste SAB, se passar o alvo fica FdA.
- ❖ **Praga:** Teste SAB para todos os alvos Próximos, eles perderão 2d6+2 PV nos próximos 1d6 turnos.
- ❖ **Missão:** Force uma criatura Próxima a obedecer uma ordem.
- ❖ **Ressuscitar os Mortos:** um alvo voluntário, Próximo, e que tenha morrido a até 7 dias volta a viver.

6

- ❖ **Animar Objeto:** Dê a um objeto Próximo movimento e uma inteligência simples - 10mins.
- ❖ **Barreira de Lâmiãs:** Parede cerca uma área Próxima, SAB para atacar alvos Perto (3d6) - 10mins.
- ❖ **Conjurar Elemental:** Invoca um elemental com DV igual ao nível do conjurador - 1hr.
- ❖ **Encontrar Caminho:** O caminho para um local escolhido é revelado - 1hr.
- ❖ **Falar com Monstros:** Pode entender e falar com monstros - 1hr.
- ❖ **Palavra de Retorno:** Permite teleportar de volta para onde essa magia foi conjurada - 1 ano.

7

- ❖ **Servo Aéreo:** Invoca um servo para recuperar um objeto distante.
- ❖ **Magia Astral:** Projeta um avatar do conjurador em no plano escolhido - 1hr.
- ❖ **Controlar o Clima:** Controla o clima Próximo a condições extremas - 10mins.
- ❖ **Terremoto:** Teste SAB para todas as criaturas Próximas, sucessos faz com que fiquem FdA.
- ❖ **Palavra Sagrada:** Criaturas Próximas com menos de 5 PV morrem, 6-10 DV

ficam são por 1d6-1 turnos.

- ❖ **Caminho do Vento:** Transformar-se em névoa e de volta, à vontade - 1 dia.
- ❖ **Restauração:** Recupera todos os níveis perdidos para monstros com drenagem de nível.

MAGIAS ARCANAS

1

- ❖ **Encantar:** Um alvo Próximo obedece comandos. Testar SAB a cada turno para ver se o efeito continua.
- ❖ **Detectar Magia:** Tudo o que estiver Próximo e for mágico brilha - 5mins.
- ❖ **Luz:** Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo - 1hr.
- ❖ **Mísseis Mágicos:** Um alvo Próximo, Longe ou Distante sofre 1d6-1 de dano/nível.
- ❖ **Escudo:** Recebe 2 PA / nível.
- ❖ **Sono:** Coloca seres 'no valor de' 4d6 DV para dormir - 8hrs.

2

- ❖ **Escuridão:** Cria escuridão que preenche uma área Próxima e que bloqueia todo o tipo de visão - 1hr.
- ❖ **Invisibilidade:** Uma criatura próxima torna-se invisível até que ataque ou a magia cancelada.
- ❖ **Toctoc:** Uma porta ou fechadura Próxima é aberta.
- ❖ **Levitar:** O conjurador flutua a até 2 metros do chão - 10mins/nível.
- ❖ **Teia:** Enche uma área Próxima de teias, cessando o movimento. Teste SAB/hr para ver se o efeito permanece.

3

- ❖ **Visão no escuro:** Ver no escuro absoluto - 10min/nível.
- ❖ **Dissipar Magia:** Remove uma magia arcana Próxima.
- ❖ **Bola de Fogo:** 1d6 criaturas Próximas recebem 1d6/nível de dano.
- ❖ **Ler Idiomas/Magia:** Lê em todos os idiomas e magia - 10mins.
- ❖ **Boca Mágica:** Cria uma boca ilusória que repete uma frase para todas as criaturas Próximas.

4

- ❖ **Confusão:** 2d6 alvos Próximos imediatamente fazem uma jogada de Reação.
- ❖ **Porta Dimensional:** Teleporta um alvo para um local Distante.
- ❖ **Metamorfosar a Si/Outros:** Transforma a aparência de uma criatura na de outra.
- ❖ **Remover Maldição:** Remove uma maldição de um alvo Próximo.
- ❖ **Parede de Fogo/Gelo:** Uma parede cerca uma área Próxima, SAB para atacar alvos Perto (3d6) - 10mins
- ❖ **Parede de Pedra/Ferro:** Uma parede cerca uma área Próxima - 1hr.

5

- ❖ **Animar Mortos:** Criar 2d6-2 Esqueletos/Zumbis com DV/nível a partir de cadáveres próximos.
- ❖ **Nuvem da Morte:** Qualquer um com menos de 5DV que tocá-la deve testar INT ou ficar FdA - 1hr.
- ❖ **Criar Elemental:** Cria um Elemental do tipo escolhido com 2d6 DV.
- ❖ **Contatar Plano Superior:** Fazer 1 pergunta / nível.
- ❖ **Mente débil:** Reduz a INT de um alvo próximo a 4 - 10mins/nível.
- ❖ **Telecinesia:** Mover objetos Próximos - 1hr.
- ❖ **Teleporte:** Transporta um alvo Próximo para qualquer lugar conhecido pelo conjurador.

6

- ❖ **Concha Anti-Magia:** Cria uma Zona Próxima em volta do conjurador bloqueando toda magia.
- ❖ **Feitiço Mortal:** 2d6+2 alvos Próximos com 7DV ou menos morrem.
- ❖ **Desintegrar:** Faz com que um alvo Próximo transforme-se em um pó fino.
- ❖ **Perseguidor Invisível:** Invoca um monstro extradimensional para executar uma tarefa.
- ❖ **Pedra em Carne:** Transforma um alvo Próximo em pedra (ou vice-versa).

7

- ❖ **Desejo Limitado:** Altera a realidade de forma ou tempo limitado.
- ❖ **Palavra de Poder, Matar:** Um alvo Próximo com 50PV ou menos morre e não

pode ser ressuscitado.

- ❖ **Conjuração de Demônios:** Invoca um Demônio com 2DV / nível.
- ❖ **Enxame de Meteoros:** Mesmo efeito de conjurar Bola de Fogo 4 vezes.
- ❖ **Parar o Tempo:** Para o tempo completamente em uma área Próxima - 1d6 Momentos.

BESTIÁRIO

Criatura	DV	Ações e Poderes Especiais
Besouro de Fogo	1	Glândulas luminosas têm um dado de uso de d8.
Morcego Vampiro Gigante	1	dano de 1d6 no momento seguinte ao ataque.
Centopeia Mortal	1	Mordida (o) mais teste de CON ou 'FdA' - tem apenas 1-2 PV.
Demônio Manes	1	2 Garras (1d6-1) + 1 Mordida (1d6-1), Recebe metade do dano causado por armas não mágicas.
Goblin	1	Tem apenas 1d6 PV.
Hobgoblin	1	Geralmente tem um escudo reserva se o principal for quebrado.
Berserker Humano	1	Desvantagem em jogada de defesa quando o Berserker ataca.
Formiga Gigante Guerreira	2	Mordida Venenosa (1d6) + Teste de CON ou causar mais 2d6 de dano com o ataque.
Verme da Carneça	2	Mordida (1) + 6 Tentáculos (o) + Teste de CON ou ficar Paralisado.
Ghoul	2	2 Garras (1d6-1) + 1 Mordida (1d6-1) + Teste de CON ou ficar Paralisado.
Sanguessuga Gigante	2	Drena um Nível um Momento após causar o dano.
Bugbear	3	Todos os testes de DES têm com Desvantagem.
Harpia	3	Canção - teste de CAR ou os PJs movem-se em direção a ela.
Homem rato	3	Não é possível ter Vantagem ao tentar surpreender um Homem rato.
Sombra	3	Toque (1d6-1 e -1 FOR), só é ferida por armas mágicas.
Doppelganger	3	Alterar a forma em um momento, desvantagem contra testes de magia.
Inumano	3	Só podem ser atingidos por armas mágicas ou de prata

Criatura	DV	Ações e Poderes Especiais
		Drena 1 Nível quando acerta.
Cão teleportador	4	Teleporta-se para um local próximo uma vez por luta.
Urso pardo	4	2 Garras (1d6-1) + se as duas garras acertarem abraçar e causar mais 1d6+2 de dano.
Gárgula	4	2 Garras (1d6-1) + 1 Mordida (1d6) + 1 chifre (1d6).
Cubo Gelatinoso	4	Se tocar, realizar um teste de CON ou ficar Paralisado, imune a frio e relâmpago.
Lobisomem	4	Só pode ser ferido por armas de prata.
Ogro	4	Concede vantagem em todos os testes de CAR feitos contra ele.
Cocatrice	5	Mordida (1d6-1) + Teste de CON ou Petrificação.
Urso coruja	5	2 Garras (1d6) + 1 Mordida (2d6) + Abraço causando 2d6 de dano se a jogada de ataque for 1-4.
Basilisco	6	Se houver contato visual Teste de CON ou ser Petrificado
Succubus/Incubus	6	2 Garras (1d6-1), Vantagem em testes de magia, imune a armas não mágicas, drena nível (-1) com beijo. Pode conjurar Enfeitiçar (magia) uma vez por hora.
Múmia	6	Ataques interrompem a cura natural até que curar ferimentos seja aplicado, imune a armas normais, metade do dano de armas mágicas.
Banshee	7	Guincho - teste de CON ou Paralisia por 2d6 momentos.
Gênio	7	Pode assumir forma Gasosa, Criar Objetos, Criar Ilusões, Conjurar Invisibilidade (magia) como uma ação.
Espectro	8	Uma pessoa morta por um Espectro torna-se um Espectro em 1d6 minutos.
Quimera	8	2 Garras (1d6-1) + 2 Chifres de bode (1d6-1) + 1 Mordida de Leão (1d6+2) + 1 Mordida de Dragão (3d4) ou Baforada de fogo como um Dragão (3d8).
Demônio Balor	9	Espada (2d6+2) + Chicote (o) + Teste de DES ou ser puxado para Perto do Balor e queimar com 3d6 dano por fogo.

Criatura	DV	Ações e Poderes Especiais
Demônio Hezrou	9	2 Garras (1d6-1) + 1 Mordida (2d6+2), Causar Medo (como em Banir) ou Escuridão (magia) - cada um uma vez por luta.
Pudim Negro	10	Objetos de Metal que tocam-no são derretidos no próximo momento.
Gigante do Gelo	10	Arremessa grandes pedregulhos ou grandes blocos de gelo.
Gigante de Pedra	10	Apenas magias que afetam pedra ou objetos de pedra, armas devem ser +2 ou melhores para causar dano a ele.
Lesma Gigante	10	Cuspir Ácido - 1d6 alvos próximos (3d6 de dano) teste de DES para 1/2 do dano.
Dragão	10	2 Garras (1d6+2) + Mordida (2d6), Baforada de fogo - afeta 1d6 alvos próximos (3d6+2 de dano). Pode conjurar 1d6 magias de nível 1 + 1d6-1 magias de nível 2.

O ÁRBITRO

CONDUZINDO O JOGO

Durante uma partida de The Witch Hack o Árbitro é quem conduz o jogo, sendo o responsável por algumas tarefas:

Criar o ambiente da aventura: Em que ambientação a aventura se passa? Uma ambientação é composta de localidades como florestas, vales, cidades e masmorras. O Árbitro é quem define que locais formam o ambiente que cercam os personagens e o que há de problemático, desafiador e perigoso.

Descrever o que está acontecendo: Descreva os eventos que envolvem os personagens narrando os acontecimentos que requerem a atenção dos personagens. Sempre inclua em sua narrativa elementos que obriguem os jogadores a fazerem algo a respeito. Nunca encerre uma narrativa que não permita que os jogadores tomem decisões.

Julgar as regras: Estabeleça quais regras usar e que situações exigem testes de atributos. Julgue que situações permitem Vantagens e quais implicam em Desvantagens.

Improvisar: Mantenha as coisas em movimento. Utilize artifícios (como os encontros aleatórios) para dar um senso de urgência e perigo. Improvise e crie situações e problemas que obriguem os jogadores a usarem suas habilidades. Seja criativo!

Controlar Personagens e Monstros: O Árbitro é o responsável por controlar todos os monstros e interpretar todos os personagens que os aventureiros encontram pela frente. Determine a reação de cada um deles (aleatoriamente ou com base nas atitudes dos personagens jogadores) e represente esta reação de acordo. Alguns personagens e monstros serão amistosos e podem até ajudar os PJs, outros serão oponentes e inimigos mortais.

AMBIENTES DE AVENTURA

Criar ambientações é um passatempo a parte, porém importante para o andamento do jogo. Uma ambientação são ideias pré determinadas sobre os perigos, ameaças e outras características do mundo que os personagens jogadores vivem. Normalmente as ambientações de The Witch Hack são mundos medievais sombrios, perigosos e fantásticos, mas você pode criar praticamente qualquer tipo de ambientação que desejar: fantasia heroica, mundos pós-apocalípticos, planetas e colonias espaciais, etc.

Você não precisa criar tudo de antemão, no entanto, pois é impossível prever a direção que os jogadores irão tomar. Ao invés de prever tudo, quando estiver criando sua própria ambientação pense em que informações você precisará para criar situações interessantes para os personagens agirem. Eis algumas coisas que você pode levar em consideração para isso:

Ambientação: determine qual é o clima do seu jogo. Ele será assustador ou previsível? Corrupto ou Próspero? Sujo ou Organizado?

Características locais: pense quais são as características locais mais proeminentes de uma localidade. Pense em como isso pode interferir nas coisas que os personagens farão. Isso é importante para auxiliar o Árbitro a determinar Vantagens e Desvantagens nas jogadas.

Obstáculos e Perigos: pense em que inimigos, perigos e obstáculos os personagens terão que enfrentar. Isso é importante para auxiliar o Árbitro a determinar quando testar as habilidades dos personagens jogadores.

Organizações e Personalidades: estabeleça quem vive em sociedade na sua ambientação. Quais são as organizações, guildas e governo ou quem são as personalidades locais. Isso é importante para auxiliar o Árbitro a determinar aliados e oponentes da aventura.

Locais para Explorar: descreva quais locais são realmente dignos de atenção dos personagens e que possam conter algo de interessante. Boa parte do jogo está na exploração de locais perigosos, mas com algum tipo de objetivo ou recompensa. Isso ajuda o Árbitro a determinar que locais precisarão ser mapeados e servirão de pano

de fundo para a aventura.

EXEMPLO DE JOGO

Árbitro: Então vocês estão nos esgotos, afundados até o joelho na lama, está escuro e para o norte há uma porta corrediça, o que vocês querem fazer?

Ladrão: A porta está Próxima?

Árbitro: Sim.

Ladrão: Vou me mover até ela como minha ação e verificar se há armadilhas.

Guerreiro: Se for seguro tentarei entortar as barras.

Conjurador: E eu conjurarei Luz no meu cajado.

Árbitro: Ok, Ladrão, teste sua Sabedoria rolando 3d6 abaixo de seu atributo SAB - para verificar se há armadilhas na porta.

Ladrão: *faz sua jogada de dados* Consegui!

Árbitro: Você tem certeza de que não há nada pra te machucar ali, Guerreiro, você ainda quer entortar as barras? Se sim, teste sua Força!

Guerreiro: *faz sua jogada de dados* Essa foi fácil!

Árbitro: Muito bem, agora Conjurador, você conjura Luz no seu cajado. É uma magia de nível 1 certo?

Conjurador: Aham.

Árbitro: Ok, então teste sua Inteligência e some 1 à sua jogada em 3d6, se você falhar, perderá uma carga mágica de nível um pelo resto do dia.

Conjurador: *faz sua jogada de dados* Eu tenho que jogar abaixo e não abaixo ou igual certo?

Árbitro: Correto

Conjurador: Maldição, Eu falhei.

Árbitro: Azarado! Além das barras entortadas há um longo e escuro túnel de esgoto descendo profundamente. O que vocês querem fazer?

Guerreiro: Explorar o túnel abaixo..?

Ladrão: Concordo! Eu espreitarei à frente.

Conjurador: E eu protegerei a retaguarda!

Árbitro: Ok Ladrão, você desce pelo esgoto, ainda Próximo a seus amigos, por favor teste sua Destreza para ver o quão silencioso você está sendo - lembre-se que você tem Vantagem em testes de furtividade, role 4d6 e escolha o resultado que preferir.

Ladrão: *faz sua jogada de dados* apesar da vantagem, tirei um 15. Quais as más notícias?

Árbitro: Hmm. Você fez tanto barulho tentando ser silencioso, um Ghoul escondido nas sombras perto de você avança e ataca!

Ladrão: Maldito!

Árbitro: Hora de iniciativa! Todo mundo testando sua Destreza, passar significa que vocês agem antes do Ghoul, falhar significa que vão depois. Ladrão, você rola com Desvantagem.

Guerreiro: Eu vou antes.

Conjurador: E eu depois.

Árbitro: Ladrão?

Ladrão: Quanto tempo pra eu poder rolar outro personagem? Eu vou depois.

Guerreiro: Quero descer pelo esgoto e esmagar o Ghoul com minha Espada larga.

Árbitro: Ok Guerreiro, você se move para Perto do Ghoul. Teste sua Força para ver se você consegue acertá-lo, você deve somar +1 à jogada, já que o Ghoul é um adversário poderoso.

Guerreiro: *faz sua jogada de dados* Rolei um 7! *rola de novo* São 8 PV de dano.

Árbitro: Bom golpe! Agora é a vez do Ghoul. Ladrão, teste sua Destreza para tentar se esquivar das Garras Paralisantes do Ghoul e de sua mordida. Lembre-se do +1.

Ladrão: *faz sua jogada de dados* Hmpf! 16.

Árbitro: Ah meu caro. Você sente uma sensação de dormência por todo o seu corpo. Teste sua Constituição, se você falhar, o Ghoul te paralisou.

Ladrão: *faz sua jogada de dados* Somo o +1 a isso também?

Árbitro: Sim. Conjurador, você vê o Ladrão cair duro no chão, o que você faz?

Conjurador: Vou começar a me afastar lentamente.

Ladrão: Te pego na próxima vida, seu idiota!

Open Game License

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The name The Witch Hack and layout are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables are open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game

Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

The original roleplaying game "The Black Hack" text, tables, all artwork, logos and layout are Copyright 2016, David Black.

The Portuguese (Brazilian) translation of TBH is Copyright 2016, Fernando Guedes.

The Witch Hack text authored by Guilherme Taverneiro, 2018. Available at

<http://nereusrpg.wordpress.com>

A BRUXA ESTÁ À SOLTA!

THE WITCH HACK é um RPG de Fantasia Medieval Sombria completo, em que aventureiros mundanos são confrontados por ameaças horrendas como mortos-vivos, predadores monstruosos e demônios!

Baseado no popular *The Black Hack* e nos RPGs introdutórios dos anos 80, *The Witch Hack* é um RPG que busca resgatar a diversão dos RPGs clássicos mas com uma experiência rápida e prática.

Em menos de 40 páginas você encontrará:

- ❖ Regras completas que utilizam apenas dados comuns de seis faces.
- ❖ Quatro classes prontas para jogar e facilmente moldáveis para personalizar o seu aventureiro.
- ❖ Um sistema de magia completo.
- ❖ Um bestiário com criaturas sombrias e perigosas prontas para desafiar seus aventureiros.

Com *The Witch Hack* você poderá criar seu próprio mundo de ambientações sombrias, aventuras perigosas e aventureiros únicos! Todo o material necessário para jogar estão nestas páginas, basta alguns dados, lápis, papel e imaginação!