

THE LEGENDS OF HYRULE

MANUEL DE REGLES



JEU DE ROLE SUR TABLE AMATEUR

REDIGE PAR LITTLECESAREE

EDITION 01

SOMMAIRE

Sommaire	Erreur ! Signet non défini.
Préambule	5
Explication des symboles utilisés dans ce livret	6
Fiche personnage	7
Chapitre I – Univers du jeu et influence de l'univers sur le déroulement d'une partie.....	10
Univers du jeu.....	10
Un peu d'histoire – Hyrule dans les jeux, Hyrule dans ce jeu	10
Cela étant, ce que j'en dis.....	10
L'univers tel qu'il est dans le jeu	11
Contexte d'aventure.....	12
La place de la magie l'univers du jeu.....	13
Eléments.....	13
Attribut	15
Espace de jeu.....	16
Régions	16
Hyrule	17
Haut-Hyrule	19
Vieux-Hyrule	20
Ruines du vieux Royaume	20
Holodrum.....	21
Subrosia	21
Labrynnna	21
Les différentes zones et biomes.....	22
Overworld.....	22
Underworld	25
Chapitre II – Créer un personnage	28
Races.....	28
Hyliens	29
Sheikahs.....	30
Zoras	31
Gorons	32
Kokiris	33
Gerudos	34
Piafs	35

Twilis.....	36
Sorts des races.....	37
Sheikah	37
Goron.....	39
Zora.....	41
Kokiri.....	42
Piaf.....	43
Gerudo.....	46
Twili	48
Répartition des points de caractéristiques à la création de personnage.....	50
Système d'alignement.....	53
L'attribution d'équipements et d'objets au début de l'aventure	54
Rejoindre une aventure déjà commencée	54
Les étapes de la création d'un personnage.....	55
Chapitre III – Jouer un personnage	57
Les caractéristiques principales des personnages	57
Liste des caractéristiques principales.....	57
Actions et jets de dés	61
Les dés utilisés dans ce jeu.....	61
Réussite d'une action de FORce, DEXtérité, CHARisme : jet, bonus, malus	61
Evaluer la difficulté d'une action : l'échelle « Facile-Difficile »	62
Echec d'une action	62
Réussite « critique »	63
Jets des attaques, compétences et actions particulières.....	63
Actions contextuelles et générales	63
Utiliser sa tête : INTelligence et savoirs	65
Jets associés aux savoirs et à l'intelligence	66
Utiliser la magie, être mage	67
La musique et les instruments : fonctionnement et utilisation	69
Expérience et niveaux	72
Gagner de l'expérience.....	72
Que gagne-t-on avec un niveau ?.....	73
Gagner et dépenser des points d'évolution	73
Tableau d'expérience et de niveaux.....	74
Gérer son inventaire.....	75
Quelques objets particuliers	75
Equiper son personnage.....	78
Artefacts : définition et utilisation	78

Réparer et améliorer ses armes	80
Se déplacer en Hyrule.....	81
Moyens de locomotion.....	81
Gérer l'état de son personnage.....	83
Blessures et santé : gérer ses ❤	83
Repos et fatigue générale.....	83
Mort et coma : qu'arrive-t-il si un personnage PERD TOUS SES CŒURS ?	86
<i>Permadeath</i>	86
Le coma, ou droit à l'erreur de l'aventurier imprudent.....	87
Deux moyens de faire coexister les deux modules, et comment intégrer la mort à la narration	87
Chapitre IV – Les combats, et leur déroulement.....	88
Les valeurs à prendre en compte en combat.....	88
Déroulement d'un combat.....	88
Entrée en combat	89
Déroulement d'un tour de jeu	90
Quelques actions particulières à expliquer	92
Bloquer, parer et contre attaquer	92
Se battre à mains nues, utiliser un art martial	93
Réussite et échec des actions en combat.....	95
Utilisation des différents équipements	96
Butins en fin de combat	96
Explication par l'exemple : description d'un combat.....	98
Chapitre V – Le coin du MJ	100
Modules de jeu.....	101
Modules de butin : la répartition des rubis et des loots.....	101
Module sur la création et la vie des personnages.....	103
Modules sur les systèmes de jeu de rôle	104
Modules secrets	105

PREAMBULE

Ce jeu de rôle sur table est un projet de passion, qui ne vise aucun profit et seulement à permettre d'explorer d'une façon inédite la série des jeux *The Legend of Zelda*.

Ce manuel s'adresse autant aux joueurs qu'aux maîtres de jeu ; seule la dernière partie est réservée aux maîtres de jeu, afin de garder quelques surprises aux joueurs.

Pour tout contact, que ce soit pour une demande, une précision sur les règles, pour signaler une correction à faire, pour parler de votre campagne en cours, ou juste pour discuter, envoyer un mail à LittleCesaree@gmail.com .

Bon jeu !

LittleCésarée

EXPLICATION DES SYMBOLES UTILISÉS DANS CE LIVRET.

Ce livret utilise des symboles, que l'on retrouve aussi dans le livret de données. Ces symboles permettent d'identifier rapidement les caractéristiques importantes des personnages joueurs et non-joueurs, et des monstres. Ce sont des valeurs importantes utilisées régulièrement. En voici la liste :

	Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Un point de vie, - Sur une fiche de race, un égale deux points de vie et un point de constitution.
	Sur le symbole précédent, un point de vie ; et, généralement dans ce manuel, un dégât .
	<u>Endurance maximale</u> (ou END Max) d'un personnage ou d'un monstre.
	Selon le contexte : <u>Points d'endurance nécessaires pour une action</u> ; <u>Endurance actuelle</u> .
	<u>Points de magie</u> . Le même symbole est utilisé pour désigner la magie maximum d'un personnage ou monstre que pour désigner la magie demandée par une compétence ou un objet.
	<u>Déplacement principal</u> . Correspond aux nombres de cases que peut traverser le personnage s'il choisit le déplacement comme action principale. Toujours suivie d'une valeur en cases.
	<u>Valeur d'armure</u> (ou VA). Peut autant représenter celle qu'apporte une pièce d'équipement à un personnage qui la porte, que le total de VA des objets portés par un personnage. Elle est précédée d'une valeur qui indique le total de dégâts infligés aux qui sont absorbés par la VA : la valeur de VA est soustraite à celle qui devait être soustraite aux du personnage. A noter que même si la valeur de VA est égale ou supérieure aux dégâts absorbés, toute attaque ou action occasionnant des dégâts aux engrange au moins un point de dégât à ceux-ci. On parle de « dégât minimal ». (et oui, vous pouvez dire CA au lieu de VA.)
	<u>Rubis</u> : Les rubis sont la monnaie du jeu. Ils existent en plusieurs couleurs témoignant de leur valeur. <u>Sur les objets et pièces d'équipement</u> , indique la rareté et une estimation de la valeur monétaire de l'objet.
	<u>Représente les objets</u> . Sur les feuilles de personnage et de race, c'est le nombre de slots d'objets disponibles dans l'inventaire.
	<u>Représente les pièces d'équipement</u> . Sur les feuilles de personnage et de race, c'est le nombre de slots d'équipements disponibles dans l'inventaire.
	<u>Représente le feu</u> (). Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts de feu, - Résistance au feu.
	<u>Représente la glace</u> (). Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts de glace, - Résistance à la glace.
	<u>Représente la foudre</u> (). Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts de foudre, - Résistance à la foudre.
	<u>Représente la lumière</u> (). Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts de lumière, - Résistance à la lumière.
	<u>Représente les ombres</u> (). Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts d'ombres, - Résistance aux ombres.
	<u>Représente l'archéonie</u> (), une forme d'énergie développée par les Sheikah. Selon le contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts archéoniques, - Résistance aux dégâts archéoniques.

FICHE PERSONNAGE

La fiche de personnage est un élément crucial du jeu : il est nécessaire d'en imprimer une pour chaque joueur. Si vous avez téléchargé ce livret, elle est aussi disponible en format PDF. Vous pouvez l'imprimer en recto-verso, il n'est pas forcément nécessaire d'avoir les deux faces visibles en permanence. On recommande seulement aux joueurs de remplir leur fiche au crayon à papier.

FICHE DE PERSONNAGE



NOM(S) :

RACE:

ORIGINE :

TAILLE :

ALIGNEMENT :

GENRE :

Poids :

COEURS	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥															2PV		MAX	ACT.											
ETATS																CONSTITUTION: (1 / ♥MAX + ♥)														
				FORCE															CHARISME											
NIVEAU : _____	EXP : _____																													
PROCHAIN : _____	MALUS : _____																													
PERCEPTION	_____ (_____)															BASE	X	X	X	X	X	X								
INTELLIGENCE	_____ (_____)															MOD	X	X	X	X	X	X								
SAVOIRS HABILETES	NIVEAUX			I	II	III	COMPETENCES			/				DESCRIPTION																
ESCALADE				-	/	+																								
NAGE				-	/	+																								

ARMES ET ARTEFACTS

NOM						TYPE
USURE MAX :	[]					
COMP. / EFFET(S) :						
NOM						TYPE
USURE MAX :	[]					
COMP. / EFFET(S) :						
NOM						TYPE
USURE MAX :	[]					
COMP. / EFFET(S) :						
NOM						EFFET(S) :
DESACCORDAGE :	[]					

TETE	
EFFET :	
CORPS	
EFFET :	
JAMBES	
EFFET :	
PIEDS	
EFFET :	
ACCESSOIRES	
EFFET :	

EQUIPEMENTS | EFFETS

OBJETS	QUANT.
<input type="checkbox"/>	
 :	

CHAPITRE I – UNIVERS DU JEU ET INFLUENCE DE L’UNIVERS SUR LE DÉROULEMENT D’UNE PARTIE.

Ce jeu se base sur l'univers d'Hyrule, mais ne reprend pas tout à fait l'univers d'un seul jeu ; à la place, il est proposé ici un mélange des univers des jeux les plus populaires de la saga afin de permettre à chacun de s'y retrouver.

UNIVERS DU JEU

UN PEU D'HISTOIRE – HYRULE DANS LES JEUX, HYRULE DANS CE JEU

L'univers du jeu est inspiré des jeux de la série, sans pour autant se fixer sur un seul jeu. Dans la série de jeux, Hyrule est censé être une région du monde, suffisamment grande pour qu'on ne se préoccupe pas de ce qui se trouve au-delà de ses frontières. D'aucuns pourraient même dire qu'Hyrule constitue l'univers de Zelda dans son entier, puisque la plupart des jeux s'y déroulent (ou voient au moins une partie de leur action s'y dérouler), et ce malgré des différences visibles entre les différents environnements de jeu.

D'autres régions existent mais sont toujours présentées comme étant sur un autre plan dimensionnel : Labryanna et Holodrum, Termina, Lorule... Toutes ces régions ne sont jamais accessibles via une simple route, mais toujours par une téléportation, un portail ou un autre artifice. Elles permettent néanmoins de la variété dans les environnements traversés, ce pour quoi certaines d'entre elles ont été conservées pour le jeu.

Ce jeu de rôle prend un parti un peu détourné de celui-ci des jeux de base. « Les Hyrules », si on peut se permettre de différencier ainsi les différents environnements de chaque jeu, ont été inclus ensemble et rattachés comme des pièces de puzzles, avec pour centre le Hyrule de BotW, dans une version reconstruite puisque le jeu se passe 100 ans après le jeu. Cet Hyrule fut choisi comme base pour son gigantisme par rapport aux autres régions. Le but de cette manœuvre est de permettre un passé beaucoup plus dense non seulement à l'univers du jeu mais aussi aux personnages. Le jeu de rôle sur table n'est pas un jeu vidéo : son univers n'est pas fait pour être *traversé*, mais *raconté*, ce qui implique, au sens du rédacteur de ce livret, une certaine complexité qui manque parfois aux jeux de la série de Nintendo (au moins lorsqu'ils sont pris individuellement).

CELA ÉTANT, CE QUE J'EN DIS...

Il reste que les MJ lisant ce manuel ne doivent pas le considérer comme la seule possibilité de jeu. Si vous souhaitez un univers moins complexe ou se limitant à une seule région, libre à vous ! Un tel fonctionnement rend d'ailleurs les parties plus simples et permet une ambiance plus cadrée. Le but avoué à avoir rassemblé les régions de chaque jeu est de contribuer à une forme de *fan service*, chaque joueur de la table d'origine ayant ses jeux préférés dans la série, et le MJ ayant à cœur de faire visiter des régions moins connues à ses joueurs, comme le Hyrule de *Zelda II*. Vous préférez vous concentrer sur l'Hyrule circulaire et complet *d'Ocarina of Time* ? Ou sur celui plus sauvage et grand de *Twilight Princess* ? Ou peut-être souhaitez-vous une aventure plus originale, sur la Grande Mer de *Wind Waker* ? Faites ! Ne vous limitez pas au manuel.

L'avantage de ce manuel à régions multiples est toutefois qu'il peut vous donner des idées pour chaque région qu'il aborde. N'hésitez pas à piocher dedans.

L'UNIVERS TEL QU'IL EST DANS LE JEU

Le Fléau Ganon, qui a détruit une grande partie d'Hyrule, s'est éteint il y a cent ans, par l'action conjointe du Prodigé Link et de la Princesse Zelda, après une bataille de près d'un siècle entre la Princesse et Ganon. Le Prodigé, après un processus de guérison d'un siècle au Sanctuaire de la Renaissance pour guérir une blessure mortelle lors de son combat contre le Fléau, a apporté le coup de grâce à la bête, et depuis, la paix semble revenue en Hyrule : les monstres sont moins hostiles ; la terre a repris de sa vie et ne pourrit plus ; les villes, et notamment la Cité d'Hyrule, se sont reconstruites. Des vestiges de la guerre contre le Fléau sont encore visibles, mais le danger n'est plus omniprésent dans les plaines.

La bataille entre la Princesse et le Fléau ayant duré cent ans, Hyrule a donc eu deux cents ans pour commencer à se reconstruire de l'impact incommensurable du Fléau Ganon. Les villages qui commençaient à reparaitre avant le réveil du Héros sont aujourd'hui des villes, et des villages sont apparus ici et là. Certains anciens monuments ont été détruits pour de nouvelles constructions, tandis que d'autres ont été réinvestis.

Dans l'ensemble, les ruines sont plus rares. Les technologies Sheikah reparaissent, avec toutefois une certaine appréhension pour tout ce qui pourrait être détourné vers de l'armement, et le commerce fleurit au sein des régions, mais encore timidement avec les régions voisines à Hyrule. Celles-ci ont aussi subi le Fléau, avec moins de force puisqu'elles étaient éloignées de son épicentre, le Château de la Famille Royale d'Hyrule.

Le Haut Hyrule et ses nobles Sheikah ont vu dans cette catastrophe un affront : l'incompétence des dirigeants d'Hyrule avait mené à un cataclysme dont les conséquences s'étendaient au-delà des frontières de leur région, et venait troubler la droiture de la leur. De là sont nées des tensions entre les royaumes Hyliens et Sheikah, qui étaient déjà vives avant le Fléau. Des traités maintiennent toutefois la paix entre les deux régions, dont les peuples sont relativement indifférents : les Hyliens se reconstruisent et ont autre chose à penser, les Haut-Hyliens dédaignent tout le monde.

Le Vieux-Hyrule, déjà accablé par les monstres et la pauvreté, a failli ne pas se remettre du Fléau, qui a encore érodé des terres déjà peu fertiles, et réveillé des monstres oubliés dans les souterrains de la Montagne de la mort. Des rumeurs de brèches vers le plan des Twilis se sont aussi répandus, amenant à une haine viscérale envers cette race dans le Vieux-Hyrule, sans preuve toutefois de leur lien avec ces brèches, qui ne furent elles-mêmes que peu documentées durant ces deux siècles. Peu peuplée et maladive, la région tient debout par le commerce avec Hyrule, et la ténacité de ses habitants, qui n'en sont plus à leur première période de difficultés. L'armée très disciplinée et puissante du royaume applique une justice stricte, acceptée du peuple car elle s'occupe aussi très bien des monstres, y compris ceux des Ruines du Vieux-Royaume, que le Fléau a rendu encore moins accueillantes qu'elles ne l'étaient déjà.

La paix règne donc en équilibrisme sur ces royaumes. Hyrule essaie de retrouver sa domination perdue lors du Fléau, tandis que le Vieux-Hyrule semble chercher avec une froideur croissante à s'isoler. Le commerce florissant au sein de chaque région a amené à l'utilisation de différentes monnaies, qui ne facilitent pas les échanges avec les voisins. La barrière de la langue n'est pas tout à fait un problème, l'Hylien étant parlé par presque tout le monde, le Gerudo suffisamment proche de l'Hylien pour que deux locuteurs se comprennent dans les grandes lignes, et le Sheikah n'étant usité que par les membres de cette race entre eux. Les monstres et leur langage obscur est toutefois incompréhensible pour l'Hylien lambda, et les Sheikah les plus pédants n'hésitent pas à parler dans leur langue même en sachant que leur locuteur ne les comprendra pas.

Mais les Hyliens, les Sheikah, les Gerudos et les monstres ne sont pas les seuls à parler et à vivre en Hyrule : les Piafs, les Zoras, les Gorons, ainsi que les Kokiris, les Korogus, les Pestes-Mojo, les Subrosiens et même les Twilis vivent et font l'histoire des Hyrules.

CONTEXTE D'AVENTURE

Prenons deux types de contexte : d'abord le contexte en termes de *meta-jeu*, puis le contexte politique de l'univers du jeu. Votre aventure est avant tout pensée pour être extrêmement libre. Explorez Hyrule à la manière d'un jeu « *sandbox* », sans contrainte de scénario trop linéaire. L'idée derrière cette démarche est de produire une sensation d'exploration similaire à celle inhérente aux jeux de la série, mais en format jeu de rôle. L'univers du jeu est donc (re)construit dans l'idée de proposer une expérience très libre, où la créativité des joueurs et du MJ et leur amour pour la série peuvent s'épancher librement.

Ensuite, pour le contexte intrinsèque à l'univers du jeu ; Hyrule est en proie à des remous lors de sa reconstruction. C'est une période faste pour le commerce intérieur : chacun reconstruit un peu d'Hyrule en bâtiissant sa maison, des villages se forment, des richesses insoupçonnées ou oubliées se découvrent, la richesse reparait. La bourgeoisie et l'aristocratie a momentanément disparue en Hyrule, et n'est resté d'actualité que dans le Vieux-Hyrule et le Haut-Hyrule. Holodrum reconstruit sa hiérarchie politique après avoir subi le joug d'Onox, et Labrynna est plutôt portée sur une valorisation du peuple après avoir subi les affres du travail forcé pour Veran. Tout cela dans la simplicité de l'univers de Zelda : ces éléments n'ont pas à devenir absolument des moteurs de scénario, mais peuvent être un terreau fertile à des intrigues politiques auxquelles les personnages joueurs peuvent se mêler.

Outre les tensions politiques déjà évoquées, quelques menaces pèsent sur la tranquillité relative d'Hyrule. Un groupe de Sheikah dissident, les Yigas, tente de renverser le pouvoir par des attaques régulièrement dirigé vers les Hyliens, et souhaitent faire revivre Ganon. Les Yigas sont éparpillés en Hyrule et ses régions limitrophes, en petites tribus et villages cachés. Certains Hyliens font un lien un peu rapide entre les Sheikah et les Yigas et développent un certain mépris envers les deux types d'individus, mais il est avéré que les Sheikah d'Hyrule sont opposés aux Yigas. Ce n'est toutefois pas toujours le cas des Sheikah du Haut-Hyrule.

LA PLACE DE LA MAGIE L'UNIVERS DU JEU

La magie existe en Hyrule, mais n'est pas forcément comprise de tout le monde. Dans l'univers du jeu, elle est même relativement oubliée. Elle est pratiquée en particulier dans le Vieux-Hyrule, par quelques initiés, et par les Sheikah de toutes régions, mais aussi par les Subrosiens qui savent utiliser et produire des baguettes, et par les Twilis, qui en font un usage beaucoup plus marqué que les Hyliens.

La magie peut prendre des formes très variées. **Elle utilise presque toujours un artefact, seuls les Twilis et certains Sheikah, ainsi que des mages initiés des autres races, savent se servir de pouvoirs magiques sans l'aide d'un objet.** Les Korogus ont aussi quelques pouvoirs, mais peinent à utiliser d'autres magies que la leur. En dehors du Vieux-Hyrule, du Haut-Hyrule, et de quelques lieux habités par des passionnés sur le sujet, la magie n'est que peu pratiquée.

Les Sheikah ont par ailleurs inventé une énergie particulière, **l'archéonie**, qui peut évoquer de la magie, sans que sa nature ne soit bien claire. Elle est considérée par l'Hylien ignorant comme une forme de magie servant à créer de l'énergie, et comme une énergie de source technologique pour le Sheikah averti.

Enfin, la musique est parfois source de magie, bien que même les mages expérimentés aient du mal à expliquer pourquoi... C'est un des mystères que les aventuriers d'Hyrule pourront peut-être élucider !

ELEMENTS

La magie n'a pas à proprement parler d'éléments précis, elle peut utiliser un élément parmi ceux qui existent ou, surtout pour le cas des mélodies, avoir sa nature propre. L'important est de prendre en compte l'effet de l'élément qu'elle possède quand elle en a. **Ci-dessous, une liste des effets de chaque élément, au nombre de six : trois d'entre eux se trouvent dans la nature, deux sont spécifiquement magiques, et le dernier est l'archéonie des Sheikah.**

ELEMENTS NATURELS	
 FEU	<p>Le feu :</p> <ul style="list-style-type: none">- se trouve dans la nature ;- ses flammes font des dégâts continues à ce qu'elles touchent et se répandent sur les éléments inflammables, à une cadence d'une case adjacente par tour de jeu, à moins d'être stoppé ;- fait monter la température des éléments proches, et éclaire dans le noir ;- produit une odeur forte et de la fumée en fonction de ce qu'il brûle. <p>Effets : chaque DGT FEU reçu d'une attaque ou d'un sort ajoute un marqueur 🔥 à l'être touché. Au début du tour, l'être reçoit 1 DGT 🔥; retirez un marqueur 🔥 par tour.</p> <p>>2 marqueurs : +5 usure au bois par tour</p>
 GLACE	<p>La glace :</p> <ul style="list-style-type: none">- se trouve dans la nature ;- peut faire glisser les personnages peu agiles ;- fait baisser la température des éléments avec lesquels elle est en contact ;- fond au contact du feu. <p>Effets : chaque DGT GLA reçu d'une attaque ou d'un sort ajoute un marqueur ❄️. Au début du tour, l'être perd 1 ❄️ par marqueur ; retirez un marqueur ❄️ par tour.</p>

 ELECTRI-CITE	<p>La foudre et l'électricité statique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se trouvent dans la nature ; - peuvent apparaître sur des objets en métal ; - produisent une flamme au contact d'une surface inflammable ; - peuvent paralyser ou électriser les entités. <p>Effets : Calculez : $1 + [\text{nbr d'équipement métal cible}] - [\text{nbr d'équipement bois cible}]$. La somme est le seuil sous lequel la cible lâche ses objets tenus sur un jet de D6. Si >2 équipements en métal : DGT ELE*1.5 ; DGT  passent outre les  issues du métal.</p>
ELEMENTS MAGIQUES	
 LUMIERE	<p>La lumière est utilisée par les entités moralement bonnes ou tendant vers le bien. Les déesses en sont les premières utilisatrices, et ses fidèles Hyliens peuvent l'utiliser s'ils sont assez érudits et sages.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La lumière a notamment pour effet de purifier les créatures maléfiques et les incarnations du mal en général ; - Une arme ou un sort porteur de lumière peut, s'il est suffisamment puissant, littéralement annihiler une entité maléfique. Avant d'en arriver à une telle puissance, elle peut au moins l'immobiliser ou l'aveugler. - Une lumière assez forte peut provoquer un feu si elle est dirigée vers certaines matières inflammables. <p>La lumière est surtout utilisée par les rares Hyliens qui ont appris à utiliser la magie, c'est-à-dire les familles nobles et les membres du clergé. Les Sheikah et les Twilis supportent très mal cet élément et y sont généralement assez sensible.</p>
 OMBRES	<p>Les ombres sont utilisées par les entités moralement mauvaises et certains monstres, mais aussi les Sheikah et les Twilis – ces derniers nourrissant un rapport équivalent à celui des Hyliens pour la lumière avec cet élément.</p> <p>Les ombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisent des sorts de métamorphose, - peuvent immobiliser ou pervertir une entité moralement bonne, - blessent d'autant plus les êtres rationnels et vivants.
 ARCHEO-NIE	<p>L'élément archéonique,</p> <ul style="list-style-type: none"> - est une forme d'énergie produite et utilisée par les Sheikah ; - permet, entre autres, d'alimenter en énergie des appareils plus ou moins complexe, notamment les artefacts archéoniques ; - rend les objets qui l'utilisent d'autant plus sensible à leur propre élément, par une sorte d'implosion. - ajoute un marqueur  à chaque attaque. <p>Le fonctionnement précis de cette énergie est inconnu, d'aucuns prétendent que même les Sheikah ont oublié la façon dont cette énergie leur est tombé entre les mains, mais ce qui est sûr, c'est qu'elle est utile, et pas qu'aux Sheikah. Cet élément est aussi utile que dangereux, puisqu'il s'est retourné contre ses utilisateurs lors du Fléau Ganon, où les Gardiens, des automates de défense autonomes sensé combattre le Fléau Ganon, se sont rebellés contre leurs créateurs et ont semé la destruction.</p>

D'autres éléments peuvent exister mais sont trop spécifiques pour qu'on s'y intéresse, et n'influencent pas les formules de jets de dé du jeu : ils existent par cohérence envers l'univers, mais ne sont pas particulièrement utile aux mécaniques de jeux.

ATTRIBUT

Les **attributs** sont des caractéristiques apposées à certains éléments du jeu, qui vont modifier leur fonctionnement ou les formules de dégâts et les effets associés à leur utilisation. Ces attributs sont définis par :

- Les six éléments évoqués ci-dessus,
- Les différentes races et communautés qui les composent, qui influencent plutôt l'esthétique des personnages et la façon dont ils sont perçus par les autres personnages, et dans certains cas la facilité ou difficulté d'utilisation.

Dans le livret de données, vous trouverez les effets associés à chaque éléments, effets qui peuvent être apposés aux *items* ayant pour attribut un de ces éléments. Un exemple vaut mieux qu'un long discours : Une épée normale avec un D6 de dégâts fera toujours un D6 de dégâts, sans notion de dégâts supplémentaires particuliers, mais une épée de feu (soit une épée portant l'attribut **FEU**) fera un D6 de dégâts + les dégâts éventuels de l'élément **FEU**, par les brûlures qu'elle produit ; elle produit aussi de la **chaleur** qui réchauffe celui qui la porte, et devient automatiquement **deux fois plus efficace** sur toute entité portant l'attribut **Glace GLA**.

La plupart des *items* peuvent porter un attribut, qu'ils soient **des pièces d'équipement, des armes, des objets interactifs...** Dans le livret de donnée, l'attribut que porte un *item* est indiqué pour chaque objets **dans son nom** ou dans l'onglet **attribut** (selon le type d'*item*).

Les *items* ne peuvent avoir qu'un seul attribut de même nature : si certains *items* ont différentes variantes qui se traduisent chacune par des attributs différents, ce sont bien des objets différents, qu'il n'est pas possible d'interchanger tel quel. Par exemple, les bombes existent sans attributs, mais aussi avec l'attribut « zora » et « archéonique », qui modifient leur fonctionnement ; or il ne peut y avoir une « bombe zora archéonique », le fonctionnement des deux étant opposé.

Ne vous sentez pas intimidé par cette description complète : le système d'attribut peut se résumer à une étiquette apposée à certains *items*, qui leur donne une valeur supplémentaire par rapport aux autres *items*, qui les différencie. Pour simplifier, un joueur qui a déjà joué à *Breath of the Wild* peut considérer que les utilisations sont les mêmes dans ce jeu de rôle que dans le jeu vidéo, pour les éléments du feu, de la glace, de la foudre et de l'archéonie. La lumière et les ombres s'inspirent un peu plus d'*Ocarina of Time*.

ESPACE DE JEU

L'univers des jeux Zelda a été retracé, dans ce jeu de rôle, de manière à contenir un maximum de fans. Il contient donc plusieurs régions des différents jeux. Avant de les décrire une par une, la nomenclature utilisée dans ce livret sur ce sujet :

Monde : L'ensemble des régions du jeu.

Région : Un fragment du monde du jeu régit par des règles précises, autant au sens des normes sociales et politiques que des règles de jeu. Noter que « Hyrule » désigne parfois la région, parfois le **monde**, comme dans les jeux.

Plan : Dimension, espace-temps. La série Zelda possède plusieurs plans spatiaux et chronologiques, ce jeu de rôle permet d'en visiter plusieurs. Les plans sont parallèles entre eux et n'interagissent pas directement, mais sont accessibles par divers moyens (portails, magie, contact avec un artefact...). On considère qu'un **plan** est une **région** qui n'est pas directement connectée aux autres.

Overworld : Terme emprunté à *The Legend of Zelda*, désignant l'ensemble des environnements traversés en extérieur, n'impliquant pas de rentrer dans une grotte, un donjon... L'intérieur des habitations peut toutefois être considéré comme étant dans l'*overworld* ici. Dans le JDR, cela se traduit par **les zones à conversation, d'enquêtes et d'interactions avec des PNJ** !

Sous-régions : Ensemble de **biomes**, **donjons** et lieux uniques au sein d'une région, qui forment une partie cohérente de celle-ci : soumise aux règles de la région, la sous-région a toutefois des particularités propres qui ne se retrouvent pas dans le reste de la région. Elles abritent souvent une ou plusieurs races et communautés.

Zones : Ensemble des **biomes** et types de **donjons** d'une **région** ou d'un **plan**.

Biomes : Zones, sous régions de l'*overworld*. Elles correspondent à des régions climatiques et terrestres.

Underworld : Terme emprunté à *The Legend of Zelda*, désignant l'ensemble des environnements traversés en intérieur et hostiles aux personnages joueurs. **Cela inclut donc les cavernes, donjons, souterrains... Les zones à trésors, énigmes et combats !**

Types de donjons : L'ensemble des « donjons » possibles, suivant ceux existants dans la série de jeux vidéo. Ces types servent à cadrer l'expérience de jeu en s'axant principalement soit sur les énigmes, soit sur l'action, soit sur l'exploration, ou un mix de chacun. La difficulté varie d'un type à un autre, ainsi que les rencontres possibles et les objets trouvables. Ces types permettent aux joueurs de mieux se préparer à ce qu'ils vont rencontrer en entrant dans un donjon, et à cadrer la créativité des MJ.

REGIONS

Dans les pages suivantes sont décrites chaque région visitable par les joueurs.

HYRULE

Hyrule désigne le royaume d'Hyrule dirigé par la famille royale d'Hyrule, dont la représentante la plus connue est la Princesse Zelda, qui hérite à chaque génération du pouvoir de la Triforce de la Sagesse. Dirigée actuellement par l'arrière-petite-fille de la Princesse ayant sauvé Hyrule du Fléau, Hyrule est la plus grande des régions visitables.

Hyrule dans son entier

<i>Principaux habitants :</i>	<u>Hyliens</u> , Sheikah, Gorons, Zoras, Piafs, Gerudos, Yigas, Korogus.
<i>Villes et capitale :</i>	<u>Cité royale d'Hyrule</u> , Elimith, Cité d'Akkala, Euzéro, Ecaraille, Cité Gerudo, Village Piaf, Bassin Zora, Village Goron.
<i>Biomes :</i>	Plaines, plateaux, lacs et rivières, montagnes. Climats tempérés.
<i>Types de donjons :</i>	Sanctuaires, tours Sheikah, temples, cavernes.
<i>Principaux monstres :</i>	Bokoblins, Moblins, Lezalfos, Stahls, Lynels.

Centre d'Hyrule

<i>Principaux habitants :</i>	<u>Hyliens</u> , Sheikah
<i>Villes et lieux d'intérêt :</i>	Cité royale d'Hyrule, Cocorico, Lac Hylia, Grande forêt d'Hyrule, Plateau du Prélude.
<i>Biomes :</i>	Plaines, lacs, rivières, forêts. Climat tempéré.
<i>Types de donjons :</i>	Sanctuaires, Tours
<i>Principaux monstres :</i>	Chuchus, Pestes mojo, Bokoblins, Moblins, Lynels

Nord-Ouest d'Hyrule

<i>Principaux habitants :</i>	<u>Piafs</u> , Hyliens
<i>Villes et lieux d'intérêt :</i>	Village piaf, villages dans les montagnes, Montagnes d'Hebra.
<i>Biomes :</i>	Montagnes enneigées, vallées et plateaux, toundra.
<i>Types de donjons :</i>	Sanctuaires, cavernes, antres, temples.
<i>Principaux monstres :</i>	Moblins, Lezalfos.

Sud et Sud-Ouest d'Hyrule

<i>Principaux habitants :</i>	<u>Gerudos</u> , Yigas, Gorons, Hyliens
<i>Villes et lieux d'intérêt :</i>	Cité Gerudo, Clan Yiga, Marché, Désert Gerudo, Tabantha, Faron.
<i>Biomes :</i>	Désert, montagnes, plateaux, jungle, marais. Climat aride et tropical.
<i>Types de donjons :</i>	Ruines, donjons, repères, sanctuaires, tours
<i>Principaux monstres :</i>	Lezalfos, créatures du désert,

Nord-Est d'Hyrule

<i>Principaux habitants :</i>	<u>Gorons</u> , Hyliens, Sheikah
<i>Villes et lieux d'intérêt :</i>	Village Goron, Montagne d'Ordin, Akkala, Euzéro, Ordin
<i>Biomes :</i>	Montagnes, plateaux, littoraux. Climat montagnard et tempéré.
<i>Types de donjons :</i>	Cavernes, ruines, sanctuaires, tours Sheikah, temples
<i>Principaux monstres :</i>	Moblins, Bokoblins, Lithoroks, Dodongos

Sud-Est d'Hyrule

<i>Principaux habitants :</i>	<u>Hyliens</u> , Zoras
<i>Villes et lieux d'intérêt :</i>	Elimith, Ecaraille, Bassin Zora, Mont Géminés, Necluda
<i>Biomes :</i>	Plaines, montagnes, plateaux, littoraux, îles. Climat océanique.
<i>Types de donjons :</i>	Sanctuaires, tours
<i>Principaux monstres :</i>	Bokoblins, Lezalfos, Octoroks, Lithoroks, Hinoxes



Tirée de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*

HAUT-HYRULE

Le Haut Hyrule désigne le Hyrule de Zelda II, région dangereuse où les Sheikah règnent en maîtres. Chacun connaît sa place dans cette région pleine d'histoires et de légendes oubliées... Les peuples de monstres intelligents qui y vivent se sont pour certains soulevés au son de l'explosion du Fléau, voire sont devenus fous, sous l'influence maléfique de Ganon, qui résonnait dans leur nature profonde ; certaines communautés de monstres surent toutefois rester civilisées.

Haut-Hyrule

<u>Principaux habitants :</u>	Hyliens, Sheikah, Gorons, Zoras, Piafs, Gerudos, Yigas, Korogus.
<u>Villes et capitale :</u>	Cité royale d'Hyrule, Elimith, Cité d'Akkala, Euzéro, Ecaraille, Cité Gerudo, Village Piaf, Bassin Zora, Village Goron.
<u>Biomes :</u>	Plaines, plateaux, lacs et rivières, montagnes. Climats tempérés.
<u>Types de donjons :</u>	Sanctuaires, tours Sheikah, temples, cavernes.
<u>Principaux monstres :</u>	Bokoblins, Moblins, Lezalfos, Stahls, Lynels.

Parapa

<u>Principaux habitants :</u>	Sheikah, Monstres intelligents, Hyliens, Gerudo, Zoras
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	Mido, Rauru, Saria, Ruto, Marais de Marsh, Désert de Parapa, Grand cimetière du Haut Hyrule
<u>Biomes :</u>	Plaines, rivières, lac, marais (S), désert (N), vallées, littoraux. Climat méditerranéen.
<u>Types de donjons :</u>	Palais, cavernes, ruines
<u>Principaux monstres :</u>	

Montagnes de la Mort

<u>Principaux habitants :</u>	Gorons, Gerudos, Monstres intelligents
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	Ville souterraine Goron, Réseau de caverne, Vallées, Villages Gerudo.
<u>Biomes :</u>	Montagnes, vallées et plateaux, cavernes.
<u>Types de donjons :</u>	Cavernes, antres.
<u>Principaux monstres :</u>	

Région de Nabooru

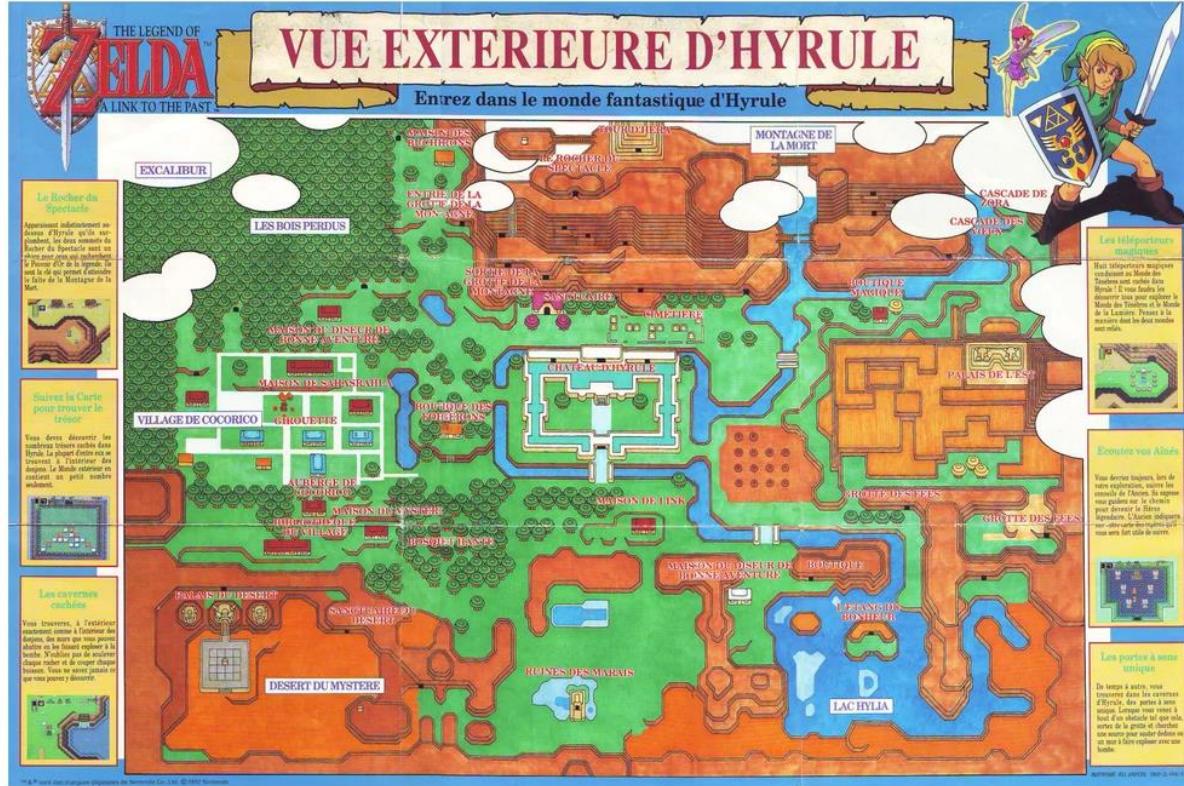
<u>Principaux habitants :</u>	Sheikah, Gorons, Hyliens
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	Nabooru, Darunia, Kasuto, Ile Labyrinthe,
<u>Biomes :</u>	Plaines, littoraux, montagnes, jungle
<u>Types de donjons :</u>	Palais, Cavernes, antres.
<u>Principaux monstres :</u>	



VIEUX-HYRULE

Le Hyrule d'*A Link to the Past*. Un Hyrule appauvri et qui cherche à se remettre de ses difficultés passées.

Vieux-Hyrule	
<u>Principaux habitants :</u>	Hyliens, Zoras, Kokiris, Monstre intelligents (assez isolés)
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	Minahga, Kokoriko, Sahasrahla, Mont Héra, Bois Perdus, Lac Hylia
<u>Biomes :</u>	Plaines, Forêts, Montagnes, Désert
<u>Types de donjons :</u>	Temples, Ruines, Cavernes
<u>Principaux monstres :</u>	



RUINES DU VIEUX ROYAUME

Hyrule de Zelda I. Région désolée, vide et pleine de ruines, elle n'est habitée que par des monstres qui font leur loi. L'influence de Ganon n'a jamais complètement dépérir ici, rendant les monstres d'autant plus forts et faisant fuir toutes les autres races. Les trésors qui se cachent en cette région attirent certains explorateurs zélés.

Vieux Royaume	
<u>Principaux habitants :</u>	Monstres. Quelques reclus et monstres intelligents isolés.
<u>Lieux d'intérêt :</u>	Collines perdues, Cimetière, ruines des différents donjons
<u>Biomes :</u>	Steppes, vallées, montagnes, littoraux, déserts, forêts
<u>Types de donjons :</u>	Donjons, Ruines, Cavernes, Antres, Labyrinthes
<u>Principaux monstres :</u>	Bokoblins, Moblinns, Octoroks, Tektites, Peahats, Larvars, Armos, Lynels

HOLODRUM

Région paisible relativement autarcique, ne commerçant presque uniquement qu'avec Labryonna, qui se remet du joug du terrible Onox. On y trouve des phénomènes climatiques assez curieux, peut-être d'origine magique. Ses souterrains mènent à Subrosia.

Holodrum	
<u>Principaux habitants :</u>	<u>Hyliens</u> , Gorons, Subrosiens, Korogus
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	<u>Horon</u> , Village Goron, Désert Samasa, Ruines de Tarm.
<u>Biomes :</u>	Plaines, Rivières, Forêts, Montagnes, Désert, Vallées,
<u>Types de donjons :</u>	Donjons, Ruines, rares Temples
<u>Principaux monstres :</u>	

SUBROSLIA

Région souterraine méconnue de la plupart des Hyliens, même de ceux vivant à Holodrum. Accessible via des portails et des réseaux imbriqués de cavernes, cette région volcanique abrite les insolites Subrosiens, qui entretiennent le secret sur leur mode de vie et leur magie élémentaire. Il n'y a pas à proprement parlé de ville ou village dans Subrosia, les Subrosiens se considérant chez eux partout dans leur région.

Subrosia	
<u>Principaux habitants :</u>	<u>Subrosiens</u>
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	Temple Subrosien, Plages de cendre, Mer de lave, Marchés subrosiens
<u>Biomes :</u>	Cavernes, Volcans
<u>Types de donjons :</u>	Temples, antres, cavernes
<u>Principaux monstres :</u>	Wizzrobes, Anti-Fées, Whisp, Magunesu, Chuchus, Chauve-souris.

LABRYNNA

Région paisible, appauvrie par les travaux démesurés de la sorcière Veran. Le temps semble figé dans cette région, qui se préoccupe peu de ce qui se passe à l'extérieur.

Labryonna	
<u>Principaux habitants :</u>	<u>Hyliens</u> , Zoras, Tokays, Piafs, Pestes Mojos, Gorons
<u>Villes et lieux d'intérêt :</u>	<u>Lynna</u> , Cité Symétrie, Rouleroche, Plaine Nuun, Ruines de la Tour Noire.
<u>Biomes :</u>	Plaines, Littoraux et mer, Iles, Montagne
<u>Types de donjons :</u>	Donjons, Ruines, Cavernes, rares Palais
<u>Principaux monstres :</u>	

LES DIFFERENTES ZONES ET BIOMES.

Les zones et biomes se décomposent en deux grandes catégories distinctes : l'*overworld* et l'*underworld*. Voici une liste de biomes que peuvent traverser les joueurs, liste qui peut être complétée par tout MJ inventif.

OVERWORLD

L'*overworld* constitue l'ensemble des lieux traversables en extérieur, sur ce qu'on appellera la « *Worldmap* » dans un *RPG* en jeu vidéo. Il contient majoritairement des **biomes** et quelques lieux construits.

Pour chaque biome sont indiqués la **présence de monstres et d'animaux, et les conditions climatiques particulières qui peuvent s'appliquer**. Les plus communes (beau temps, pluie...) ne sont pas indiquées, seules celles pouvant amener un changement significatif dans le déroulement de la partie le sont. Ces conditions particulières sont décrites **dans le livret de données**. Les climats qui sont indiqués dans les descriptifs de régions et sous régions sont là à titre indicatif et ne changent pas le déroulement du jeu ; un biome peut avoir différents climats selon l'endroit.

Plaines et assimilés :

Plaines
De grandes étendues d'herbes, parsemées d'arbres, de rochers ou d'arbustes selon la région. Il y a généralement des chemins vers les villes et lieux d'intérêts. Peu de monstres, beaucoup d'animaux.
Orages (occasionnel)
Steppes
Plaines quelque peu arides. Peu d'arbre, mais surtout des arbustes, dans un climat généralement froid mais pas glacial. Monstres en quantité moyenne, peu d'animaux. Balayées par les vents, Orages.
Toundra
Plaines enneigées. Occasionnellement, il peut y avoir un lac gelé sous la neige ; mieux vaut savoir où on s'aventure dans ces étendues plus dangereuses qu'elles n'y paraissent. Monstres et animaux peu présents.
Grésil, Tempêtes de neige, Aurores boréales, Dégel, Température extrême.
Déserts
Plaines de sables. Généralement dépeuplée et difficile à supporter par la chaleur qui y règne. Monstres en quantité moyenne, animaux très rares.
Températures extrêmes (chaud la journée, froid la nuit), Tempêtes de sable

Montagnes et assimilés

Plateaux et vallées

Des lieux plus ou moins escarpés dans lesquels il faut surveiller sa marche. C'est habituellement la jonction entre les plaines et les montagnes, aussi on y trouve un peu des caractéristiques de ces deux *biomes*...

Monstres et animaux en quantité moyenne.

Montagnes

Lieux dangereux par leur terrain accidenté, qui n'ont pas toujours de chemins et de routes bien établies. C'est la porte d'entrée à de nombreuses **cavernes** et parfois à des **antres**. Les montagnes les plus élevées sont enneigées.

Très peu de végétation et peu d'habitants, monstres en quantité.

Altitude moyenne : **balayées par les vents, Hypoxie**

Altitude extrême : **Température extrême (froid, seulement aux pics assez hauts), Hypoxie sévère**

Volcan

Lieux extrêmement dangereux. Même en l'absence de lave, il y fait chaud et les cendres peuvent produire un brouillard voire des tempêtes irrespirables.

Les monstres vivant dans les volcans sont souvent très robustes.

Température extrême, Brouillard de suie, Tempêtes de cendres.

Nature

Rivières et lacs

Respectivement avec et sans courant, ces points représentent plutôt des obstacles pour les joueurs.

Les fonds cachent peut-être des trésors... ou des monstres qu'il ne vaut mieux pas déranger.

Forêts

Les forêts d'Hyrule sont denses et très peuplé en termes de faune et de flore.

Certaines forêts sont aussi infestées de monstres.

On y trouve beaucoup de ressources naturelles, mais attention de ne pas s'y perdre.

Marais

Tourbières et autres marécages. Le sol est souvent peu praticable et il est difficile de bâtir quoi que ce soit ; même monter un campement peut être difficile.

Monstre et animaux en quantité moyenne.

Brouillard, inondations

Jungles

Biome assez rare, forêt très dense et très grande. Peu praticable, mais énormément de ressources.

On trouve des animaux uniques dans ces lieux, et parfois des ruines.

Beaucoup d'animaux, peu de monstre.

Brouillard, pluie tropicale

Littoraux

Biome un peu particulier en cela qu'il peut être vallonné ou plat. Tous les lieux proches de la mer sont des littoraux. La plupart sont des plages, de sable, de roches ou de galets, mais des falaises peuvent faire office de littoraux. Le sable et l'iode peuvent rendre plus fatigantes à porter les armes et armures lourdes.

Monstres et animaux en quantité variable selon les environnements alentours.

Brouillard, Vagues, Tempête, Balayé par les vents, Orage, Marée

Îles

Pas tout à fait un *biome*, l'île est généralement un *biome* entouré de littoraux. Des espèces endémiques peuvent se trouver sur certaines, tandis que d'autres seront totalement désertes... peut-être pour une raison ?

Monstres et animaux en quantité variable selon l'île.

Conditions climatiques qui dépendent du biome appliqué à l'île.

[Illustration d'un petit groupe courant sous la pluie]

UNDERWORLD

L'*underworld* constitue l'ensemble des lieux traversables en intérieur et hostiles, **ce qu'on appellerait les « donjons » dans un RPG en jeu vidéo.** Ces lieux peuvent être construits ou naturels, mais ont tous pour point commun de présenter un défi au joueur, que ce soit un danger ou une série d'énigmes, ou les deux.

On y trouve bien plus de monstres et de trésors que dans l'*overworld*, ce pourquoi ces lieux sont dignes d'intérêt pour les joueurs avides d'aventures et de points d'expériences. Chaque type de **zones** est accompagné d'une estimation de la population en monstre, du nombre d'énigmes, et du type de trésors qu'on peut y trouver. Les types de trésor correspondent à ceux dans le livret de données, mais ne doivent pas être considérés comme limitants : vous pouvez trouver de tout type d'objet dans tout type de zone, mais êtes simplement plus susceptibles de trouver des objets d'un type précis dans chaque zone, et surtout qui correspondent au *lore* des jeux dont sont issus les objets.

Certaines de ces zones sont techniquement dans l'*overworld*, mais leur nature hostile et le fait qu'elles s'incrustent dans le *biome* du lieu où elles se trouvent leur mérite une place dans cette section plutôt que la précédente.

Directement sur l'Overworld

Tanières et maisons de monstres

Trouvables dans toutes les régions, un peu partout. Peuvent prendre la forme d'un crâne géant, d'une butte creusée, être cachés dans des maisons abandonnées... Une famille de monstre y vit, on y trouve souvent quelques pièces d'équipement et des vivres, mais très rarement quoi que ce soit de valeur. Au mieux, les monstres gardent peut-être un petit trésor piqué ailleurs.

Contient un ou deux groupes de monstre humanoïde.

Rubis, pièces d'équipement de faible valeur.

Camps et repères

Lieux plutôt hostiles, souvent habités par des monstres ou des brigands (qui peuvent avoir quelques monstres intelligents dans leur rang). Quelques lieux qui n'ont jamais été reconstruits depuis le Fléau Ganon sont devenus des camps de fortune. Les brigands et monstres dans les camps vivent en petite communauté et sont souvent organisés : il y a généralement au moins un chef, des trésors de valeur moyenne, et souvent des pièges destinés à repousser les intrus.

Contient une communauté de monstres humanoïdes ou de brigands d'une ou plusieurs races.

Rubis, pièces d'équipement de valeur moyenne, nombreux objets.

Tours Sheikah

Les tours Sheikah sont un cas un peu particulier. Elles ne sont en elles-mêmes pas dangereuses, mais elles sont souvent investies par un groupe de monstre ou de personnes, pas forcément agressives le cas échéant (on peut trouver une tour dans une ville).

Grimper au sommet d'une tour peut représenter un défi en cela qu'elles ne sont que rarement très praticables. Elles sont placées en des lieux permettant d'observer l'horizon et donc de faire une cartographie des environs ; si un personnage est en possession d'une tablette Sheikah et qu'il a le module correspondant, il peut même obtenir une carte sur tablette depuis la tour.

Certaines tours peuvent avoir un module Sheikah supplémentaire à offrir.

Naturelles

Cavernes et grottes

Trouvable un peu partout, mais d'autant plus fréquemment dans les vallées et montagnes. Ces formations rocheuses abritent souvent des animaux sauvages, et parfois des monstres. Les plus grandes cachent généralement des trésors dans leur longs couloirs, cachés par des aventuriers qui ne sont jamais revenus chercher leurs biens.

Certaines cavernes peuvent devenir des raccourcis entre des lieux. La plupart des cavernes ont des emplacements pour insérer des torches car elles ont déjà été explorées, sans que ce ne soit systématique.

Monstres en quantité variable.

Pas ou très peu d'énigmes, rudimentaires le cas échéant.

Trésors de valeur variable ; Pièces d'équipement de valeur moyenne ; Artefacts de faible valeur.

Antres

Grandes cavernes qui peuvent s'étendre sur plusieurs kilomètres, de long comme de profondeur, dans de grandes cavités inexplorées. Les antres sont plus rares que les cavernes et bien plus dangereuses ; les monstres qui y vivent sont généralement beaucoup plus dangereux que les monstres que l'on trouve ailleurs.

L'obscurité règne dans les antres. La plupart n'ont jamais été explorées, et vous ne risquez pas d'y croiser qui que ce soit. Il n'y a que très peu de trésors, au mieux des dépouilles d'aventuriers trop curieux ; mais les monstres uniques de ces lieux laissent des ressources qui le sont tout autant.

Monstres fréquents et puissants.

Pas d'énigmes.

Pièces d'équipement de valeur moyenne à élevée sur les dépouilles.

Construites

Ruines

Lieux détruits et dont le temps a plus ou moins effacé la présence. Les ruines sont de taille très variable, on peut aussi bien parler des ruines d'une maison que d'un palais, voire d'une ville entière.

Les monstres et animaux sauvages investissent parfois ces lieux.

On peut y trouver de tout selon la nature des ruines, mais généralement en peu de quantité et mal conservés.

Sanctuaires

Les sanctuaires sont de mystérieuses constructions des Sheikah où venaient méditer des moines. Chaque sanctuaire propose une épreuve, généralement une énigme ou une épreuve d'adresse, rarement une épreuve de force. Certains sanctuaires sont si bien cachés que les trouver est déjà une épreuve en soi, tandis que d'autres sont devenus des attractions touristiques. Les sanctuaires sont toujours illuminés par les technologies archéoniques Sheikah.

Aucun monstre (possibilité de croiser des gardiens).

Pièces d'équipements, trésors et artefacts qui dépendent des lieux où est implanté le sanctuaire (plus il est caché et plus l'épreuve est compliquée, plus ils sont rares). Les sanctuaires « touristiques » n'offrent plus de trésors, déjà récupérés par d'autres personnes.

Certains sanctuaires ont un module pour les tablettes Sheikah (y compris les touristiques).

Terminer un sanctuaire donne systématiquement un emblème Sheikah aux personnages l'ayant traversé, qui peut être échangé aux déesses (y compris les touristiques).

Donjons

Vieilles constructions qui remontent pour certaines aux premières apparitions de Ganon, et qui servaient presque systématiquement à garder quelque chose en sûreté, loin des mains de la famille royale ou d'un héros de légende. La plupart des donjons ont été construits par des êtres malfaisants, ou sont des constructions infestées de monstres. Les mécanismes et manifestations de magie qu'on peut trouver dans les donjons sont archaïques et souvent incompris. Les monstres sont très présents et plutôt bestiaux, peu d'humanoïdes, et il n'est pas rare qu'au moins un grand monstre règne sur les lieux.

Monstres en grande quantité.

Enigmes simples. Agencement labyrinthique.

Trésors : Rubis en quantité faible à élevée, artefacts, équipements spéciaux, réceptacles.

Très peu d'équipements.

Temples

Sites aux histoires variées, souvent construits par un peuple ou un autre. Les temples servaient divers usages : religieux, habitations royales, tombeaux...

S'ils ne sont pas toujours réinvestis par les monstres, ils sont quand même gardés par les pièges et protections qu'avaient installé les bâtisseurs de ces lieux. Accéder aux salles secrètes nécessite souvent de résoudre des énigmes ou d'activer des mécanismes cachés.

Les temples cachent souvent au moins un trésor de grande valeur : ils n'ont pas été construits pour rien. Toutefois, il y a souvent de quoi le garder des mains des aventuriers...

Monstres en quantité faible à moyenne.

Enigmes nombreuses et se basant sur l'environnement, parfois difficiles. Agencement souvent basé sur une salle centrale qui connecte à plusieurs ailes.

Trésors : Rubis en quantité moyenne, artefacts, équipements spéciaux, réceptacles.

Quelques pièces d'équipement moyennes si l'environnement le suggère.

Palais

Lieux anciens qu'on trouve particulièrement dans le Vieux-Hyrule. Ces grands bâtiments habités par des monstres puissants et souvent intelligents regorgent de richesses et de pièges. Il y a souvent un chef aux monstres qui contrôlent les lieux.

Monstres en quantité élevée.

Très peu d'énigmes. Agencement en corridors.

Trésors : rubis en quantité élevée, pièces d'équipement de valeur, quelques artefacts.

Labyrinthes

Etranges constructions, parfois associées aux Sheikah et considérés alors comme des sanctuaires géants, ou autrefois construites par les sorciers de Ganon. Les labyrinthes sont assez mystérieux et peuvent se révéler être de véritables épreuves d'endurance pour les plus grands. Les plus petits labyrinthes ont parfois été transformés en attractions touristiques, mais les plus grands sont extrêmement dangereux, car rien ni personne n'est là pour indiquer la sortie aux aventuriers qui s'y perdent. Dans le vieux Hyrule, les montagnes à l'extrême Est de la région sont considérées comme un labyrinthe semi-naturel par leurs cavités, une sorte d'antre à ciel ouvert creusée par les troupes de Ganon en des temps immémoriaux.

Monstres en quantité variable selon l'origine du labyrinthe, mais souvent faible.

Trésors rares et placés en des points précis, de toutes natures, de valeur généralement élevée.

CHAPITRE II – CREER UN PERSONNAGE

Créer un personnage peut être difficile pour les joueurs. C'est un moment clé du jeu, puisqu'une grande part de l'orientation du personnage, autant dans son caractère que dans ses compétences, y est définie et fixée.

Chaque élément composant les personnages joueurs seront définis dans cette partie du livret, puis seront présentées une fiche d'étapes de la création d'un personnage et une explication du fonctionnement de la fiche de personnage, **qui doit vous accompagner à chaque partie et ne doit pas être perdue** (une version photocopiable est présente dans les premières pages de ce manuel).

Joueurs, ce chapitre vous est destiné : encadrés par le MJ, vous allez pouvoir donner forme à votre avatar, lui donner des caractéristiques, un ou des buts, des qualités et défauts... Les idées se bousculent à la lecture de ces lignes ? C'est normal ! Mais pas d'inquiétude : cette section est là pour les remettre en place et vous aider à en tirer le meilleur.

RACES

Dans ce jeu, vous devez commencer par choisir une race pour votre personnage, parmi celles jouables. Si vous êtes familiers de l'univers de la série *The Legend of Zelda*, vous reconnaîtrez aisément chacune d'entre elles et leurs caractéristiques, adaptées et reformulées pour le bon fonctionnement du jeu de rôle sur table. Même si vous savez déjà quelle race vous désirez jouer, lire les fiches des autres est recommandé pour comprendre comment vont fonctionner vos coéquipiers et les PNJ issus des autres races.

La race de votre personnage est la première étape de sa création. **Elle définit ses caractéristiques principales de base, c'est-à-dire avant application de bonus de métier et ou attribués par le joueur, et peut influencer la description du passé de votre personnage**, ainsi que son alignement. De plus, chaque race possède une liste de capacités qu'elle seule peut apprendre, entre des sorts passifs et actifs. Ces sorts sont présentés après les fiches de races des pages suivantes.

Toutes les races présentent en effet au moins une région d'origine et un « alignement caractéristique ». Ce sont la ou les régions où l'on trouve le plus de représentants de cette race, et l'alignement le plus porté par ladite race ; ce ne sont toutefois en aucun cas des carcans dans lesquels vous seriez contraints de modeler vos personnages mais des représentations stéréotypées de ces races. Il en va de même pour les caractéristiques principales.

De plus, si chacune des races présentent leurs qualités et défauts, aucune n'est réduite à un seul rôle. Vous pouvez tout à fait jouer un prêtre Goron ou un gladiateur Kokiri malgré leurs caractéristiques n'allant pas forcément dans ces sens au premier abord. Le passé de votre personnage est par ailleurs malléable (du moins au moment de sa création), et ce n'est pas parce qu'il est originaire d'une région qu'il n'a pas grandi ou voyagé ailleurs.

Pour apporter de la diversité aux races, il existe, pour certaines d'entre elles, des sous catégories. On trouve par exemple des Gerudos du désert et des Gerudos pirates des mers. Sauf indication contraire, leurs caractéristiques sont globalement les mêmes que leur représentant majeur.

HYLIENS

Les Hyliens sont la race peuplant le plus abondamment Hyrule. On les trouve un peu partout sur ses terres tempérées, particulièrement dans les plaines, près des plateaux et sur les plages. On ne les trouve en revanche qu'en nombre très réduit dans les climats arides ou les régions difficiles à aménager.

Les Hyliens ont une forme très proche de l'être humain, n'ayant pour seule réelle différence physique que le fait d'avoir des oreilles pointues. Leurs yeux et cheveux sont de couleurs variées et leur taille est moyenne.

Ils vivent dans des villages et villes, la plus grande d'entre elle étant la cité d'Hyrule. Leurs professions sont variées, allant de l'artisanat à la récolte agraire. Beaucoup d'Hyliens sont fermiers ou vivent d'une profession liée à

gardienne de plusieurs reliques sacrées, incluant le sceau ayant scellé Ganondorf après sa tentative de prise de pouvoir sur Hyrule.

Les Hyliens sont en bons termes avec la plupart des autres races, particulièrement avec le peuple Zora et le peuple Piaf. Selon les âges, des tensions peuvent avoir apparues avec les Gerudos et les Sheikahs, bien que ces derniers soient la plupart du temps de proches alliés de la famille royale.

On trouve de tout chez les Hyliens : des marchands, des soldats, des fermiers, des êtres généreux autant que des personnages mal-attentionnés... Cette race est par ailleurs la plus polyvalente, n'ayant pas de réel défaut mais cependant pas de réelle qualité non plus.

LIEUX D'ORIGINE

Cité d'Hyrule, villages et hameaux, ranchs ;

Plaines, plateaux, plages, plutôt dans les zones tempérées.

LANGUES

Hylien.

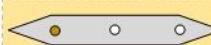
DEESSE

Din, Farore ou Nayru.

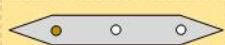
ALIGNEMENT TYPE

Aucun.

ESCALADE



NAGE



CONSTITUTION



12

	8
	6
2 POUR 1	

PERCEPTION	7
INTELLIGENCE	7

FORCE

7



TAILLE:

DEXTERITE

8



POIDS:

CHARISME

8



x 1



x 1



x 1

POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION: 2 POINTS

SAVOIRS / HABILETES PASSIVES

HISTOIRE D'HYRULE			
CUISINE			

+ 3 A REPARTIR

HABILETES / TRAITS

DEUX COMPETENCES APPRISES

OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Fermier, éleveur, aubergiste, marchand, maçon, architecte, artiste de cirque, voleur, soldat, voyageur, prêtre...



SHEIKAH

Le peuple Sheikah est parmi les plus anciens d'Hyrule. Bien que semblables en apparence aux Hyliens, ils sont moins nombreux qu'eux et bien différents dans leurs mœurs et vision des choses.

Ce peuple vit dans les zones reculées d'Hyrule. Selon les époques, c'est un allié fidèle à la famille royale d'Hyrule, ou un voisin d'une froide neutralité politique, comme en témoigne le blason des Sheikah, un œil dont coule une larme, souvenir d'une trahison de la famille royale d'Hyrule.

Physiquement, les Sheikah ressemblent aux Hyliens mais sont plus élancés qu'eux en taille, et généralement plus fin. Leurs visages sont plus ciselés ; leurs yeux peuvent être de couleurs surprenantes comme le gris ou le violet, de même que leurs cheveux souvent argen-

traditionnelles plus strictes que dans Hyrule. Ils vivent généralement caché dans les vallées ou plateaux, plus ou moins en autosuffisance. Certains Sheikah mènent aussi une vie d'ascète en tant que moine ou artiste, dans un temple ou errant.

L'élite Sheikah est formée aux arts de l'assassinat et de la dissimulation, ainsi qu'à l'utilisation des ombres. Le Sheikah moyen étant fin et grand, il est doué d'une bonne agilité et dextérité, bien que sa morphologie amène aussi une certaine fragilité aux blessures physiques. Sage, cultivé et droit par son éducation stricte, il peut aussi être assez charismatique, bien que tombant souvent dans le pédantisme face aux Hyliens.

LIEUX D'ORIGINE

Kokoriko, Cité d'Hyrule, villages et hameaux ;

Plateaux, zones en retrait, tempérées ou arides (froides comme chaudes).

LANGUES

Hylien ; Hylien
Antique.

DEESSE

Din, Farore ou
Nayru.

ALIGNEMENT TYPE

Loyal-Neutre.

ESCALADE

NAGE

CONSTITUTION



16

	8		FORCE	5		DEXTERITE	9		CHARISME	9
	7									
/	2 POUR 1									
PERCEPTION	7	2	TAILLE :		x 1	x 1	x 1			
INTELLIGENCE	8	6	POIDS :		x 1	x 0,5	x 1			

POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 2 POINTS

SAVOIRS / HABILETES PASSIVES

HISTOIRE HYRULE			
HISTOIRE SHEIKAH			
DISCRETION			

+ 2 A REPARTIR

HABILETES / TRAITS

PIROUETTE

COUP FUR TIF

POIDS PLUME



OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Fermier, tailleur, chercheur, usurier, artiste, soldat, garde du corps, espion, ingénieur archéonique, voyageur solitaire...

VARIATIONS

Haut-Hyrule	+1 CHA ; - 1 END
Agé	+2 INT ; - 1 END ; Pirouette -> sort d'ombre niv. 1.

ZORAS

Les Zoras sont des êtres amphibiens, vivant autant en eau douce qu'en eau salée. Un peu reclus des autres peuples, ils ne leur sont pas hostile pour autant, du moins pas en Hyrule.

Vivant dans les zones aquifères d'Hyrule, les Zoras restent en communauté et se mélangent peu aux autres races, en partie parce qu'ils ont besoin d'être près de sources d'eau pour vivre correctement. Excellents nageurs et pêcheurs, les Zoras vivent de l'eau, l'adorent et l'utilisent autant qu'ils ont besoin d'elle. Il est un besoin presque naturel de se baigner pour un Zora ; s'ils peuvent tout à fait fonctionner sur la terre ferme, ce n'est pas leur environnement naturel.

Les communautés de Zoras ressemblent à des cours de nobles, où chacun est proche du roi ou de la princesse

en fonction, et où tout le monde se connaît et se traite avec un respect nobiliaire qui peut sembler un peu pédant aux autres races, mais qui est naturel chez eux, et particulièrement chez les Zoras âgés. Toutefois, il existe encore des communautés sauvages de Zoras, généralement plus tribales, parfois encore seulement à mi-chemin entre la race intelligente et le monstre.

Physiquement les Zoras ont l'apparence d'hommes-poissons, avec des appendices de divers poissons, allant du dauphin au requin marteau. Leur couleur est généralement bleue, mais des Zoras marrons, rouges, ou verts existent. Les Zoras sont bons musiciens, bons mages, et sont agiles dans l'eau. Ils sont toutefois plus fragiles physiquement que les autres races.

LIEUX D'ORIGINE

Domaine Zora, île Zora de Labrynnna

Rivières, plages, lacs, cavernes aquifères, îles, fonds marins.

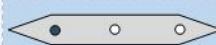
LANGUES DEESSE

Hylien. Nayru.

ALIGNEMENT TYPE

Loyal-Bon

ESCALADE



NAGE



CONSTITUTION



16



8



5



3 POUR 1

PERCEPTION

7

FORCE

5

INTELLIGENCE

9

DEXTERITE

8

CHARISME

9

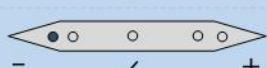
POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 3 POINTS

SAVOIRS

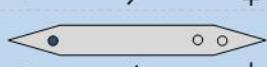
PECHE



MAGIE



DIPLOMATIE



+ 3 A REPARTIR

HABILETES / TRAITS

POCHE ZORA + CRACHAT ZORA

COMME UN POISSON DANS L'EAU

UNE CAPACITE ZORA

OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Pêcheur, joailler, historien, musicien, interprète, noble...

VARIATIONS

Sauvage (Zola)

-4 CHA, +2 DEX, +2 FOR ; INT = 6 ; PER = 10 ; Chaotique-Mauvais.



GORONS

Les Gorons, à la peau faite en partie de pierre, sont des êtres forts. Vivant dans les montagnes, ils n'hésitent toutefois pas à s'aventurer dans le reste d'Hyrule, étant naturellement curieux et souvent ouverts aux rencontres.

Habitués à la chaleur de la Montagne de la Mort, les Gorons ont du mal à s'acclimater aux régions froides, et finissent par avoir le mal du pays dans les lieux tempérés, raison pour laquelle ils ne s'installent que rarement en ailleurs que près des volcans et des déserts.

Simplets sans être bêtes, les Gorons ont pour la plupart une certaine bienveillance un peu naïve avec toutes les autres races. Toutefois, ils ne se laissent pas duper sur la valeur des choses, habitués qu'ils sont à reconnaître la

valeur des minerais et gemmes qu'ils creusent dans les montagnes.

Les plus érudits d'entre eux tendent à devenir méfiants des autres races, voire un peu antipathiques. Les communautés les plus reculés ont même tendance à repousser les étrangers. Entre eux, les Gorons font preuve d'une franche camaraderie, se sentant tous un peu de la même famille.

Dotés d'une force herculéenne et d'une constitution à toute épreuve (en dehors de celle du froid), les Gorons manquent en revanche de dextérité, la faute à leur corps et leurs mains importants. Leur physique atypique et leur gentillesse joue aussi contre leur charisme, les autres races peinant parfois à les prendre au sérieux. Doté d'un corps de pierre, les Gorons coulent dans l'eau.

LIEUX D'ORIGINE

Montagnes d'Ordin, Montagnes de la mort, Mont Hera, chaînes de Nabooru, Holodrum, Rouleroche (Labrynnna).

Montagnes, vallées.

LANGUES DEESSE

Hylien. Din.

ALIGNEMENT TYPE

Bon-neutre

ESCALADE NAGE

 IMPOSSIBLE

CONSTITUTION

8 



10



4



4 POUR 1

PERCEPTION 7

FORCE

10

INTELLIGENCE 5

DEXTERITE

4

CHARISME

5

POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 2 POINTS

SAVOIRS

METALLURGIE	-	/	+
COMMERCE	-	/	+
MINERALOGIE	-	/	+

+ 2 A REPARTIR

HABILETES / TRAITS

GROSSES MAINS

CORPS BOUILLONNANT

2 CAPACITES GORONS

OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Mineur, forgeron, vendeur itinérant, sumo, maçon, tailleur de pierre...



KOKIRI KOROGU

Peuple assez ancien d'Hyrule, les Kokiris—ou Korogus, selon l'époque—sont les enfants de l'Arbre Mojo, un gigantesque chaîne qui veille sur les forêts d'Hyrule. Ce sont littéralement des enfants, dans le sens où les Kokiris ne vieillissent pas. Ils restent petits toute leur vie et conservent leur espièglerie.

Dans les temps où Hyrule était en danger, comme lors de l'apparition du Fléau Ganon, l'Arbre Mojo a transformé les Kokiris en Korogus, des êtres sylvestres. Cette forme leur permet de se camoufler plus facilement, notamment dans les forêts où ils peuvent alors passer pour des arbustes. Même les bons mages ou les prédateurs les plus hostiles n'arrivent pas à trouver un Korogu camouflé. Ils peuvent ainsi choisir de se montrer uniquement aux personnes honnêtes, ce qui peut les associer un peu aux Minishes. Maintenant que le monde est en paix, les Kokiris ont repris une forme humaine ; mais l'Arbre Mojo ne s'est pas résolu à leur

enlever leur pouvoir de métamorphose, en voyant comme ils s'amusaient à l'utiliser.

Vivant isolés dans la forêt de l'Arbre Mojo, les Kokiris connaissent peu les autres races vivant en Hyrule. De fait, les autres races les connaissent assez peu aussi, et les prennent souvent pour des enfants Hyliens.

En tant qu'enfants, les Kokiris manquent naturellement de force. Ils sont cependant assez habiles de leurs mains et plutôt débrouillards, en plus de déborder d'énergie. S'ils n'ont pas l'éloquence d'un adulte, ils savent très bien mimer et jouer des rôles, et ont cet air convaincant des enfants qui veulent absolument quelque chose. En somme, leur caractère d'enfant peut autant leur servir que jouer en leur défaveur.

Les Kokiris peuvent à tout moment se transformer en Korogu, ce qui change leur capacités et les camoufle. Ils sont aussi plus à l'aise dans les milieux naturels et ouverts.

LIEU D'ORIGINE

Bois Perdus.

LANGUES

Hylien, comprend le Vieux-Hylien.

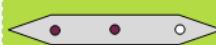
DEESSE

Farore (et vénère l'Arbre Mojo).

ALIGNEMENT TYPE

Chaotique-Neutre

ESCALADE



NAGE



CONSTITUTION



16

	9
	6
	1 POUR 1

PERCEPTION

9

FORCE

4

INTELLIGENCE

6

DEXTERITE

9

CHARISME

6

POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 1 POINT

SAVOIRS

ARTISANAT (SURVIE)	-	•	/	○	+
PRISE DE ROLE	-	•	/	○	+
UN INSTRUMENT	-	•	•	○	○ ○

+1 A REPARTIR

OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Vendeur, saltimbanque, artisan, jardinier, acteur, herboriste, alchimiste, aubergiste, musicien...

HABILETES / TRAITS

METAMORPHOSE (KOROGU)

UNCHANT DE NIVEAU 1

ENFANT



GERUDOS

Tribu très ancienne d'Hyrule, les Gerudos sont un peuple exclusivement féminin vivant recluses dans le désert. De grande allure, elles sont connues comme étant de fières guerrières.

Les Gerudos sont assez mal vues de beaucoup de monde, car le Fléau Ganon vient indirectement de chez elles, puisqu'il s'est incarné dans le corps de l'un de leur Roi. Mythologiquement, les Gerudos sont des enfants des Sorcières Koum et Kotake, mais elles repoussent depuis quelques siècles leurs premières croyances, ainsi qu'Hylia, conscientes qu'elles ont menées à des conflits meurtriers en Hyrule par le biais de leur Roi Ganondorf. Elles sont donc devenues une race fière de ses propres exploits, qui vit en autonomie dans le désert, sous une monarchie constitutionnelle.

De fort caractère, les Gerudos font passer la discipline avant tout, et attachent une grande importance au paraître face aux autres peuples. Grandes et souvent fortes, elles font parfois peur aux autres races, même lorsqu'elles essaient d'être avenantes. Malgré ces grandes qualités, les Gerudos sont bornées, et tendent à se laisser aller assez vite lorsqu'elles restent entre elles. Elles sont aussi plus émotives qu'il n'y paraît, et beaucoup de Gerudos rêvent d'un prince charmant, qu'elles vont chercher en arpantant Hyrule.

Les Gerudos sont généralement soit de grandes combattantes, soit d'excellentes commerçantes. Elles sont intelligentes pour ce qui est de leur culture. Globalement, les Gerudos sont des personnages assez entreprenants.

LIEUX D'ORIGINE

Cité Gerudo.

Déserts, vallées., montagnes.

LANGUES

Hylien, Gerudo.

DEESSE

Din (et vénère les Sept Joyaux.)

ALIGNEMENT TYPE

Loyal ou Chaotique Neutre, selon humeur.

ESCALADE



NAGE



CONSTITUTION



12



9



5



2 POUR 1

FORCE

9

DEXTERITE

7

CHARISME

8

PERCEPTION

7

3



TAILLE :

x 1

x 1.5

INTELLIGENCE

6

4



POIDS :

x 1

x 1.5

POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 3 POINTS

SAVOIRS

HISTOIRE
GERUDO



MONTURE



ARTISANAT : 2 POINTS A REPARTIR.
DOMAINE D'ARTISANAT AU CHOIX.

+ 1 A REPARTIR

HABILETES / TRAITS

UNE CAPACITE GERUDO

OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Tailleuse, joaillière, garde, chasseuse, marchande, éleveuse, barmaid, aubergiste, chasseuse de prime, gladiatrice, voyageuse...

VARIATIONS

Pirate

Nage + 1 ; Artisanat : 0 ;
Persuasion / Intimidation
+ 2 ; Chaotique-
Mauvaise ; Aptitude Vo-
ler.



PIAFS

Les Piafs forment une race d'oiseaux intelligents. Vivant en communautés dans les vallées, ils commercent avec les autres races, faisant de bons tailleurs ; ils utilisent en effet leurs propres plumes pour faire des vêtements lorsqu'elles tombent, une fois par an.

Les Piafs vivent de la chasse et de l'artisanat. Généralement, mais pas systématiquement, les mâles sont élevés dans l'optique d'en faire des chasseurs et les femelles plutôt dans celle d'en faire des artisanes, mais des Piafs des deux sexes préfèrent devenir artistes ou explorateurs. Pour les mâles, le rêve de chaque famille est de voir l'aîné devenir le nouveau Revali, le Prodigie Piaf qui savait s'élever dans les airs, et pas seulement voler.

Les Piafs ont en effet besoin d'élan pour s'envoler, et ne serait-ce que

réussir à prendre un peu de hauteur avant son envol est considéré comme un exploit pour les Piafs. L'éducation des jeunes Piafs passe par des cours de vol et d'archerie, l'arc étant la principale arme utilisée par les Piafs.

Un peu isolés des autres groupes, les Piafs font preuve de beaucoup de fierté envers eux-mêmes, et traitent généralement les autres races comme légèrement inférieurs à eux par défaut.

Les Piafs sont habiles de leurs mains et dotés d'une grande dextérité, même en vol ; leurs ailes les rendent toutefois un peu fragiles et moins forts pour ce qui est de la force brute. Dotés d'yeux de rapaces, ils ont une bonne perception visuelle. Ils sont aussi très agiles.

LIEUX D'ORIGINE

Cité d'Hyrule, villages et hameaux, ranchs ;

Plaines, plateaux, plages, plutôt dans les zones tempérées.

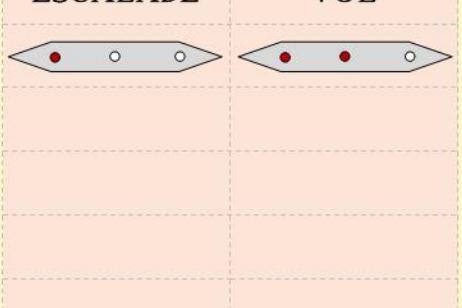
LANGUES PARLEES

Hylien.

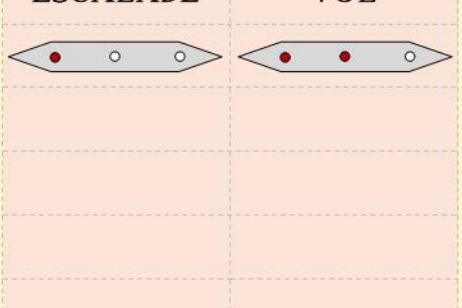
ALIGNEMENT TYPE

Loyal-Neutre

ESCALADE



VOL



CONSTITUTION



12



8



7



2 POUR 1

FORCE

5

DEXTERITE

10

CHARISME

7

PERCEPTION

9

2



TAILLE :



x 1



x 1



x 2

INTELLIGENCE

7

6



POIDS :



x 1



x 1



x 1

POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 1 POINT

SAVOIRS

ARCHERIE



TEXTILE



CHASSE



+ 1 A REPARTIR

HABILETES / TRAITS

DUVET

VIF COMME L'AIR

OCCUPATIONS PRIVILEGIEES

Artisan (textile), chasseur, cartographe, facteur, livreur, marchand, guetteur...



TWILIS

L'histoire des Twilis est oubliée de la plupart des Hyliens, même des Sheikah pourtant plus au courant de l'histoire d'Hyrule. Bannis du monde de la Lumière en des temps immémoriaux, un clan de sorciers Hyliens fut exilé dans le Royaume du Crépuscule. Ces Hyliens, privés de la lumière qui leur donnait la vie et l'espoir, devinrent des Twilis. Depuis, ils vivent dans le Royaume du Crépuscule, un monde parallèle inconnu de la plupart des représentants des autres races.

A une époque plus récente, mais toujours très lointaine, quelques Twilis ont tentés de prendre le pouvoir des deux royaumes, de la Lumière et du Crépuscule, dirigés par Xanto. Repoussés par la Reine Midona et un héros Hylien, les Twilis se sont rescellés sous l'impulsion de la Reine Midona elle-même. Des âges plus tard, quelques Twilis ont trouvé un moyen de quitter le Royaume du Crépuscule et vont errer en Hyrule.

Les Twilis sont grands, minces et à la peau noire, perle, et bleue-sombre. Leurs cheveux peuvent être oranges, rouges, jaunes, et d'autres couleurs évoquant un ton en négatif. Très peu bavards, en partie parce que leur langue est un dérivé du vieux Hylien, ils sont silencieux la plupart du temps face aux étrangers.

Excellent magiciens et naturellement impressionnantes par leur physique droit et sombre, ils sont toutefois très affublés dans le monde de Lumière. Ils recouvrent un peu de force la nuit. Les Twilis peuvent manipuler les ombres, et même créer de la lumière à leur façon. De plus, ils ont le pouvoir d'invoquer des objets depuis une micro dimension, par des arcanes dont ils ont le secret.

Les Twilis sont une race un peu à part. Dépendant du contexte de la campagne choisi, il est peut-être difficile d'en faire apparaître en jeu.

LIEUX D'ORIGINE

Royaume du Crépuscule.

LIEUX PRIVILIGIES EN HYRULE

Lieux isolés ; Vieux-Hyrule, Ruines du

LANGUES PARLEES

Twili ; quelques notions d'Hylien.

ALIGNEMENT TYPE

Neutre-Neutre

ESCALADE



NAGE



CONSTITUTION		4	24	4
	7	FORCE	6	CHARISME
	6	DEXTERITE	7	8
/	3 POUR 1	TAILLE :	x 1	x 1
PERCEPTION	8	POIDS :	x 2	x 1
INTELLIGENCE	9			x 0
POINTS D'EVOLUTION A LA CREATION : 1 POINT				
SAVOIRS		HABILETES / TRAITS		
HISTOIRE TWILI	- / +	ETRE DU CREPUSCULE		
MAGIE	- / +	POCHE DIMENSIONNELLE		
+ 2 A REPARTIR		UNE CAPACITE TWILI		
		UN SORT D'OMBRE DE NIVEAU 1		
OCCUPATIONS PRIVILEGIEES				
Mage, voyageur solitaire. Dans le Royaume du Crépuscule, à peu près tout ce qui peut être un métier ou un statut.				



SORTS DES RACES

Chaque race possède ses propres sorts, qui peuvent être appris à chaque prise de niveau si le personnage possède assez de points d'évolution. Voici une liste de sorts pour chaque races, sorts passifs et actifs. **Seuls les Hyliens n'ont pas de compétences de race, mais peuvent apprendre certaines compétences des autres races.**

SHEIKAH

NOM DESCRIP- TION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGO- RIE
COUP DÉGAINÉ Frappe immédiatement avec une arme rengainée.	2	Portée d'arme	Dégâts d'arme	Jet de l'arme utilisée : < : < : - : >	Porter une arme	Sheikah, Armes
IPPON-SEOI-NAGE Projection par-dessus l'épaule qui se sert du poids de l'adversaire.	6	1	1D4 Mise au sol Défenseur = placé derrière Lanceur.	DEX/FOR : < x : < 13 : 13 - x : > x	Mains nues Ennemi humanoïde	Sheikah, arts martiaux
DÉPLACEMENT INSTANTANNÉ Se déplace immédiatement sur la case sélectionnée. Si CRIT, produit une explosion à son départ.	5	R3	Si CRIT : 1D6 Déplacement sans mouvement	DEX+Bonus avec les restants : < x : < 23 : 23 - 35 : > 35 Explosion au départ (1D6)		Sheikah
PAUME SHEIKAH Peut repousser un ennemi.	5	1	1D6+FOR Repousse d'une case si Jet>(Poids Défenseur x 5)+5	FOR : < x : < 6 : 6 - 26 : > 26 Repousse de 3 cases, DGTx2	Une main nue Debout	Sheikah
ABSORPTION DE CHOC Réduit les dégâts reçus d'un coup en se projetant en arrière.	4	Jusqu'à 2 cases en arrière	1CA par case en arrière Recule de une ou deux cases au choix	AGI : < 5 (Tombe au sol sous le coup) : < 10 : 10 - x : > x	Debout Ne pas être saisi	Sheikah, REAC

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
DISSIMULATION SHEIKAH Devient invisible. S'annule si une action est lancée (hors déplacement).	8 / tour	Soi	Invisible	: < : < : - : >		Sheikah
REMONT-TEMPO Se concentre sur le timing du match, et remonte d'un cran son initiative dans l'ordre des tours du combat (à partir du tour suivant).	10	Soi	Remonte d'un cran d'initiative	AGI : < 8 (Perdu un cran) : < 12 : 12 - 24 : > 24 (peut monter de deux crans)	Connaitre au moins 3 sorts Sheikah	Sheikah
MARQUE SHEIKAH Appose un emblème Sheikah qui augmente les dégâts reçus.	8 , 14	R2	Afflige-ment(1) Emblème Sheikah sur le corps	: < : < : - : >	Connaitre au moins 3 sorts Sheikah Sheikah	Sheikah

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CATEGORIE
FURTIVITE Les coups portés dans le dos et discrètement font plus de dégâts.	Soi	Coups dos x2 Coups dos + furtif x3		Sheikah
PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC Le Sheikah peut utiliser ses objets en combat plus librement.	Soi	Utiliser un objet : -1		Sheikah
PIED AVERTI Vous réagissez immédiatement quand un piège se déclenche et avez plus de chances de l'éviter.	Soi	Facilité(Esquiver un piège)	Ne pas utiliser Pied léger	Sheikah
PIED LÉGER Contre un peu d'agilité mise dans votre concentration, vous ne faites plus de bruit en marchant ni en courant.	Soi	Marche et course silencieuses AGI-2	Ne pas utiliser Pied averti	Sheikah

GORON

NOM DESCRIP- TION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGO- RIE
ROULADE GORON Vous prenez de l'élan et roulez sur vos ennemis !	8	8 case en avant (+ cases en pentes)	1D6+FOR Déplace de 8 cases Ne prend pas de dégât de pièges	none : < : < : - : >	3 cases d'élan Pas d'obstacle (état Sonné si en touche un)	Goron
MANGE CAILLOU Mangez un rocher pour reprendre un peu de force !	6 Un rocher	Soi (Rocher jusqu'à 1 case)	PV + 3	none : < : < : - : >	Présence d'un rocher	Goron, soin
ÉCLATE-ROC Hors combat : peut détruire un rocher d'un coup de poing. En combat, peut casser une pièce d'armure (1 sur 1D6)	8	1	1D8 Si 1D6 = 1 ou CRIT : Casse armure.	FOR : < x : < 14 : 14 - 25 : > 25		Goron
YORIKIRI Attrape l'adversaire pour le repousser, en le maintenant.	10 + 8 par tour	1	Saisie Déplace d'une case l'ennemi et le lanceur (double sur CRIT)	FOR : < Ennemi-5 : < Ennemi+3 : Ennemi+3 - Ennemi+7 : > Ennemi+7	Jet FOR à chaque tour Mains nues	Goron, sumo
YAGURANAGE Attrape l'adversaire et le fait basculer sur le côté, en se jetant à terre avec lui.	13	1	Saisie Mise au sol (Lanceur et Défenseur) 2D10 ; Sonné	FOR : < Ennemi-3 : < Ennemi+7 : Ennemi+7 - Ennemi+14 : > Ennemi+14	Mains nues Adversaire de même taille	Goron, sumo

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CAT- EGO- RIE
KIMETAOSHI Attrape l'adversaire et le force à s'abaisser en pesant sur lui.	10	1	Saisie Mise au sol (Défenseur)	FOR : < En-nemi-5 : < En-nemi+5 : En-nemi+5 - En-nemi+12 : > En-nemi+12	Mains nues Adversaire plus petit ou même taille	Goron, sumo
BOULARMURE Vous vous mettez en boule et vous protégez. Action lente.	6 Action principale du prochain tour	Soi	CA+4 ; DGT /ELEx0 Barrage -1 / coups reçus	none : < : < : - : >	Ne pas être immobilisé ou saisi.	Goron
CHARGE AU SOL Vous vous mettez en boule et sautez sur place, créant un petit tremblement de terre.	16 Action principale du prochain tour	R4	1D10-Distance Mise au sol (Défenseur) ; Sonné Peut faire tomber de petites structures	FOR : < x : < 16 : 16 - 28 (Portée = R7) : > 28 (Portée = R7)	Ne pas être immobilisé ou saisi.	Goron

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CAT- EGO- RIE
CORPS BOUILLONNANT Protège des états chaud et Chaleur extrême	Soi	Anti Chaud Anti Chaleur extrême	être Goron	Goron, natif
GROSSES MAINS Ne peut équiper que des armes à 2 mains, que le goron prend avec une seule main.	Soi	(description)	être Goron	Goron, natif

ZORA

NOM DESCRIP- TION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGO- RIE
CRACHAT ZORA Le Zora crache 1 litre du contenu de sa poche.	4	5 case + Bonus DEX (max 10)	1D4 Mouillé Effet du liquide	DEX : < x : < 10 : 10 - 25 : > 25	Avoir du liquide stocké Zora	Zora
REMONTÉE DE CASCADE Permet de remonter une cascade en nageant.	10	0		none : < : < : - : >		Zora
BARRIÈRE ZORA Créé une barrière magique autour du corps, qui fait un choc aux ennemis.	3 / Tour 3 / Tour	0	1D4	none : < : < : - : >	Zora	Zora
AILERONS TRAN-CHANTS Attaque avec ses ailerons coupants.	6	1	1D6 Saignement	DEX : < x : < 12 : 12 - 24 : > 24	Zora	Zora
SAUT DU DAUPHIN Dans l'eau, peut faire un bond. Peut utiliser son arme au bout du bond (Jet min+5 + Endurance de l'arme)	3	1 case élan, jusqu'à 4 cases de bond		Jet d'arme + 5 possible : < : < : - : >		Zora
RUISELLEMENT Fait suinter de son corps le liquide contenu dans sa poche, pour des effets variés.	7	Soi	Mouillé Effet du liquide	: < : < : - : >	Zora	Zora
LAVEMENT Fait suinter les liquides néfastes contenus dans le corps, y compris hors de la poche.	9	Soi	Mouillé Retire les poisons et assimilés	: < : < : - : >	Connaitre Ruissellement Zora	Zora

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CATEGORIE
ECAILLES TRANCHANTES En état d'adrénaline, le Zora peut rendre ses écailles plus saillantes et tranchantes.	Soi	DGT 2 sur tout ce qui touche le Zora à mains nues Usure des armes subies+1 Saignement sur attaques à mains nues et saisies rendues difficiles	Être en combat depuis au moins un tour (ou en Furie) Incompatible avec Ecailles dures	Zora
ECAILLES DURES En état d'adrénaline, le Zora peut rendre ses écailles plus solides, et les orienter de façon à couvrir sa chair.	Soi	CA+1 Résistance à Choc	Être en combat depuis au moins un tour Incompatible avec Ecailles tranchantes	Zora
COMME UN POISSON DANS L'EAU Dans l'eau, vous doublez vos déplacements et gagnez en agilité.	Soi	 x2  ADD demande 2 	Être dans l'eau	Zora

KOKIRI

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
STEUPLÉÉÉ Vous pouvez retenir un jet de CHA par jour. Léger avantage sur les personnages aimant les enfants.	3 	Soi	Retenter un jet de CHA	none  : <  : <  : -  : >	Une fois par jour	Kokiri
ROULADE Vous pouvez passer sous les jambes d'un personnage. Utilisable pendant un mouvement principal.	1 	Soi	Fait traverser la case d'un autre personnage en combat.	none  : <  : <  : -  : >	Défenseur de taille moyenne ou plus Le défenseur ne prend pas tout l'espace (statue, couché...)	Kokiri
ŒIL D'ENFANT Vous pouvez scruter les environs avec plus d'efficacité.	4 	Soi	PER + 3 Secrets + 1	none  : <  : <  : -  : >	Deux fois par jour	Kokiri

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
GESTICULATION Rend le prochain jet ennemi sur vous plus difficile (et d'autant plus s'il implique une saisie).	4	Soi	Jet physique / ciblage ennemi -2 Jet -4 si implique saisie	none : < : < : - : >	Ne pas être immobilisé	Kokiri
METAMORPHOSE EN KOROGU Vous prenez la forme d'un Korogu !	6	Soi	Metamorphose(Korogu)	none : < : < : - : >	Être Kokiri	Kokiri, natif

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CATEGORIE
POCHES MAGIQUES Lancez un D6 quand vous utilisez un objet consommable : si vous obtenez une valeur supérieur à sa rareté, il n'est pas consommé.	Soi	(description)	L'objet ne modifie pas de caractéristique de façon permanente.	Kokiri
HABITANT DES FORÊTS Les animaux ne sont pas hostiles avec vous (sauf si vous les attaquez).	Soi	(description)		Kokiri

PIAF

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
VENT CONTRAIRE Bat des ailes pour produire un vent, qui peut dévier un projectile physique. Lancé au tour adverse.	3	4	Dévie un projectile	DEX + distance. Echelle facile difficile selon poids. : < x : < (spé) : (spé) - x : > x	Ne pas être immobilisé.	Piaf, REAC

NOM DESCRIP- TION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CAT- EGO- RIE
BOURRASQUE Produit un gros coup de vent qui peut avoir des effets variés selon le contexte.	5	Cone sur 4 cases	Soulève du sable, éteint un feu, sèche, etc.	DEX 🟠 : < x ✗ : < 11 🔵 : 11 - 24 🟣 : > 24 (double l'aire d'effet)	Ne pas être immobilisé.	Piaf
CHARGE PLANNANTE Le Piaf se jette en avant avec ses armes en mains, et frappe tout ce qui se trouve à sa portée.	10  (cases-2)	2+  dépensé	DGT (arme(s) + DEX) - 3  -1 par coup Point de côté (soi)	Jet arme par coup, +5 🟠 : < ✗ : < 🔵 : - 🟣 : >	Ne pas être immobilisé. Action principale uniquement.	Piaf
ÉCOUTE DU VENT Le Piaf écoute le vent avec attention, et peut entendre et sentir des entités prises dedans.	3	Soi	PER auditive et olfactive + 4 Ferme les yeux	none 🟠 : < ✗ : < 🔵 : - 🟣 : >	Ne marche pas si il n'y a aucun courant d'air Ne marche pas en tempête	Piaf
LAME DE VENT Créé du vide en battant des ailes, qui va amener à trancher l'ennemi avec de l'air.	7	L5	BONUS DEX + 1D6 CA-3 Peut couper certains objets en bois.	DEX 🟠 : < x ✗ : < 14 🔵 : 14 - 28 🟣 : > 28 (CA-5 ; DGT Double)	Pas de grand vent	Piaf
MISTRAL GAGNANT Ajoute de la portée à un sort ou jet d'objet allié. A lancer pendant son tour.	4	Cone sur 4 cases	Portée+((JET/5)-10)	DEX ; SPECIAL = un cran de difficulté par portée ajoutée. 🟠 : < 8 (annule le sort allié) ✗ : < 10+SPECIAL 🔵 : 10+SPECIAL - x 🟣 : > x	Pas de grand vent	Piaf

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CA- TEGO- RIE
PIQUÉ En vol, fond sur un ennemi, toutes armes sorties.	10	2	DGT Arme + DEX CA-2 Fait chuter la cible	Jet arme +5 : < : < : - : >	Être en vol et au dessus de la cible.	Piaf
ENVOI Le Piaf prend son envol.	4 2 au sol + 1 au décollage	Avan-cée de trois cases	Envol	Jet arbitraire : D20 + AGI + DEX : < 10 (chute) : < 16 : 16 - 40 : > 40 S'en-vole instanté-nement sans dépense de déplacement, 4 cases de hauteur, comme Revali	Ne pas être immobilisé Ne pas être gravement blessé	Piaf
MURMURE DU VENT Le piaf peut transmettre un message dans le vent, en murmurant.	2	L10	Porte un message audible uniquement à ceux dans le vent.	CHA : < 8 (prononce accidentellement à haute voix) : < 14 : 14 - 24 : > 24 Peut arranger le vent pour que seul le destinataire entende, pas toute la ligne.	Pouvoir parler.	Piaf

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CA- TEGO- RIE
INSECTIVORE Le Piaf peut consommer des insectes et tirer parti de la moitié de l'effet qu'ils auraient en potion.	Soi	(description)	Ne pas être repu.	Piaf, natif

PIEDS PALMÉS Le Piaf entraîné peut flotter comme un cygne sur l'eau. Il dépense trois fois moins d'énergie pour flotter et nager en surface.	Soi	consommée en nageant/3	Savoir nager	Piaf
DUVET Vous avez l'état Chaleur à volonté.	Soi	Chaleur		Piaf, natif
VIF COMME L'AIR Vous avez un avantage dans les airs.	Soi	DEX+2 +2 (un tour après décollage) Facilité(AGI)	Être en train de voler. Ne pas être blessé aux ailes ou grièvement blessé.	Piaf, natif

GERUDO

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
CRI DE RALLIEMENT Un cri en langue Gerudo, sensé donner des forces à ceux qui l'entendent.	5	R4	Boost(FOR+2, 3) 1 tour de plus si Autorité Militaire	: < : < : - : >	Connaitre le Gerudo	Gerudo
PROVOCATION Attire l'attention d'un ennemi sur soi, le forçant à attaquer le lanceur.	4	4	Inflige Focus envers soi	CHA : < x : < 12 : 12 - x : > x		Gerudo
RAPPEL À L'ORDRE Fait un sermon rapide et ferme à un autre personnage, le forçant à reprendre ses esprits.	6 JET-2 si autorité Militaire	4	Guérit Furie, Focus, Folie	CHA : < x : < 14 : 14 - x : > x		Gerudo
ORDRE DE SURVIVRE Donne l'état Ténacité à un autre personnage. Peut être lancé en réaction.	5 JET-2 si autorité Militaire	5	Donne Ténacité.	CHA : < x : < 16 : 16 - x : > x		Gerudo, REAC
ALLONGE GERUDO Se tend pour gagner un point de portée au corps à corps, sur une attaque, au détriment d'un peu de force.	4	Soi	Portée CaC+1 DGT-1 Annule les DGT de FOR bonus	: < : < : - : >	Arme de melee	Gerudo

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CATEGO- RIE
AUTO-PERSUASION Les compétences de cris, de sermons et d'ordre peuvent être utilisées sur soi-même.	Soi	Ajoute la cible Soi aux cris.	Connaitre 2 cris Gerudo.	Gerudo
IVRESSE DU COMBAT Chaque K.O. ou mort infligée par la Gerudo lui donne un bonus d'un dégât sur toutes ses attaques, jusqu'à la fin du match.	Soi	Ravage(1)	Connaitre 2 compétences Gerudo Ne pas être pacifiste.	Gerudo
ATTITUDE MILITAIRE Donne à la Gerudo une Autorité Militaire naturelle, et permanente.	Soi	Autorité militaire	Connaitre 2 compétences Gerudo Incompatible avec Vai meets Voi et Vai beats Voi	Gerudo
VAI MEETS VOI Donne à la Gerudo un air plus séduisant, boostant les jets de charisme sur les personnes attirées par les femmes.	Soi	Facilité(CHA)	Incompatible avec Attitude Militaire et Vai beats Voi CHA>13	Gerudo
VAI BEATS VOI Les personnages de sexe opposé prennent toujours un point de dégât en plus sur vos coups.	Soi	DGT+1 sur hommes	Incompatible avec Vai meet Voi	Gerudo

TWILI

NOM DESCRIP- TION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGO- RIE
TÉLÉPORTATION DU CRÉPUSCULE Téléporte sur une autre case	8	R4	(description)	: < : < : - : >		Twili
TRANSPORT DU CRÉPUSCULE Téléporte une entité sur une autre case.	6 ; 6 si inanimé, 12 si vivant	R4 (choix cible et dépôt)	(description)	: < : < : - : >	Connaitre Teleportation du Crétuscle	Twili
CRI DU CRÉPUSCULE Ranime les alliés dans le coma, une fois par match.	Action principale unique-ment. 12	R7	Ranime les alliés ; 1D4 PV Essouflement Termine le tour	: < : < : - : >	Une fois par combat.	Twili
ARÈNE DU CRÉPUSCULE Vous pouvez placer jusqu'à 8 piliers reliés par une énergie magique.	8 4 / piliers	R8	(description) Dégâts des murs : 1D4 PV des piliers : 16	: < : < : - : >	Connaitre 3 sorts Twilis	Twili
INFLUENCE DU CRÉPUSCULE Rend fou d'avidité un ennemi, qui ne reconnaît plus ses alliés ni ses ennemis.	4 8	R3	Folie	: < : < : - : >		Twili
MALÉDICTION DU CRÉPUSCULE Transforme temporairement un être en une entité qui représente son cœur et son esprit.	8 24 + 4 / Poids-Taille	R3	Métamorphose(JET, 2 tours)	: < : < : - : >	Connaitre 3 sorts Twilis	Twili
ANAMORPHOSE Redonne sa forme normal à une entité. Peut être lancé même sous métamorphose.	6 16	R3 (ou soi)	Annule métamorphose	: < : < : - : >		Twili

ILLUSION SPATIALE Modifie l'espace autour de soi pour former un lieu tangible.	12 32 + 8 / tour	-	L'espace autour change selon la volonté du Twili	: < : < : - : >	Connaitre 3 sorts Twilis > 1	Twili
ETOUFFEMENT DE LUMIÈRE Obscurcie les lieux.	6 12 + 2/Tour	R12	Obscurité	: < : < : - : >	> 1	Twili

PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CATEGORIE
POCHÉ DIMENSIONNELLE Les objets sont rangés indépendamment de leur type dans l'inventaire, et perdent leur statut Encombrant(x) tant qu'ils sont rangés.	/	Slots d'objets mélangés Anti-Encombrant	Être Twili	Twili, natif
ÊTRE DU CRÉPUSCULE Le personnage est un Twili, et a donc des particularités de race.	/	De jour en extérieur : -1 , -1 , -2 PER, Tous les jets perdent un point Nyctalope Aucun malus dans le Crénuscule	Être Twili	Twili, natif

(illustration de quelques personnages utilisant une capacité)

REPARTITION DES POINTS DE CARACTERISTIQUES A LA CREATION DE PERSONNAGE

Au moment de la création des personnages, **selon les modules que vous avez choisis, il y a plusieurs possibilités de répartition des points**. Notez que les modules sont indépendants mais pas conflictuels, vous pouvez jouer avec les quatre à la fois ; cela peut créer des situations un peu inattendues, et des statistiques moins cadrées, mais le jeu restera jouable même si les quatre modules sont utilisés.

Attention toutefois, les modules **doivent être appliqués dans un ordre spécifique selon ceux que vous choisissez**. Par soucis d'équilibrage, on respectera l'ordre suivant :

Alea jacta est -> « Vis ma vie d'Hylien » -> Création libre -> Attribut métaphysique

Vous pouvez aussi jouer en n'utilisant aucun de ces modules : les statistiques de chaque race sont alors celles de base, et vous n'avez qu'à répartir les points de savoir restants, et/ou les habiletés et sorts déjà connus de votre personnage s'il en a.

MODULE CREATION LIBRE

Si vous jouez avec le module Crédit libre, il vous reste quelques points à répartir avant de jouer. Selon votre race, le nombre de points change, selon la valeur indiquée sous les caractéristiques principales et au-dessus des savoirs et habiletés sur la fiche de race. Le nombre de points dépend de la race et doit être attribué dès la création du personnage : ce sont en quelques sortes les points qui représentent leurs apprentissages avant d'être devenus aventuriers. **Vous pouvez répartir ces points sur à peu près toutes les caractéristiques, en fonction du tableau suivant.**

Le tableau suivant indique le prix à payer en points d'évolution pour ajouter **un** élément, que ce soit une caractéristique ou une aptitude.

	2 points d'évolution.
	2 points d'évolution.
	2 points d'évolution.
	1 point d'évolution.
1 en FOR, DEX, CHA	Si <10 ; 1 point d'évolution. Si >=10 ; 2 points d'évolution.
1 en PER	Si <7 ; 1 point d'évolution. A partir de 7 : 2 points d'évolution.
1 en INT	Choisir un domaine de savoir ; le cout correspond au niveau du savoir (I = 1, II = 2, III = 3). Ajoute un point d'intelligence, quel que soit le niveau du savoir.
ou	1 point d'évolution.
Une pièce d'équipement ou un artefact	1 point d'évolution par niveau de rareté de l'objet ; pas d'équipement au-dessus du niveau de rareté 3.
Un sort	1 + le niveau du sort en points d'évolution
Une aptitude	2 points d'évolution ; doit avoir la race du personnage en attribut.
Un point en nage ou en escalade	Autant de points d'évolution que le niveau visé, -1. Le vol est aussi possible chez les Piafs.
50 rubis	1 point d'évolution.

Ce module est recommandé pour les tables débutantes car il permet d'avoir plus de points sur son personnage, et pour les tables avec des joueurs aimant avoir beaucoup de contrôle sur l'évolution de leur personnage.

MODULE ATTRIBUT METAPHYSIQUE

Si le module **Attribut métaphysique** est activé, **les joueurs obtiennent aussi un des traits suivants**. Celui-ci est attribué via un jet de dé : **il y a 20 attributs, jetez un dé 20 !**

Nom	Effet
Nez fin	Votre personnage a une tendance surprenante et inexpliquée à trouver un peu plus de rubis que les autres.
Ténacité de la dernière chance	Si vous allez être mis K.O, le MJ lance un dé 6 : De 1 à 3, vous êtes K.O, de 4 à 6, vous survivez au coup et conservez un point de vie. Une fois par match et par jour de jeu.
Artefact hérité	Vous possédez un artefact de rareté 1 ou 2.
Courage : Fuyons !	Vous possédez la capacité Retraite rapide .
Bouclier humain	Vous possédez la capacité Bouclier humain .
Soigneux	Vous prenez soin de vos affaires ; tous les équipements susceptibles de s'user ont 10 points d'usure supplémentaire quand vous les portez.
Chercheur de noix	<p>Vous avez passé votre temps à chercher des noix Korogus avant l'aventure et démarrez celle-ci avec, au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 slots d'objets supplémentaire ; - 1 slot d'équipement supplémentaire.
Langue vivante 2	Vous parlez relativement bien, mais pas tout à fait couramment, une langue supplémentaire, au choix.
Métabolisme supérieur	Vous pouvez vous attribuez deux points de caractéristiques principales supplémentaires (FOR, DEX et CHA).
Réceptacle de ❤	Vous obtenez un ❤ supplémentaire.
Réceptacle de 💚	Vous obtenez un point de 💚 supplémentaire.
Agilité supérieure 🦸	Vous obtenez un point de 🦸 supplémentaire.
Bien préparé	Vous démarrez l'aventure avec un pécule de 150 rubis supplémentaires.
Bien monté	Vous démarrez l'aventure avec un cheval docile.
Sang chaud	Si on vous agresse, physiquement ou verbalement, ou vous embusque, vous réagissez toujours en portant un coup, qui démarre automatiquement un combat dans lequel vous jouez le premier tour.
Agoraphobe	<p>Vous n'aimez pas trop les grands espaces et préférez la chaleur du doux cocon que représentent les intérieurs.</p> <p>Dehors, vous perdez 1 point en FOR, DEX, CHA.</p> <p>Dedans, vous gagnez 1 point en FOR, DEX, CHA, et un point de 🦸.</p>
Claustrophobe	<p>Vous n'aimez pas trop les lieux confinés qui renferment votre petit cœur sur vous-même, et avez besoin de grands espaces pour exprimer pleinement votre personnalité</p> <p>Dehors, vous gagnez 1 point en FOR, DEX, CHA, et un point de 🦸.</p> <p>Dedans, vous perdez 1 point en FOR, DEX, CHA.</p>
Sportif	Vous gagnez un point en escalade ou en nage, au choix.
Fée sauveuse	Vous avez un flacon, et il contient une fée.

On recommande ce module aux tables aimant avoir un peu de hasard, mais qui n'aiment quand celui-ci peut handicaper les joueurs. Il se marie bien avec tous les autres modules de création, de préférence quand on veut rendre le jeu un peu plus simple en début de partie.

MODULE « VIS MA VIE D'HYLIEN »

Dans ce module, **vous choisissez un métier ou une occupation qu'avait votre personnage avant de démarrer son aventure.** Chaque occupation amène son lot d'avantages et de défauts. Elles sont détaillées dans le livret de données, étant assez nombreuses.

Ce module permet des carcans un peu clichés, ce qui peut aider les tables avec des joueurs en panne d'inspiration. Les indécis peuvent même choisir leur métier en lançant des dés. Il peut être un peu difficile d'associer ce module à celui de la création libre, des abus pour compenser les faiblesses ou renforcer des statistiques déjà puissantes étant possibles. Dans le cas d'une utilisation conjointe de ces modules, on ajoute les points de la création libre après le choix du métier.

Notez que désactiver ce module ne vous empêche pas de donner un métier à votre personnage ; simplement, il n'influencera pas ses capacités. Vous pouvez toutefois intervertir des savoirs si vous jugez que l'expérience en sera plus cohérente (il serait par exemple étrange qu'un cuisinier Sheikah connaisse si bien son histoire, mais ne sache pas mieux cuisiner que ses compagnons...).

MODULE ALEA JACTA EST

Pour les tables aimant le hasard propre aux vieux jeux de rôle sur table. Si vous mélangez ce module à d'autres, il doit toujours être mis en place en premier.

Pour chacune des caractéristiques suivantes, lancez un dé 6 : si vous tombez sur 1, enlevez-vous deux points ; sur 2, enlevez-vous un point ; sur 3 ou 4, ne changez rien ; sur 5, ajoutez-vous un point ; sur 6, ajoutez-vous deux points.

Caractéristiques influencées, dans l'ordre de leur apparition sur la fiche de race :

- Cœurs (note : 1 point = 1 cœur = 2 PV, donc un 1 sur le dé vous enlève 2 cœurs, et donc 4 PV !) ;
- Endurance ;
- Force ;
- Dextérité ;
- Charisme ;
- Intelligence (ajustez les savoirs en fonction du résultat) ;
- Si vous avez activé le module Création libre en plus : vos points supplémentaire à répartir. Notez que tomber sur une valeur négative voudra dire que vous devrez vous enlever des points.

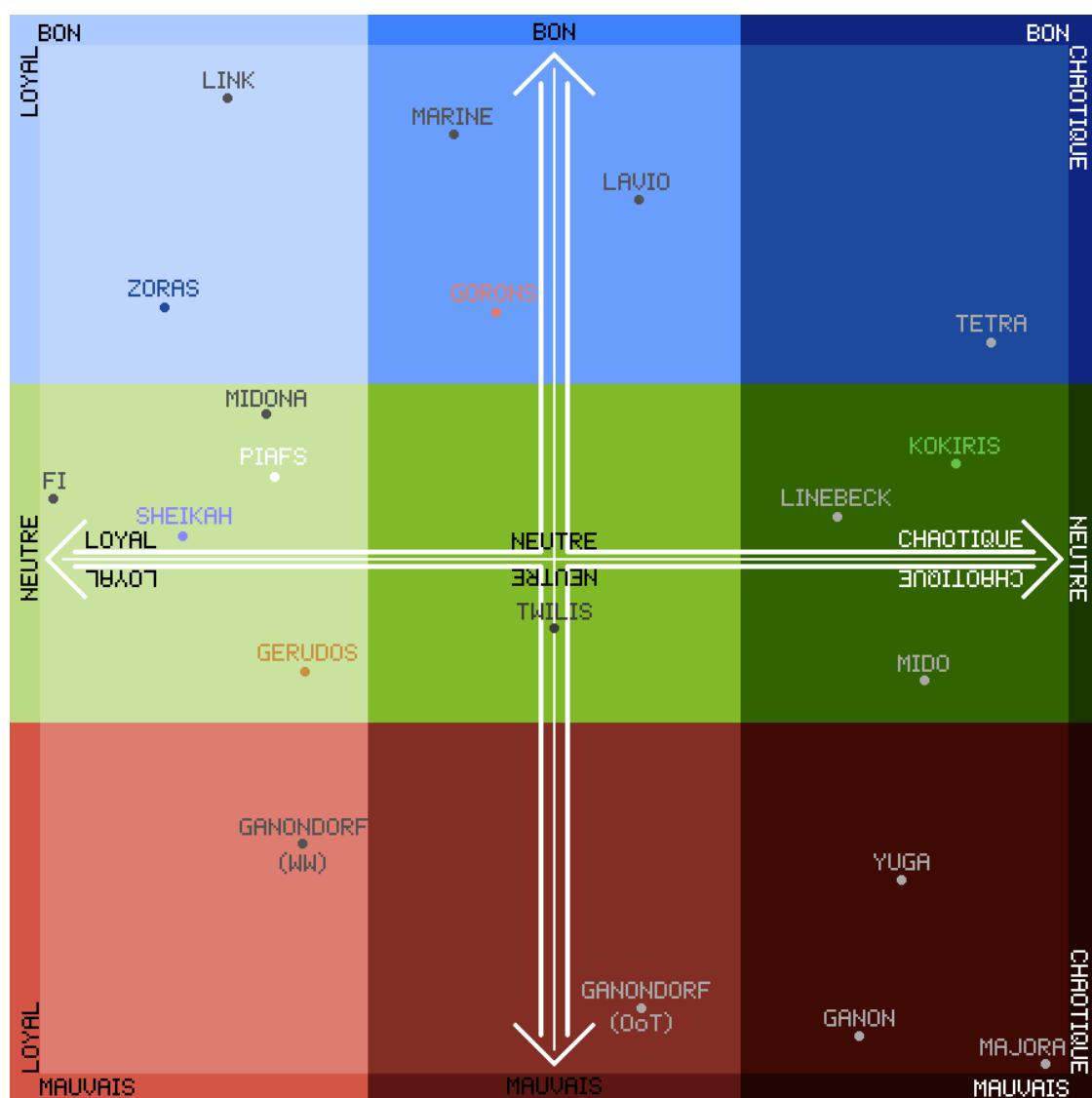
Ce module peut donner des résultats inattendus, aussi, il est déconseillé aux débutants. Néanmoins, sur de bons jets, vous pouvez vous retrouver avec un personnage très efficace... Tenterez-vous le diable ?

SYSTEME D'ALIGNEMENT

L'alignement dans le jeu suit un modèle établi et connu, celui du jeu *Donjons & Dragons*. Un personnage place sa morale et son éthique selon deux axes : un « axe vertical », celui de la morale, entre Bon en haut et Mauvais en bas, et un « axe horizontal », entre Loyal à gauche et Chaotique à droite. Au centre se trouve un comportement neutre, où se croisent les deux axes.

Pour faire simple, un personnage bon tend à être **altruiste, gentil, aidant, tourné vers les autres**, tandis qu'un mauvais sera plutôt **égoïste, méchant, perturbateur**. Un personnage neutre peut être considéré comme un médiateur ou un indifférent. Pour l'axe horizontal, un personnage loyal est **discipliné, constant dans son comportement, il respecte un credo (auto-imposé ou d'une communauté)**, tandis qu'un chaotique est **porté vers le mouvement, le désordre s'il est nécessaire ou juste pour le désordre lui-même, et est même destructeur dans le cas où il serait mauvais**.

Ci-dessous un schéma représentant les alignements, sur lequel ont été disposés les noms de personnages connus de la série et des races, à l'emplacement de leur alignment type. **L'alignement type des races n'est pas forcément l'alignement qu'un représentant de cette race aura, c'est seulement celui que sa culture tend à lui faire avoir**. On note que certains personnages lorgnent presque sur plusieurs cases ; c'est une façon de montrer que tous les personnages n'ont pas la même constance dans leur fonctionnement.



L'ATTRIBUTION D'EQUIPEMENTS ET D'OBJETS AU DEBUT DE L'AVENTURE

Selon le passé de votre personnage et sa race, celui-ci sera plus ou moins riches de rubis, d'objets ou d'équipements, voire de propriétés s'il est noble ou de savoirs si c'est un intellectuel. Pour ce qui est des biens matériels, le jeu propose là encore plusieurs modules : *Nouvelle partie* et *Aventure préparée*.

MODULE NOUVELLE PARTIE

C'est le module recommandé car c'est le plus rapide et le plus proche de l'expérience des jeux de la série : chaque personnage démarre avec un set d'équipements **de rareté 1**, de son choix. Un set inclut :

- Une arme,
- Un haut pour le corps,
- Des bas pour les jambes,
- Des chaussures ou bottes ordinaires.
- Eventuellement, mais pas obligatoirement, un chapeau ou un accessoire.

Tout autre équipement, ainsi que les objets possédés, dépendent du passé du personnage, de sa profession ou de son statut. Pour l'arme, le personnage n'en a qu'une quoi qu'il arrive au début de l'aventure.

MODULE AVENTURE PREPAREE

C'est un module plus complexe car il prend plus de temps à être mis en place. Il consiste à faire acheter aux personnages leur équipement en début de jeu, en fonction de leur pécule, qui dépend lui-même de leur situation. C'est un peu comme si les personnages avaient une séance d'achat avant le début de l'aventure (ce qui évite de ralentir le début de l'aventure avec une visite de ville aussi).

REJOINDRE UNE AVENTURE DEJA COMMENCEE

Si un nouveau joueur arrive dans une aventure déjà démarrée et bien avancée, il est possible de lui donner un personnage avec de meilleures caractéristiques pour qu'il s'intègre plus facilement à l'équipe. Il suffit simplement de lui donner les points d'évolution de chaque niveaux, et des objets et équipements plus ou moins au niveau du reste de l'équipe. Ce genre d'ajout de joueur se gère avec le MJ.

LES ETAPES DE LA CREATION D'UN PERSONNAGE

Dans cette partie, on explique pas à pas les étapes de la création d'un personnage. Selon votre habitude des jeux de rôle sur table, vous pouvez faire ces étapes seul en amont de votre partie, ou avec l'aide de votre MJ.

Notez que vous pouvez rendre la plupart de ces étapes aléatoires si vous êtes en manque d'inspiration, ou si vous souhaitez pimenter votre création.

1) DEFINIR LA RACE DU PERSONNAGE

Votre race vous définit dans Zelda. Avant même de se choisir un nom ou un sexe, il faut choisir l'espèce dont vous êtes issu, car toutes les caractéristiques de votre personnage vont en dépendre (même son sexe dans certains cas !). Choisissez parmi les races disponibles au début de ce chapitre.

Conseil : si vous débutez, on vous recommande le Sheikah, l'Hylien ou le Piaf. Evitez peut-être le Goron ou le Twili si vous n'êtes ni habitué aux jeux de rôles sur table, ni aux RPG en jeux vidéo.

2) DEFINIR UNE IDENTITE A VOTRE PERSONNAGE

C'est ici que vous choisissez votre nom, votre sexe, votre âge, votre physique, votre milieu social, votre métier, votre passé, votre lieu d'origine, vos idéaux, vos peurs, vos gouts, bref, c'est ici que vous définissez votre personnage. Tous ces points peuvent être définis avec plus ou moins de clarté selon votre envie et votre inspiration.

Restez « lore-friendly », n'oubliez pas que le jeu se passe 100 ans après Breath of the Wild, et 200 ans après le Fléau Ganon.

Si vous jouez avec le module « *Alea Jacta est* », vous aurez peut-être envie de voir vos caractéristiques avant de définir tous vos attributs physiques.

Si vous jouez avec le module « *Vis ma vie d'Hylien* », n'allouez pas votre métier tout de suite.

3) DEFINIR VOTRE ALIGNEMENT

Définissez votre alignment. Celui-ci se calque sur le système de *Donjons & Dragons*, où le personnage a une morale bonne, neutre ou mauvaise, et une façon de l'appliquer dite loyale, neutre ou chaotique. Vous pouvez vous référer à la description des alignements de la page précédente pour vous aider.

4) DEFINIR VOS POINTS DE CARACTERISTIQUES

Ici, tout dépend du ou des modules choisis (voir partie « Répartition des points de caractéristiques à la création du personnage », page 46). N'oubliez pas que les modules ont un ordre à suivre si vous en jouez plusieurs.

La définition de vos points de caractéristiques est un moment important car les capacités de votre personnage dépendront de ces valeurs. Prenez le temps de réfléchir à quel archétype de personnage vous aimerez jouer, en gardant à l'esprit que la **réussite** de vos actions dépendra majoritairement des caractéristiques de FORCE, DEXTERITE et CHARISME, tandis que les PV, l'ENDURANCE et les POINTS DE DEPLACEMENT vous ouvriront un peu plus de marge pour **tenter** des actions.

Sinon, vous pouvez utiliser ces points pour avoir un équipement de départ supplémentaire aussi, en les gardant pour l'étape suivante.

Vous allez aussi choisir vos savoirs et compétences à ce moment-là. Regardez dans le livret de données ce qui peut être appris par votre race. Si vous jouez un Hylien, choisissez aussi une déesse à vénérer avant cela.

Normalement, les modules sont décidés soit par le MJ (qui prévient la table à l'avance), soit par un vote des joueurs. On admet généralement que le MJ a un peu plus de poids dans la balance, car l'équilibrage du jeu peut être très différent selon les modules choisis.

Dans le cas où des joueurs de niveaux très hétérogènes seraient à la même table, il est possible d'avoir des modules différents pour chaque joueur.

Note sur la répartition des savoirs et sur la statistique d'intelligence

Chaque point en intelligence vous donne **un point** à répartir dans vos **savoirs**. Les savoirs sont de nature variée et sont listés dans le livret de données. Ils ont d'un à trois paliers, qui représentent des niveaux indiqués en chiffres romains (I, II et III). On rappelle ici qu'un savoir de niveau I vaut un point d'intelligence, qu'un de niveau II en vaut deux, et qu'un de niveau III en vaut trois.

Généralement, les personnages ont un malus tant qu'ils sont sur le niveau I et en dessous, et un bonus à partir du niveau III. Le niveau II correspond à un savoir suffisamment acquis pour exercer ses pratiques associées sans difficulté, mais sans être expert pour autant.

5) CHOIX DES EQUIPEMENTS ET OBJETS DE DEPARTS

Choisissez des équipements en fonction de votre passé et de vos préférences. Vous ne pouvez prendre que des équipements de rareté 1, sauf si vous avez choisi de dépenser des points d'évolution pour de meilleurs équipements.

Par défaut, vous portez une tenue de votre race, mais vous pouvez choisir d'avoir des vêtements des autres races pour peu qu'ils soient à votre taille.

6) DETAILS

Vous pouvez demander à régler quelques détails avec le MJ : vous avez une idée particulière qui vous demanderait un objet de départ spécifique ? ça peut peut-être s'arranger contre quelques ajustements. A voir avec votre MJ.

C'est aussi le moment où vous attendez que vos camarades terminent leur personnage ; vous pouvez dessiner le vôtre ou lui trouver des buts, des affinités, des choses qu'il déteste... Prenez le temps d'apprendre à le connaître !

CHAPITRE III – JOUER UN PERSONNAGE

Les personnages joueurs sont joués en fonction de leurs caractéristiques et de la panoplie d'action qu'ils maîtrisent. Ce chapitre va expliquer comment en tirer parti, et présenter le fonctionnement des différentes phases de jeu, tels que les combats ou la gestion de l'évolution de son personnage.

LES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES DES PERSONNAGES

Chaque personnage joueur possède la même liste de **caractéristiques principales**. Cette dénomination est importante, car les valeurs associées à celles-ci vont conditionner beaucoup de jets de dés et d'éléments dans le jeu ; les joueurs noteront la place importante qu'elles occupent sur leur feuille de personnage, puisqu'elles sont toutes réparties sur le haut de la première feuille.

Les caractéristiques ont toutes leurs importances, et surtout, servent dans différents contextes. En général, comme dans la plupart des jeux de rôles, les caractéristiques permettent de décider de la réussite ou de l'échec d'une action commandée par un joueur : un jet de dé est lancé et la caractéristique associée va soit donner un bonus à ce jet, soit un malus, selon sa valeur au moment du jet.

Les différentes caractéristiques voient leur valeur se calculer selon diverses formules, et peuvent parfois être un produit de deux valeurs différentes. Cela semble compliqué ? Cela ne l'est pas tant que ça, c'est avant tout une question d'habitude : les calculs à faire pour chaque caractéristiques et jets ne changent pas d'un contexte à un autre, et très vite, vous retiendrez les plus fréquents. De plus, les valeurs importantes sont toujours reportées sur vos feuilles de personnages, limitant les calculs à faire.

LISTE DES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

Ces trois premières caractéristiques sont considérées comme des caractéristiques d'action :

LA FORCE (FOR)

La force définit la puissance du personnage en termes de force brute. Ses dégâts physiques sont d'autant plus influencés par cette caractéristique qui vient occasionnellement les augmenter. La force sert notamment à porter des **armes et armures plus lourdes et puissantes** : beaucoup d'armes demandent un jet de force à l'utilisation, notamment les armes à deux mains, masses, gourdins et autres gants de combats.

Verbes associés : Porter, lancer, frapper, pousser...

LA DEXTERITE (DEX)

La dextérité constitue la finesse des mouvements et leur précision. Elle sert à utiliser des armes sophistiquées ou demandant des mouvements précis, comme les lances, les arcs, les dagues... La plupart des **outils et artefacts** demandent aussi des jets de dextérité.

Verbes associés : Utiliser, crocheter, manipuler, viser...

LE CHARISME (CHA)

Le charisme est le résultat d'une maîtrise parfaite de soi et découle d'une certaine sagesse. Cette caractéristique est notamment utilisée hors combat pour résoudre des problèmes sans violence, mais plutôt avec une solution à l'amiable... ou une rhétorique suffisamment habile pour embrouiller son

interlocuteur sans qu'il ne s'en aperçoive. En somme, c'est la classe du personnage, et physiquement sa beauté qui n'en est que plus resplendissante.

Verbes associés : Séduire, marchander, commander, mentir...

Les caractéristiques suivantes sont notamment utiles en combat :

Cœurs / Constitution (CON) ❤

Les cœurs ❤ de chaque personnage représentent deux choses à la fois :

- **Un cœur représente deux points de vie**, raison pour laquelle chaque cœur est scindé en deux sur la feuille de personnage. S'ils tombent à zéro, le personnage tombe dans le coma ! Les cœurs se perdent (💔) avec les coups et les blessures, et se regagnent de bien des façons : en mangeant, en se reposant, grâce à une fée...
- La constitution, **dont le montant dépend du nombre de cœurs entiers restant au personnage**, est une valeur utilisée dans certains jets, la plupart du temps hors combat. Elle sert à calculer la résistance à certaines afflictions, comme la bonne réception d'un objet lourd lancé sur le personnage ou le temps d'apnée.

- On calcule la constitution ainsi : ❤ entiers restants + ❤ entiers max.

Note : les cœurs bonus 🌟, qui peuvent être obtenus sous diverses conditions et qui disparaissent après une blessure reçue, ne comptent jamais dans le calcul de la constitution.

L'Endurance 🌱

L'endurance 🌱 est une valeur servant majoritairement en combat, mais qui influence aussi l'**agilité** (voire plus bas). L'endurance sert à utiliser des habiletés et capacités spéciales en combat, et peut occasionnellement être appelée par certains jets hors combat, notamment pour les actions associées à un effort. L'endurance se consomme en combat et se recharge, à chaque tour, de la moitié de la valeur de l'endurance maximale du personnage, arrondie au supérieur (plus de détails dans la section *Déroulement des combats*).

L'endurance est, en somme, le nerf de la guerre : c'est avec une utilisation réfléchie de celle-ci que l'on réussit ses combats. Elle est à voir comme une endurance à court terme et non pas une endurance de marathonien ; c'est bien plus le nombre de coups que peut porter un personnage en un seul souffle qu'en une journée.

L'Agilité 🤦

L'**agilité** 🤦 va avoir deux utilités selon le contexte :

- En combat, elle représente **le déplacement principal du personnage**, c'est-à-dire le nombre de cases qu'ils peut traverser s'il décide de se déplacer en **action principale**.
- Hors combat, elle se matérialise par la somme du déplacement principal du personnage et le total de déplacement additionnels qu'il pourrait faire avec son endurance actuelle (souvent au maximum hors combat).

$$\text{Agilité totale} = \text{↑} + \text{OK}$$

Note sur les déplacements additionnels 🤦 :

L'agilité est liée à **l'endurance** par une **conversion**, en combat, qui permet de calculer les déplacements possibles en temps qu'action additionnels. Selon la race, la conversion est différente, mais dans tous les cas, **elle va dans le sens de points d'endurances convertis en points de mouvement, et jamais l'inverse.**

Ensuite, deux caractéristiques un peu différentes, à mi-chemin entre la caractéristique active et passive, selon le contexte : **l'intelligence** et la **perception**.

L'INTELLIGENCE ET LES SAVOIRS (INT)

L'intelligence est un cas un peu particulier : **c'est une somme des savoirs que possède le personnage.**

Chaque savoir, que ce soit une maîtrise d'arme, une habileté, ou une connaissance théorique ou d'artisanat, **a sa propre jauge d'apprentissage**, décomposée en **un, deux ou trois paliers**, allant des connaissances les plus basiques et simples à apprendre aux plus complexes. **Le découpage en paliers indique les bonus associés à l'intelligence :**

- **Au palier le plus à gauche, le personnage a un malus d'autant de cases à cocher sur ses jets ;**
- **Au palier le plus à droite, le personnage a un bonus d'autant de cases déjà cochés sur ses jets ;**
- S'il y a un segment intermédiaire, le personnage n'a ni bonus, ni malus tant qu'il est à ce niveau de savoir dans le domaine associé.

(Deux images de deux savoirs différents, et le malus / bonus qu'ils offrent)

Pour chaque case de connaissance cochée sur un savoir donné, le personnage obtient un point d'intelligence générale. Pour cocher ces cases, le personnage doit apprendre quelque chose : cela peut être en étudiant des livres ou en pratiquant une action.

Pour chaque savoir du personnage, une jauge d'expérience est tenue par le MJ, qui augmente ses points d'expérience de savoir à chaque action entreprise dans un domaine. La somme d'expérience obtenue pour chaque action est à la discrétion du MJ : on recommande deux points pour une action réussie, et un pour une action échouée. **Pour chaque case de connaissance à cocher, demander 10 points d'expérience fois le nombre de points déjà cochés** (ou 10 points pour la première case).

Note : Lors de la création du personnage, le fonctionnement est inversé : il faut un point pour chaque case des connaissances du premier segment (et du segment intermédiaire s'il existe), et deux points pour cocher une case du dernier segment. Cela permet d'éviter de se répartir des connaissances trop poussées dans un domaine dès le début du jeu.

(IMAGE : Jauges avec à côté le nombre de points demandées pour les avoir remplies).

Les savoirs sont de natures variées, mais incluent notamment ceux sur l'histoire et les capacités musicales des personnages, ainsi que la maîtrise des armes et l'artisanat, en tant qu'habiletés (voyez les comme des savoir-faire).

Dans les jets, l'intelligence sert à tester le raisonnement du personnage. Plus il a de savoirs, plus son esprit habitué à apprendre est capable d'une réflexion poussée. Cela peut servir pour résoudre des énigmes ou comprendre le fonctionnement de certains objets.

L'intelligence ne s'augmente qu'en étudiant ; les points d'évolution ne peuvent pas l'augmenter directement (sauf à la création du personnage où l'on ajoute aussi des points de savoir dans des domaines choisis). **Si l'intelligence générale du personnage peut être amenée à être réduite au cours de son aventure, il ne perd toutefois pas les savoirs acquis** : ses capacités de cognition et de réflexion sont altérées, mais il garde ses savoir-faire et peut encore citer ses connaissances, seulement avec un peu plus de mal ou de lenteur.

Enfin, cocher une case dans un savoir d'arme permet d'apprendre une compétence générale reliée à ce type d'arme.

Verbes associés : ceux des savoirs, qui prennent autant de bonus qu'il y a de points dans la partie positive du savoir maîtrisé, ainsi que : réfléchir, argumenter, prouver, mémoriser, résoudre...

LA PERCEPTION (PER)

Pas grand-chose à ajouter que son nom ; la perception constitue les capacités cognitives des personnages. Une perception élevée offre des avantages variés : meilleure détection des ennemis et des pièges, traque facilitée, repérage plus rapide des points d'intérêts dans divers contextes...

Un Hylien normalement constitué à 7 points en perception. Grossso modo, un par oreilles, par yeux, un pour le nez, un pour le toucher, et un point permanent de « sens », celui qui vous fait sentir une présence, que vous êtes observé, etc.. Certaines races ont, nativement, plus de points.

La perception peut être augmenter avec des points d'évolution, à un prix exponentiel.

Verbes associés : détecter, écouter, repérer, examiner...

Il existe enfin deux autres valeurs : la valeur d'armure  et la magie .

LA VALEUR D'ARMURE ()

La valeur d'armure, ou , pour reprendre une abréviation connue et utilisée dans d'autres jeux de rôle sur table, **est la somme des couches de protection portées par le personnage**, qu'elles soient physiques ou magiques. Cette valeur agit comme une éponge face aux dégâts, réduisant les dégâts des coups reçus à hauteur de sa valeur. Par exemple, si un Hylien avec 4 reçoit un coup devant lui enlever 6, il ne perdra en fait que 2.

Il faut noter que quelque soit les dégâts reçus et absorbés par l'armure, le personnage prend toujours au moins un  : c'est la règle du « dégât minimal ». Seul l'état Barrage peut empêcher ce dégât minimal de prendre effet.

La  ne peut pas être augmentée avec des points d'évolution.

LA MAGIE

La magie est votre total de points de magie. Certaines capacités consomment de la magie en plus de l'endurance. Pour la recharger, vous devez manger, dormir, ou boire une potion (voir la partie « Gérer l'état de son personnage »).

Ne plus avoir de magie vous empêche donc de lancer des sorts, mais pas d'utiliser vos autres capacités. Dans de rares cas, votre magie restante peut influencer des jets. La magie peut être augmentée avec des points d'évolution.

ACTIONS ET JETS DE DES

Durant les parties, vous pouvez à tout moment demander à réaliser diverses actions, aussi variées que « Porter », « Scruter », « Lancer un sort », « Parler », à peu près tout ce que vous pouvez imaginer dans le cadre de votre aventure. Ces actions sont primordiales dans l'avancée de vos personnages et sont au fondement des histoires que vous allez vivre et créer. On peut les présenter abstrairement comme des verbes spécifiques que vous pouvez demander à faire en jeu, selon les situations, et qui demandent un **jet de dés à effectuer sur la table, dans la réalité**. Ce jet est là pour une raison importante : vous ne demandez pas à ce que l'**action soit réalisée, mais à ce qu'elle soit tentée** ! Le jet matérialise la réussite ou l'échec de l'action.

La plupart de ces actions se font plutôt hors combat mais vous pouvez tout à fait demander à les faire pendant une bagarre. S'il est recommandé aux Maîtres de Jeu d'être très permissif pour ce qui est d'autoriser l'essai d'actions, on attend des joueurs à ce qu'ils demandent des actions un minimum cohérente avec leur personnage et la situation. Ce n'est pas parce qu'une action est technique-ment possible qu'elle doit être réalisée : vous *pouvez* décider de faire le poirier entre deux coups en combat, mais ça ne veut pas dire que vous *devriez* le faire, et encore moins que vous en *auriez l'idée* à la place de votre personnage, dans une situation réelle.

LES DES UTILISES DANS CE JEU

Les joueurs utilisent plusieurs dés selon les actions. En voici une liste qui peut servir de référence rapide. Certaines attaques peuvent impliquer de changer de dé en fonction de l'échelle associés aux dés de dégâts (de D4 à D12)

D4	Dégâts	
D6	Dégâts. Très utilisé sur les armes. Sert parfois à calculer la réussite d'effets.	
D8	Dégâts. Peut servir à choisir l'orientation d'un ennemi ou d'un coup.	
D10	Dégâts.	
D12	Dégâts.	
D20	Le plus utilisé. Sert à vérifier la réussite des jets, tous les joueurs devraient en avoir un à disposition en permanence.	
D100	Peut servir au MJ pour créer de l'aléatoire : contenu d'un coffre, apparence d'un PNJ, etc.	

REUSSITE D'UNE ACTION DE FORCE. DEXTERITE. CHARISME : JET, BONUS, MALUS

Chaque action demande donc un jet qui va, généralement, vérifier si une caractéristique principale d'un personnage est suffisamment élevée pour que le personnage réussisse cette action : **pour qu'une action soit réussie, le jet doit, après application du bonus ou malus, être supérieur ou égal à la valeur de l'action**. Pour chaque jet, on prend un dé 20, et on additionne ou soustrait le bonus ou le malus de la caractéristique du personnage.

Pour savoir si la caractéristique donne un bonus ou un malus, on vérifie sa valeur :

- **Un malus** est donné lorsque sa **valeur est inférieure à 10** ; on enlève la différence entre 10 et la caractéristique.

Exemple : Un jet de DEX d'un personnage qui a 8 de DEX aura un malus de (-2). $10-8 = 2$.

- Un bonus est donné lorsque sa valeur est supérieure à 10 ; on ajoute un point tous les deux points au-dessus de 10.

Exemple : Un jet de DEX d'un personnage qui a 15 de DEX aura un bonus de 2. $((15-10)/2) = (5/2) = 2.5$, donc 2 points entiers.

Ce système peut sembler intimidant, mais est en réalité très simple puisque les joueurs savent très vite quel bonus ils ont pour chaque caractéristique. Page suivante, un tableau le récapitulant :

BONUS ET MALUS JETS DE FORCE, DEXTERITE ET CHARISME											
JET	MALUS AU JET					JET NEUTRE		BONUS AU JET			
CARAC DU PERSONNAGE	...	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
MODIFIEUR APPLIQUE	-...	-4	-3	-2	-1	-/+	-/+	+1	+2	...	

Rappel : on utilise ce système pour les attaques en combat, les actions utilisant la FOR, DEX ou le CHA, et pour les compétences et capacités utilisant ces caractéristiques.

EVALUER LA DIFFICULTE D'UNE ACTION : L'ECHELLE « FACILE-DIFFICILE »

Pour évaluer la difficulté d'une action, le Maitre de Jeu peut lui donner un adjectif parmi les suivants lorsqu'il la présente : *simplissime, simple, normale, difficile, très difficile, infâme, quasi-impossible* (on peut ne pas notifier qu'une action est « normale »).

Ces adjectifs ont un sens : chacun représente un cran à dépasser pour réussir une action. Ces crans s'incrémentent de 5 en 5, et le choix d'un cran de difficulté dépend de la décision du MJ. La difficulté est choisie en fonction de l'action en elle-même en premier lieu, et ne dépend de la condition du personnage que dans des cas précis et situationnels (souvent associés à des contraintes physiques, de races, de placement, etc.). Parfois, les joueurs peuvent trouver des moyens de réduire (ou d'augmenter !) la difficulté d'une action, mais le MJ a toujours le dernier mot.

Voici leur valeur :

Simplissime	Action si simple que l'on ne demande même pas de jet.
Simple	L'action demande un jet supérieur ou égal à 5.
Normale	L'action demande un jet supérieur ou égal à 10.
Difficile	L'action demande un jet supérieur ou égal à 15.
Très difficile	L'action demande un jet supérieur ou égal à 20.
Infâme	L'action demande un jet supérieur ou égal à 25.
Quasi-impossible	L'action demande un jet supérieur ou égal à 30.

Certains effets de sorts peuvent donner les états Facilité(x) ou Difficulté(x), qui vont respectivement baisser d'un cran ou monter d'un cran la difficulté d'une action ou d'un jet.

ECHEC D'UNE ACTION

Une action échouée peut avoir divers résultats selon le contexte et les choix du MJ. Dans le meilleur des cas, elle peut être retentée avec un malus ou une perte de points de vie, dans le pire des

cas, non seulement on ne peut pas la retenter, mais en plus, elle met les personnages dans une situation délicate. Aux MJ d'être inventifs ! La seule vraie contrainte est qu'il doit toujours y avoir au moins un petit malus à une action ratée, fut-il symbolique (« les passants autour de vous se moquent de votre lamentable échec »).

REUSSITE « CRITIQUE »

Il n'y a pas à proprement parlé de « réussite critique » pour les actions en dehors des combats ; toutefois, à la discrétion du MJ, un jet de dé excédant largement la valeur de réussite demandée peut mener à une réussite critique. Cela peut se traduire de bien des façons : au lieu de seulement convaincre un personnage non joueur d'aider les joueurs, le personnage qui réussit un très bon jet de charisme peut convaincre un groupe entier ; au lieu de seulement défoncer une porte avec un jet de force, un personnage peut aussi réussir à assommer l'ennemi qui se cachait derrière elle. Aux MJ d'être inventifs !

JETS DES ATTAQUES, COMPETENCES ET ACTIONS PARTICULIERES

Une grande partie des objets que l'on utilise et surtout les actions que l'on effectue avec eux **demandent un jet à l'usage**. C'est en particulier le cas pour les **armes**, qui **demandent un jet à chaque coup porté en combat** : chaque arme a un jet d'attaque associé à une ou deux caractéristiques ; dans ce dernier cas, on applique une moyenne **arrondie à l'inférieur des bonus et malus des deux caractéristiques** pour s'assurer de la réussite ou de l'échec du jet. Autre détail, décrit dans le livret de donnée avec plus de précision : un jet peut, en plus d'être un échec ou une réussite, être un **échec critique** ou une **réussite critique** (ou **coup critique** pour une arme). Dans ces cas, l'effet produit est décuplé, pour le meilleur ou pour le pire.

D'autres paramètres peuvent influencer les jets, certains ennemis ou objets avec lesquels on veut interagir peuvent appliquer un bonus ou malus aux joueurs. Ces changements sont situationnels et dépendent d'effets propres aux différents *items* du jeu ; ils sont décrits dans le livret de données, mais peuvent toutefois ne pas s'y limiter. La situation de chaque partie est unique et le MJ est libre de décider de faire entrer en jeu un jet avec des paramètres différents de ceux usuels si une situation l'exige. Il faut noter, enfin, que certains objets et compétences n'ont pas de jet associé. Vous n'allez pas faire un jet de dextérité à chaque fois que vous mettez de la nourriture sur votre fourchette.

Les armes ont toutes un savoir qui leur est associé, et les jets prennent un **malus de 1** si le savoir de l'arme n'est pas maîtrisé, mais un **bonus de 2** s'il l'est. Seule exception : **les baguettes dépendent du savoir Magie, et prennent un malus de 5 si l'utilisateur n'a pas de connaissance en magie** (voir ci-après, *Utiliser la magie, être mage*)

Enfin, les joueurs doivent savoir qu'un jet n'est pas contestable, même s'il a été fait à leur insu. Le langage des dés n'est certes pas très expressif dans ses signifiants, mais est lourd de signifié pour la partie ; remettre en cause le dé n'est que perte de temps et de cohésion dans la partie.

ACTIONS CONTEXTUELLES ET GENERALES

Tous les personnages peuvent effectuer des actions contextuelles (ou générales), du moment qu'ils ne sont pas limités par leur condition physique au moment de l'action. On parle ici d'actions

communes et simples, comme **sauter, pousser quelque chose, se dissimuler, mais aussi mentir, marchander, ordonner...** Ces actions sont regroupées dans le livret de données, avec l'attribut « Générale ». Toutes les races y ont accès par défaut, et elles peuvent être lancées à peu près à tout moment, en combat autant qu'en exploration ou conversation. La plupart de ces actions ont un deuxième attribut, **qui représente le savoir ou l'habileté dont dépend leur bonus ou malus à l'application.**

La difficulté de ces actions se calcule en fonction de plusieurs paramètres, évalués par le MJ. Dans la description des actions dans le livret de données, la difficulté ou le poids peuvent être pris comme valeur : **il faut considérer qu'on ajoute 1 point par unité de poids ou de taille pour les prix d'endurance, et un cran de difficulté par unité de poids ou de taille pour les jets.**

UTILISER SA TETE : INTELLIGENCE ET SAVOIRS

LES QUATRE TYPES DE SAVOIRS

On trouve quatre types de savoirs :

- Les **connaissances**,
- Les **habiletés**,
- Les **maitresses**,
- L'**artisanat**.

A eux s'ajoutent deux savoirs spéciaux qui ont des règles un peu particulières dues à leur importance dans le jeu : la **magie** et la **maitrise d'instruments**. Ces deux maîtrises sont décrites dans les pages suivantes.

Cette décomposition en quatre domaines de savoirs permet quelques clarifications, affichés dans les tableaux de la page suivante. N'hésitez pas à colorer avec le même code couleur vos savoirs sur votre feuille de personnage pour vous rappeler des conditions d'apprentissage et les moments où ils appliquent une modification aux jets.

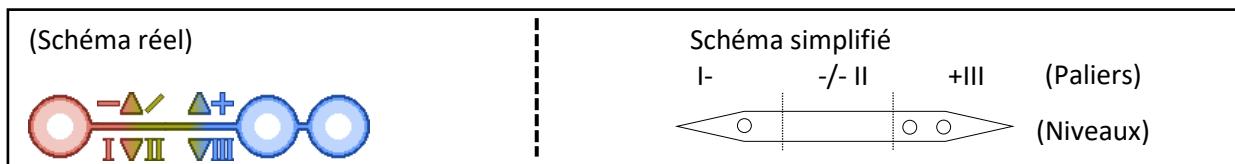
▲ LES DIFFERENTS SAVOIRS ▲

CONNAISSANCES	HABILETES
Savoirs théoriques.	Savoir-faire.
Appris dans les livres ou par un professeur.	Appris par la pratique.
Sert à expliquer et comprendre ce qui entoure les personnages.	Sert à réaliser des actions plus ou moins spécifiques.
1 XP / moment d'étude. Ajustable selon la longueur du temps d'étude et la source. Généralement sur 3 niveaux . <i>Très pratique pour le RP !</i>	1 XP / utilisation. Ajustable selon la difficulté de l'action, son originalité, sa réussite. Sur 2 à 4 niveaux. <i>Utile et qui facilite les situations compliquées !</i>
MAITRISES	ARTISANAT
Maitriser un objet ou outil (ou une action). Appris en utilisant l'objet ou outil. Sert surtout en combat. 1 XP / par combat ou d'utilisation , ajustable selon la difficulté du combat ou contexte. Généralement sur 3 niveaux . <i>Le plus proche d'une classe de personnage !</i>	Production d'objets et équipements. Appris par les livres, maitres et en produisant. Sert à produire et réparer. Autant d'XP que la rareté de l'objet produit , ajustable au matériau, à la quantité produite... Sur 4 niveaux , sauf quelques niches sur 2. <i>Inclus aussi la cuisine !</i>

Pour chaque savoir, la courbe d'expérience suit cette formule :

$$\text{XP nécessaire} = (10 * \text{niveaux de maîtrise visé}) * \underline{\text{Palier}}$$

Ainsi, pour le premier point de maîtrise de l'habileté discréption, dont le savoir suit ce schéma :



Il faut :

- 10 XP pour atteindre le niveau 1 (situé au palier I), puisque $\text{XP nécessaire} = (10 * 1) * 1$;
- 60 XP pour atteindre le niveau 2 (situé au palier III), puisque $\text{XP nécessaire} = (10 * 2) * 3$;
- 90 XP pour atteindre le niveau 3 (situé au palier III), puisque $\text{XP nécessaire} = (10 * 3) * 3$.

Ce qui fait un total de 160 XP sur le savoir pour qu'il soit maîtrisé.

La réussite de l'action n'est pas forcément nécessaire mais on aura tendance à considérer qu'une action ayant mené à des conséquences négatives pour le groupe ou le personnage **n'entraîne pas de gain d'expérience**.

JETS ASSOCIES AUX SAVOIRS ET A L'INTELLIGENCE

Les savoirs et la maîtrise qu'en ont les personnages influencent les jets. Comme expliqué dans la description de l'intelligence précédemment, il faut retenir que les savoirs sont décomposés en trois **paliers**, matérialisés par les chiffres romains I, II et III sur la feuille de personnage, qui correspondent respectivement aux parties de malus au jet, de jet neutre et de bonus au jet.

Chaque **palier** peut avoir entre zéro et trois **niveaux**, qui doivent être remplis pour accéder au palier suivant. Chaque niveau indique aussi la valeur du bonus ou du malus **en crans de difficultés** : avoir deux cases à cocher dans le palier I indique que le personnage a un **malus de deux crans difficultés à ses jets dans le domaine, ce qui veut dire que l'action demande 10 points au jet de plus que si elle est était lancé par quelqu'un maitrisant le savoir associé**.

BONUS ET MALUS JETS DE SAVOIRS					
JET	PALIER I		PALIER II	PALIER III	
PALIER ET NIVEAUX ATTEINTS	Deux cases restantes à cocher	Une case restante <u>à cocher</u>	Les niveaux du palier II ne modifient pas les jets.	Une case <u>cochée</u>	Deux cases <u>cochées</u>
MODIFICATION DES CRANS DE DIFFICULTES (CONNAISSANCES, ARTISANATS, HABILETES)	Deux crans de difficulté supplémentaires (exemple : jet de réussite passe de 15 à 25)	Un cran de difficulté supplémentaire (exemple : jet de réussite passe de 15 à 20)	Difficulté normale de l'action.	Un cran de difficulté en moins (exemple : jet de réussite passe de 15 à 10)	Deux crans de difficulté en moins (exemple : jet de réussite passe de 15 à 5)
CAS DES MAITRISES (ARMES, OUTILS)	-4	-2	-/+	+2	+4
EN TERMES DE CONNAISSANCES	Le personnage ne maîtrise pas le savoir associé. Plus le savoir a de cases dans ce palier, plus il est difficile d'accès.		Le personnage sait faire l'action ou connaît son sujet, sans être un génie ou virtuose.	Le personnage maîtrise le savoir associé. Plus le savoir a de cases dans ce palier, plus il est possible de pousser son apprentissage longtemps.	

On note que les **maitrises** ne sont pas sur la même échelle que les autres savoirs, par leur fréquence d'utilisation en combat. Les **instruments** et la **magie** ont aussi un fonctionnement un peu différents, détaillés dans les pages suivantes.

UTILISER LA MAGIE ETRE MAGE

La magie est un domaine particulier dans l'univers des jeux de la série et son fonctionnement dans ce JDR en est affecté. Ainsi, lancer un sort est soumis à des conditions particulières, et utiliser la magie en générale ne se fait pas en claquant des doigts.

Les sorts peuvent être utilisés avec une **baguette, ou un catalyseur** (généralement un objet magique qui ne correspond pas à une baguette ou une canne), ou encore, si l'utilisateur a le niveau suffisant en magie, **directement avec le corps**, généralement les mains. Les sorts sont **soit associés à un équipement, soit appris par le lanceur**. Passé un certain niveau en magie, les magiciens peuvent utiliser tout sort élémentaire du niveau inférieur à leur baguette ou catalyseur, indépendamment de leur sort associé.

Les sorts sont décomposés en six niveaux. **Même à partir du palier 3, tout sort deux niveaux au-dessus du sien ajoute un cran de difficulté aux jets** (cumulatif pour chaque niveau supplémentaire) :

Niveau 1	De petits sorts faciles à lancer, accessibles à la plupart des gens qui ont fait l'effort d'apprendre les bases.	Niveau 4	Des sorts puissants réservés aux bons mages, très demandeur en ressources. Ces sorts peuvent être instantanément fatals contre des créatures moyennes ou faibles.
Niveau 2	Des sorts basiques mais qui demandent un catalyseur travaillé ou d'être un magicien confirmé.	Niveau 5	Des sorts que seuls les virtuoses arrivent à lancer. Souvent impressionnantes en plus d'être très puissantes, ils permettent des choses qui dépassent l'entendement, l'utilisateur ayant dompté son élément.
Niveau 3	Des sorts complexes et puissants, demandeurs en ressources et ne s'apprenant pas sans efforts. Les premiers sorts dangereux apparaissent à ce niveau.	Niveau 6	Un niveau inaccessible pour les mortels , atteint uniquement des dieux, de quelques sages et créatures historiquement connus, et de ceux qui ont touché la Triforce.

Premièrement le savoir associé à la magie est particulier. Il est décomposé en 5 paliers (deux de malus, un neutre, un de bonus), et contrairement aux autres savoirs du jeu, un palier (ou une case) ne donne pas un point d'intelligence : on n'en obtient qu'aux palier 1, 3 et 4. Mais pour compenser, chaque palier apporte quelque chose au personnage, sous forme de capacités ou d'avantages.

Le personnage est officiellement un magicien confirmé à partir du palier 3, et peut enseigner la magie en tant que mage à partir du 4eme. Au palier 3, il choisit **un élément de spécialité**, qui va lui permettre de se spécialiser et de lancer des sorts plus librement.

Page suivante, la liste des avantages tirés des différents paliers de savoir en magie. Les avantages sont cumulatifs et ne s'annulent pas ; par exemple, bien qu'il ne soit pas précisé à chaque fois, tout personnage ayant appris le palier 3 ou supérieur peut utiliser des sorts de niveau égal ou inférieur à celui de sa baguette si c'est son élément de spécialité.

RECOMPENSE DES PALIERS D'APPRENTISSAGE DE LA MAGIE (UN PALIER = UNE CASE)

▲ MAGIE ▲	
PALIER I	NIVEAU 1
	Utilisation des baguettes et catalyseurs sans malus (le malus est un cran de difficulté, donc -5 si ce niveau n'est pas atteint), Un point d'intelligence , +2 
PALIER II	NIVEAU 2
	Reconnaissance de la magie quand elle est utilisée ou infusée dans un objet, Utilisation de tout sort de niveau 1 de l'élément associé à la baguette ou catalyseur utilisé , +3 
PALIER III	NIVEAU 3
	Pour cocher cette case, le personnage doit impérativement recevoir une formation auprès d'un mage ou d'un sage, ou étudier pendant une longue période s'il est autodidacte (2 à 3 ans en plus des premiers paliers).
	Choix d'un élément entre le feu  , la glace  , l'électricité  , la lumière  ou les ombres  , qui devient l'élément de spécialité du personnage (l'Archéonie n'étant pas magique, on ne peut s'en spécialiser en tant que mage).
	Un point d'intelligence ,
	Utilisation de tout sort de niveau égal ou inférieur à celui de la baguette ou du catalyseur équipé, <u>si c'est son élément de spécialité</u> ,
	Utilisation de tout sort appris de son élément de spécialité et de niveau 1 à 3 <u>sans baguette ou catalyseur</u> ,
PALIER III	NIVEAU 4
	+4 
	Apprentissage de 3 sorts niveau 1, 2 sorts niveau 2, un sort niveau 3 de son élément de spécialité, au prix d'un point d'évolution (qui peut être déduit du prochain niveau si le personnage n'en a pas à ce moment là).
	Le personnage devient officiellement un mage,
	Bonus aux jets associés à la magie (+ 2),
	Un point d'intelligence ,
PALIER III	NIVEAU 5
	Utilisation de tout sort de niveau 2 ou inférieur de l'élément associé à la baguette ou catalyseur utilisé , même si ce n'est pas son élément de spécialité,
	Utilisation de tout sort appris de son élément de spécialité et de niveau 1 à 4 <u>sans baguette ou catalyseur</u> ,
	+6 
	Le personnage a une puissance magique quasi équivalente aux sages,
	Bonus supplémentaire aux jets associés à la magie (+ 3),
	Utilisation de tout sort de niveau 3 ou inférieur de l'élément associé à la baguette ou catalyseur utilisé , même si ce n'est pas son élément de spécialité,
	Utilisation de tout sort appris de son élément de spécialité et de niveau 1 à 5 <u>sans baguette ou catalyseur</u> ,
	+12 
	peut chercher à apprendre un deuxième élément de spécialité, si le MJ l'autorise, peut improviser ou créer des sorts de son premier élément de spécialité.

LA MUSIQUE ET LES INSTRUMENTS : FONCTIONNEMENT ET UTILISATION

L'univers de Zelda regorge de références à la musique, et cette version jeu de rôle n'échappe pas à la règle. Les personnages joueurs et non-joueurs peuvent pratiquer la musique pour beaucoup d'offices, et à peu près à n'importe quel moment, y compris en combat.

La musique peut avoir, mais n'a pas systématiquement, des propriétés magiques. **Sa pratique étant très différente de celle des autres formes de magie, les statistiques des personnages entre musique et magie ne sont pas reliées** ; ainsi un personnage voulant jouer de la musique n'a pas besoin d'être un mage, et inversement. Il faut voir la musique comme une branche de maîtrise à part à côté de celles des armes, objets et de la magie.

On regroupe les instruments en différentes catégories, chacune avec des particularités :

A cordes pincées	Guitares, cithares, luths, harpes...	<ul style="list-style-type: none">- L'ensemble des chants demandent 1  en moins.- Niveau 3 et plus : possibilité d'ajouter un dé inférieur au plus petit du jet de DGT, si le chant en a.
A cordes frottées	Violons, vielle à roue, trompette marine...	<ul style="list-style-type: none">- En soliste, l'effet de la musique peut être dirigé sur une seule cible au lieu d'être un effet de zone.- Niveau 3 et plus : tout effet impliquant le temps peut être rallongé d'un tour (à décider en jouant la musique).
A percussions	Tambours, djembés, tambourin...	<ul style="list-style-type: none">- Peut accompagner tout autre instrument, augmentant la portée de la chanson d'un point par palier de maîtrise, et donnant parfois un bonus.- Niveau 3 et plus : Portée +1 sur tout instrument à percussions.
A vent	Flutes, ocarinas, clairon, trompette...	<ul style="list-style-type: none">- Peut être utilisé pour couvrir le son d'un autre instrument tant que la somme des portées utilisées va en faveur de l'instrument à vent sur la cible.- Niveau 3 et plus : Cout en magie -2 pour toute chanson.
En plus des instruments, le chant, en chœur, lyrique, etc.		<ul style="list-style-type: none">- Peut être utilisé même avec les mains prises. Peut accompagner pour un petit bonus certaines mélodies. Quelques chants n'existent que lyriquement.- Portée : 1+niveau de maîtrise.

Les musiques et chants doivent être appris sur le temps libre du personnage pour être rejoué de tête. Toute utilisation d'un instrument augmente un peu le niveau du personnage dans sa maîtrise de l'instrument, et chaque niveau augmente son niveau de musicalité. Passé un certain niveau en musicalité, le personnage peut même **improviser**, ce qui lui permet de **mélanger des effets de son répertoire à la volée**, au prix d'une efficacité amoindrie

Un instrument s'équipe comme une arme ou un artefact, c'est-à-dire dans les mains. Il peut avoir des effets spécifiques associés à son utilisation. Les chants et mélodies peuvent avoir un **instrument et/ou une gamme de préférence**. Les gammes suivent l'ordre suivant : Très basse, basse, naturelle, haute, très haute.

Faire correspondre la gamme et le type d'instrument de la musique jouée avec l'instrument utilisé influence l'effet de la chanson jouée :

Entre l'instrument et la mélodie...	Les gammes mentionnées...	Les instruments mentionnés...
...ne correspondent pas	Portée réduite d'autant d'écart de gamme.	La mélodie demande un niveau de maîtrise de plus.
...correspondent	Si les deux correspondent, le jet de réussite perd un cran de difficulté .	

Les musiques ont toutes un niveau de difficulté, qui correspond au **niveau que le personnage doit avoir sur l'instrument de préférence pour la jouer**, allant de 1 à 5 ; **en conséquence, chaque instrument a un niveau de savoir, sur 5 paliers**. Pour jouer une musique d'un autre instrument de préférence, le personnage doit avoir **un niveau de plus** dans l'instrument utilisé. De la même façon, les instruments ont un niveau de maîtrise nécessaire pour être joué correctement, en dessous duquel le personnage a un malus au jet.

La portée des musiques dépend de l'instrument utilisé. Pour les jets, on ne les effectue qu'en combat avec un D20 : chaque musique demande autant de crans de difficultés que son niveau. **Les musiques s'apprennent dans des livres rapportées à leur catégorie, par des musiciens, ou via des partitions à l'unité, trouvées sous forme de papier ou d'inscriptions**. Les livres contiennent plusieurs musiques, mais pas forcément tout un répertoire, que le MJ tire au sort à la mise en jeu de l'objet dans la partie (ou lors de sa préparation).

Enfin, il faut noter que les instruments se **désaccordent** quand on les utilise. **Pour chaque utilisation, enlever le niveau de difficulté de la musique sur l'accordage**. Certains instruments ne se désaccordent jamais, tandis que d'autres se désaccordent si vite qu'ils ne peuvent pas jouer certaines chansons : si le niveau de la chanson est supérieur à la valeur d'accordage de l'instrument, la musique ne peut être jouée intégralement sans que l'instrument ne se désaccorde. Les débutants ont besoin d'un diapason pour accorder leur instrument.

[Illustrations qui rappellent un peu les scènes de chants / danse au début des jeux Oracles Of]

Ci-dessous les paliers de maîtrise reliés à la musicalité. Contrairement à la magie, les malus et bonus dépendent de l'instrument, ainsi que les paliers de maîtrise (détail après le tableau) :

▲ INSTRUMENTS DE MUSIQUE ▲	
NIVEAU 1	Le personnage sait lire une partition simple (pas de clé rare, pas d'enchainement de notes trop complexes) pour apprendre une musique,
	Un point d'intelligence ,
	En général, on attribue ce palier en même temps que la première musique apprise.
NIVEAU 2	Le personnage peut sentir qu'un <u>instrument de musique</u> a un effet particulier en l'utilisant (mais ne sait pas forcément de quel effet il s'agit),
	Le bonus suivant correspondant à son instrument ; Vent : +1  ; Cordes (pincées/frottées) : +1 DEX ; Percussions : +1 FOR ; Chant : +1 CHA
NIVEAU 3	Le personnage peut accorder les instruments conventionnels de sa catégorie à l'oreille,
	Le personnage peut jouer les chants de niveau <u>strictement inférieur</u> à son niveau musical en même temps qu'il lit les partitions, et ce sans les avoir retenus avant,
	L'oreille du personnage s'étant développée, il gagne un point en perception ,
	Le personnage peut enseigner la musique en cours particuliers.
NIVEAU 4	Le personnage peut improviser sur son instrument de prédilection ,
	Le bonus suivant correspondant à son instrument ; Vent : +1  , +1 DEX ; Cordes (pincées/frottées) : +2 DEX, +1 CHA ; Percussions : +2 FOR, +1  ; Chant : +1 CHA, +1  , +1 gamme limitrophe,
	Le personnage peut lire des partitions très complexes,
	Le personnage peut enseigner la musique dans des écoles.
	Le personnage peut tenter un jet de D4 lorsqu'un malus issu d'une musique lui est infligé : si il obtient 1, il n'est pas affecté.
PALIER 5	Le personnage est un virtuose reconnu,
	Le personnage gagne un point de PER et d'INT,
	Le personnage peut improviser sur tout instrument tant qu'il a au moins un palier de maîtrise avec,
	Le personnage peut tenter un jet de D4 lorsqu'un malus issu d'une musique lui est infligé : il n'est affecté que s'il obtient 4.

Paliers de maîtrise de chaque instruments :

Instrument	Paliers à malus à passer	Paliers neutres à passer	Paliers à bonus
Cordes pincées	1	2	2
Cordes frottées	2	2	1
Vents	1	2	2
Percussions	1	3	1
Chant	1	2	2

La répartition ci-dessus suit l'idée qu'un instrument plus difficile à jouer demande plus de niveaux à malus et neutres qu'un « facile » à jouer. Ce n'est toutefois pas une échelle qui se vérifierait complètement dans la réalité ; musiciens, ne la prenez pas trop à cœur.

Les personnages peuvent utiliser la musique de bien des façons, y compris au-delà des effets magiques décrits. Soyez créatifs ! La musique peut même être le gagne-pain d'un personnage si celui-ci y consacre assez de temps.

EXPERIENCE ET NIVEAUX

Les points d'expérience, ou « xp », sont des points qui servent à gagner des niveaux, **donc qui servent à gagner de nouveaux points de caractéristiques et de nouvelles compétences**. C'est une matérialisation de la progression des personnages. Il peut être bienvenu de donner un niveau à un personnage non-joueur aussi, particulièrement s'il est susceptible de rester longtemps avec les joueurs. Ces pages s'attachent à présenter les bonus et malus d'expérience, et ce que les joueurs peuvent faire de leur expérience acquise.

GAGNER DE L'EXPERIENCE

Les personnages des joueurs peuvent gagner de l'xp grâce à plusieurs actions, énumérées du plus gros gain au plus petit :

- **Résoudre des quêtes.**
- **Vaincre un monstre.**
 - o Vaincre, ce n'est pas forcément tuer ; neutraliser sans tuer ou mettre dans le coma peut même être un peu plus difficile, et donc justifier un bonus supplémentaire d'xp.
- **Utiliser ses compétences principales avec succès.**
 - o Les compétences principales sont celles qui correspondent le plus au personnage que le joueur joue.
 - o Par exemple, un joueur jouant un voleur gagnera de l'expérience s'il utilise les compétences dépendantes de la dextérité. On peut imaginer aussi un voleur jouant de force, qui racketterait par intimidation au lieu de voler discrètement. C'est au MJ de juger si la compétence utilisée est principale ou non.
- **Utiliser avec succès une compétence**, même en dehors de sa compétence principale.
- **Jouer de manière « RP ».** En général, on donne des points RP pendant la partie, que l'on redistribue en points d'expériences à la fin de la session en cours, mais libre à chacun d'appliquer ou non ce système.
 - o L'expression « RP », pour *role play*, désigne l'idée de réagir dans son personnage plutôt qu'en tant que joueur. Le meilleur choix du point de vue du joueur n'est pas forcément celui qu'aurait fait le personnage, guidé par sa vision moins globale du jeu.
 - o Cela peut aussi être une récompense pour les joueurs faisant vivre l'histoire : parler comme son personnage, choisir des actions fétiches, adopter son comportement, etc. sont autant de raisons de donner un bonus rp.

Il est à noter que certaines actions entraînent un malus d'xp. Le malus n'enlève pas de l'xp mais demande à ce qu'on gagne un certain nombre de points avant de pouvoir regagner de l'xp normalement. Si vous avez 50 points de malus, vous devez gagner 50 points d'xp pour progresser de nouveau.

Actions entraînant un malus, du plus grand malus au plus petit :

- **Nuire sévèrement à un allié**, particulièrement sans motif valable.
 - o si votre personnage déteste un membre de l'équipe, une action nuisible peut se justifier, mais elle ne doit pas mener à de l'anti-jeu.

- **On parle bien des personnages et non des joueurs** : les différends et affinités entre joueurs ne doivent pas entrer en compte dans les choix opérés. Un tel comportement peut être un motif de malus en soi.
- **Jouer sans prendre en compte son rp**, en particulier lorsque cela génère **de l'anti-jeu**.
 - Gardez l'expérience amusante pour tous. Forcer des choix illogiques ou peu stratégiques peut être très lassant pour les autres joueurs sur la table.
- **Rater d'un échec cuisant certaines actions**.
 - Occasionnel et assez faible par rapport aux autres malus, c'est une manière d'enfoncer le clou d'une action vraiment ratée sur toute la ligne.

Enfin, ce n'est pas exactement un malus, mais jouer avec des armes, objets et compétences n'étant pas dans les capacités du personnage amènera à une progression plus lente de celui-ci. Une action occasionnelle hors de ses compétences n'est en aucun cas un problème ; mais s'entêter à être un poids pour son équipe en utilisant des armes et objets inadaptés à son personnage plutôt que d'être un minimum efficace n'est pas si loin de l'anti-jeu. Ce n'est pas un comportement punissable, mais il n'est pas encouragé, d'où la possibilité pour le MJ de décréter une obtention plus lente de l'xp.

QUE GAGNE-T-ON AVEC UN NIVEAU ?

Chaque niveau vous fait gagner des points d'évolution, pour que, petit à petit, vous deveniez meilleur dans un ou plusieurs domaines, **en dépensant ces points dans des caractéristiques ou de nouvelles compétences**.

- Un gain de niveau impair vous fait gagner **deux points d'évolution**,
- tandis qu'un niveau pair vous en fait gagner **trois**.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos points d'évolution à chaque niveau ; vous pouvez tout à fait en économiser. **Le point d'évolution est attribué immédiatement, tandis que la répartition de ce point ne l'est que dans un moment de repos**. Vous ne pouvez par exemple pas vous attribuer un nouveau point dans une caractéristique en plein milieu d'un combat (les MJ ont toutefois le droit d'abroger cette règle s'ils estiment que la partie peut en bénéficier).

GAGNER ET DEPENSER DES POINTS D'EVOLUTION

Comme expliqué au paragraphe précédent, les joueurs gagnent des points d'évolution en gagnant des niveaux. Cependant, ce n'est pas la seule façon d'en obtenir : **certains objets et certaines actions peuvent occasionnellement vous en faire gagner**. En voici une petite liste :

- **Finir une quête** peut être un motif d'obtention de points d'évolution pour les personnages (décision du MJ) ;
- **Sortir vivant d'une épreuve harassante** peut être un motif aussi, les personnages étant sans doute endurcis de leur expérience (décision du MJ) ;
- **Les emblèmes Sheikah** reçus dans les sanctuaires peuvent donner des points d'évolution lorsqu'ils sont offerts aux déesses. **1 emblème = 1 point d'évolution** ;

- Etudier ou s'entraîner dans une école, un dojo, un terrain d'entraînement, peut donner un point d'évolution. Toutefois, il devrait être dépensé dans une caractéristique correspondant au domaine entraîné, pour conserver une certaine cohérence.

Les dépenses possibles en points d'évolution suivent ce tableau ; à noter qu'il est un peu différent de celui à la création de personnages, les deux ne sont pas interchangeables !

	2 points d'évolution.
	2 points d'évolution. A partir du double de l' native de race : 5 points d'évolution.
	2 points d'évolution + (MAX - de base de race).
4	1 point d'évolution.
1 en FOR, DEX, CHA	Si <10 ; 1 point d'évolution. Si >=10 ; 2 points d'évolution. Si >=20 ; 4 points d'évolution.
1 en PER	Si <7 ; 1 point d'évolution. A partir de 7 : 2 points d'évolution. Maximum 10.
ou	1 point d'évolution. Le maximum de slots de chaque personnage est égal au double de slots de base de race (les slots peuvent être répartis librement entre objets et équipements).
Une capacité de race	2 points d'évolution ; doit avoir la race du personnage en attribut.
Une capacité « apprise »	1 point d'évolution + 1 point par aptitude apprise déjà connue.
(Hyliens) Une capacité d'une autre race	3 points d'évolution + 2 points par capacité d'autre race déjà connue. La capacité ne doit pas avoir pour condition « être (race) ». Peut-être restreint par RP ou demander une concertation avec le MJ. Uniquement pour les Hyliens (sauf sur accord du MJ)
Don	Variable. Uniquement en face d'une statue de déesse (pas forcément avec des emblèmes Sheikah cependant).

TABLEAU D'EXPERIENCE ET DE NIVEAUX

Ci-dessous, l'expérience demandée pour gagner chaque niveau, et le nombre de points d'évolution obtenus à chaque fois. Rappel : 3 points d'évolution aux niveaux pairs, 2 aux impairs.

Niveau	Suivant	Total	Niveau	Suivant	Total	Niveau	Suivant	Total
Niveau 1	x	x	Niveau 11	2750	10300	Niveau 21	18400	105660
Niveau 2	100	100	Niveau 12	3460	13760	Niveau 22	21550	127210
Niveau 3	180	280	Niveau 13	4300	18060	Niveau 23	25110	152320
Niveau 4	290	570	Niveau 14	5300	23360	Niveau 24	29200	181520
Niveau 5	440	1010	Niveau 15	6500	29860	Niveau 25	33800	215320
Niveau 6	640	1650	Niveau 16	7800	37660	Niveau 26	39000	254320
Niveau 7	900	2550	Niveau 17	9400	47060	Niveau 27	45000	299320
Niveau 8	1200	3750	Niveau 18	11200	58260	Niveau 28	51800	351120
Niveau 9	1650	5400	Niveau 19	13300	71560	Niveau 29	59580	410700
Niveau 10	2150	7550	Niveau 20	15700	87260	Niveau 30	68500	479200

GERER SON INVENTAIRE

L'inventaire est le lieu où vous mettez toutes les babioles et pièces d'équipement que vous obtenez en cours d'aventure. En fonction de votre race, vous débutez avec plus ou moins de slots. A la manière des jeux de la série, **le poids des objets n'est pas pris en compte**, mais les joueurs sont limités par le nombre de slots qu'ils possèdent.

On trouve trois types d'objets, qui vont être répartis dans des types de slots différents :

Les slots d'équipement 	<p><i>Tout ce qui peut être équipée, utilisé et réutilisé. Les armes, armures, outils et artefacts équipées ne prennent pas de slot dans l'inventaire.</i></p> <p>Inclut :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les armes ;- Les armures ;- Les artefacts ;- Les vêtements ;- Les outils ;- Les instruments.
Les slots d'objets 	<p><i>Tout ce qui peut être utilisé et consommé. Certains sont empilables en un même slot, selon une valeur précisée dans le livret de données.</i></p> <p>Inclut :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les objets ;- La nourriture ;- Les potions et remèdes ;- Les ressources ;- Les restes de monstres ;- Diverses babioles.
La monnaie 	<p><i>Tout ce qui sert de monnaie d'échange. Vous pouvez mettre un plafond aux monnaies portées par la taille des bourses des personnages, ou encore matérialiser précisément les rubis obtenus en fonction de leur couleur, sans autoriser l'appoint (par exemple, un rubis rouge, qui vaut 20 rubis, ne peut pas servir à payer un objet valant 5 rubis). Ce sont deux sous règles que vous êtes libres d'appliquer ou non (voir la section sur les modules).</i></p>

Les joueurs peuvent gérer leur inventaire à tout moment calme de la partie. Ils sont libres de s'échanger des objets, voire de s'en voler entre eux. L'inventaire des montures suit le même principe que celui des joueurs.

Les objets peuvent être utilisés en dehors des combats librement, et pendant les combats moyennant leur prix en . On attend des joueurs qu'ils restent un minimum logique dans l'utilisation de leurs objets : vous ne pouvez pas vous mettre à table en plein combat, par exemple.

QUELQUES OBJETS PARTICULIERS

Certains objets ont des propriétés particulières. En voici une petite liste expliquant comment les utiliser.

LES OBJETS MAGIQUES : CATALYSEURS, PARCHEMINS ET LIVRES

Il existe trois types d'objets reliés aux sortilèges, et ils ont chacun leurs particularités :

- **Les catalyseurs :**
 - o **Equipement** qui peut prendre différentes formes, généralement un sceptre.
 - o Le catalyseur **n'a pas de limite d'utilisation sur le sort qui lui est associé** (il peut toutefois demander d'être rechargeé en magie lorsque sa valeur d'usure est atteinte).
 - o Il n'est pas possible de se servir du catalyseur pour apprendre son sort, mais les bons mages peuvent lancer d'autres sorts que celui qu'il contient avec (voire le tableau associé page 63)

- **Les parchemins :**
 - Contient un seul sort.
 - A l'obtention du parchemin, un D6 est lancé. On applique la formule suivante : **(D6-niveau du sort) pour savoir combien de fois le sort peut être lancé**. Le MJ peut choisir de faire ce jet en secret.
 - Une fois le parchemin épuisé, **il n'est pas détruit** : un mage peut notamment s'en servir pour apprendre le sort.
 - Les parchemins, utilisés ou non, prennent toujours un slot d'objet ; deux parchemins identiques, même si ils ont autant de lancers, ne peuvent pas être empilés.
- **Les livres :**
 - Contient une série de sorts. Cela peut être tous les sorts de feu de niveau 1, par exemple, ou tous les sorts produisant des colonnes d'un élément, tous les sorts affectant la météo, etc., le MJ est très libre sur la nature du livre.
 - Le livre ne permet pas de lancer un sort si le mage n'est pas au moins de niveau 3 en magie. A partir de ce niveau, il peut l'utiliser comme équipement auxiliaire pour s'aider à jeter des sorts sans les connaître. **C'est un des rares objets équipables dans certaines circonstances, il est bien rangé dans les slots d'objets.**
 - Le mage peut s'en servir pour apprendre des sorts. Il apprend un sort à la fois par moment d'étude. En fonction du rythme de la partie, le MJ peut décider qu'un sort de haut niveau demande plusieurs moments d'études approfondies.

Notez que les livres et parchemins existent aussi pour la musique. Le parchemin est remplacé par une partition et ne permet pas de lancer une musique de nulle part, c'est seulement une musique isolée et non pas dans un recueil de plusieurs mélodies.

NOURRITURE ET POTIONS : PRÉPARATION ET DIFFÉRENCES

La nourriture et les potions sont utilisées pour reprendre des forces et recharger différentes valeurs du personnage, voire temporairement augmenter une caractéristique. Néanmoins, elles ont quelques différences :

 LA NOURRITURE	 LES POTIONS
Se consomme hors combat .	Peut se consommer n'importe quand .
Dépend du savoir Cuisine pour sa préparation.	Dépend du savoir Alchimie pour sa préparation.
Se prépare avec des aliments et condiments . Certains aliments sont dangereux sans préparation, notamment la viande.	Se prépare avec des restes de monstre et des insectes . On ne mange jamais ces éléments seuls, au risque de s'intoxiquer.
Restaure un point de fatigue générale par repas.	Ne restaure pas de fatigue générale (sauf si mentionné).
N'est pas consommable si votre personnage n'a plus faim, après un repas complet.	Consommer une nouvelle potion annule l'effet de la précédente.

Il faut noter que les aliments mangés seuls ont un effet moins marqué que s'ils sont préparés. Chaque ingrédient (aliment comme reste de monstre) a un effet de préparation qui lui est rattaché, et qui ne fonctionne que s'il est préparé. Par ailleurs, il est impossible d'être exhaustif sur les aliments : les MJ et joueurs doivent se sentir libres d'ajouter des ingrédients à la liste fournie, en donnant soit des effets imaginés par leur soin, soit les effets d'un aliment similaire déjà dans le jeu.

La préparation des aliments et remèdes suivent le même principe, et il est possible de s'adonner à ces pratiques à tout moment calme, pour peu que le personnage voulant préparer quelque chose ait accès à un minimum de matériel de cuisine. Selon le contexte et la recette visée,

une cuisine entière ou un labo peuvent être nécessaires, tandis qu'il suffira parfois d'un objet tranchant et d'un peu d'eau. **On laisse au MJ et aux joueurs cuisiniers décider de ce qu'il faut pour chaque recette** ; l'étendue des recettes possibles étant tout à fait ouvert, il serait absurde de chercher à cadrer complètement cette règle dans un manuel.

Les compétences associées à ces deux activités sont respectivement **l'alchimie** et la **cuisine**, chacune sur quatre paliers d'apprentissages. C'est à la fois un niveau d'artisanat et de savoir : un bon alchimiste peut deviner l'effet d'une potion en connaissant ses ingrédients, un bon cuisinier peut savoir à l'instinct ce qui se trouve dans un plat.

Calcul de la difficulté d'une recette :

[Cran de difficulté de l'ingrédient le plus difficile à utiliser]

+ **[Un cran de difficulté si la recette excède 3 ingrédients]**

+ **[Conditions de travail, facilitant ou augmentant la recette]**

Le tout modifié par la connaissance du personnage.

Par exemple, un personnage avec déjà **3 paliers de connaissance** en cuisine veut cuisiner **un risotto au crabe**, il utilisera certainement du riz, du beurre, du sel (**Faciles** à cuisiner), et un ou deux crabes (**difficiles** à cuisiner). **Il y a donc 4 à 5 ingrédients**. Il a la chance de pouvoir faire ce plat **dans une cuisine** de plage du village d'Ecaraille, **avec le matériel adéquat** pour enlever la carapace d'un crabe. La recette donne donc :

[Crabe : Difficile] + [4 ou 5 ingrédients, > 3] + [bonnes conditions de travail, plus facile d'un cran]

[Difficile] + [Un cran de difficulté] + [(- un cran de difficulté)]

= [Jet de 15] + [5] + [(-5)]

= Jet de 15 pour réussir sa recette.

Comme le personnage a un bonus de connaissance, le jet est ramené à 10.

➔ Cette formule reste adaptable ! Par exemple, on peut augmenter ou réduire la difficulté si le personnage cuisine avec des ingrédients de qualité ou non, s'il cuisine pour beaucoup de personnes, ou même si plusieurs personnages cuisinent ensemble.

L'effet de cette recette est l'accumulation des effets préparés des ingrédients mentionnés.

EQUIPER SON PERSONNAGE

Les équipements **sont soumis à une différenciation dans leur taille : petit, moyen et grand.** Selon votre race, vous ne porterez pas la même chose. Vous pouvez mettre **certains** équipements trop grands pour vous, mais avec des malus, en revanche vous ne pouvez pas mettre un équipement trop petit. Les équipements dont le poids est **moyen ou lourd** peuvent être impossibles à porter pour un personnage trop chétif, et certains vêtements longs (ou trop grands pour un personnage) peuvent s'étendre sur deux parties du corps.

Les pièces d'équipements et de vêtement peuvent se porter sur les parties du corps suivante :

- **Tête** (casques, chapeau, foulards, keffiehs, masques...)
- **Corps** (armures, toges, tuniques...)
- **Bas** (Pantalon, jupes, vêtement partant du bassin, toges)
- **Pieds** (bottes, chaussures)
- **Accessoires** (Amulettes, médaillons, boucles d'oreilles, bracelets, écailles, sacs...)

Les armes, lorsqu'elles ne sont pas utilisées, sont accrochées au flanc du personnage, dans son dos, ou à tout autre endroit qui lui correspond. Si les vêtements portés le permettent, elles peuvent être dissimulées. Les joueurs ont le droit d'avoir une arme dans chaque main, du moment que cette arme ne demande pas ses deux mains pour être utilisée ; en revanche, l'arme dans la main la moins habile voit doubler toutes les valeurs de ses jets de réussite.

Il faut noter que l'effet d'un équipement n'est pas toujours évident. Il n'y a pas de mode d'emploi fourni avec les équipements que vous obtenez : testez-les et vous verrez ce qu'ils font... si l'effet ne vous a pas mis K.O. en se produisant !

ARTEFACTS : DEFINITION ET UTILISATION

Les artefacts sont tous les **objets, magiques ou non, qui sont réutilisables, s'équipent et ont un effet particulier**, mais qui ne sont pas des armes à proprement parlé. Les joueurs peuvent s'en servir pendant les combats mais aussi en dehors de ceux-ci.

Ces artefacts peuvent avoir un niveau d'usure, et peuvent avoir un jet de dégât qui leur est associé, mais ils ont globalement tous un effet particulier, **plus ou moins versatile**. On encourage les joueurs à être inventifs, et les MJ a permettre les expérimentations ; **les jets de réussite indiqués sont ceux en combat**, et peuvent être simplifiés ou passés hors combat pour un jeu plus permissif.

Ces artefacts sous entendent toutefois quelques sous-règles à détailler, certaines qui ont déjà été expliquées ailleurs mais qui sont reconstruites ici :

- Un artefact **se range dans un slot d'équipement** ;
- Un artefact **s'équipe dans une ou deux mains** ;
- Tout artefact à une main peut être équipé en tant qu'**auxiliaire**, d'une arme ou d'un autre artefact ;
- Sauf si l'artefact sous-entend une action précise, **il ne subit pas de malus de difficulté sur la deuxième main du personnage** ;
- **On peut utiliser un artefact à tout moment** ;
- **Le jet de réussite de l'artefact est notamment appliqué en combat, mais si les joueurs sont dans un environnement calme, le MJ est encouragé à autoriser son utilisation sans jet** ;

- Les **effets** des artefacts sont **versatiles**, c'est-à-dire qu'ils peuvent ne pas se limiter à leur description si les joueurs savent être inventifs (sous réserve que leur idée reste logique).

LE CAS DES CATALYSEURS OU SCEPTRES

Les catalyseurs (souvent des sceptres) sont un cas particulier. Ces artefacts, selon le sort qu'ils vont contenir, sont parfois plus proches d'armes que d'objets avec un effet particulier ; cependant, **les sorts étant eux-mêmes versatiles**, leur utilisation peut largement dépasser celle du combat.

Pour éviter de faire un artefact par sort existant, les catalyseurs sont des objets générés procéduralement par le MJ, soit par jets de dés, soit à la préparation de sa campagne.

Pour ce qui est des règles d'utilisation des sceptres :

- Ils ont un ou plusieurs sorts associés, qui ne peuvent être modifiés,
 - o **Toutefois**, les personnages ayant le savoir Magie au niveau 3 et supérieur peuvent utiliser tout sort de leur élément de spécialité sur tout catalyseur portant un sort de ce type, tant que le sort est de niveau égal ou inférieur à leur niveau de connaissance ;
- Les personnages non-mages (c'est-à-dire qui n'ont pas atteint le palier I de savoir en Magie) **ont un cran de difficulté en plus sur le jet de sort (Difficulté(1))** ;
- Les catalyseurs ne prennent pas de cran de difficulté lorsqu'ils sont équipés dans la deuxième main, en auxiliaire ;
- En action principale, le sort qu'ils permettent de lancer est gratuit pour l', mais son cout en  est toujours appliqué ;
- Ils ne prennent pas d'usure ;
- Leur portée dépend du sort lancé ;
- Leur apparence est généralement un vague indicateur du sort qu'ils permettent de lancer, d'une couleur correspondant au type de sort ;
- Outre le mot sceptre, les mots « canne », « bâton », « catalyseur », « baguette », « médailon » peuvent désigner ces objets, en fonction de l'apparence que veut lui donner le MJ.

LE CAS DES ARTEFACTS SHEIKAH

Certains artefacts Sheikah mentionnent dans leur description qu'il est possible de leur associer des **modules archéoniques**. Ces artefacts n'ont pas d'effet intrinsèque, mais peuvent permettre d'utiliser ces **modules archéoniques** ; ces derniers ne peuvent pas être lancées avec un catalyseur ou artefact autre qu'un artefact Sheikah. Ces artefacts peuvent prendre différentes formes et s'inspire notamment de la tablette Sheikah de Breath of the Wild.

Ces **modules archéoniques** ne peuvent pas être appris par le personnage qui veut les utiliser ; ils sont en fait **implantés dans l'artefact Sheikah qui va pouvoir les lancer**. Ajouter un **module archéonique** peut se faire par plusieurs moyens : le plus adéquat est de trouver un terminal Sheikah dans un sanctuaire, ou de demander l'aide d'un Sheikah suffisamment savant pour savoir en ajouter. Il est possible de remplacer des modules, mais un module supplanté par un autre n'est pas sauvegardé par l'artefact, si le joueur veut le réinjecter dans son artefact, il devra retourner au terminal ou redemander au personnage qui lui a donné.

La plupart des **modules archéoniques** tiennent plus de l'utilitaire et très peu de la capacité offensive. Ils reprennent notamment les capacités utilisables dans *Breath of the Wild*, ou sont parfois une variante d'une autre capacité.

REPARER ET AMELIORER SES ARMES

Les armes et certains artefacts prennent de l'usure à force d'être utilisés ; passés un certain point, elles ne sont, selon le module, plus aussi efficace ou carrément détruites. Il est toutefois possible de réparer ses armes en les aiguisant avec une pierre à aiguiser ou en les amenant chez un forgeron.

Par ailleurs, **les armes peuvent recevoir des modifications permanentes**, les personnalisant grâce à l'aide d'un forgeron ou d'un personnage ayant des compétences en artisanat qui correspondent à l'arme à modifier. Page suivante, une liste des modifications possibles, parfois en fonction des armes. Le prix dépend de la rareté de l'arme.

A noter que les armes de finesse et légendaires ne peuvent généralement pas être modifiées, par leur nature unique. Il appartient au MJ de décider de ce qui peut être appliquée sur chaque arme, individuellement en fonction de l'arme et de l'artisan qui va travailler dessus.

ARME ET ARTISAN	MODIFICATION	EFFET	EFFET	PRIX
ARMES EN BOIS (MENUISIER) 	Affiner	Seuil des jets : -1	Usure max - 3	6  * Rareté
	Cirer	Usure max x2		12  * Rareté
	Carbonisation (Shou-sugi-Ban / Yakisugi)	Ne brûle plus sous DGT  ; Usure max +15	Seuil des jets : +3	20  * Rareté
	Xylogravure	CHA+2	Gravure person- nalisée	35  * Rareté
ARCS EN BOIS (MENUISIER) 	Assouplir	Seuil des jets : -1	Usure max - 2	8  * Rareté
ARMES EN METAL (METALLURGIE, FORGERONS) 	Renforcer	Usure max + 5	Seuil des jets +1	6  * Rareté
	Polir	CHA+1	Usure max -3	6  * Rareté
	Aiguiser la lame	DGT+1	Usure max -2	10  * Rareté
	Aiguiser la pointe	 -2 pdt DGT	Seuil des jets : +1	12  * Rareté
	Alléger	Poids -1	Usure max -5	14  * Rareté
	Retremper	Poids +1	Usure max +5	14  * Rareté
	Rééquilibrer	Seuil des jets -2	DGT-1	14  * Rareté
	Ajout d'une garde	Obtient Bloquer		18  * Rareté
	Manche isolant	N'électrocute plus sur DGT 		20  * Rareté
	Assouplir	Obtient Parer		32  * Rareté
IMPREGNER (MAGES) 	Imprégnier ( /  / )	 /  /  sur les DGT		40  * Rareté
	Imprégnier ( / )	 /  sur les DGT		50  * Rareté

SE DEPLACER EN HYRULE

Lors de déplacements hors combat, les joueurs sont assez libres. Si le lieu n'est pas dangereux, ils peuvent choisir où ils souhaitent se rendre ensemble ou seuls, et indiquer comment ils le font. Le MJ est responsable du temps qui passe pendant ces déplacements, bien qu'il puisse être un peu vague si il n'y a pas de nécessité de compter le temps passant à l'heure près ; des emplettes dans les magasins de la Cité d'Hyrule peuvent « prendre la moitié de l'après midi » au lieu d'un temps précis, par exemple.

Lorsqu'ils sont dans une situation d'urgence ou tendue, les joueurs peuvent être soumis aux déplacements de combats même en dehors de ceux-ci. Par exemple, si les joueurs se retrouvent au milieu d'un incendie, leurs déplacements seront comptés sur leurs points de déplacements et d'endurance additionnelle, et leurs actions (sauter, pousser, ramper...) modifieront leur consommation en endurance.

En donjon, si il n'y a aucun ennemi ou danger, on peut rester sur un système normal, mais en affichant quand même le quadrillage du donjon pour démarrer un combat à la volée en cas de besoin.

MOYENS DE LOCOMOTION

Les joueurs peuvent utiliser plusieurs moyens de locomotion. Ceux-ci les rendent plus mobiles et peuvent modifier leurs actions à disposition. D'une manière générale, ils facilitent la vie des joueurs et leur évite de se fatiguer en voyage, mais ils peuvent aussi servir à atteindre des lieux inaccessibles autrement, notamment dans le cas de l'utilisation d'un bateau.

Les moyens de locomotion incluent aussi **l'escalade, la nage, la plongée et le vol**. Ces différents moyens drainent de l'endurance et se servent parfois de la constitution du personnage, comme suit :

Escalader	<p>L'escalade se base sur l'endurance du personnage. Selon son niveau d'escalade, le personnage va convertir son endurance en mouvement avec plus ou moins d'efficacité :</p> <ul style="list-style-type: none">- Si le niveau d'escalade est à I : 3  / 1 mètre de hauteur.- Si le niveau d'escalade est à II : 2  / 1 mètre de hauteur.- Si le niveau d'escalade est à III : 1  / 1 mètre de hauteur. <p>Le personnage tombe s'il n'a plus d'endurance.</p>
Nager	<p>Hors combat, la nage se base sur l'endurance et l'agilité du personnage. Selon son niveau de nage, le personnage va convertir son endurance en mouvement avec plus ou moins d'efficacité et de rapidité :</p> <ul style="list-style-type: none">- Si le niveau de nage du personnage est à I : 1  / 3 mètres + 1 mètres bonus / 5 points d'agilité.- Si le niveau de nage du personnage est à II : 1  / 4 mètres + 1 mètre bonus / 4 points d'agilité.- Si le niveau de nage du personnage est à III : 1  / 5 mètres + 1 mètre bonus / 4 points d'agilité. <p>En combat,</p> <ul style="list-style-type: none">- Si le niveau de nage du personnage est à I : 3  / case additionnelle. Le déplacement principal se calcule comme suit : (/4) cases, arrondi à l'inférieur.- Si le niveau de nage du personnage est à II : 3  / case additionnelle. Le déplacement principal se calcule comme suit : (/3) cases, arrondi à l'inférieur.- Si le niveau de nage du personnage est à III : 2  / case additionnelle. Le déplacement principal se calcule comme suit : (/2) cases, arrondi à l'inférieur.

Plonger	<p>La plongée suit les mêmes contraintes de mouvement que la nage, et suit la même compétence ; le souffle du personnage est matérialisé en fonction de sa constitution, où :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le niveau de nage du personnage est à I : 5 ❤️ / 1 tour - Si le niveau de nage du personnage est à II : 4 ❤️ / 1 tour - Si le niveau de nage du personnage est à III : 3 ❤️ / 1 tour <p>On considère que, dans l'eau, un tour dure environ 5 secondes. Au maximum, les personnages peuvent avoir 90 secondes de souffle sous l'eau, soit 18 tours (ce qui implique un minimum de 54 cœurs, soit 108 PV). Quand le personnage n'a plus de souffle, il coule instantanément. La perte de points de vie dans l'eau doit modifier le temps de souffle restant.</p>
Voler	<p>Les Piafs peuvent voler dans les airs, et sous certaines conditions les autres races le peuvent aussi. Leur temps de vol dépend de leur agilité et de leur endurance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le niveau de vol du personnage est à I : 2 🦇/case, 4/4 tours. Il lui faut 3 cases devant lui pour décoller. - Si le niveau de vol du personnage est à II : 2 🦇/case, 4/3 tours. Il lui faut 2 cases devant lui pour décoller. - Si le niveau de vol du personnage est à III : 2 🦇/case, 4/3 tours. Il lui faut 1 cases devant lui pour décoller. <p>Lorsqu'il porte un joueur, le nombre de 🦇 demandé pour chaque case augmente d'autant de degrés que le poids du joueur (Léger +1, Moyen +2, Lourd +3) et l'endurance est divisée d'une unité de plus sur la même échelle.</p> <p>A noter qu'un Piaf commence avec une caractéristique de vol à I malgré sa race parce que cette caractéristique prend en compte le fait de voler avec un équipement, ce qu'un Piaf ne fait pas dans sa vie de tous les jours. Le Piaf doit être plus libre pour voler lorsqu'il n'a pas d'équipement porté et n'est pas en combat.</p>
Planer	<p>Planer avec un planeur ou une paravole demande simplement de l'endurance, sur le modèle de 4 / 3 cases, avec une adaptation possible selon le vent. Toutes les 3 cases en avant, le personnage baisse d'une case de hauteur.</p>

Il y a aussi des moyens de locomotions véhiculés.

Ces moyens peuvent inclure un cheval, un morse des sables, un bateau, une luge... ils peuvent bénéficier d'un inventaire dans lequel les personnages peuvent mettre des objets. Ils ont généralement des ❤️, qu'ils soient vivants ou non.

GERER L'ETAT DE SON PERSONNAGE

Votre personnage va passer par de nombreux états au cours de son aventure, qui ne sera pas toujours une promenade de santé. S'il est presque toujours possible de soigner intégralement ses blessures, certains états peuvent demander des actions spécifiques pour être soignés. De plus, les blessures peuvent être guéries de différentes façons.

On différencie bien ici plusieurs altérations :

- Certaines caractéristiques de votre personnage, notamment ses ❤️, vont souvent être modifiés dans l'aventure. Ce sont des **variables**, qui prennent diverses **valeurs** au fil du temps. On peut **récupérer ou perdre** des points sur ces **valeurs**, en fonction de leur valeur minimale (**zéro**) et maximale, définie par les caractéristiques de votre personnage.
 - o Ces variables, que vous avez déjà vues dans ce livret, sont les suivantes : ❤️ 🌟 🦹 🐾 🐱 🐳
- D'autres changements sont plus ou moins persistants, et tiennent aux **attributs** et **états** de votre personnage. Ils sont détaillés dans le livret de données, bien trop nombreux pour être listés ici.
 - o Les **attributs** sont des « étiquettes » collées à votre personnage et sont plutôt associé au long terme, définissant votre personnage. Certaines, comme la race, sont permanentes et inaltérables. On peut obtenir de nouveaux attributs dans certaines conditions, mais c'est rare. Les attributs peuvent aussi se trouver sur des objets, équipements et personnages non-joueurs.
 - o Les **états** sont des altérations temporaires de votre personnage. Certains sont bénéfiques à son fonctionnement, d'autres nuisibles ; la plupart disparaissent d'eux-mêmes avec le temps (ou les tours en combat), mais ils demandent parfois un traitement pour être supprimés.

Cette section aborde l'obtention (ou l'affliction) de ces variations, et la façon de les traiter en jeu.

BLESSURES ET SANTE : GERER SES ❤️

Chaque coup reçu en combat vous enlève au moins un ❤️, même si votre 🛡️ devait vous en protéger (seules exceptions : vous êtes sous l'état **Barrage**, ou c'est votre dernier ❤️). Récupérer ses points de vie peut se faire de plusieurs façons, notamment :

- En trouvant un ❤️ dans la nature ou en vainquant un ennemi (uniquement si vous jouez avec le module *Bonus en pagaille*) ;
- En vous reposant (table de récupération ci-dessous) ;
- En buvant une potion ou en ayant recours à une fée ;
- Avec l'aide d'un sortilège ou d'une capacité de soin ;
- En mangeant certains aliments ;
- En utilisant un réceptacle de cœur.

Par ailleurs, puisque gagner un niveau se fait normalement dans un lieu calme, vous gagner les points de vie supplémentaires du niveau quand vous passez à un niveau supérieur.

REPOS ET FATIGUE GENERALE

Le repos pris est différent selon certains paramètres. Un bon repos se fait détendu, donc sans son armure sur le dos et en se sachant en sécurité ; il faut aussi que le repos ne soit pas coupé par une

occupation trop intensive comme du travail, qu'il soit physique ou intellectuel. Le personnage ne doit pas subir un **état avec un malus** : on se repose bien sur moins bien quand on est malade que lorsque l'on est en forme.

Notez qu'il faut au moins deux repos complets pour regagner toute sa santé. Par « mauvaises conditions », on entend toute condition ne permettant pas de s'asseoir à une table pour manger, et d'avoir un lit. S'asseoir à un feu de camp sur un rocher et dormir dans un sac de couchage **sans son armure** compte comme une condition passable ; les mauvaises conditions sont tout ce qui se trouve moins bien que ça.

Enfin, le personnage cumule de la **fatigue générale**, à une cadence de 1 point par jour, et parfois après certaines actions ; un K.O. ajoute deux points de fatigue automatiquement, par exemple. La fatigue générale est un état cumulable, qui réduit de **1 point toutes les caractéristiques d'action (FOR, DEX, CHA) et de 1 point les valeurs de 🌻 et de 🍀**.

Tables de récupération des ❤️ lors d'un repos complet :

Temps de repos en heures	Repos complet (lit, nourriture, détendu)	Fatigue générale
Min. : 6h sommeil	+ ❤️ Max / 5 + ❤️, +8🍀	Fatigue générale -2
8h sommeil	+ ❤️ Max / 4 + ❤️❤️, +8🍀	Fatigue générale -2
10h sommeil	+ ❤️ Max / 3 + ❤️❤️❤️, +8🍀	Fatigue générale -2
Sommeil + une demi journée de repos	Diviseur des équations précédentes = -1 Bonus + ❤️	Fatigue générale -1
+ Repas frugal	Pas de bonus.	Fatigue générale inchangée par ce repas.
+ Repas modeste	Diviseur des équations précédentes = -1, +8🍀 supplémentaire.	Fatigue générale -1
+ Repas de qualité	❤️ Max / 10 = le nombre de 🤎 bonus en plus, 🍀 max	Fatigue générale -2

Table de récupération lors d'un repos passable ou mauvais :

Etat du personnage	Temps de repos en heure pour gagner :	Fatigue générale
Conditions passables (sac de couchage, tente, feu de camp...), avec sommeil	1h = ; 2 Min. 6h + bonus.	Fatigue générale : -1 après 6h
Conditions passables (sac de couchage, tente, feu de camp...), avec sommeil, avec armure	2h = ; 2 Min. 6h	Fatigue générale : -1 après 10h
Conditions passables (sac de couchage, tente, feu de camp...), sans sommeil, avec ou sans armure.	1h = Max. 6h (= 3)	Fatigue générale : +1 si enchainés deux jours.
Mauvaises conditions, avec sommeil	2h = ; Min. 6h	Fatigue générale : -1 après 10h
Mauvaises conditions, avec armure, avec sommeil	3h = ; Min. 6h	Fatigue générale inchangée.
Mauvaises conditions, pas de sommeil	2h = Max. 6h (=)	Fatigue générale : +1
Mauvaises conditions, avec armure, pas de sommeil	6h =	Fatigue générale : +1 le premier jour, +2 par jours après.

MORT ET COMA : QU'ARRIVE-T-IL SI UN PERSONNAGE PERD TOUS SES CŒURS ?

Oh non ! Vos cœurs sont à zéro ! Vous voyez flous, il n'y a plus de son, vous vous effondrez sans même vous en rendre compte, et vous vous voyez étendu sur le sol, comme si vous vous envoliez, et oh, ce ne serait pas vos alliés là ? « Et pourquoi ils se battent sans moi ? Hein ? Hylia ? Mais vous êtes une déesse ! »

Quand vos cœurs tombent à zéro, votre personnage tombe inconscient et **MEURT...** du moins, si ce sont les règles qui ont été décidées en début de campagne !

Il existe en effet deux modules de règles pour ce qui est de la mort dans ce jeu de rôle ; l'une, classique mais réaliste, où vos personnages peuvent mourir, celle dites du « *permadeath* » ; l'autre, plus permissive, est celle de la règle du *coma*. Ces deux règles sont des **modules interchangeables** : le MJ doit en choisir une, de préférence avec les joueurs car ce sont eux les premiers concernés, et la règle doit être conservée tout le long de l'aventure. Ces modules peuvent être remplacé par des choix plus souples ou encore plus sévères selon vos goûts, et il existe même un moyen de les faire coexister (voir plus bas).

PERMADEATH

Les points de vie de votre personnage tombent à zéro ? Il n'a pas été ranimé dans les trois tours suivant le coup qui l'a mis à terre ? C'est fini. Vous pouvez l'enterrer. Il ne reviendra plus, il observe déjà ses coéquipiers se lamenter depuis les cieux.

En combat, si vos PV tombent à 0, vous entrez dans l'état **coma**. Cet état vous rend totalement vulnérable à tout : vous obtenez trois cœurs de sauvegarde ❤️❤️❤️, et perdez un demi-cœur par tour tant que personne ne vous applique de premier soin ou que le combat n'est pas terminé. Les coups et dégâts reçus s'appliquent normalement ; autant dire qu'il suffit d'une flèche perdue pour vous envoyer dans l'au-delà.

Si le combat se termine alors que vous êtes dans cet état, vous ne perdez plus de cœurs avec le temps qui passe (du moins, pour peu que vos alliés viennent s'occuper de vous). Vous devez être mis en lieu sûr et soigné par un personnage ayant assez de connaissances en médecine pour vous ranimer (palier 2 minimum, en s'occupant de vous plusieurs heures). Vous vous réveillerez alors avec des cicatrices permanentes sur le corps, mais sauvé. Autrement... vous êtes bon pour refaire un personnage.

Le *reroll* (action de refaire un personnage) n'est pas forcément un *reroll* de zéro. Si vos équipiers vous font de bonnes funérailles, et selon les hauts-faits qu'a accompli votre personnage de son vivant, vous pouvez obtenir des bonus au *reroll*, pour ne pas repartir de rien. Le niveau de ces bonus sont au choix du MJ.

(illustration triste)

LE COMA, OU DROIT A L'ERREUR DE L'AVENTURIER IMPRUDENT

Les points de vie de votre personnage tombent à zéro ? Il se retrouve immédiatement hors course jusqu'à la fin du combat, puis jusqu'au moment où un personnage ayant au moins des connaissances de palier 2 en médecine vienne s'occuper de lui. A son réveil, il aura de méchantes cicatrices à l'endroit où il s'est fait frapper, mais il constatera aussi une perte **permanente** de plusieurs points de caractéristiques principales.

Ces pertes dépendent du type de coma infligé et sont choisies par le MJ. Elles doivent à peu près correspondre à la perte d'un niveau. D'autres surprises peuvent arriver aux joueurs en fonction de leur façon de mourir, que le MJ peut apprendre à gérer dans le **chapitre V** et que les joueurs doivent se garder d'aller voir.

Cette façon de jouer est un peu plus proche de l'ambiance des jeux de la série, où la mort est une chose extrêmement rare dans la narration. Moins punitive, elle est aussi moins traumatisante sur les longues campagnes, et moins anxiogène pour les nouveaux joueurs. Les joueurs doivent toutefois bien prendre conscience que le coma infligé n'est pas anodin et que les handicaps amenés peuvent être très lourd à porter s'ils sont cumulés, au point où *reroll* un personnage sans avantage peut redevenir plus avantageux que de continuer avec un personnage trop amoché par ses aventures.

DEUX MOYENS DE FAIRE COEXISTER LES DEUX MODULES, ET COMMENT INTEGRER LA MORT A LA NARRATION

La mort n'est pas forcément une fatalité dans ce genre de jeu : c'est aussi un créateur d'histoire. Les personnages encore vivants peuvent apprendre de cette triste expérience, et des scénarios peuvent se créer : vengeance, réalisation du rêve du personnage décédé, délivrance d'un message à l'être aimé... Ou pourquoi pas, une tentative de résurrection dans le domaine des dieux, ou en transportant son corps au Plateau du Prélude.

Même lorsque vous jouez avec la règle du coma, vous pouvez aussi considérer qu'une mise dans le coma de l'équipe au complet peut amener un nouveau sous-scénario. Battu par des Yigas ? Vous vous réveillez au fond de leur repaire dans la vallée Gerudo ! Tous morts dans un temple ? Vous avez une auréole au-dessus de la tête, et cherchez un moyen de vous faire bien voir par la Déesse Hylia pour retourner dans le monde des vivants ! Un seul personnage est mort ? Un de ses alliés a mis son esprit dans un flacon, et après un rituel occulte, ce joueur accompagne l'équipe sous forme de fantôme dans une armure !

L'idée des scénarios ne vous plaît pas ? Vous êtes indécis entre le frisson du *permadeath* et les surprises du coma ? Vous pouvez aussi choisir d'adapter le module non à la campagne entière, mais aux régions traversées. Hyrule, Holodrum et Labryンna, en régions tranquilles et relativement paisibles, ne vous octroient qu'un coma en cas de mauvais coup, tandis que le Vieux et le Haut Hyrule, et les ruines du Vieux Royaume, vous feront passer l'arme à gauche en cas de défaite. Autrement, vous pouvez aussi fixer avant chaque combat sa nature : simple bagarre, ou combat à mort. Cette option peut toutefois être assez limitante dans la narration et l'utilisation des armes.

A vous de choisir les règles qui vous vont le mieux ; l'important face au sujet de la mort dans le jeu est que chacun sache à quoi s'attendre et que tout le monde soit à l'aise avec le module sélectionné.

Mais nous parlons des combats, il serait temps d'en expliquer les règles !

CHAPITRE IV – LES COMBATS ET LEUR DÉROULEMENT

Partie importante de la série et de ce jeu, les combats suivent un système précis visant à retranscrire sur table les sensations des jeux de la série, particulièrement les derniers.

LES VALEURS A PRENDRE EN COMPTE EN COMBAT

En combat, vous devez surveiller :

- vos **cœurs** 
- votre endurance 
- vos points de mouvement 

Ces trois valeurs sont les plus importantes. Elles correspondent à vos points de vie, vos points d'action, vos possibilités de mouvement.

Ensuite, votre magie  et votre valeur d'armure  sont importantes. Pour ce qui est de vos armes, la ou les caractéristiques principales associées doivent aussi être bien en vue : ce sont ces valeurs qui vont définir la réussite de vos coups et les dégâts infligés.

Par ailleurs, les **monstres et ennemis peuvent aussi avoir des caractéristiques et attributs à surveiller**. Selon la situation ou les préférences de la table, le MJ peut choisir de ne pas montrer une partie ou toutes ces informations, mais il faut savoir que les monstres et autres ennemis :

- ont les mêmes caractéristiques que les joueurs ont ci-dessus ;
- peuvent avoir, dans le cas des monstres, une **couleur** qui influencent grandement leurs caractéristiques ;
- peuvent avoir un ou plusieurs **attributs nominatifs**, qui influencent encore leurs caractéristiques.

Ainsi, un « Bokoblin rouge » rencontré en début de campagne n'a rien à voir avec un « Bokoblin Argenté Alpha ». Les couleurs sont plutôt pour les monstres, tandis que les attributs nominatifs peuvent être attribués à presque tous les ennemis rencontrés. L'attribution d'un attribut nominatif est plus dictée pour une raison de cohérence que par le hasard ; il serait par exemple absurde d'avoir une « larve Gohma alpha » alors que ce titre reviendrait d'office à un Gohma adulte. De plus, les ennemis uniques tendent à ne pas en avoir.

Les attributs nominatifs et les couleurs sont détaillés dans le livret de donnée, au début de la section des ennemis.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Les combats sont au tour par tour, sur un damier représenté physiquement avec une feuille à gros carreaux ou similaire, les personnages par ce qu'on a sous la main (un dé, une petite figurine, un papier maché...) ; on peut aussi passer par une représentation virtuelle si on a un écran et un ordinateur, en manipulant des images par exemple. Certains éléments influencent les lignes de vue, comme

la lumière ou des meubles, et un ennemi peut être perçu sans qu'aucun personnage ne sache exactement où il se trouve (on peut le sentir, l'entendre...).

Les combats se décomposent en trois phrases : **L'entrée en combat, les tours de jeu, et la fin du combat.**

ENTREE EN COMBAT

Au début du combat, les joueurs jettent tous un dé 20, et le MJ en jette un par ennemi. Le personnage avec le résultat le plus élevé joue en premier, puis celui avec le résultat le plus élevé après lui, et ainsi de suite. Si deux personnages sont à égalité, celui avec le déplacement de base  le plus élevé commence.

Dans le cas d'une attaque par surprise, l'auteur de l'embuscade est forcément le premier à faire son tour.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque personnage à des points de mouvement de base en fonction de sa race et de son agilité, parfois aussi de ses équipements. Le tour de jeu se décomposer en deux phases majeures : **L'action principale** et **les actions additionnelles**.

Première partie : l'action principale

Au début de son tour, il peut choisir entre se déplacer, attaquer ou utiliser un objet ou une habileté. C'est **l'action principale**. Le personnage peut se déplacer d'autant de cases qu'il a de points de mouvements  à chaque tour, **ou** rester immobile et porter directement un coup, **ou** utiliser un objet **ou** une habileté : c'est au choix du joueur. **Cette action ne consomme pas d'endurance** 

Types d'actions principales

Voici la liste d'actions que les joueurs peuvent faire en temps qu'action principale. L'icone  signifie que l'action est susceptible de consommer de l'endurance selon le contexte ou l'action effectuée, même en temps qu'action principale.

Se déplacer		Déplacer vous d'autant de cases que vous voulez, dans la limite de vos points de mouvements. Un jet d'Agilité est nécessaire dès lors qu'au moins deux ennemis sont adjacents à un personnage. La difficulté du jet est augmentée d'un cran par ennemi.
Fuir		Si vous vous déplacez à l'opposé de tous vos ennemis et le mentionnez au MJ, vous pouvez tenter de fuir. La réussite de cette action dépend du contexte : fuir implique de s'éloigner de toute source de danger. Le MJ a le dernier mot sur la réussite de la fuite.
Attaquer		Attaquer avec l'arme actuellement équipée. (<i>Certaines armes peuvent demander une dépense en endurance même lorsqu'elles sont utilisées en action principale</i>)
Changer d'arme		Ne demande pas de points d'endurance si c'est fait en tant qu'action principale. Autrement, on paie autant en endurance  que la somme du poids des deux objets échangés.
Utiliser...		
- <i>Un objet</i>		Vous utilisez l'un des éléments cités. Le cout en  de l'action est réduit de 2 points , sauf les compétences en « action principale uniquement ».  Les sorts lancés avec une arme équipée sont gratuits en endurance en action principale.
Action contextuelle		
- <i>Avec l'environnement</i>		Différentes actions qui dépendent du contexte. Ranimer un allié, ramasser un objet, une arme, un butin en plein combat, sauter par-dessus un élément... En tant qu'action principale, ces actions ne demandent généralement pas d'endurance , mais le jet de réussite s'applique comme hors combat. Elles peuvent demander 1 à 3 points  selon la nature de l'action, au choix du MJ selon le contexte.
- <i>Avec un objet</i>		
- <i>Avec un personnage</i>		

Deuxième partie : les actions additionnelles

Ensuite, le personnage peut faire **des actions additionnelles** en fonction de son endurance restante (●), qui se recharge à chaque tour de moitié de son endurance maximale (●), arrondi à l'inférieur.

Un **déplacement additionnel** (●) dépend de votre race et de votre agilité, une case de déplacement supplémentaire vous demandera plus ou moins de points d'endurance en fonction de la valeur (●) sur votre feuille de personnage.

Une **attaque additionnelle** dépend de votre arme et de la valeur d'endurance (●) qui lui est associée. Le jet de réussite se fait de la même façon qu'une attaque principale, sauf mention contraire dans la description de l'arme. Les habiletés et sorts fonctionnent de la même façon. Certaines actions, habiletés et quelques sorts ne peuvent pas être utilisé en action additionnelle, mais uniquement en action principale ; **ces capacités résolvent immédiatement le tour.**

Fin de tour

Un tour peut se finir des façons suivantes :

- Le joueur annonce qu'il termine son tour. Il peut le faire à tout moment durant son tour.
- Le personnage du joueur a fait son action principale et n'a plus assez de points d'endurance pour faire la moindre action ou déplacement. Le tour se termine alors automatiquement.
- Le personnage du joueur subit un état ou effectue une action forçant la fin du tour. Cela inclue, entre autres, certaines actions spéciales, certains échecs critiques, la mise dans le coma...
- Le personnage a mis fin au combat, en étant le dernier à tomber dans le coma, en mettant le coup de grâce à l'ennemi, ou encore en fuyant.

Lorsque le tour est terminé et si le combat n'est pas terminé, le joueur laisse la main au prochain joueur et on entame son tour, ou au MJ qui anime le tour de l'un des ennemis.

QUELQUES ACTIONS PARTICULIERES A EXPLIQUER

Certaines actions fréquentes mais demandant une explication en cas de doute sont détaillées ici.

BLOQUER, PARER ET CONTRE ATTAQUER

Stopper une attaque peut prendre trois formes : bloquer l'attaque pour réduire les dégâts, parer l'attaque pour l'annuler, contre attaquer pour parer puis attaquer dans la foulée. On peut faire cela avec une arme ou avec un bouclier.

Voici un tableau récapitulatif :

Bloquer (arme)	usure 2	Bloquer (bouclier)	usure 1
5-[Poids Arme] ; [Poids Arme]	$\text{Si DGT reçus sont :}$ $2^* \geq \text{max DGT arme} \rightarrow \text{Chute}$ $3^* \geq \text{max DGT arme} \rightarrow \text{Chute, désarmé}$	$\text{Bloquer} ; \text{bouclier.}$ $\text{Si DGT reçus sont :}$ $3^* \geq \text{bcl} \rightarrow \text{Garde brisée}$ $4^* \geq \text{bcl} \rightarrow \text{Chute, Garde brisée}$	
Parer (arme)	usure 2	Parer (bouclier)	usure 1
$\text{[PDS Arme ATK]} + 2^* \text{[PDS Arme DEF]}$ $\rightarrow \text{ATK et DEF font JETS types des 2 armes, meilleur l'emporte. Si JET DEF :}$ $2^* \geq \text{JET ATK} \rightarrow \text{Fin tour ATK}$ $3^* \geq \text{JET ATK} \rightarrow \text{Fin tour ATK + Désarmé}$		parer ; bouclier. $\rightarrow \text{JET type arme ATK.}$ Si JET DEF : $\geq \text{JET ATK} \rightarrow \text{Fin tour ATK}$ $2^* \geq \text{JET ATK} \rightarrow \text{Fin tour ATK + Désarmé}$	

- La compétence « bloquer » avec une arme ou un bouclier consiste à gagner des points de \square au moment où l'attaque est reçue, pour voir s'il est possible d'en nier ou au moins limiter les dégâts.
 - o Comme toujours, les personnages prennent au moins un point de dégâts même si ils ont assez pour nier toute l'attaque (sauf si la compétence utilisée est « barrage » au lieu de « bloquer »).
 - o Si les dégâts reçus sont deux fois plus élevés que la valeur de \square (3 fois plus avec un bouclier), l'utilisateur de la compétence « bloquer » ne bloque plus jusqu'à la fin du tour (sa garde est brisée, si on peut dire).
 - o Si les dégâts reçus sont trois fois plus élevés que la valeur de \square (quatre fois plus avec un bouclier), l'utilisateur chute et fait un jet de constitution par rapport à la force ennemie pour savoir si il arrive à garder son arme en main.
 - o Chaque blocage fait perdre de l'endurance, à un taux suivant le poids des armes : 2 points pour les armes lourdes, 3 pour les moyennes, 4 pour les légères
 - o Chaque blocage ajoute **deux points d'usure**.

- La compétence « parer » avec une arme demande un jet de FOR, de DEX ou les deux selon le contexte.
 - o Le jet dépend de l'arme qu'on utilise et celle de l'adversaire : si une des deux armes à l'une ou l'autre des caractéristiques, elle doit rentrer en compte dans le jet de réussite ; si les deux caractéristiques sont présentes, soit sur une arme soit sur les deux, il faut le prendre en compte.

- L'attaquant et le défenseur jettent chacun un dé, appliquent leurs bonus et malus respectifs, et l'action réussit ou échoue selon le résultat gagnant.
- Le coup en  est égal au double du poids de l'arme utilisé + le poids de l'arme adverse.
- Si le défenseur pare avec succès et a un score deux fois plus élevé que l'attaquant, il met fin au tour de l'attaquant.
- Si le défenseur pare avec succès et a un score trois fois plus élevé que l'attaquant, il met fin au tour de l'attaquant et le désarme.

- Parer avec un bouclier est un peu différent :

- Le jet dépend uniquement de l'arme adverse. On utilise la caractéristique qui lui est associée. L'idée est qu'une arme demandant de la force demande surtout d'être stable et aussi fort pour la parer, et qu'une arme demandant de la dextérité demande d'être réactif et précis pour parer au bon endroit.
- Si le défenseur pare avec succès, il met fin au tour de l'attaquant.
- Si le défenseur pare avec succès et a un score deux fois plus élevé que l'attaquant, il met fin au tour de l'attaquant et le désarme.

La compétence « contre-attaque » nécessite les mêmes prérequis que le fait de parer, avec un ou plusieurs crans de difficultés sur l'échelle « facile-difficile » selon l'arme utilisée.

SE BATTRE A MAINS NUES, UTILISER UN ART MARTIAL

Il est possible de se battre à mains nues ou de spécialiser son personnage dans les arts martiaux. Ce style de combat comporte ses avantages et défauts, et modifie l'application de quelques règles. **Il n'est peut-être pas tout à fait recommandé si c'est votre premier JDR.**

Vous combattez normalement mais n'utilisez pas d'équipement : **vos mains et jambes doivent être libres.** Il reste possible pour tous les personnages de frapper à main nue avec une main libre, ou de mettre un coup de pied en combat ; néanmoins ces solutions ne sont généralement pas très efficaces si le personnage n'a aucun point dans la **maîtrise Pugiliste**. Il existe aussi une maîtrise associée aux saisies, **Sumo et saisie**.

- ➔ Les compétences marquées des noms Art martial dépendent de la **maîtrise Pugiliste**, celles marquées de l'attribut **saisie** ou **sumo** dépendent de la maîtrise **Sumo et saisie**.
- ➔ Dans les deux cas, des avantages sont associés.

Les coups portés réduisent les PV de votre adversaire normalement, maisachever un adversaire avec des coups à mains nues ou saisies **l'assomment au lieu de le tuer, ce qui vous donnent un bonus d'xp (XP*1.5).**

Voici une liste des changements de règles à appliquer :

- La règle du **point de dégât minimal ne s'applique pas sur les coups portés à mains nues.** Si le coup a un score négatif en dégâts ou si la  adverse est supérieure ou égale au coup, les dégâts sont nuls ;

- La logique derrière cette règle est qu'un coup de poing ne fera jamais aussi mal qu'un coup armé, particulièrement sur une armure.
- Les modificateurs de portée ne s'appliquent pas sur les coups à mains nues (seule exception : la compétence *Allonge Gerudo*) ;
- Porter des bas de poids **moyens augmente le prix en endurance et le jet de réussite des coups de pieds de 1 ; des bas lourds les augmentent de 2** ;
- Tout équipement appelé Gants, Lanières, Poings, Bandages, est considéré comme « mains-nues », même si il est techniquement « équipé » dans les mains.

Ci-dessous, les paliers d'effets sur la **maitrise Pugiliste**, pour le **combat à mains nues**.

▲ PUGILISTE ▲		
PALIER	NIVEAU	
PALIER 0	NIVEAU 0	« Palier » des personnages qui ne sont pas pugilistes ;
		Tout personnage peut utiliser les compétences Coup de poing et Coup de pied librement, tant qu'il a une partie du corps correspondante de libre ;
		Tout coup à main nue à un malus de 3 au jet de réussite ;
		Un coup de la main gauche prend en plus un malus de 2 au jet de réussite .
PALIER I	NIVEAU 1	Premier grand palier (« I » sur la feuille de personnage). Modifie quelques valeurs sur les coups à mains nues. Les coups de la main gauche ne prennent plus de malus supplémentaire , le personnage est considéré comme ambidextre sur ses coups de poing.
		Tout coup à mains nues n'a plus qu'un malus de 1 au jet de réussite, sauf si une arme est équipée dans l'une des mains .
		Tout coup à mains nues n'a plus de malus à ses jets de réussite, sauf si une arme est équipée dans l'une des mains. ; Le personnage apprend automatiquement les compétences Jab et Crochet .
PALIER II	NIVEAU 3	Deuxième grand palier (« II » sur la feuille de personnage). Modifie quelques valeurs sur les coups à mains nues. Le personnage obtient la capacité passive Combo ; Le personnage obtient les compétences Uppercut , High-Kick , Balayette ; Le personnage gagne 1 point en DEX et en FOR .
		Le personnage obtient les compétences Coup de coude , Coup de genou , Coup de paume ; Le personnage obtient la capacité passive Coup ciblé ; Le personnage gagne un point de  .
		Dernier grand palier (« III » sur la feuille de personnage). Modifie quelques valeurs sur les coups à mains nues ; Tout coup à main nue a un bonus de 1 au jet de réussite ; Le personnage obtient les capacités passives Poings de fer et Contrôle du souffle .

REUSSITE ET ECHEC DES ACTIONS EN COMBAT

Vérifier qu'une action réussit ou échoue se fait de la même façon en combat qu'hors combat : avec des jets de dés. Si le joueur obtient un score supérieur à la valeur demandé par son arme dans la caractéristique demandée, il réussit son action ; sinon, il fait un **échec**.

La différence tient aux **coups critiques** et **échecs critiques**, qui n'existent pas hors combats, mais sont très importants ici. Chaque arme et compétence - au sens large, donc incluant les sorts et les mélodies, entre autres – **peut avoir un jet indiqué dans ses caractéristiques, avec quatre valeurs :**

EC <small>JET < EC</small>	<p>Echec Critique : non seulement le coup échoue, mais un effet néfaste pour l'utilisateur et / ou l'équipe est déclenché en plus. Il y a deux cas de figure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soit il y a un EC spécifique, indiqué dans les caractéristiques du jet, qui doit être appliqué ; - Soit l'utilisateur perd en 🎲 la valeur qui résulte de son jet moins la valeur d'EC, donc une valeur négative ($JET - EC = (-x)$). ➔ Si la valeur d'🎲 du personnage tombe à 0 suite à cette interaction, il reçoit aussi l'état Essoufflement. <p>Exception à ce fonctionnement : les armes de finesse, qui, par défaut, infligent leurs dégâts à l'utilisateur, sans ponctionner son endurance comme ci-dessus.</p>
E <small>JET < E</small>	<p>Echec : L'action est ratée, soit que le coup ne porte pas, soit que le sort n'est pas produit correctement par le lanceur.</p> <p>Le prix du sort ou de la capacité est quand même déduit puisque le jet a lieu APRES l'application du cout en 🎲 et en 🎲.</p>
OK <small>JET >= OK</small>	<p>OK, ou réussite : Le coup ou sort est porté normalement.</p>
CC <small>JET >= CC</small>	<p>Coup Critique : non seulement le coup est porté, mais un effet bénéfique pour l'utilisateur et / ou l'équipe est déclenché en plus. Il y a deux cas de figure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soit il y a un CC spécifique, indiqué dans les caractéristiques du jet, qui doit être appliqué ; - Soit l'utilisateur inflige le double de dégâts ((JET normal)*2) <ul style="list-style-type: none"> ➔ Si la situation s'y prête, le MJ peut ajouter un effet bonus. ➔ Certaines capacités sont pensées pour avoir une version améliorée avec leur coup critique.

Les joueurs se demanderont sûrement pourquoi certaines valeurs sont apparemment inatteignables sur les CC des armes, notamment lorsqu'elles dépassent 20 alors qu'elles sont vérifiées avec un D20 ; il faut prendre en compte le bonus au jet du personnage. Pour rappel, les bonus sont :

- Le bonus associé à la caractéristique utilisée, notamment FOR, DEX ou CHA,
- Le bonus (ou malus) de maîtrise, qui va de -4 à +4 selon le type d'arme,
- Toute modification de jet éventuelle, par un état temporaire ou des conditions particulières.

Par ailleurs, certaines armes, notamment les épées, utilisent parfois une moyenne de deux caractéristiques, par exemple « DEX / FOR » : dans ce cas, le bonus ou malus correspond à la valeur médiane entre les deux valeurs, arrondi au supérieur. Avoir un bonus de 3 en FOR mais un malus de 2 en DEX donne donc 1 (puisque la valeur médiane est 0.5) ; avoir un malus de -2 en DEX et -2 en FOR donne un malus de -2.

Enfin, il faut noter que **tout jet dont le résultat est négatif entraîne un échec critique**.

UTILISATION DES DIFFERENTS EQUIPEMENTS

Les personnages peuvent utiliser tous les équipements qu'ils peuvent équiper dans leurs mains durant les combats. Cela inclut donc **les armes, les artefacts, les objets et les instruments**. D'une manière générale, ces différents types d'équipements et objets s'utilisent de la même façon : on paie le prix en endurance de l'objet s'il n'est pas utilisé en tant qu'action principale, et on jette un dé pour savoir si son utilisation fonctionne.

Quelques subtilités afin d'éviter toute ambiguïté :

- Les armes peuvent être utilisées autant de fois que le permet l'endurance du personnage dans un tour.
- Par défaut, c'est l'arme équipée qui est dégainée en début de combat ; sauf en embuscade, le personnage peut la dégainer sans aucune dépense d'action ou d'endurance.
- Changer d'objet demande de l'endurance, sauf en action principale ou si l'objet a l'attribut Prise Rapide, auquel cas on peut le **prendre gratuitement**.
- Les armes servant avant tout à frapper fort utilisent la FOR ; les armes demandant un peu d'habileté pour être maniées utilisent la DEX ; les instruments gagnent en efficacité avec le CHA de l'utilisateur, qui impressionne d'autant plus ses ennemis ou exalte d'autant plus ses alliés.
- A de rares exceptions près, les instruments ne peuvent pas tuer les ennemis, seulement les faire tomber dans le coma. Au contraire, il n'y a que peu d'armes qui peuvent faire tomber dans le coma sans risquer de tuer la personne ou le monstre sur qui elles sont utilisées.
- Les instruments ont une aire d'action, au-delà de laquelle ils sont entendus sans avoir d'effet particulier. Si l'instrument a la mention « Ciblé », sa mélodie n'a d'effet que sur une seule entité située dans l'aire d'action.
- En dehors des combats, les équipements, armes, instruments et objets peuvent être utilisés, parfois sans jet si le contexte le permet.
- Les **armes, boucliers et artefacts** peuvent être mis dans une main ou dans l'autre.
 - o Les **armes** utilisées en deuxième main sont soumises au malus **Difficulté(1)**, qui ajoute un cran de difficulté à leur jet.
 - o Les **boucliers** ne subissent aucun malus quelque soit la main qui les porte.
 - o Pour les **artefacts**, si l'action à faire pour les utiliser n'implique pas de précision, (**Brandir, Lever, Pointer...**), il n'y a pas de malus à leur utilisation. Cela inclut notamment les **catalyseurs, sceptres et médaillons**.

BUTINS EN FIN DE COMBAT

Les monstres ont parfois des objets ou équipements qu'ils peuvent laisser en mourant. **Nativement**, le livret de règle présente les équipements que les monstres peuvent porter (lorsqu'ils peuvent en porter), et d'éventuels butins supplémentaires qu'ils sont susceptibles d'avoir. **Dans la pratique**, les butins dépendent du module utilisé.

Si le module **Bonus en pagaille** est utilisé, les joueurs doivent savoir que la plupart des ennemis peuvent laisser tomber des rubis, des coeurs (qui rechargeant un peu de vie, pas des réceptacles), et des butins variés, sous forme d'objets.

Pour ce qui est des armes et équipements portés par les monstres et ennemis, ceux des personnages non joueurs peuvent toujours être récupérés, mais ceux des monstres dépendent du module **Loot réaliste**. L'idée est d'offrir la possibilité aux tables de jouer d'une manière très proche des jeux de la série, où il est, dans la plupart, impossible de récupérer les armes et armures ennemis. Cependant, jouer sans ce module peut tendre à limiter un peu les joueurs dans l'obtention d'équipements, aussi on recommande de jouer en gardant en tête que les armes de la plupart des monstres sont de mauvaise qualité, et que leurs pièces d'équipement sont de taille assez différente des autres habitants d'Hyrule. Sinon, il est aussi possible de n'autoriser que la récupération des armes, mais pas des armures des monstres.

On laisse la liberté de choix aux MJ sur ces règles, qui influencent grandement la difficulté des campagnes. Si le module **Lame rasoir**, activant l'usure des armes et la possibilité de les casser en les utilisant est sélectionné pour votre campagne, il est fortement recommandé de permettre aux joueurs de récupérer celles des ennemis, sans quoi ils se retrouveront vite désarmés. Sur les autres modules, les MJ peuvent décider de faire s'en passer les joueurs s'ils comptent laisser d'autres façons d'obtenir des armes aux joueurs (par des coffres, des achats, de l'artisanat...).

Dans tous les cas, le butin indiqué dans le tableau de présentation de chaque monstre peut apparaître à sa mort ou son K.O., voire peut-être volé en combat. Par ailleurs, les personnages non joueurs ont des équipements qui dépendent de leur passé et occupation, et contrairement aux monstres, ils peuvent toujours être obtenus à l'issu d'un combat. On part du principe qu'un personnage unique à plus de valeur qu'un monstre, et que les joueurs peuvent donc mériter ses armes comme trophée s'ils l'abattent (ou s'ils lui achètent, pour les plus pacifistes).

La course au butin

Pour pimenter vos parties, le MJ et les joueurs peuvent décider d'ajouter un tour après les combats, où les personnages vont récolter les butins des monstres en se rendant sur leurs dépouilles, mais en étant toujours soumis aux règles de déplacements et d'endurance des combats. Ramasser des butins demande alors un point d'endurance par unité de poids et de taille à l'objet, et compte comme une action. On peut soit le faire sur un tour, soit continuer jusqu'à épuisement du butin.

[Illustration de la sorcière d'AOS qui aspire des objets avec son balai aspirateur]

Ensuite, les butins peuvent suivre deux modules de règles quant à la répartition des rubis. Ces modules ne se limitent en réalité pas qu'aux butins en termes d'interaction, mais c'est un aspect qu'ils influencent fortement, aussi nous l'évoquons ici (en plus du chapitre sur les modules).

Dans le module **Rubis sur l'ongle**, les rubis tombent en tas de rubis verts, donc d'une façon toujours répartissable à l'unité entre les joueurs. Cela facilite l'économie mais aussi la répartition du butin en fin de combat.

Dans le module **L'argent n'a pas d'odeur, les rubis ont des couleurs**, les rubis ont chacun leur couleur et une valeur associé. Un rubis vert vaut un rubis, tandis qu'un rouge en vaut vingt. L'attrait de ce module, c'est que les rubis ne sont pas sécables : **un rubis rouge vaut vingt rubis quoi qu'il arrive, si le monstre vaincu par l'équipe n'en lâche qu'un, un seul membre pourra s'approprier ce rubis !**

Dans les deux cas, vous pouvez choisir de faire tomber le butin pendant le combat ou seulement après. Le faire pendant peut être utile pour récupérer un cœur en pleine bataille, voire une arme prise à la volée, mais tend à ralentir les parties : c'est au MJ de décider le système qu'il veut implanter.

EXPLICATION PAR L'EXEMPLE : DESCRIPTION D'UN COMBAT

Un Hylien, guerrier en armure, fort de 5 points de déplacements et 8 points d'endurance, est opposé à un Lezalfos vif de 8 points de déplacement et porteur d'un solide 10 en endurance. Ils sont sur un pont, chacun à une extrémité, de 20 cases de long (20 mètres).

Le Lezalfos est une créature agile : le MJ fait son jet d'initiative avec un dé 20, il tombe sur 14, le score d'initiative est alors de $14 + 8$ points d'initiative de base = 22.

Le joueur jouant l'Hylien fait de même et tombe sur 12. Il jouera donc deuxième.

Le Lezalfos a 8 cases de déplacement de départ (environ 12 mètres). Il les traverse : pas la peine d'attaquer dans le vide au début de son tour, son action principale se porte donc sur un déplacement . Arrivé au bout des 8 cases, il utilise ses 10 points d'endurance pour traverser 5 cases de plus : il en a traversé 13 au total. 7 cases d'écart entre l'Hylien et le Lezalfos.

L'Hylien court à la rencontre du Lezalfos avec ses 5 cases de déplacement (Eh oui : une armure, c'est lourd ! Il avance moins que le monstre), et utilise 4 points d'endurance sur ses 8 pour couvrir ce qui reste de la distance . Il lui reste 4 points, tout juste suffisant pour porter un coup : Il attaque avec son épée pour 4 points d'endurance . Son épée est à 50% sur la force, 50% sur la dextérité, et elle demande 3 points de chaque pour fonctionner.

Comme il a 12 points de force et 12 points de dextérité, il a 1 point bonus dans les deux caractéristiques, il doit donc faire au moins 4 au jet de dé pour que le coup soit porté (afin d'avoir un total de $2 \times 3 = 6$). A noter que son épée à une base de critique de 18 : s'il fait 18 ou plus, le coup est deux fois plus puissant.

Il fait un 12 : $12 + 2 = 14$, il va porter le coup avec succès. Pour savoir quels dégâts il fait, on jette un dé correspondant à l'arme, ici un dé 6. Il fait 4 : Il inflige 4 points de dégâts au Lezalfos. Plus d'endurance pour l'Hylien, il est contraint de finir son tour.

Le tour du Lezalfos commence. Pour rappel, il n'avait plus d'endurance sur ses 10 points d'endurance de base , il en regagne la moitié, donc 5.

Le Lezalfos fait, en action principale, une attaque. Il fait ses jets de dés par le biais du MJ, et porte un coup un peu raté à l'Hylien qui prend 2 dégâts - 1 dégât , car l'armure qu'il porte a une valeur d'armure de 1, ce qui réduit d'autant de points le coup reçu. Il ne perd qu'un demi-cœur.

Il ne fait pas d'action additionnelle, car il veut lancer sa compétence Jet de bave au prochain tour... qui demande 6 points d'endurance !

L'Hylien fait son tour en utilisant son action principale pour frapper, et utilise de nouveau 4 points d'endurance pour porter un coup supplémentaire. Le Lezalfos n'aura pas le temps de faire son crachat, il tombe sous le deuxième coup du guerrier Hylien ayant savamment utilisé ses points d'endurance pour mettre un maximum de coups à son adversaire !

Après un jet de dé du MJ, l'Hylien constate que le Lezalfos laisse tomber un rubis rouge en mourant. Il décide de le ramasser, et reprend son chemin.

Voilà qui conclue notre chapitre sur les combats. Joueurs, votre lecture s'arrête ici : ne vous aventurez pas sur les pages dédiées au MJ. Elles contiennent des secrets qu'il vous serait bien dommageable de découvrir ailleurs qu'en Hyrule...

[Illustration du vieux de Zelda I, qui tient le livret à l'écart d'un aventurier et qui dit « It's dangerous to go alone in my cave ! »]

CHAPITRE V – LE COIN DU MJ

HALTE !

Cette partie du manuel est destinée au MJ et ne devrait pas être lue par les joueurs !

Elle permet au MJ de préparer quelques mécaniques de jeu en secret.

Cette partie est encore en travaux et sera probablement mise à jour une fois que quelques campagnes seront achevées.

MODULES DE JEU

Les modules forment un système de personnalisation de l'expérience de jeu, que les joueurs et le MJ choisissent ou non d'appliquer en fonction de leur préférence. Ils sont de nature variée : certains sont des modules dits de « *Quality Of Life* » (*QOL*) qui simplifient le déroulement du jeu pour les MJ et joueurs souhaitant une expérience décomplexée, tandis que d'autres adaptent la difficulté du jeu.

Une bonne partie des modules cherchent à adapter l'expérience vidéoludique des jeux de la série en JDR, mais ne sont pas inclus dans les règles de base dans le sens où ils peuvent être un peu éloignés des règles communes à la plupart des JDR. Enfin, certains modules sont présentés à titre de prévoyance pour les joueurs, dans le cadre d'un jeu sain pour chacun.

Cette partie peut être discutée avec les joueurs, et bien que ce chapitre soit normalement réservée au MJ, on l'encourage à montrer ces pages au joueur *après* qu'il ait choisi d'éventuels modules secrets, mis en fin de partie.

MODULES DE BUTIN : LA REPARTITION DES RUBIS ET DES LOOTS.

L'ARGENT N'A PAS D'ODEUR. LES RUBIS ONT DES COULEURS

Les rubis sont des mêmes couleurs que dans les jeux. Voici leur valeur :

Vert		1 rubis
Bleu		5 rubis
Jaune		10 rubis
Rouge		20 rubis
Violet		50 rubis
Orange		100 rubis
Argenté		200 rubis

Leur rareté va de pair avec leur valeur, mais surtout, **ils ne sont pas sécables**. Un ennemi laissant derrière lui cinq rubis jaunes ne provoquera pas la même réaction chez les joueurs qu'un ennemi qui ne laisserait qu'un seul rubis violet, et ce même si les deux sommes ont la même valeur : les joueurs ne pourront pas se partager le rubis violet.

Ce module de règle rend les parties plus drôles dans leurs échanges mais peut les ralentir dans le cas où les joueurs n'arrivent pas à accorder leurs personnages sur le partage à faire, voire peut créer des disputes si les personnages (ou les joueurs !) sont tous pingres. A vous de juger si l'intérêt qu'il créé vaut le coup : c'est une question de gout et d'accord entre les joueurs.

Incompatible avec le module Rubis sur l'ongle.

RUBIS SUR L'ONGLE

Les ennemis laissent tomber un tas de rubis qui semblent pouvoir se partager sans problème entre les personnages, comme si ces pierres n'avaient de couleur que dans la bourse. Ce système qui rend la monnaie est moins « prise de tête » et fluidifie les parties, il est recommandé pour les sessions rapides – et les groupes qui ont du mal à se mettre d'accord !

Incompatible avec le module L'argent n'a pas d'odeur, les rubis ont des couleurs.

BONUS EN PAGAILLE

Les ennemis, en mourant, ont une chance de lâcher un bonus correspondant à ce qu'ils lâcheraient dans un jeu de la série, à *l'instant où ils meurent*. Cela implique que les joueurs peuvent récupérer un petit loot *pendant* le combat.

Liste des loots arrangés selon un D20 (version standard) :

- 1-4 : Un rubis vert
- 5 : Un rubis bleu
- 6-9 : un cœur
- 10-11 : une bombe
- 12 : 3 bombes
- 13-14 : une flèche
- 15 : 5 flèches
- 16-19 : rien.
- 20 : une fée (8 coeurs)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
															x	x	x	x	Fée

Liste des loots arrangés selon un D20 (version pagaille) :

- 1-3 : Un rubis vert
- 4 : Un rubis bleu
- 5-8 : un cœur
- 10 : une bombe
- 11 : 3 bombes
- 12 : une flèche
- 13 : 5 flèches
- 14 : Un gland (Un point d'armure jusqu'à la fin du combat, non cumulable).
- 15 : Fragment de pouvoir (+1DGT jusqu'à la fin du combat, non cumulable).
- 16 : Montre (Le joueur rejoue automatiquement un tour dès récupération de l'item).
- 17-19 : Rien.
- 20 : une fée (8 coeurs)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
															x	x	x	x	Fée

LOOT REALISTE

En mourant, les ennemis lâchent ce qu'ils portent, et on peut prendre tout ce qu'ils portaient. C'est plus proche de certains JDR et RPG occidentaux, mais dès lors qu'on inclut les armures, ce module peut amener à beaucoup de loots rapidement. Déconseillé aux tables qui ont du mal à prendre des décisions, et aux tables avec de très bons joueurs qui peuvent abuser de cette mécanique pour s'équiper très vite.

A noter que ce module peut fonctionner en harmonie avec Bonus en pagaille.

USURE DES ARMES

A chaque coup porté, les armes prennent un peu d'usure, jusqu'à être brisées. Ce module existe en trois variantes :

- Lame rasoir : passé un certain seuil, indiqué sur chaque arme, l'arme se brise **définitivement**.
 - o Pour plus de tension, on peut choisir de lancer un D10 à partir de ce seuil : si le résultat est 1, l'arme casse, sinon, elle reste utilisable. Jeter l'arme dans cet état la brise forcément.
- Lame dorée : Les armes perdent la moitié de leur DGT une fois qu'elles sont usées aux $\frac{3}{4}$, et il faut alors les faire réparer par un forgeron.

Dans ces deux cas, jeter une arme lui enlève d'office 4 points d'usure si elle heurte quoi que ce soit, de même lorsqu'un coup est paré.

- « J'aime pas BotW » (Lame de Biggoron) : les armes ne s'usent pas.

SHELL SHOCKS

Uniquement si le module Lame Rasoir est sélectionné.

Les armes **volent en éclats** lorsqu'elles portent leur dernier coup, qui produit alors le double de dégâts.

MODULE SUR LA CREATION ET LA VIE DES PERSONNAGES

Les deux modules suivants peuvent être utilisés conjointement ou laissés de côté, mais il est recommandé d'en utiliser un des deux au choix.

DON DES DEESSES

En début de partie, le joueur reçoit un trait aléatoire parmi ceux énumérés dans les pages sur la création de personnage (jet de deux D20 qui donnent chacun un don : le joueur en choisit un des deux ou les refuse).

ATTRIBUT METAPHYSIQUE

En début de partie, le joueur choisit librement un trait parmi ceux énumérés dans les pages sur la création de personnage.

YOU'VE MET WITH A TERRIBLE FAITH

Le jeu est en **perma-death** : si un personnage meurt, c'est définitif. Le joueur doit alors *reroll* un personnage, qui démarre à un niveau dépendant du niveau de son personnage précédent et avec un équipement qui dépend des funérailles qui lui sont attribuées par les autres joueurs.

QU'UN PIED DANS LA TOMBE

Lorsqu'un personnage meurt, son esprit reste quelques instants au dessus de son corps. Il peut être capturé par les autres personnages, et plus tard replacé dans son corps avec l'aide d'un expert en magie de lumière, replacé dans un autre corps ou objet avec un expert en magie des ombres, dans un robot avec un expert en archéonie... ou vendu à un marchand d'esprit, voire mis dans un masque.

On peut permettre à l'esprit de parler si les joueurs et le MJ sont d'accord.

MODULES SUR LES SYSTEMES DE JEU DE ROLE

« ZELDA N'EST PAS UN RPG »

Vous pouvez adapter le système de jeu pour qu'il n'y ait plus de notion de niveaux et d'expérience. A la place, les personnages reçoivent des réceptacles et des fragments de réceptacles uniquement :

- Pour augmenter leur vie, les personnages ont besoin d'un réceptacle de cœur.
- Pour augmenter leur endurance, les personnages ont besoin d'un réceptacle d'endurance.
- Pour augmenter leur caractéristiques principales, les personnages ont besoin d'une perle correspondant aux différentes déesses.
- Pour augmenter leur magie ou leur armure, les personnages ont besoin de la bénédiction d'une fée.
- On peut trouver des fragments de ces différents réceptacles : quand on en a trois, quatre ou cinq (selon préférence du MJ et des joueurs), on peut augmenter la caractéristique correspondante.
- Les ennemis porteurs de fragments ou de réceptacles peuvent bénéficier d'un bonus en rapport avec celui-ci.
- Les personnages qui meurent peuvent laisser tomber leurs réceptacles, que les autres joueurs peuvent garder pour les donner à leur reroll... ou pour eux !
- Un personnage K.O. peut laissé tomber un ou deux réceptacle, que les autres joueurs lui rendront à son réveil... ou pas !

ALIGNEMENT A LA « IT'S DANGEROUS TO GO ALONE »

It's Dangerous to go alone est un autre JDR dans l'univers de Zelda, rédigé par *Chaotic Good Games*. Son système de jeu est assez différent de celui présenté dans ce manuel, et son alignement dépend des trois déesses des jeux de la série ; si le reste de ses systèmes sont difficiles à transposer dans ce JDR, le système d'alignement peut l'être avec quelques adaptations. Ce module est plus une présentation d'une idée qu'une présentation de règles, aux MJ de s'adapter. Et au passage, on vous recommande ce JDR aussi !

PEGI 18+

Module qui autorise les actions et interactions à caractère violent, sexuel ou sur l'usage de stupéfiants. Ce ne sont pas vraiment des éléments qu'on retrouve dans la série de jeux d'origine, mais les JDR ont tendance à permettre ces interactions ; cependant il est très important d'être clair entre joueurs et MJ sur ce qui est toléré et ne l'est pas.

CARTE STOP

Module utilisé par certaines tables pour tout JDR : l'idée est qu'un papier avec une croix ou un symbole stop est disposé au milieu de la table, et n'importe quel joueur peut mettre la main dessus ou le brandir pour mettre fin à une description ou une action qui l'embarrasse en tant que personne. Ce n'est pas une façon de se sortir d'une mauvaise situation en jeu, plutôt d'éviter à un joueur de se sentir mal à l'aise par rapport à l'action du jeu.

Lorsqu'un joueur active la carte, l'ensemble de la table passe à autre chose sans poser de questions. C'est aussi simple que cela. Le MJ peut toutefois demander quel élément gêne si il y a ambiguïté entre plusieurs choses, mais sans demander de justification.

THEATRE VIVANT

Les interactions faisant appel au CHARisme doivent être jouées par les joueurs, et leur réussite en jeu dépend de la qualité de leur prestation devant les autres joueurs. Selon le gout des joueurs et du MJ, on peut aller jusqu'à complètement supprimer les jets de dés pour ces interactions.

MODULES SECRETS

Ces modules sont réservés au MJ. Les joueurs ne doivent pas les lire !

MODULARITE SPATIO TEMPORELLE

Pas tout à fait un module comme les autres, plus une façon de rappeler que vous pouvez choisir les lieux visitables et accessibles. Le MJ est libre de mentionner ou non tous les lieux accessibles dès le début du jeu : il ne doit pas hésiter à garder des lieux secrets !

Vous pouvez aussi inventer de nouveaux lieux en plus de ceux proposés dans ce manuel.

TRAUMAS DES JOUEURS

Ce module fonctionne mieux si la partie n'utilise pas les modules « Qu'un pied dans la tombe » et « You've met with a terrible fate », donc n'est pas en *perma death*. Il peut toutefois être utilisé lorsqu'un joueur a frôlé la mort.

Le **trauma** est un **état secret** que peuvent contracter les joueurs. Ils ne sont pas au courant qu'ils portent cet état tant qu'un de ses effets ne s'enclenche pas, et ils peuvent même ne pas réaliser immédiatement que c'est un état persistant. Les personnages-joueurs subissent un trauma lorsqu'ils sont tombés dans le coma à cause d'une source extérieure et / ou lorsqu'ils ont frôlé la mort, ainsi qu'après une expérience traumatisante pour le personnage, quelque soit sa nature.

(Ce module sera redétaillé ultérieurement, car il nécessite quelques tests).