

# THE LEGENDS OF HYRULE

## LIVRET DE DONNEES



JEU DE ROLE SUR TABLE AMATEUR

*REDIGÉ PAR LITTLECESAREE*

*EDITION 011*

# TABLE DES MATIERES

Table des matieres .....	2
SYMBOLES ET LEUR SENS .....	4
Formules de jets .....	5
Les équipements .....	6
Armes .....	7
Boucliers .....	21
Artefacts .....	22
Instruments .....	27
Les pièces d'équipement – armures, vêtements .....	30
Les accessoires .....	34
Les objets .....	39
Objets utilisables .....	39
Ingrédients .....	44
Les capacités .....	48
Capacités innées .....	49
Capacités apprises .....	53
Capacités Pugilat .....	55
Capacités de race .....	57
Sheikah .....	57
Goron .....	58
Zora .....	61
Kokiri .....	62
Piaf .....	63
Gerudo .....	66
Twili .....	67
Les sorts .....	69
Feu .....	69
Glace .....	73
Electricite .....	76
Lumiere .....	80
Ombres .....	82
Les modules archeoniques .....	86
Les attributs, savoirs et états .....	89
Attributs .....	90
Effets météorologiques .....	92
Etats .....	94
Métamorphoses .....	98
Métiers .....	99

Savoirs.....	103
Artisanat.....	103
Connaissances.....	104
Habiletés .....	106
Maîtrises.....	107
Ennemis.....	109
Attributs nominatifs.....	109
Liste d'ennemi.....	110

# SYMBOLES ET LEUR SENS

Ce livret utilise de nombreux symboles pour simplifier la lecture des caractéristiques des différents *items* du jeu. En voici une liste exhaustive.

	Point de vie.		L'objet utilise une main.
	Point de déplacement.		L'objet utilise deux mains.
	Endurance consommée.		Elément du feu.
	Magie consommée.		Elément de la glace.
	Valeur d'armure.		Elément de l'électricité.
	Valeur d'armure inexistante.		Elément de la lumière.
	Poids.		Elément des ombres.
	Taille.		Elément de l'archéonie.
	Objet très commun.		Portée – une case dans un rayon de x
	Objet commun.		Portée – sur soi / sur place.
	Objet rare.		Portée – toute case dans un rayon de x.
	Objet très rare.		Portée – ligne transperçant x cases.
	Objet légendaire.		Portée – en ligne jusqu'à x cases ou une cible.
	Echec critique !		Réussite de l'action.
	Echec de l'action.		Coup critique !
	Objet empilable.		Usure maximale d'un objet.
	Points d'expérience (ou d'évolution selon le contexte).	D	La lettre D désigne un dé. 1D6 signifie « jeter un dé à six faces » ; 2D8 signifie « jeter deux dés à huit faces ». Il y a beaucoup de combinaisons possibles.

Rappel des dés utilisés :

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 réussite des jets, tous les joueurs devraient en avoir un disposition en permanence.
D100	Peut servir au MJ pour créer l'aléatoire : contenu d'un coffre apparence d'un PNJ, etc.

# FORMULES DE JETS

Les règles suivantes ne sont qu'un rappel de celles du manuel de règle, en guise de référence rapide.

Les jets décrits dans ce livret ont quelques particularités à prendre en compte. Exemple avec la **masse perforatrice** :

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSO- CIEE	ATTRI- BUTS
MASSE PERFORA- TRICE Un outil pour détruire les rochers. S'utilise un peu comme une lance.	Lourd 	USURE : 50 : 2 : 9	FOR : < 0 : < 14 : 14 - 24 : > 24	DEX + 1D8 ; VA-1	Brise-Roc	Goron ; Outil ; Metal

Les trois premières cases (*Nom et description ; Mains, poids, rareté ; Usure, portée, Endurance additionnelle*) et les deux dernières (*compétence associée ; Attributs*) n'ont pas d'incidence sur le jet. Les cases **Jet** et **Dégâts** utilisent des **jets de dés**.

**La case jet indique les effets produits selon le résultat du jet de réussite, lancé au D20.**

Le jet est un **jet de FORce**, selon la note **FOR** inscrite au-dessus des valeurs. Il profitera donc du bonus ou du malus en **FORce** que le lanceur possède dessus, s'il en a un. Rappel des bonus et malus :

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	...	

Par exemple, si un personnage ayant 15 en force obtient 10 sur son jet de D20, la valeur du jet devient en fait 12, puisque  $(Valeur\ D20 + FOR) = (10 + 2) = 12$ . Inversement, si le lanceur a 6 en FORce, et que son jet de D20 est de 2, il aura un score de -2, puisque  $(Valeur\ D20 + FOR) = (2 + (-4)) = (-2)$ .

Ainsi, après application du bonus ou malus de jet :

- Si le jet est **strictement inférieur** à 0, c'est un échec critique ().
- o *Rappel : un échec critique équivaut à complètement rater son attaque. L'utilisateur perd en endurance l'équivalent la différence entre son jet et la valeur d'échec critique, soit  $((-1) - (JET - EC) = (-x))$ . Il y a parfois un effet spécifique aussi. Exception : les armes de finesse, qui blessent l'utilisateur, sans ponction d'endurance.*
- Si le jet est **strictement inférieur** à 14 (mais supérieur à 0), c'est un échec (). L'action est ratée, n'a pas lieu, sans malus supplémentaire.
- Si le jet se situe entre 14 et 24 inclus, l'action est une réussite ( ) et a lieu normalement. **On procède alors au jet de dégâts de la case suivante.**
- Si le jet est **strictement supérieur** à 24, l'action est un coup critique ( ). Sauf mention spécifique, **On procède alors au jet de dégâts de la case suivante, puis, on double la valeur de dégâts obtenue.**

**Le jet de dégâts** (DEX + 1D8 ; VA-1) présente ici trois éléments :

- DEX : « bonus de DEXTérité », on ajoute la valeur du bonus de dextérité au jet, uniquement si elle est positive.
- 1D8 : on jette un dé à huit face, et on ajoute son résultat à la somme de dégâts.
- VA-1 : lors du calcul de dégât, un point de Valeur d'Armure adverse (ou défenseuse) sera nié.

Si le lanceur a 15 en DEXTérité et fait un 5 au dé, et que l'ennemi a 2 points de Valeur d'Armure , on obtiendra donc  $(DEX + Valeur\ D6) - (VA-1) = (2 + 5) - (2-1) = 7-1 = 6$  dégâts. Si le coup a un élément, on applique ensuite la faiblesse ou résistance du défenseur (souvent \*0.5, \*1.5 ou \*2, ou sans changement).

# LES EQUIPEMENTS

Les équipements regroupent tous les objets que les personnages joueurs **vont ranger dans les slots d'équipement de leur inventaire**, et qu'ils peuvent **porter ou utiliser**.

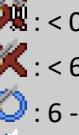
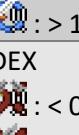
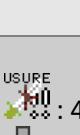
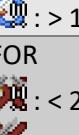
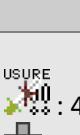
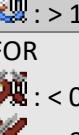
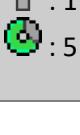
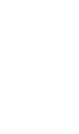
Les équipements peuvent **modifier les caractéristiques des personnages, leur attribuer des effets ou leur permettre d'utiliser des compétences**. Ils sont généralement obtenus après des quêtes, par achats, ou dans des coffres lors des aventures des personnages. Selon la campagne et les adversaires rencontrés, on peut aussi autoriser la récupération d'équipements sur des ennemis vaincus.

On compte parmi les équipements :

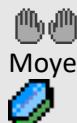
- **Les armes**, pour combattre,
- **Les boucliers**, dont les caractéristiques justifient un tableau à part,
- **Les artefacts**, pour interagir avec le monde et les autres personnages avec des capacités uniques,
- **Les catalyseurs et sceptres magiques**, qui sont une variante d'artefacts,
- **Les instruments de musique**, qui peuvent produire des effets variés avec des mélodies,
- **Les pièces d'armure et les vêtements**, qui se décomposent entre la **tête, le corps, les jambes, les pieds, et les accessoires**.

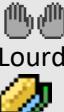
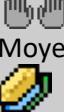
## ARMES

Les armes constituent une bonne partie des pièces d'équipement du jeu, et peuvent notamment être portées par les personnages joueurs, mais aussi non-joueurs.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
ÉPÉE D'AVENTURIER Une épée légère et maniable, prisée des aventuriers.	 Léger	USURE  : 25  : 1  : 4	DEX/FOR  : < 0  : < 6  : 6 - 18  : > 18	1D6	Bloquer	Aventurier ; Metal
ÉPÉE TRANCANTE Une épée aiguisée, légère.	 Léger	USURE  : 25  : 1  : 4	DEX  : < 0  : < 9  : 9 - 18  : > 18	1+1D8	Rasoir	Hylien ; Metal
ÉPÉE LOURDE Une épée résistante, mais dure à manier.	 Moyen	USURE  : 40  : 1  : 6	FOR  : < 2  : < 10  : 10 - 18  : > 18	2+1D8	Repousser	Hylien ; Metal
CLAYMORE D'AVVENTURIER Une grande épée à deux mains.	 Moyen	USURE  : 40  : 1  : 6	FOR  : < 0  : < 8  : 8 - 18  : > 18	1D8	Balayer	Aventurier ; Metal
LANCE D'AVVENTURIER Une lance courte mais facile à transporter.	 Léger	USURE  : 20  : 2  : 5	DEX  : < 0  : < 8  : 8 - 18  : > 18	1+1D6	Jet de lance	Aventurier
ARC D'AVVENTURIER Un petit arc, peu encombrant mais pas bien dangereux.	 Léger	USURE  : 20  : 6  : 5	DEX  : < 0  : < 11  : 11 - 24  : > 24	1D4+DGT Flèche	-	Aventurier ; Bois
ÉPÉE DE SOLDAT Portée par les soldats Hyliens. Sa garde est faite pour parer.	 Moyen	USURE  : 25  : 1  : 5	FOR/DEX  : < 0  : < 9  : 9 - 20  : > 20	1+1D6	Parer	Hylien ; Soldat ; Metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
GRANDE ÉPÉE DE SOLDAT Portée par les soldats Hyliens. Sa garde est faite pour parer.	Lourd	USURE : 30 POR : 1 END : 7	FOR : < 0 : 10 - 20 : > 20	1+1D8	Parer	Hylien ; Soldat ; Metal
LANCE DE SOLDAT Portée par les soldats Hyliens. Sa pointe a un second pic pour parer.	II Lourd	USURE : 25 POR : 2 END : 7	FOR/DEXA : < 0B : < 10C : 10 - 20D : > 20	1+1D6	Parer	Hylien ; Soldat ; Metal
ARC DE SOLDAT Porté par les soldats Hyliens. Pensé pour le conflit.	Moyen	USURE : 25 POR : 7 END : 7	DEX : < 0 : 10 - 23 : > 23	1D6+DGT Flèche	-	Hylien ; Soldat ; Bois
ÉPÉE DE CHEVALIER Sorte d'épée de soldat avec une meilleure finition. Une arme de choix.	Moyen	USURE : 25 POR : 1 END : 4	FOR/DEX : < 0 : < 8 : 8 - 19 : > 19	1+1D6	Parer ; Attaque tourbillon	Hylien ; Chevalier ; Metal
CLAYMORE DE CHEVALIER Grande épée à la finition ciselée. Difficile à manier.	Lourd	USURE : 30 POR : 1 END : 8	FOR : < 0 : < 13 : 13 - 24 : > 24	2+1D8 ; VA-1	Balayer ; Parer ; CHA+1	Hylien ; Chevalier ; Metal
HALLEBARDE DE CHEVALIER Pensée pour le combat à cheval, la pointe évoque une hache.	Lourd	USURE : 30 POR : 2 END : 8	FOR/DEX : < 0 : < 13 : 13 - 22 : > 22	1D10 ; VA-1	Balayer	Hylien ; Chevalier ; Metal
ARC DE CHEVALIER Un arc résistant et lourd, en métal. Peu transportable mais puissant.	Lourd	USURE : 35 POR : 10 END : 10	FOR/DEX : < 0 : < 13 : 13 - 20 : > 20	1D8+DGT Fleche ; VA-1	 - 2 (dé-gainé)	Hylien ; Chevalier ; Metal
LAME DE LA DÉFIANCE Une petite lame courbe des Sheikah.	Léger	USURE : 20 POR : 1 END : 3	DEX : < 0 : < 7 : 7 - 19 : > 19	1D6	Contre-attaque	Sheikah ; metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
SABRE DE LA DÉ- FIANCE Un grand sabre un peu courbé des Sheikah.	 Moyen	USURE  : 25  : 1  : 5	DEX  : < 0  : < 10  : 10 - 18  : > 18	1D8	Balayer	Sheikah ; metal
LANCE DE LA DÉ- FIANCE Une lance Sheikah, assez grande, au bout tranchant.	 Léger	USURE  : 25  : 2  : 4	DEX  : < 0  : < 9  : 9 - 18  : > 18	1D6	Jet de lance	Sheikah
DAGUE SHEIKAH Une petite lame dissimulable.	 Léger	USURE  : 15  : 1  : 3	DEX  : < 0  : < 7  : 7 - 17  : > 17	1D4	Passif : Coup surprise	Sheikah ; Metal
LANCE SERPENTINE (LANCE DU TOUR-MENT) Une lance avec une pique en lune courbée, lié à des arts martiaux Sheikah secrets.	 II Moyen	USURE  : 30  : 2 END : 7	DEXA : < 5 (fin du tour)  : < 13C : 13 - 24D : > 24	DEX BONUS + 1D8	Désarmer (Moyen)	Sheikah ; Metal
LONGUE ÉPÉE DE VERTU Une lame curieuse, produite par les Sheikah pour les Hy-liens dans des circonstances oubliées.	 Lourd	USURE  : 35  : 1  : 8	FOR  : < 0  : < 12  : 12 - 26  : > 26	2+DEX BONUS + 1D10	Coup étendu (portée 2)	Sheikah ; Metal
CIMETERRE GERUDO Une lame courbe, au pommeau orné.	 Moyen	USURE  : 30  : 1  : 4	FOR/DEX  : < 0  : < 9  : 9 - 18  : > 18	1D6	Parer	Gerudo ; metal
GRANDE ÉPÉE DE LA GARDE GERUDO Une imposante épée ornée.	 Lourd	USURE  : 35  : 1  : 6	FOR  : < 0  : < 11  : 11 - 19  : > 19	2+1D8	Attaque Cy-clone	Gerudo ; metal
ARC DE LA DÉVOTION Un arc pensé pour la longue distance, mais encore transportable.	 Léger	USURE  : 15  : 10  : 6	DEX  : < 0  : < 12  : 12 - 22  : > 22	1D4	-	Sheikah ; Bois

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
GRAND ARC SHEIKAH Un arc de grande taille pour le tir à très longue distance.	Lourd 	USURE : 30 PORTEE : 12 ADD : 6	FOR/DEX Axe : < 6 (1D4 DGT) Couteau : < 15 Pistolet : 15 - 26 Sabre : > 26	BONUS FOR + 1D10 ; - 3 VA	-	Sheikah ; Bois ; Encombrant(2)
DAGUE GERUDO Une petite dague courbe, joliment ornée.	Léger 	USURE : 20 PORTEE : 3 ADD : 3	DEX Axe : < 0 Couteau : < 8 Pistolet : 8 - 17 Sabre : > 17	1D4	Passif : Coup surprise	Gerudo ; metal
LANCE GERUDO Longue lance de chasse pour les .....	Moyen 	USURE : 30 PORTEE : 5 ADD : 5	FOR Axe : < 0 Couteau : < 9 Pistolet : 9 - 18 Sabre : > 18	1D8	Jet de lance ; Perce-Cuir	Gerudo
CIMETERRE DES SEPT JOYAUX Un cimenterre qui reproduit celui de sept guerrières Gerudos légendaires, et de la championne Gerudo. Elegant et mortel.	Moyen 	USURE : 50 PORTEE : 1 END : 5	DEXA : < 0B Couteau : < 13C : 13 Pistolet : 24D : > 24	1D8	Danse des sables (En action principale, série de coup 1D4 où chaque coup = 2 points de mouvements).	Gerudo ; Luxe ; Metal
LANCE DE LA GARDE GERUDO Trident orné et doré.	Lourd 	USURE : 40 PORTEE : 2 ADD : 7	FOR/DEX Axe : < 3 (fin du tour) Couteau : < 12 Pistolet : 12 - 23 Sabre : > 23	1D10	Désarmer (moyen)	Gerudo ; Metal
ARC DORÉ Arc aussi beau que dangereux, fait pour tirer sur de longues distances.	Moyen 	USURE : 20 PORTEE : 12 ADD : 8	FOR/DEX Axe : < 0 Couteau : < 13 Pistolet : 13 - 22 Sabre : > 22	1D8	-	Gerudo ; Luxe ; Metal
ÉPÉE PIAF épée très légère, ornée de plumes.	Léger 	USURE : 25 PORTEE : 1 ADD : 4	DEX Axe : < 0 Couteau : < 8 Pistolet : 8 - 18 Sabre : > 18	1D6	Bloquer	Piaf ; metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
LANCE PIAF Une lance à plume, légère et aérodynamique.	Léger 	USURE : 30 : 2 : 6	DEX : < 0 : < 10 : 10 - 19 : > 19	1+1D6	Jet de lance(+2DGT)	Piaf ; Metal
ARC DU CYGNE Un arc conçu pour être dégainé très vite.	Léger 	USURE : 20 : 8 : 6	DEX : < 0 : < 13 : 13 - 25 : > 25	2+DGT Flèche	(Passif) Prise rapide	Piaf ; Bois
ARC DU FAUCON Un arc qui permet de viser plus vite, grâce à un petit stabilisateur de flèche.	Léger 	USURE : 25 : 9 : 5	DEX : < 0 : < 13 : 13 - 27 : > 27	1D4+DGT Flèche	Semi Principal	Piaf ; Bois
ARC DE L'AIGLE Un arc qui permet de viser très loin, grâce à un grand stabilisateur de flèche.	Moyen 	USURE : 25 : 16 : 8	DEX : < 0 : < 14 : 14 - 30 : > 30	1D6+DGT Flèche	-	Piaf ; Bois
ARC DU GRAND AIGLE Réplique de l'arc ayant appartenu au Champion Piaf. Rapide, précis et meurtrier.	Moyen 	USURE : 30 POR : 14 END : 7	DEXA : < 0B : < 14C : 14 - 28D : > 28	3D4 + 3 x DGT Flèches OU 1D8 + DGT Flèches	(Passif) Prise rapide	Piaf ; Luxe ; Bois
ARBALÈTE PIAF Objet expérimental des Piafs, une sorte d'arc à une main.	Léger 	USURE : 15 : 7 : 6	DEX : < 0 : < 12 : 12 - 24 : > 24	1+1D4+DGT Flèche	-	Piaf ; Metal
EPEE ZORA Une épée d'argent bleue un peu dentelée.	Moyen 	USURE : 25 : 1 : 4	DEX : < 0 : < 10 : 10 - 19 : > 19	1+1D6	Bloquer	Zora ; metal
GRANDE ÉPÉE ZORA Une grande épée d'argent qui évoque une dent courbée.	Moyen 	USURE : 30 : C2 (de soi) : 5	FOR : < 0 : < 10 : 10 - 20 : > 20	2+1D8	Demi Lune tranchante	Zora ; metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
LANCE ZORA Une lance étonnament légère, en argent, mais courte.	Léger 	USURE + : 25 x : 1 o : 3	DEX + : < 0 x : < 8 o : 8 - 20 e : > 20	1D6	Jet de lance	Zora ; metal
LANCE DE L'ÉCAILLE D'ARGENT Lance des meilleurs soldats Zoras, avec une pointe en lune.	Moyen 	USURE + : 30 x : 2 o : 6	DEX + : < 6 (miss) x : < 13 o : 13 - 24 e : > 24	2+2D6, -1CA	Perce-Armure	Zora ; metal
TRIDENT CÉRÉMONIEL Une lance imitant la Lance d'écailles radieuse. Classe mais fragile.	Moyen 	USURE + : 12 x : 2 o : 6	FOR + : < 0 x : < 10 o : 10 - x e : > x	1D8	Désarmer (Difficile)	Zora ; metal
LANCE D'ÉCAILLES RADIEUSE Lance imitant la lance de la princesse Zora. Imbibée d'un pouvoir similaire au sien.	Léger 	USURE + : 30 x : 2 o : 6	DEX/FOR + : < 0 x : < 12 o : 12 - 25 e : > 25	1D8+2D4	Soin radieux ; Désarmer (moyen)	Zora ; Luxe ; metal
ARC ZORA Un arc assez beau en argent, mais très rigide et lourd. Au moins, il est tenace.	Lourd 	USURE + : 50 x : 8 o : 9	DEX/FOR + : < 0 x : < 12 o : 12 - 22 e : > 22	1D6+DGT Flèche	-	Zora ; Luxe ; metal
CASSE PIERREA mi-chemin entre l'épée et le marteau.	II Lourd 	USURE + : 30 x : 1 o : 1 e : 1	FORA : < 0B : < 13C : 13 - 24D : > 24	2+1D8	Brise garde ; Brise-roc	Goron ; Pierre
BRISE ROC A mi-chemin entre l'épée et le marteau. Son centre de gravité, en bout d'arme, la rend difficile à utiliser.	Lourd 	USURE + : 40 x : 1 o : 10	FOR + : < 5 (Fin du tour, chute) x : < 15 o : 15 - 24 e : > 24	2D8 ; - 3 VA	Brise garde ; Brise armure ; Brise-roc	Goron ; Pierre
BRISE MONTAGNE Réplique de l'épée du Champion Goron, Daruk. Plus équilibrée que ses homologues, mais non moins puissante.	Lourd 	USURE + : 50 x : 1 o : 12	FOR + : < 0 x : < 16 o : 16 - 28 e : > 28	2D8 ; - 4 VA	Brise garde ; Brise armure ; Brise-roc	Goron ; Pierre ; Luxe

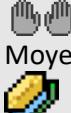
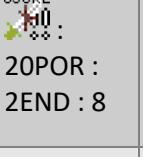
NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
PIOCHE GORON Une pioche de mineur Goron., de grande taille.	Lourd 	USURE ♂: 40 +: 1 ♀: 7	FOR ♂: < 0 +: < 12 ♀: 12 - 19 ♂: > 19	BONUS FOR+1D6	Brise-Roc	Goron ; Outil ; Metal
MASSE PERFORATRICE Un outil pour détruire les rochers. S'utilise un peu comme une lance.	Lourd 	USURE ♂: 50 +: 2 ♀: 9	FOR ♂: < 0 +: < 14 ♀: 14 - 24 ♂: > 24	BONUS DEX + 1D8 ; VA-1	Brise-Roc	Goron ; Outil ; Metal
ÉPÉE KOROGU Une épée de bois de petite taille. Elle tape au lieu de trancher.	Léger 	USURE ♂: 20 +: 1 ♀: 3	DEX ♂: < 0 +: < 8 ♀: 8 - x ♂: > x	1D4	-	Korogu ; Mignon ; Bois
LANCE KOROGU Une lance de bois joliment décorée. Très légère et petite.	Léger 	USURE ♂: 20 +: 1 ♀: 3	DEX ♂: < 0 +: < 10 ♀: 10 - x ♂: > x	1D4	-	Korogu ; Mignon ; Bois
ARC KOROGU Un arc de bois finement ciselé et étonnamment flexible. Il tire trois flèches à la fois.	Léger 	USURE ♂: 30 +: 6 ♀: 6	DEX ♂: < 0 +: < 12 ♀: 12 - 28 (Dx3) ♂: > 28 (Dx3)	1D4+DGT Flèche x3	-	Korogu ; Beau ; Magique ; Bois
GOURDIN BOKO Un petit tronc arrangé comme un gourdin. Peu durable mais fait son job.	Moyen 	USURE ♂: 8 +: 1 ♀: 5	FOR ♂: < 0 +: < 7 ♀: 7 - 25 ♂: > 25	1D6	-	Bokoblin ; Bois
GOUDRIN BOKO À PICSGourdin renforcé avec des cordes et des os. Semble dangereux même pour son porteur...	Moyen 	USURE ♂: 16 POR: 1 END: 6	FORA : < 4 (1D4) ♂: < 10 C: 10 - 21 D: > 21	1D8	-	Bokoblin ; Bois ; Os
DRACO-MASSUE BOKO Gourdin largement renforcé d'os fossilisés, plutôt bien conçu... pour une arme bokoblin.	Lourd 	USURE ♂: 24 +: 1 ♀: 8	FOR ♂: < 0 +: < 13 ♀: 13 - 19 ♂: > 19	2+1D10	Brise-Roc	Bokoblin ; Bois ; Os

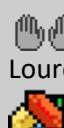
NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
BATTE BOKO Un tronc inégal trop gros pour être un gourdin, mais qui devait plaire à un bokoblin quand même.	 Lourd 	USURE : 10 POR : 1 END : 8	FOR : < 4 (fin du tour) : < 10 : 10 - 22 : > 22	1D8	Brise-Garde	Bokoblin ; Bois
BATTE BOKO À PICS Batte boko renforcée avec des pics en os. Dangereuse même pour son porteur.	 Lourd 	USURE : 16 POR : 1 END : 8	FOR : < 6 (1D6) : < 12 : 12 - 22 : > 22	2+1D8 (+ 2 si ennemi sans armure)	-	Bokoblin ; Bois ; Os
DRACO-BATTE BOKO Batte absurdément lourde, entourée d'os. Plus c'est gros...	 Lourd 	USURE : 32 POR : 1 END : 4 12 ; ENDB : 4	FOR ; : < 8 (fin du tour) : < 16 : 16 - 28 : > 28	3 + 2D8 + brise garde	-	Bokoblin ; Os ; Intimidant
PIEU BOKO Un pieu taillé dans une branche trop maigre pour faire une massue. Serait plus utile pour faire une torche...	 Léger 	USURE : 8 POR : 1 END : 4	DEX : < 0 : < 8 : 8 - x : > x	1D4	-	Bokoblin ; Bois
PIEU BOKO RENFORCÉ Un pieu avec des pics en os, arrangés de manière... imprévisible.	 Léger 	USURE : 14 POR : 2 END : 4	DEX : < 0 : < 10 : 10 - 18 : > 18	1D6	-	Bokoblin ; Bois ; Os
DRACO-LANCE BOKO Un bident dont les pics sont une dentition de monstre. D'une qualité étonnante pour une arme Boko.	 Moyen 	USURE : 20 POR : 2 END : 5	DEX : < 0 : < 10 : 10 - 21 : > 21	2+1D8 + Saignement	Repousser	Bokoblin ; Bois ; Os
ARC BOKO Un arc rudimentaire, à la corde à peine tendu. Il craque et peut filer des échardes.	 Léger 	USURE : 4 POR : 4 END : 3	DEX : < 4 (l'arme casse) : < 12 : 12 - x : > x	1+DGT Flèche	-	Bokoblin ; Bois
ARC À OS BOKO Un arc dont le bois a été stabilisé avec des os. Il reste rudimentaire.	III Léger 	USURE : 8 POR : 5 END : 4	DEXA : < 0B : < 12C : 12 - xD : > x	2+DGT Flèche	-	Bokoblin ; Bois ; Os

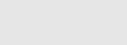
NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
DRACO-ARC BOKO Les os permettent de stabiliser un peu la flèche. Reste rudimentaire.	 Léger	USURE  : 16  : 8  : 5	DEX  : < 0  : < 12  : 12 - 24  : > 24	1D6+DGT Flèche	-	Bokoblin ; Bois ; Os
BATTE MOBLIN Un gros tronc avec un petit manche, de grande taille et utilisé par les Moblins.	 Lourd	USURE  : 8  : 2  : 9 ENDB : 6	FOR  : < 6 (fin du tour)  : < 14  : 14 - 26  : > 26	1D10	Brise-Garde	Moblin ; Encombrant(2) ; Bois
BATTE D'OS MOBLIN Batte Goblin renforcée avec des pics en os. Dangereuse même pour son porteur.	 Lourd	USURE  : 16  : 2  : 10 ENDB : 7	FOR  : < 7 (1D6)  : < 12  : 12 - 26  : > 26	2D6 - 2 VA	Brise-Garde	Moblin ; Encombrant(2) ; Bois ; Os
DRACO-BATTE MOBLIN Batte absurdément lourde, entourée d'os qui la font ressembler à une hache.	 Lourd	USURE  : 25  : 2  : 12 ; ENDB : 8	FOR  : < 12 (fin du tour)  : < 20  : 20 - 32  : > 32	1D6+1D10 ; -3 VA ; brise garde	-	Moblin ; Encombrant(2) ; Os ; Intimidant
PIQUE MOBLIN Un pique fait avec du bois taillé. Rudimentaire.	 Lourd	USURE  : 8  : 2  : 8	FOR  : < 0  : < 13  : 13 - 24  : > 24	1+1D6	-	Moblin ; Bois
LANCE MOBLIN Une lance dont le pic est fait d'une corne. Bien que rudimentaire, elle peut être dangereuse.	 Lourd	USURE  : 16  : 2  : 8	FOR  : < 0  : < 13  : 13 - 22  : > 22	1+1D8 - 1 VA	Perce-Armure	Moblin ; Bois ; Os
DRACO-LANCE MOBLIN Lance avec des os et mâchoires arrangées d'une façon incompréhensible.... Mais intimidante.	 Lourd	USURE  : 20  : 2  : 10	FOR  : < 3 (Fin du tour)  : < 15  : 15 - 26  : > 26	2+2D8+Saignement	Désarmer	Moblin ; Encombrant(2) ; Bois ; Os ; Intimidant

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
BOOMERANG LEZAL Mi épée, mi boomerang, cette lame est en angle.	Léger 	USURE : 15 POR : 1 (Spé : Arc de 4 cases) ADD : 4	DEX : < 0 1D4 : < 11 1D6 : 11 - x 1D8 : > x	1D6	Boomerang (DEX 12, 1D4 ; Arc 4 ; normal)	Lezal ; Metal
DOUBLE LAME LE-ZAL Mi épée, mi boomerang. Possède deux lames, ce qui la rend un peu dangereuse à utiliser.	Léger 	USURE : 15 POR : 1 (Spé : Arc de 5 cases) ADD : 5	DEXA : < 4 (1D4) : < 12C : 12 - xD : > x	1D8	Boomerang (DEX 12, 2D4 ; Arc 4-5 ; normal)	Lezal ; Metal
TRI BOOMERANG LE-ZAL Sorte d'épée à trois lames, à utiliser avant tout comme un boomerang.	Léger 	USURE : 20 POR : 1 (Spé : Arc de 6 cases) ADD : 5	DEX : < 8 (2D4) 1D4 : < 14 1D6 : 14 - x 1D8 : > x	2D8	Boomerang (DEX 14, 3D4 Arc 4-6, normal)	Lezal ; Metal ; Intimidant
LANCE LEZAL Une lance simple des Lezal.	Léger 	USURE : 15 POR : 1 ADD : 5	1D4 : < 0 1D6 : < 11 1D8 : 11 - 22 1D10 : > 22	DEX+1D6	-	Lezal ; Metal
HARPON LEZAL Un pic denté et dangereux. Il sert aussi à pêcher.	Léger 	USURE : 20 POR : 1 ADD : 6	1D4 : < 0 1D6 : < 12 1D8 : 12 - 22 1D10 : > 22	DEX+2D4 ; saignement si VA = 0 ; +1D4 sur Zora, Lezals, Poissons.	Pêcher ; jet de lance (y compris dans l'eau).	Lezal ; Metal
BIDENT LEZAL Un bident plutôt léger, mais menaçant.	Léger 	USURE : 20 POR : 1 ADD : 6	1D4 : < 0 1D6 : < 12 1D8 : 12 - 24 1D10 : > 24	2D6 ; VA - 1	Jet de lance.	Lezal ; Metal
ARC LEZAL Un arc assez léger, surtout pour une arme en métal.	Léger 	USURE : 25 POR : 7 ADD : 6	1D4 : < 0 1D6 : < 13 1D8 : 12 - 21 1D10 : > 21	2+DGT Flèche	-	Lezal ; Metal
ARC TRANCHANT LE-ZAL Un arc un peu bizarre qui peut aussi servir de boomerang.	Léger 	USURE : 20 POR : 6 ADD : 7	1D4 : < 0 1D6 : < 13 1D8 : 13 - 26 1D10 : > 26	2+DGT Flèche	Boomerang (DEX 14, 2D4 Arc 4-5, normal)	Lezal ; Os

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
SERPE COUPE GORGE Arme des Yigas. Un peu dur à utiliser, mais très dangereuse.	Léger 	USURE +: 15 +: 1 +: 5	DEX +: < 0 +: < 13 +: 13 - 24 +: > 24	DEX BONUS + 1D8	Perce Armure	Yiga ; Ef-frayant ; Metal
TRANCHE DÉMON Arme des Yigas de haut rang. Très dure à utiliser, mais très dangereuse avec ses pics.	Léger 	USURE +: 25 +: 1 +: 5	DEX +: < 7 (1D6) +: < 15 +: 15 - 25 +: > 25	DEX BONUS + 2D8 + Saignement	Imblocable avec une arme	Yiga ; Ef-frayant ; Metal
SABRE TRANCHE-VENTSabre des capitaines Yigas. De conception tenue secrète, il peut créer du vide.	Moyen 	USURE +: 25 POR : 1 END : 7	DEXA : < 5 (fin du tour) +: < 13C : 13 - 25D : > 25	3 + 1D10 + Saignement	Tranche-Vent	Yiga ; Intimidant ; Metal
ARC À DOUBLE EN-COCHE YIGA Arc un peu étrange qui permet de tirer deux flèches à la fois si l'utilisateur le souhaite.	Léger 	USURE +: 20 +: 7 +: 8	DEX +: < 0 +: < 14 +: 14 - 26 +: > 26	2 + DGT Flèche	Double Flèche	Yiga ; Bizarre ; Bois
ÉPÉE DE Une épée forgée dans la lave de la Montagne de la mort. Elle produit des flammes.	Moyen 	USURE +: 20 +: 1 +: 7	FOR/DEX +: < 0 +: < 13 +: 13 - 24 +: > 24	1+1D6	-	Magique ;  ; Metal
ÉPÉE DE GLACE Une épée forgée dans les caves de la Chaîne d'Hebra. Elle semble faite de glace.	Moyen 	USURE +: 20 +: 1 +: 7	FOR/DEX +: < 0 +: < 13 +: 13 - 24 +: > 24	2+1D4	-	Magique ;  ; Metal
ÉPÉE DE FOUDRE Une épée frappée de la foudre des collines d'Hyrule. Elle conduit de l'électricité en permanence.	Moyen 	USURE +: 20 +: 1 +: 7	FOR/DEX +: < 0 +: < 13 +: 13 - 24 +: > 24	2D4	-	Magique ;
GRANDE ÉPÉE DE Une épée forgée dans la lave de la Montagne de la mort. Elle produit des flammes.	Lourd 	USURE +: 20 +: 1 +: 10	FOR +: < 0 +: < 13 +: 13 - 24 +: > 24	2+1D8	-	Magique ;  ; Metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
GRANDE ÉPÉE DE GLACE Une épée forgée dans les caves de la Chaine d'Hebra. Elle semble faite de glace.	Lourd 	USURE : 20 PORTEE : 1 ADD : 10 	FOR : < 0 : < 13 : 13 - 24 : > 24	3+1D6 	-	Magique ;  Metal
GRANDE ÉPÉE DE FOUDRE Une épée frappée de la foudre des collines d'Hyrule. Elle conduit de l'électricité en permanence.	Lourd 	USURE : 20 PORTEE : 1 ADD : 10 	FOR : < 0 : < 13 : 13 - 24 : > 24	2D6 	-	Magique ; 
LANCE DE FLAMME Une lance forgée dans la lave de la Montagne de la mort. Elle produit des flammes.	Moyen 	USURE : 20 PORTEE : 2 ADD : 8 	DEX : < 0 : < 13 : 13 - 24 : > 24	1+1D6 	-	Magique ;  Metal
LANCE DE GLACE Une lance forgée dans les caves de la Chaine d'Hebra. Elle semble faite de glace.	Moyen 	USURE : 20 PORTEE : 2 ADD : 8 	DEXA : < 0B : < 13C : 13 - 24D : > 24	2+1D4 	-	Magique ;  Metal
LANCE DE FOUDRE Une lance frappée de la foudre des collines d'Hyrule. Elle conduit de l'électricité en permanence.	Moyen 	USURE : 20 PORTEE : 2 ADD : 8 	DEX : < 0 : < 13 : 13 - 24 : > 24	2D4 	-	Magique ; 
ÉPÉE DE GARDIEN Une épée montée sur les petits gardiens de reconnaissance. Peu durable mais dangereuse.	Léger 	USURE : 12 PORTEE : 1 ADD : 5 	FOR/DEX : < 0 : < 10 : 10 - 20 : > 20	1+1D6 	-	 ; Luminescent ; Metal
ÉPÉE DE GARDIEN 2,0 Une épée montée sur les petits gardiens de combat. Dangereuse.	Moyen 	USURE : 20 PORTEE : 1 ADD : 7 	FOR/DEX : < : 2(1D4  - 2 VA	-	 ; Luminescent ; Metal	
PIC DE GARDIEN Outil de défense des petits gardiens de reconnaissance. Peut servir de lance.	Léger 	USURE : 12 PORTEE : 1 ADD : 6 	DEX : < 0 : < 10 : 10 - 19 : > 19	1D6  - 1 VA	Jet de lance	 ; Luminescent ; Metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
TRIDENT DE GARDIEN Outil d'attaque des petits gardiens de combat. Sert à percer les armures.	 Moyen 	USURE  : 20  : 2  : 9	DEX  : < 0  : < 14  : 14 - 28  : > 28	2+1D10  - 3 VA	Perce-Armure	 ; Luminescent ; Metal
TRONÇONNEUSE DE GARDIEN Montée sur les grands gardiens, cette tronçonneuse archéonique leur sert à couper les obstacles... et les adversaires.	 Lourd 	USURE  : 20  : 1  : 12	FOR  : < 8 (fin du tour)  : < 17  : 17 - 30  : > 30	3D8  - 4 VA	-	 ; Luminescent ; Intimidant ; Metal
MICRO CANON Petit canon de gardien de reconnaissance. Tire des boulettes archéoniques. Recouvre la main.	 Léger 	USURE  : 12  : SPE : 4 puis, -1 DGT par cases  : 4	Connais-sance  (D20 + Bonus)  : < 2 (fin du tour)  : < 8  : 8 - x  : > x	1D4 	-	 ; Metal
CANON ARCHÉONIQUE Canon qu'on trouve dans les petits gardiens de combat. Recouvre l'avant bras.	 Moyen 	USURE  : 16POR : SPE : 7 puis, -1 DGT par casesEND : 6	Connais-sance  (D20 + Bonus)  : < 4 (fin du tour)  : < 10C : 10 - xD : > x	1+1D6  -1CA	-	 ; Metal
CANON DE GARDIEN Canon des gardiens archéoniques. Gigantesque, il remonte presque jusqu'à l'épaule. Il demande un tour de charge.	 Lourd 	USURE  : 20  : SPE : 12 puis, -1 DGT par cases  : 13	Connais-sance  (D20 + Bonus)  : < 6 (fin du tour)  : < 12  : 12 - x  : > x	(10+1D10)  - 5CA ; Traversant	-	 ; Encombrant(3) ; Lent à équiper ; Metal ;
ÉPÉE DE LYNEL Epée utilisée par les Lynels. Dévastatrice, elle demande beaucoup de force.	 Lourd 	USURE  : 30  : 1  : 9	FOR  : < 5 (fin du tour)  : < 15  : 15 - 28  : > 28	3+2D6	Bloquer	Lynel ; Metal

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE ADD.	JET	DEGATS	COMP. ASSOCIEE	ATTRIBUTS
MASSE LYNEL Masse gigantesque de Lynel, très lourde.	 Lourd 	USURE PORTEE : 40 ADD : 2 USURE : 14	FOR : < 10 (fin du tour) : < 23 : 23 - 32 : > 32	3D8 + Brise Garde	Brise-Roc ; Brise-Garde ; Balayage	Lynel ; Metal
HALLEBARDE LYNEL Hallebarde tranchante et perçante des Lynels, de grande taille et dévastatrice.	 Lourd 	USURE PORTEE : 35 ADD : 2 USURE : 12	FOR : < 7 (fin du tour) : < 18 : 18 - 30 : > 30	3D6 - 4 VA	Perce-Armure ; Ba- layage	Lynel ; Metal
ARC LYNEL Arc très lourd qui demande de la force pour être bandé.	 Lourd 	USURE PORTEE : 30 ADD : 8 USURE : 12	FOR : < 7 (fin du tour) : < 18 : 18 - 30 : > 30	2D6 + DGT Flèche - 2 VA	Tir en cloche	Lynel ; Metal
ARC DU DIEU SAUVAGE Arc des Lynels les plus dangereux d'Hyrule. Peut tirer trois flèches à la fois.	 Lourd 	USURE PORTEE : 30 ADD : 10 USURE : 15	FOR : < 12 : < 23 : 23 - 35 : > 35	2D6 + DGT Flèche x3 - 2 VA	Tir en cloche (x3)	Lynel ; Metal
BOOMERANG Un petit boomerang en bois.	 Iléger 	USURE PORTEE : 15 ADD : 1 (Spé : Arc de 3-5 cases) USURE : 4	DEXA : < 0B : < 11C : 11 - xD : > x	1D4	0	Bois
ARC MAGIQUE Un arc magique. Il n'utilise pas de flèches ; à la place, il transforme les rubis en flèche.	 Moyen 	USURE PORTEE : 30 ADD : 6 USURE : 5	DEX : < 0 : < 11 : 11 - 24 : > 24	1D4+DGT Flèche	-	Bois ; Ma- gique

## BOUCLIERS

Les boucliers peuvent être équipés sur la main auxiliaire du personnage, sans malus à l'utilisation. Les points de garde obtenus ne sont valables que dans le cas où le personnage bloque activement l'attaque, avec la compétence **Bloquer**.

NOM DESCRIPTION	POIDS DGT BLOQUE RARETE	USURE D'AC- TION	COMPETENCE ASSOCIEE	ATTRIBUTS
BOUCLIER DE VOYAGEUR Un petit bouclier de bois et de cuir. Léger et transportable.	Léger VA Garde : 2 	USURE : 20 Garde : 2 Parer : 4	-	Voyageur ; Bois
COUVERCLE DE TONNEAU Un couvercle reconditionné. Vraiment en cas de nécessité...	Léger VA Garde : 1 Rareté : 0	USURE : 5 Garde : 3 Parer : 4	-	Bois
BOUCLIER DE SOLDAT Porté par les soldats Hyliens. Léger, les soldats l'utilisent moins que leurs armes.	Léger VA Garde : 2 	USURE : 30 Garde : 2 Parer : 4	-	Hylien ; Soldat ; Bois
BOUCLIER DE CHEVALIER Un bouclier de métal avec le sceau Hylien. Résistant, mais lourd.	Lourd VA Garde : 5 	USURE : 40 Garde : 2 Parer : 6	Coup de bouclier	Hylien ; Chevalier ; Metal
BOUCLIER DE L'ÉGIDE Un bouclier Sheikah avec une drôle de forme.	Léger VA Garde : 2 	USURE : 15 Garde : 3 Parer : 4	Equipement rapide	Sheikah ; Bois
BOUCLIER GERUDO Bouclier rond de métal, orné d'un rubis.	Moyen VA Garde : 3 	USURE : 20 Garde : 3 Parer : 4	-	Gerudo ; Metal
BOUCLIER DU SOLEIL Bouclier extravagant, réservé aux capitaines Gerudo. Finement orné, mais efficace.	Moyen CA Garde : 4 	USURE : 30END Garde : 3END Parer : 4	Autorité de soldat (Gerudo)	Gerudo ; Garde Gerudo ; Metal
BOUCLIER DES SEPT JOYAUX Réplique du bouclier de la championne Urbosa et des Sept Guerrières Gerudos. Finement conçu avec des matériaux choisis.	Léger VA Garde : 4 	USURE : 40 Garde : 3 Parer : 3	Autorité de soldat (Gerudo)	Gerudo ; Luxe ; Metal
BOUCLIER PIAF Bouclier des Piafs. Aérodynamique, il ressemble à un cerf-volant.	Léger VA Garde : 2 	USURE : 15 Garde : 4 Parer : 6	0	Piaf ; Bouclier aérodynamique ; Bois
BOUCLIER ZORA Un bouclier en métal orné, et aux bords arrondis. Dévie les attaques plus facilement en blocage.	Lourd VA Garde : 6B 	USURE : 20 Garde : 2 Parer : 7	Barrage	0
	POIDS VA Garde : Rareté :	USURE : Garde : Parer :	0	0

NOM DESCRIPTION	POIDS DGT BLOQUES RARETE	USURE D'AC- TION	COMPETENCE ASSOCIEE	ATTRIBUTS
BOUCLIER KOROGU Fait dans un bois bien plus solide qu'il en a l'air.	Moyen VA Garde : 4 	USURE D'AC- TION : 25 Garde : 2 Parer : 4	Coup de bouclier	Korogu ; Bois
BOUCLIER BOKO Une écorce. C'est tout.	Léger VA Garde : 1 	USURE D'AC- TION : 5 Garde : 3 Parer : x	-	Bokoblin ; Bois
BOUCLIER BOKO RENFORCÉ Une écorce, mais avec des défenses dessus.	Moyen CA Garde : 2 	USURE D'AC- TION : 12END Garde : 3END Parer : 7	-	Bokoblin ; Bois ; Os
DRACO-BOUCLIER BOKO Une écorce avec des os piquants. Presque plus une arme qu'un bouclier.	Lourd VA Garde : 3 	USURE D'AC- TION : 16 Garde : 2 Parer : 7	Coup de bouclier (pic)	Bokoblin ; Bois ; Os
BOUCLIER LEZAL Un bouclier Lezal, résistant à la rouille.	Moyen VA Garde : 3 	USURE D'AC- TION : 30 Garde : 3 Parer : 7	-	Lezal ; Metal
BOUCLIER LEZAL D'ACIER Un bouclier renforcé avec des pics d'acier.	Lourd VA Garde : 6 	USURE D'AC- TION : 40 Garde : 3 Parer : 12	Coup de bouclier (pic)	Lezal ; Metal ; Intimidant
BOUCLIER LYNEL Un bouclier lourd avec deux lames d'aciers.	Lourd VA Garde : 6 	USURE D'AC- TION : 40 Garde : 3 Parer : 8	Coup de bouclier (lames)	Lynel ; Metal ; Intimidant

## ARTEFACTS

Les artefacts peuvent s'équiper dans n'importe quelle main du moment qu'ils ne demandent pas d'action de précision dans leurs actions. Ils peuvent être utilisés comme auxiliaire d'une arme ou d'un autre artefact, ou conjointement avec un bouclier.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE D'AC- TION	JET	DGT	EFFETS
SCEPTRE MAGIQUE (ELEMENT - SORT) Un sceptre qui lance un sort. En action principale, le sort du sceptre ne consomme pas de !	POIDS Rareté :Var.	USURE PORTEE : x + : Var. - : Var.	Var. A : < x B : < x C : x - x D : > x	Var.	Le niveau du sort = Rareté-1. Les éléments possibles sont ☀, ☁, ☃.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE D'AC- TION	JET	DGT	EFFETS
ARTEFACT ARCHÉONIQUE (SLOTS - PORTÉE) Un artefact pouvant prendre la forme d'une tablette, d'une télé-commande, d'un sceptre, etc., qui utilise des modules archéologiques.	 POIDS Rareté :Var.	USURE  : x  : Var.  : Var.	Var. A : < x B : < x C : x - x D : > x	Var.	Le nombre de slots et la portée augmentent la rareté. Peut avoir un module déjà installé.
GRAPPIN Une chaîne avec une poignée et un pic. Permet de s'accrocer aux surfaces en bois.	 POIDS 	USURE  : 20  : L6  : 3	DEX A : < 3(Le grappin part tout seul ou touche un allié, ou autre) B : < 10+Distance C : 10+Distance - x D : > x	1D6	Si la cible est plus lourde : emmène l'utilisateur sur le point visé ; Si moins lourde : amène la cible à l'utilisateur.
GRAPPIN GRIFFES Une corde avec une griffe en métal, permet de s'enrouler sur des poutres ou accrocher des murets.	 POIDS 	USURE  : 30  : L8  : 5(+escalade corde)	DEX A : < x B : < 14 C : 14 - x D : > x	1D4	S'accroche en hauteur et tend une corde entre lanceur et cible.
GRAPPIN POIGNE Grappin qui agrippe un objet ou une grille avec trois crochets.	 POIDS 	USURE  : 20  : L6  : 3	DEX A : < 3(Le grappin part tout seul ou touche un allié, ou autre) B : < 10+Distance C : 10+Distance - x D : > x	1D6	Si la cible est plus lourde : emmène l'utilisateur sur le point visé ; Si moins lourde : amène la cible à l'utilisateur.
GRAPPINVERSEUR Etrange chaîne qui inverse le placement de l'utilisateur et de sa cible.	 POIDS 	USURE  : 15  : L6  : 5	DEX A : < 3(Mauvaise cible) B : < 10+Distance C : 10+Distance - x D : > x	x	Inverse le placement de la cible et l'utilisateur. Ne marche pas sur les murs.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE D'AC- TION	JET	DGT	EFFETS
BOUGIE BLEUE Une bougie qui ne s'éteint jamais, à la flamme bleue.	IIPOIDS 	USURE  : xPOR : 1END : 3	xA : < xB : < xC : x - xD : > x	x	Sorts : Flamme maintenue, Flamme
ECHELLE Une échelle transportable !	POIDS 	USURE  : x  : 2  : 4	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Peut se poser pour accéder à des lieux. 2 cases de long.
SCEPTRE MAGIQUE (ELEMENT - SORT) Un sceptre qui lance un sort. En action principale, le sort du sceptre ne consomme pas de  !	POIDS Rareté : Var.	USURE  : x  : Var.  : Var.	Var. A : < x B : < x C : x - x D : > x	Var.	Le niveau du sort = Rareté-1. Les éléments possibles sont  ,  ,  ,  ,  .
MONTRE MAGIQUE Une montre à gousset étrange. La remonter stoppe le temps.	POIDS 	USURE  : 12  : Soi  : 3	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	L'utilisateur rejoue un tour. Les autres êtres ne peuvent pas interagir pendant ce tour.
PETITE MONTRE MAGIQUE Une montre à gousset étrange et fragile. La remonter stoppe le temps, mais son mécanisme saute.	POIDS 	USURE  : 1  : Soi  : 3	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	L'utilisateur rejoue un tour. Les autres êtres ne peuvent pas interagir pendant ce tour.
CANNE DE SOMARIA Fait apparaître un bloc (1 case). La réutiliser fait disparaître ce bloc.	POIDS 	USURE  : x  : 1  : 3	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Eclate-roc si réutilisée sur le bloc même.
CANNE DE PACCI Fait se retourner les objets devant soi, et tomber à la renverse les êtres.	POIDS 	USURE  : x  : 1  : 4	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	1D(Poids ; (0), 4,6 ou 8, (20) )	Chute ; Les poids entre parenthèses sont ceux des ennemis très légers et très lourds.
LANTÉTERNELLE Lanterne qui ne s'étend que si son utilisateur n'a plus de  à lui fournir.	POIDS 	USURE  : x  : R 5  : 1/tour	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Sort : Flamme maintenue.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE D'AC- TION	JET	DGT	EFFETS
CANNE DE BYRNA Canne qui produit une armure magique quand elle est levée.	POIDS 	USURE : x : R 2 : 3/tour	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Barrage ; VA+1
MÉDAILLON DE BYRNAMédaillo n qui renforce les résistances de ceux qui le brandissent.	POIDS 	USURE : x POR : R 2END : 4/tour	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Toutes les résistances élémentaires boostées de 0,5
MÉDAILLON DU SOUFFLE Produit une série d'explosions.	POIDS Rareté :	USURE : : :	A : < B : < C : - D : >	0	8 pétarades ; 3 explosions spontanées. Cases d'effet choisies au hasard.
MÉDAILLON DE LA TERRE Produit un tremblement de terre.	POIDS Rareté :	USURE : : :	A : < B : < C : - D : >	0	0
MÉDAILLON D'ETHER Produit un vent froid qui, en extérieur, fait tomber la foudre.	POIDS Rareté :	USURE : : :	A : < B : < C : - D : >	0	Vague de froid ; Foudre en extérieur.
LIVRE DE MUDORA	POIDS Rareté :	USURE : : :	A : < B : < C : - D : >	0	0
LIVRE DE MAGIE Tout sort lancé avec un sceptre gagne en puissance.	POIDS 	USURE : x : Soi : x	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Un (et un seul) dé de sort lancé avec un sceptre augmente d'un cran.
POCHÉ À GRAINES Permet de tirer une graine magique au hasard.	POIDS 	USURE : x : Soi : 1 ; : 1	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	D6 : 1 : Graine de feu ; 2 : Graine Pégase ; 3 Graine Parfum ; 4 Graine Mystère ; 5 : Noix mojo 6 : une au choix.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS RARETE	USURE PORTEE D'AC- TION	JET	DGT	EFFETS
SACHET DE POUDRE MAGIQUE Produit un effet similaire à la graine mystère ; varie selon la cible.	 POIDS 	USURE  : x  : 1  : 1 ;  : 1	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Révèle invisibles. Fait parler certains objets. Change aspect certains monstres. 1D4-1 (D6 élément)
SCEPTRE DES SAISONS Peut faire changer la saison en cours.	 POIDS 	USURE  : x  : Soi  : 0 ;  : 25	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Change la saison par celle souhaitée.
SCEPTRE ZEPHOS Peut faire changer la météo en cours.	 POIDS 	USURE  : x  : Soi  : 0 ;  : 10	Magie A : < 6 B : < 11 C : 11 - x D : > x	x	Change la météo par celle souhaitée, si possible dans le lieu.  = météo aléatoire selon celles possibles.
SCEPTRE CYCLOS Peut faire changer la météo en cours, même en dépit de la nature.	IPOIDS 	USURE  : x  : POR  : Soi  : END ;  : 16	Magie A : < 10 B : < 10C : 10 - x D : > x	x	Change la météo par celle souhaitée, sans restriction, même en intérieur.  = météo aléatoire.
GANTS MAGNÉTIQUES Attire ou repousse ce qui est en métal.	 POIDS 	USURE  : x  : 3 en cone  : 3	x A : < x B : < x C : x - x D : > x	x	Si métal : Repousse jusqu'à 4 cases du lanceur (pas plus loin, mais au choix), ou attire la cible (d'autant de cases de souhaité si à portée).
SARBACANE À GRAINES Permet de tirer une graine magique.	 POIDS 	USURE  : x  : 10  : 2	DEX A : < x B : < 5+POR C : 5+POR - x D : > x	DGT Graine + 2	Tire une graine et produit son effet à l'impact.

# INSTRUMENTS

Les instruments se décomposent en quatre catégories :

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

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

Les instruments peuvent être utilisés en combat et hors combats. Ils ne s'usent pas, mais se désaccordent.

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS EFFET	ACCORDAGE PORTEE RARETE	CATEGORIE GAMMES MAITRISE REQUISE
OCARINA : Un petit instrument à vent, apprécié des aventuriers et objet de grandes légendes. Ne se désaccorde jamais.	Léger Effet : aucun.	USURE  : Jamais. : 5 :	Vent Haute - Très haute Maitrise requise : 2
OCARINA DES FÉES : Un petit ocarina fabriqué par des Kokiris, adapté pour des mains d'enfant. Ne se désaccorde jamais.	Léger Effet : aucun.	USURE  : Jamais. : 4 :	Vent Haute - Très haute Maitrise requise : 2 (1 si Kokiri) Kokiri
OCARINA D'OS : Un ocarina un peu macabre. Sa décoration en os, un peu amoebes, implique de le remonter de temps en temps. Il sonne bizarrement...	Léger Effet : Les chants oubliés perdent un cran de difficulté.	USURE  : 10 : 4 :	Vent Haute - Très haute Maitrise requise : 3 Mystérieux
HARPE PIAF TRADITIONNELLE : Une petite harpe dorée et brillante représentant un visage Piaf. Elle est de grande valeur.	Moyen Effet : Peut refléter la lumière.	USURE  : 20 : 6 :	Cordes pincées Basse - Haute Maitrise requise : 2 Piaf
HARPE DE VOYAGE : Petite harpe transportable.	Léger Effet : aucun.	USURE  : 12 : 4 :	Cordes pincées Naturelle - Haute Maitrise requise : 1 Normal
GRANDE HARPE : Une harpe de taille normale. Difficile à transporter pour des aventuriers, mais au son envoutant.	Lourd Effet : Encombrant(2)	USURE  : 24 : 8 :	Cordes pincées Basse - Haute Maitrise requise : 2 Normal
HARPE DES AGES : Harpe mystérieuse et qui semble venir d'un autre temps. Elle semble s'accorder d'elle-même pour jouer des mélodies particulières.	Moyen Effet : aucun.	USURE  : 3 (illimité pour chants liés au temps) : 12 :	Maitrise requise :
SIFFLET : Sifflet tout ce qu'il y a de plus bête. Peut être utilisé sans les mains. Ne permet de produire que son propre effet.	Léger Effet : 1D4 DGT. POR+2 par maîtrise instruments à vent.	USURE  : Casse après 10 utilisations : 12 :	Vents Très haute - Maitrise requise : 1 Commun
FLUTE : Une simple flute.	Léger Effet : aucun.	USURE  : Nettoyer après 15 : 7 :	Vents Haute - Très haute Maitrise requise : 1 Commun
HARMONICA : Un petit harmonica.	Léger Effet : Bonus alliés +1	USURE  : nettoyer après 10 : 3 :	Vents Basse - Haute Maitrise requise : 2 Commun
VIOLON : Instrument cher mais au beau son.	Léger Effet : aucun.	USURE  : 10 : 7 :	Cordes frottées Naturelle - Haute Maitrise requise : 1 Commun

NOM DESCRIPTION	MAINS POIDS EFFET	ACCORDAGE PORTEE RARETE	CATEGORIE GAMMES MAITRISE REQUISE
GUITARE ARCHÉONIQUE : Produit un son électrique grâce aux ondes archéoniques.	Moyen Effet : Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	USURE : 20 ; Charge : 40 : 7 	Cordes pincées Très basse - Haute Maitrise requise : 3 Archéonique
HARPE ARCHÉONIQUE : Produit un son ondulant grâce aux ondes archéoniques.	Lourd Effet : Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	USURE : 20 ; Charge : 60 : 9 	Cordes pincées Très basse - Naturelle Maitrise requise : 3 Archéonique
SYNTHÉ : Produit un son électronique grâce aux ondes archéoniques.	Moyen Effet : Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	USURE : Jamais. Charge : 20 : 6 	Percussions (oui, je sais...) Basse - Haute Maitrise requise : 3 Archéonique
VIOLON ARCHÉONIQUE : Utilise un arched un peu étrange qui fait réagir des cordes archéoniques.	Léger Effet : Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	USURE : 30. Charge : 25 : 8 	Cordes frottées Naturelle - Haute Maitrise requise : 3 Archéonique

## LES PIECES D'EQUIPEMENT – ARMURES, VETEMENTS

Les pièces d'équipement correspondent aux vêtements, armures et accessoires que peuvent porter les personnages, joueurs ou non-joueurs. On trouve les équipements de **tête**, **corps**, **jambes**, **pieds**, et les **accessoires**. Ces objets occupent les **slots d'équipement** de l'inventaire.

NOM DESCRIPTION	TAILLE POIDS	VA RAR.	EFFETS ATTRIBUTS
<b>EQUIPEMENT DE TETE</b>			
CAPUCHE HYLIENNE : Protège de la pluie. Existe en de nombreuses variations.	 : Var.  : Léger	 	
COIFFE GERUDO : Le nécessaire pour les coiffures élaborées des Gerudo. Pour cheveux longs.	 : Var.  : Léger	 	Fraicheur
BONNET PIAF : Un bonnet large parfois porté par les Piafs.	 : Var.  : Léger	 	Chaleur
COIFFE SHEIKAH : Le nécessaire pour les coiffures élaborées des Sheikah. Pour cheveux longs.	 : Var.  : Léger	 	
BANDANA D'ESCALADE : Tient les cheveux en place pour regarder plus haut !	 : Var.  : Léger	 	PER +1 Seconde chance en escalade (refaire un jet raté)
CHAPEAU NOBLE : Chapeau cher qui a diverses variations pour chaque race ; fait autorité si raccord avec sa propre race.	 : Var.  : Léger	 	CHA+1 Si pano entière : autorité de noble. (Bonus de +2 sur les avis et ordres)
CHAPEAU D'AVENTURIER : Chapeau aux bords un peu larges pour protéger du soleil.	 : Var.  : Léger	 	
CASQUE HYLIEN : Barbutte de la garde Hylienne.	 : Moyen  : Lourd	 	Metallique ; Si entière : Autorité de garde (favorise les ordres et la dissuasion).
PARURE DES SABLONS : Bandeau ou serre tête de métal, retient les cheveux, aère la tête et protège le front.	 : Grand  : Moyen	 	Fraicheur ; Metallique
CASQUE ZORA : Malgré son nom, ce casque est utilisé par les non-zoras. Il permet d'attaquer en nageant, avec la tête.	 : Moyen  : Moyen	 	Charge aqueuse ; Si complète : nage de zora.
CASQUE DE PIERRE : Casque fait par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourd et résistant.	 : Moyen  : Lourd	 	Resistance  : +0,5 ;  -1 Si complète : Stabilité, Anti-Feu
CASQUE ISOLANT : Etrange casque en forme de poisson lanterne, en caoutchouc.	 : Moyen  : Moyen	 	Resistance  : +0,5 Caoutchouc ; Bizarre ; Si complète : Anti- 
CASQUE ARCHÉONIQUE : Casque lourd fait avec les capteurs d'un gardien. Luit en bleu.	 : Moyen  : Lourd	 	Resistance  : +0,5Bizarre. Vision Sensor (Voit dans le noir, mais en nuances de bleu, file nausée à force). Visée de Gardien. Attaques  *0,5 ; Luisance.
MASQUE SHEIKAH : Foulard et perruque qui cache le visage.	 : Var.  : Léger	 	Dissimulation du visage. Discrétion+2 dans la nuit.
CHAPEAU DE VOL PIAF : Chapeau de vol en cuir, doublé et parfois avec des lunettes.	: Moyen  : Moyen	 	Mouvement (air)+2 Chaleur

NOM DESCRIPTION	TAILLE POIDS	VA RAR.	EFFETS ATTRIBUTS
CASQUE BARBARE : Casque fait en os de monstres.	 Moyen  Moyen	 1 	DGT+1 Effrayant. Si complète : Sang chaud (Furie auto amorçée) ; Echec Critique +1 sur toute arme.
<b>EQUIPEMENT DE CORPS</b>			
TUNIQUE HYLIENNE : Une tenue de coton ou de soie commune en Hyrule. Existe en de nombreuses variations.	 Var.  Léger	 	
CORSAGE GERUDO : Une tenue de soie légère aux motifs Gerudo. Reservé aux femmes.	 Var.  Léger	 	Fraicheur
TUNIQUE PIAF : Tenue duveteuse et chaude, avec un petit foulard Piaf d'accroché.	 Var.  Léger	 	Chaleur
KIMONO SHEIKAH : Tunique traditionnelle Sheikah, avec un œil pleurant.	 Moyen  Léger	 	
PAGNE GORON : Un pagne assez large. Peut être utilisé comme toge sur les autres races.	 Grand  Léger	 	
DOUBLET : Gilet doublé. Protège du froid.	 Var.  Moyen	 	Chaleur
TENUE D'ESCALADE : Une tenue légère qui permet d'accrocher des objets.	 Var.  Léger	 	DEX+1 Seconde chance en escalade (refaire un jet raté)
TENUE DE NOBLE : Tenue chère qui a diverses variations pour chaque race ; fait autorité si raccord avec sa propre race.	 Var.  Léger	 	CHA+2 Si pano entière : autorité de noble. (Bonus de 1 sur les avis et ordres)
TENUE D'AVENTURIER : Tenue laissant une liberté de mouvement, avec des poches pour ranger ses trouvailles.	 Var.  Léger	 	Inventaire-Objets+1
ARMURE HYLIENNE : Armure basique de la garde Hylienne. Elle porte le sceau de la famille royale sur un tabard.	 Moyen  Lourd	 2 	Metallique ; Si entière : Autorité de garde (favorise les ordres et la dissuasion).
EPAULIÈRE DES SABLONS : Armure Gerudo, normalement réservée aux femmes mais adaptables aux hommes.	 Grand  Moyen	 1 	Fraicheur ; Metallique
ARMURE ZORA : Malgré son nom, cette armure est utilisée par les non-zoras. Elle permet de nager plus aisément.	 Moyen  Moyen	 1 	Nage+1 Si complète : nage de zora.
ARMURE DE PIERRE : Armure faite par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourde et résistante.	 Moyen  Lourd	 3 	Resistance  : +0,5 ;  -2 Si complète : Stabilité, Anti-Feu
COMBINAISON ISOLANTE : Etrange vêtement dans un matériau extrêmement rare, le caoutchouc.	 Moyen  Moyen	 2 	Resistance  : +0,5 Caoutchouc. Si complète : Anti- 
PLASTRON ARCHÉONIQUE : Armure faite des restes de gardiens. Elle luit un peu de bleu et reconduit l'archéonie.	Moyen  Lourd	2 	Resistance  : +0,5 Attaques  *0,5 ; Luisance.
COMBINAISON SHEIKAH : Vêtement fin adhérent au corps, laissant une grande liberté de mouvement.	Moyen  Léger	 	DEX+1 Discrétion+2 dans la nuit.

NOM DESCRIPTION	TAILLE POIDS	VA RAR.	EFFETS ATTRIBUTS
VESTE DE CHASSE PIAF : Une veste avec des épaulières, laissant libre de mouvement les Piafs volants.	 : Moyen  : Léger	 : 2 	Chaleur
GILET BARBARE : Un gilet de cuir et d'os de monstres.	 : Moyen  : Moyen	 : 1 	DGT+1 Si complète : Sang chaud (Furie auto amorçée) ; Echec Critique +1 sur toute arme.
<b>EQUIPEMENT DE JAMBES</b>			
PANTALON HYLIEN : Un pantalon de coton ou de soie, commun en Hyrule. Existe en de nombreuses variations.	 : Var.  : Léger	 	
SAROUEL GERUDO : Un pantalon bouffant laissant passer l'air, avec des motifs Gerudo. Pour tous.	 : Var.  : Léger	 	Fraicheur
PANTALON PIAF : Bas duveteux et chauds, avec des chaussettes soyeuses.	 : Var.  : Léger	 	Chaleur
BAS SHEIKAH : Les bas traditionnels Sheikah.	 : Moyen  : Léger	 	
PAGNE GORON : Un pagne assez large. Peut être utilisé comme toge sur les autres races.	 : Grand  : Léger	 	
JUPE HYLIENNE : Une jupe aux motifs Hyliens. Normalement réservé aux femmes.	 : Var.  : Léger	 	Fraicheur
PANTALON D'ESCALADE : Un bas léger qui permet d'accrocher des objets d'escalade à sa ceinture.	 : Var.  : Léger	 	Mouvement (vertical) +1 Seconde chance en escalade (refaire un jet raté)
BAS DE NOBLE : Tenue chère qui a diverses variations pour chaque race ; fait autorité si raccord avec sa propre race.	 : Var.  : Léger	 	CHA+1 Si pano entière : autorité de noble. (Bonus de +2 sur les avis et ordres)
PANTALON D'AVENTURIER : Un pantalon plein de poches et repliable, pour toutes les situations de l'aventurier.	 : Var.  : Léger	 	Inventaire-Objets+1
JAMBIÈRES HYLIENNES : Jambières et grèves basiques de la garde Hylienne.	 : Moyen  : Lourd	 : 2 	Metallique ; Si entière : Autorité de garde (favorise les ordres et la dissuasion).
PANTALON DES SABLONS : Pantalon Gerudo, normalement réservée aux femmes mais adaptables aux hommes.	 : Grand  : Moyen	 : 1 	Fraicheur ; Metallique
JAMBIÈRES ZORAS : Malgré son nom, ces jambières sont utilisées par les non-zoras. Elles permettent de nager plus aisément.	 : Moyen  : Moyen	 : 1 	Nage+1 Si complète : nage de zora.
FROC DE PIERRE : Pantalon fait par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourd et résistant.	 : Moyen  : Lourd	 : 2 	Resistance  : +0,5 ;  -1 Si complète : Stabilité, Anti-Feu
PANTALON ISOLANT : Etrange vêtement dans un matériau extrêmement rare, le caoutchouc.	 : Moyen  : Moyen	 : 1 	Resistance  : +0,5 Caoutchouc. Si complète : Anti- 
JAMBIÈRES ARCHÉONIQUES : Armure faite des restes de gardiens. Elle luit un peu de bleu et reconduit l'archéonie.	: Moyen  : Lourd	: 2 	Resistance  : +0,5 Attaques  *0,5 ; Luisance.

NOM DESCRIPTION	TAILLE POIDS	VA RAR.	EFFETS ATTRIBUTS
LEGGING SHEIKAH : Vêtement fin adhérant au corps, laissant une grande liberté de mouvement.	Moyen Léger	X E	DEX+1 Discréetion+2 dans la nuit.
TASSETTES PIAFS : Protège le bassin et les cuisses, et se rétracte en vol grâce à sa conception aérodynamique.	Moyen Léger	X E	Mouvement (air)+2
CULOTTE BARBARE : Des tassettes en cuir de monstres.	Moyen Moyen	X E	DGT+1 Si complète : Sang chaud (Furie auto amorçée) ; Echec Critique +1 sur toute arme.

## EQUIPEMENT DE PIEDS

CHAUSSES HYLIENNES : De petites chaussures en cuir souple, tout ce qu'il y a de plus normal en Hyrule.	: Var. : Léger	X E	
BABOUCHES GERUDO : Chaussures avec le bout un peu pointue.	: Var. : Léger	X E	
BOTTINES PIAF : Bottines légères mais rembourrées de duvet, qui tiennent chaud.	: Var. : Léger	X E	Chaleur
GETAS SHEIKAH : Sandales de bois ou de bambou.	: Var. : Léger	X E	Fraicheur
CHAUSSURES D'ESCALADE : Des chaussures très flexibles mais adhérentes.	: Var. : Léger	X E	Empêche de glisser.
CHAUSSES DE NOBLE : Chaussures dans un cuir de qualité et généralement avec un motif. Existe en de nombreuses variations.	: Var. : Moyen	X E	CHA+1 Si pano entière : autorité de noble. (Bonus de +2 sur les avis et ordres)
BOTTES D'AVENTURIER : Bottes conçues pour résister à tout type de terrain.	: Var. : Moyen	X E	Réduit de 1 tout dégât venant du sol ou de la marche.
BOTTES DE LA GARDE HYLIENNE : Botte avec des petites plaques de métal protégeant le pied et la cheville. Un peu lourde.	: Moyen : Lourd	X E	-1 Métallique ; Si entière : Autorité de garde (favorise les ordres et la dissuasion).
BOTTES D'HIVER : Bottes permettant de marcher plus facilement sur la neige et la glace.	: Moyen : Moyen	X E	Pas de malus de déplacement dans la neige et sur la glace. Chaleur
BOTTES DES SABLONS : Des bottes Gerudo spécialement conçues pour marcher dans le sable sans gêne.	: Moyen : Moyen	X E	Pas de malus de déplacement dans le sable. Fraicheur
PALMES ZORAS : Malgré leur nom, ces palmes sont utilisées par les non-zoras. Elle facilitent grandement la nage.	: Moyen Poids : Moyen	X E	-3 sur le sol ; Nage+1 ;  +3 en nage. Si complète : nage de zora.
BOTTES DE PIERRE : Bottes faites par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourdes mais résistantes.	: Moyen : Lourd	X E	Peut tremper les pieds dans la lave et marcher sur du feu.  -2 Si complète : Stabilité, Anti-Feu
BOTTES ISOLANTES : Etranges bottes dans un matériau extrêmement rare, le caoutchouc.	: Moyen : Moyen	X E	Resistance  : +0,5 ; peut marcher sur les sols électrifiés. Caoutchouc. Si complète : Anti-

NOM DESCRIPTION	TAILLE POIDS	VÄ RAR.	EFFETS ATTRIBUTS
BOTTES AIMANTÉES ARCHÉONIQUES : Bottes faites des restes de gardiens. Elles luisent un peu de bleu et s'aimantent grâce à l'archéonie.	 : Moyen  : Moyen	 : 2 	Resistance  : +0,5 ; Marche sur les murs et plafonds. Attaques  *0,5 ; Luisance.
BOTTES DE PROPULSION ARCHÉONIQUES : Bottes faites des restes de gardiens. Elles luisent un peu de bleu et reconduisent l'archéonie.	 : Moyen  : Moyen	 : 2 	Resistance  : +0,5 ; Double-saut Attaques  *0,5 ; Luisance.
CHAUSSONS SHEIKAH : Chaussons faits pour aller avec un legging Sheikah. Très fins, ils donnent l'impression de ne pas avoir de chausures.	 : Moyen  : Léger	 : 	Si sans legging : CHA-2 Anti-bruit de pas ; Discrétion+2
BOTTES BARBARES : Des bottes en cuir et fourrure de monstres.	 : Moyen  : Moyen	 : 1 	DGT+1 Si complète : Sang chaud (Furie auto amorçée) ; Echec Critique +1 sur toute arme.
BOTTES DE PLOMB : Des bottes absurdément lourdes. Le plomb les rend isolantes.	 : Moyen  : Lourd	 : 2 	Resistance  : +0,5 ; peut marcher sur les sols électrifiés ;  / 2 ; (  /  ) *2 L'utilisateur est considéré comme lourd ; Stabilité.
BOTTES AIMANTÉES : Des bottes absurdément lourdes. Elles peuvent permettre de marcher sur les surfaces aimantées, même la tête en bas !	 : Moyen  : Lourd	 : 2 	Permet de marcher sur les murs et plafonds parcourus d'électricité ou d'archéonie ;  / 2 ; (  /  ) *2 L'utilisateur est considéré comme lourd ; Stabilité sur les sols aimantés.
BOTTES DE PÉGASE : Permettent d'utiliser la Charge de pégase ! Elles ont de jolies petites ailes.	 : Var.  : Léger	 : 1 	Charge de Pégase ;  +1
CHAUSSURES DE PÉGASE : Des chaussures si légères que vous vous sentez plus agile avec !	 : Var.  : Léger	 : 	 +4 ; AGI+2
BOTTES AILÉES : Des bottes étranges qui font flotter son porteur juste au dessus du sol.	 : Var.  : Léger	 : 	 +1 L'utilisateur ne touche plus le sol ; il flotte jusqu'à 2 cases quand il est au dessus d'un trou.
BOTTES DU MARATHONIEN : Des bottes pour ceux qui courrent beaucoup.	 : Var.  : Léger	 : 	 / 2 ;  pour  ADD -1.

## LES ACCESSOIRES

Les accessoires sont des équipements un peu particuliers. Leurs effets sont parfois plus engageants que les vêtements et pièces d'armure normaux, et le fait qu'ils prennent des natures variées (bagues, colliers, sacoches...) peut rendre leur port un peu plus difficile à rendre cohérent. Les MJ et joueurs sont invités à réfléchir au cas par cas pour le port de ces équipements. **Bien que ce ne soit pas une règle d'or, les accessoires ont été conçus dans l'idée que les personnages joueurs n'en équiperait qu'un à la fois.**

NOM DESCRIPTION	RAR.	EFFETS	CONDITIONS
BRACELET GORON Les jets de FOR perdent un cran de difficulté.		Facilité(FOR)	Ne pas être un goron.

NOM DESCRIPTION	RAR.	EFFETS	CONDITIONS
BRACELET DE FORCE Les jets de FOR pour Soulever, Tirer, Pousser perdent un cran de difficulté.		Facilité(Soulever ; Tirer ; Pousser)	
GANTELETS D'ARGENT Les jets de FOR pour Soulever, Tirer, Pousser perdent deux crans de difficulté.		Double Facilité (Soulever ; Tirer ; Pousser)	Ne pas être petit.
GANTELETS D'OR Les jets de FOR pour Soulever, Tirer, Pousser perdent trois crans de difficultés.		Triple Facilité (Soulever ; Tirer ; Pousser)	Ne pas être petit.
ANNEAU BLEU Protège des dégâts reçus.		VA+1	
ANNEAU ROUGE Protège des dégâts reçus.		VA+2	
ANNEAU LAPIS Divise par deux les dégâts reçus. Limite le nombre de coeurs à 16.		description	
ANNEAU RUBIS Divise par quatre les dégâts reçus. Limite le nombre de coeurs à 16.		description	
ÉCAILLE ZORA Le porteur gagne un palier de connaissance en nage.		Nage +1	Ne pas être un zora ou un goron.
ÉCAILLE D'OR Le porteur gagne deux points de paliers en nage.		Nage +2	Ne pas être un zora ou un goron.
PENDENTIF DU COURAGE Pendentif évoquant Farore, la déesse du courage.		DEX +2	
PENDENTIF DE LA FORCE Pendentif évoquant Din, la déesse du courage.		FOR+2	
PENDENTIF DE LA SAGESSE Pendentif évoquant Nayru, la déesse du courage.		CHA+2	
PLUME DE ROC Permet au porteur de sauter plus haut et plus loin.		Habiléte : Bond	
PIERRE DE L'AGONIE Pierre qui ressemble à une stèle miniature. Vibre près des passages secrets.		(description)	
JOYAUX D'ARMURE MAGIQUE Protège le porteur tant qu'il a de la magie. Draine 2  par tour.		Barrage	Magie >0

NOM DESCRIPTION	RAR.	EFFETS	CONDITIONS
PIERRE D'ÉCHO Les personnes possédant une pierre d'écho peuvent se parler entre elle, à distance.		(description)	
PERLE DE FARORE Grande perle évoquant Farore. Elle donne la bénédiction de la déesse à celui qui la porte.		Facilité(DEX)	
PERLE DE DIN Grande perle évoquant Din. Elle donne la bénédiction de la déesse à celui qui la porte.		Facilité(FOR)	
PERLE DE NAYRU Grande perle évoquant Nayru. Elle donne la bénédiction de la déesse à celui qui la porte.		Facilité(CHA)	
PENDENTIF DU BONHEUR Tant qu'ils ne sont pas déjà hostiles, les gens sont plus agréables avec vous quand vous avez besoin d'eux. Fait aussi un bon cadeau.		CHA+1 (descripttion)	
CEINTURE DE DARKNUT Symbole de force et de respect chez les bretteurs.		CHA+2 face aux soldats. Intimide les monstres faibles.	
PENDENTIF CRÂNE Pendentif de pirate, assez effrayant.		CHA+2 face aux voleurs et pirates. Intimide les gens.	
CHARME DU HÉROS Permet au porteur de connaître le nombre de coeurs de ceux qui l'entourent.		(description)	
COLLIER DE PERLES DE LUNE Empêche d'être transformé.		Anti-Transformation	
BRACELET D'ESCALADE Par sa magie, ce bracelet aide le porteur à s'agripper aux parois.		Escalade+1	
EMBLÈME SKULLTULA Par sa magie, cette broche permet au porteur de s'agripper à toute surface pour l'escalade.		(description)	
NOIX BLABLA Etrange noix parlante, qui traduit la langue Minish à l'oreille du porteur.		Langue : Minish	
BOUCLES IGNIFUGES Empêche de s'enflammer après des dégâts de feu.		Anti-Flammes	

NOM DESCRIPTION	RAR.	EFFETS	CONDITIONS
SACOCHE D'AVVENTURIER Ajoute un slot d'équipement. Donne à un artefact l'attribut Prise Rapide.		Inventaire équipement +1 Prise Rapide(un artefact)	
SAC À BUTIN Ajoute deux slots d'objets à l'inventaire.		Inventaire objets +2	
SAC DE FACTEUR Les cartes, lettres, papiers, et jusqu'à deux livres, ne prennent plus de slots d'objets.		(description)	
POCHE DU CRÉPUSCULE Ajoute un slot d'inventaire, dont la nature est au choix du porteur. L'objet dedans est dissimulé et n'est plus encombrant.		Inventaire+1 Anti-Encombrant (un objet ou équipement)	
BRACELET DU LAPIN Bracelet très étrange, qui sent un peu. Permet de se transformer en peinture. 3 magies par tours.		(description)	Magie >0
EMBLÈME LORULIEN Emblème qui modifie votre énergie. Votre  Max est restaurée entièrement à chaque tour, mais vous n'avez plus d'action principale.		(description)	
BADGE ABEILLES Les petits insectes ne vous attaquent plus.		(description)	
GANTS DU FEU Ces gants permettent de générer des flammes et des boules de feu.		DGT  sur les coups de poing. Boule de feu.	
ANNEAU DE PRÉSERVATION Prend l'usure des équipements utilisés à leur place. 25 fois.		(description)	
ANNEAU DE DÉFLAGRATION Protège des dégâts d'explosion ; provoque l'explosion des explosif qui entrent en contact avec le porteur.		(description)	
MÉDAILLON GORON Rend insensible à la lave.		(description)	
ANNEAU D'INVISIBILITÉ Rend invisible. Draine 3 magie par tour.		Invisible.	Magie>0
CAPE DE SURETÉ Les mécanismes ne provoquent pas leur piège sur le porteur.		(description)	

NOM DESCRIPTION	RAR	EFFETS	CONDITIONS
BAGUE ARCHÉONIQUE Une bague pouvant contenir un module archéonique, qui peut donc être utilisé même avec les mains prises. Un slot, portée 5.		(description)	
JOYAUX ICOSA Un joyaux magique rare. Il amplifie les évènements qui ont un lien avec le porteur.		Tout dé entre D4 et  0 : Dé supérieur au jet. Affecte les dés lancés et subis.	
JOYAUX TETRA Un joyaux magique rare. Il réduit l'intensité des évènements qui ont un lien avec le porteur.		Tout dé entre D6 et  2 : Dé inférieur au jet. Affecte les dés lancés et subis.	

# LES OBJETS

Les objets sont de nature très variée, les personnages peuvent les utiliser à tout moment de leur aventure pour divers effets. Plus ou moins rares, certains objets peuvent être « empilés » ou groupés sur un seul slot d'objet lorsque le personnage en possède plusieurs exemplaires, et d'autres sont même réutilisables.

En plus des objets, cette section mentionne les ingrédients utilisés pour la cuisine et l'alchimie.

## OBJETS UTILISABLES

Quelques objets importants ou fréquents ont été placés en haut de liste, avec une icône pour les repérer.

OBJET	CARAC	EFFETS OU DÉGATS	VALEUR
BOMBE Explose 1 demi tour après la pose. Détruit les murs fragiles.	 30 2	4+2D6  centre ; 2+1D4  souffle	5 RS
BOMBCHU Bombe qui avance seule, une par tour, et explose à impact ou à 8 cases. Grimpe aux murs.	 10 8	4+2D6  centre ; 2+1D4  souffle	15 RS
RUBIS La monnaie utilisée en Hyrule. Sa couleur symbolise sa valeur.	 inf 	Monnaie	1 RS
MINERAIS SUBROSIEN Roche bizarre qui sert de monnaie aux Subrosiens.	 inf 	Monnaie	0,1 RS
FLACON Peut contenir 25cl de liquide... et des petits objets ou êtres.	 	Contenant	80 RS
Clé9 CLÉ Une clé standard.	 	Ouvrir une serrure	20 RS
Clé9 "PETITE" CLÉ Bizarrement, elle ne sert qu'une fois... mais sur beaucoup de portes.	 	Ouvre UNE porte	50 RS
GClé9 "GRANDE" CLÉ Une clé ornée, et un peu menaçante. Elle semble ouvrir un mécanisme particulier... Mais une seule fois !	 	Ouvre UNE grande porte	80 RS
Clém9 CLÉ MAGIQUE Une clé avec une tête de lion. Elle ouvre toute porte.	 	Ouvre n'importe quelle porte.	1200 RS
EMBLÈME SHEIKAH Donné aux aventuriers qui réussissent une épreuve Sheikah, et offrande aux déesses. (1 point d'évolution)	 	Monnaie	x RS
RÉCEPTEACLE DE CŒUR Emblème magique qui rend celui qui l'absorbe plus vigoureux ! (1 cœur supplémentaire)	 	1 cœur supplémentaire, permanent	500 RS

OBJET	CARAC	EFFETS OU DÉGATS	VALEUR
❤️ FÉE Une petite fée. Enfermée dans un flacon, elle vient vous ranimer si vous êtes en danger !	 	Rend la moitié des coeurs (jusqu'à 8). Instantané.	80 RS
❤️ CŒUR Un petit cœur flottant, parfois lâché par les monstres.	 	1 cœur. Instantané.	10 RS
❤️ POUPÉE EFFIGIE Poupée très étrange qui prend l'apparence de celui qui la touche, et meurt une fois à sa place.	 	Liée au premier à la toucher. Absorbe la mort / un coma une fois, rend tous les coeurs.	1000 RS
🏹 FLÈCHE EN BOIS Munition pour les arcs. Réutilisable si elle n'est pas cassée.	 30  Spé	1DGT+arc	2 RS
🏹 FLÈCHE DE FER Munition pour les arcs. Réutilisable si elle n'est pas cassée.	 30  Spé	2DGT	4 RS
🏹 FLÈCHE DE FEU Munition pour les arcs. Réutilisable si elle n'est pas cassée.	 30  Spé	2DGT 🔥+arc	6 RS
🏹 FLÈCHE DE GLACE Munition pour les arcs. Gèle ce qu'elle touche. Fragile.	 30  Spé	2DGT 🌨️+arc	8 RS
🏹 FLÈCHE ÉLECTRIQUE Munition. Conductrice. Se décharge à l'impact.	 30  Spé	2DGT ⚡+arc	8 RS
🏹 FLÈCHE ARCHÉONIQUE Produit une explosion archéonique annihilatrice. Chère.	 10 o  Spé + R 2	12DGT 💣+arc	120 RS
🏹 FLÈCHE D'ARGENT Flèche rare, potentiellement magique.	 30  Spé	4DGT 💰+arc	20 RS
GRAINE BRAISE Une graine qui s'embrase en claquant.	 20  2	(1D4-2)🔥	5 RS
GRAINE MYSTÈRE Une graine à l'effet aléatoire.	 20  2	Révèle invisibles. Fait parler certains objets. Change aspect certains monstres. 1D4-1 (D6 élément)	5 RS
GRAINE PARFUM Une graine qui sent bon. Attire les animaux et petites créatures.	 20  2	Attire les monstres (1 tour)	5 RS
GRAINE PÉGASE Une graine qui rend rapide.	 20  2	Redonne 1 🦄, utilisable gratuitement.	5 RS

OBJET	CARAC	EFFETS OU DEGATS	VALEUR
NOIX MOJO Une noix qui produit un flash en éclatant.	 20  	Choc sur R2.	5 RS
CORDE Une corde, solide et résistante. Une unité pour un mètre.	 20  	Variés	3 RS
CHAINE Une chaîne de métal, très solide. Une unité pour 50 cm.	 10  	Variés	8 RS
ES CABOT Une petite échelle permettant de monter jusqu'à un mètre.	 1	Monter d'une case. Encombrant (2).	100 RS
COUTEAU DE LANCER Se jette pour infliger des dégâts. Réutilisable si on le récupère.	 12  	DEX+1D4	5 RS
CROCHET Un petit crochet. Peut servir pour fabriquer divers objets.	 10 o  1	Craft ; Outil ; 1D4-2	3 RS
MARTEAU PILON Pour cuisiner et préparer des mélanges. Fourni avec un bol.	 1	Outil de travail	10 RS
MARTEAU DE SCULPEUR Petit marteau pour des frappes précises.	 1	Outil de travail ; 1D4-1	16 RS
PIQUET Piquet de métal à planter.	 10  	Variés	2 RS
PIC À GLACE Pic pour sculpter la glace. S'utilise avec un marteau.	 1	Outil de travail ; 1D4-2	12 RS
NÉCESSAIRE À COUTURE Petite boîte avec des aiguilles, des fils, des boutons...	 1	Recoudre	12 RS
COUTEAU DE SCULPTURE Couteau de précision.	 1	Outil de travail ; 1D4-1	12 RS
CISEAUX Des ciseaux en métal, pour tissus, cheveux, papiers...	 1	Couper ; 1D4-2	16 RS
NÉCESSAIRE D'ALCHIMISTE Petite boîte : un touilleur, deux fioles et un bol.	 1	Préparer	16 RS
COFFRET D'ALCHIMISTE Un marteau pilon, des bêchers, des fioles, et plusieurs ustensiles.	 1	Préparer ; Encombrant(2)	80 RS

OBJET	CARAC	EFFETS OU DEGATS	VALEUR
NÉCESSAIRE À MANGER Petite boite qui sert d'assiette, avec un gobelet, un set de couverts, une serviette.	 	Manger	12 RS
PANIER DE PIQUE-NIQUE Plusieurs sets de couverts dans une boite qui peut faire une petite table.	 	Manger ; confort ; Encombrant(2)	40 RS
CARNET OU LIVRE Tout livre ou carnet, vierge ou non.	 	Variés	? RS
NÉCESSAIRE À DESSIN Une trousse. Des crayons, une gomme, de l'encre et une plume.	 	Variés	25 RS
COFFRET DE DESSINATEUR Coffret qui se déploie en chevalet. Tout une gamme d'outils de dessinateurs.	 	Variés	70 RS
BANDAGES Vous vous soignez plus vite si vous avez déjà des blessures.	 10  	Prochain repos : + 1 Cœur	4 RS
ATTELLE Vous vous soignez plus vite si vous avez déjà de grosses blessures.	 	Repos : +2 Cœurs si PV<50% ; réutilisable	12 RS
BÉQUILLE Parfois une canne. Redonne un peu de mobilité à un infirme.	 	 +1 si infirme ; 1D4-2	12 RS
PIERRE À AIGUISER Une pierre pour aiguiser une arme usée.	 6  	Restaure 10 points d'usure d'une arme.	6 RS
TOILE OUVERTE Une toile servant de sac, de couchage ou de stockage...	 	Variés	8 RS
DUVET Un petit sac de couchage. Repos confortable si dans une tente.	 	Dormir ; Chaleur	25 RS
TENTE Une petite tente individuelle, en toile.	 	Dormir	20 RS
GRANDE TENTE Une tente de qualité, avec de la place pour deux ou trois personnes.	 	Dormir ; Encombrant(2)	60 RS
RÉCHAUD Petit récipient en métal pour réchauffer de la nourriture.	 	Cuisiner	16 RS
FIL DE PÊCHE Du fil très fin et résistant. Une unité pour un mètre.	 20  	Craft ; pêcher	4 RS
CANNE À PÊCHE Une canne avec un enrouleur, un crochet et 10 à 15 mètres de fil.	 	Pêcher	40 RS

OBJET	CARAC	EFFETS OU DEGATS	VALEUR
APPAT (NATURE) Un appat. (vivant) ou (leurre), pour la pêche ou les pièges.	 20 	Pêcher ; piéger ; craft	Varié RS
PIÈGE À DENTS Un piège en métal qui mord ceux qui marchent dessus.	 5 	4+1D4 ; immobilisé	20 RS
FILET Filet de pêche ou à poser.	  3	Variés	10 RS
LONGUE-VUE Permet de voir au long.	 	Observer	30 RS
BOUSSOLE Indique le Nord.	 	Observer	15 RS
BOUSSOLE MAGIQUE Quand un trésor est proche, son aiguille pointe vers lui.	 	Observer	120 RS
CARTE Une carte d'un lieu. Plus ou moins complète.	 	Observer	? RS
CARTE MAGIQUE Une carte magique, qui indique une position (du porteur, de quelqu'un...)	 	Observer	100+ RS
PERLE DE LUNE Une perle magique qui empêche de se transformer tant qu'elle est dans l'inventaire.	 	Anti-Transformation	400 RS
LARME DE LUNE Une météorite qui évoque une larme, brillante d'un bleu fascinant.	 	? ; Luminescence	? RS

## INGREDIENTS

CATEGORIE, NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
FruitCat POMME Simplissime	RAR:1 6	1 PV	2 PV	1 RS
FruitCat GLAND Simplissime	RAR:1 50	x	1 PV	1 (pour 10) RS
FruitCat DURIAN Difficile	RAR:3 2	Nausée	3 Cœurs bonus	16 RS
FruitCat PASTÈQUE Normal	RAR:3 x	Fraîcheur	Fraîcheur, 2 PV	12 RS
FruitCat BANANE Facile	RAR:2 6  (une grappe)	1  bonus (2h)	Fatigue générale -1	3 RS
FruitCat NOIX DE COCO Normal	RAR:3 2	2  bonus	4 PV, 3  bonus	6 RS
FruitCat PIMENT Facile	RAR:2 12	1 DGT, chaleur	Chaleur	1 RS
FruitCat FRUIT VOLT Difficile	RAR:3 10	Fraîcheur	Fraîcheur, Resistance  +0,5	10 RS
FruitCat FRAMBOISE Facile	RAR:1 20	x	Bonne humeur	1 RS
LégumeCat RADIS MAX Normal	RAR:3 10	Cale la faim, 1h	3 PV, 2 cœurs bonus	8 RS
LégumeCat RADIS Facile	RAR:1 50	x	3 PV	1 RS
LégumeCat CAROTTE Facile	RAR:1 5	x	1  bonus	1 RS
LégumeCat TOMATE Facile	RAR:1 6	Fraîcheur	2 PV	1 RS
LégumeCat POTIRON Normal	RAR:2 x	x	4 PV, Barrage pendant 2h	12 RS
LégumeCat PATATE Facile	RAR:16	x	2 PV	1 RS
LégumeCat OIGNON Facile	RAR:2 10	x	1 PV par autres aliments	2 RS
LégumeCat GINGEMBRE Normal	RAR:3 10	x	CHA + 2 pendant une demi journée	12 RS
ViandeCat VIANDE DE VOLAILLE Normal	RAR:2 2	Nausée	6 PV, Fatigue générale -1	8 RS
ViandeCat VIANDE DE VOLAILLE FINE Difficile	RAR:3 2	Nausée	8 PV, Fatigue générale -1, 2  Bonus	15 RS
ViandeCat VIANDE CRUE Normal	RAR:3 3	Nausée	5 PV, Fatigue générale -1, +1 en FOR (une demi journée)	10 RS

CATEGORIE, NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
ViandeCat VIANDE CRUE DE QUALITE Difficile	RAR:4 2	Nausée	9 PV, Fatigue générale -1, +2 en FOR (une demi jour- née), un cœur bonus	20 RS
ViandeCat VIANDE CRUE DE GRAND ANIMAL Très difficile	RAR:4 x	Nausée	12 PV, Fatigue générale -2, +3 en FOR, 2 cœurs bonus	30 RS
ViandeCat POISSON COMMUN Normal	RAR:2 4	Nausée	4 PV, Fatigue générale -2, 2  bonus	8 RS
ViandeCat POISSON DE TAILLE- Difficile	RAR:4x	Nausée	12 PV, Fatigue générale -2, Débordement d'énergie	35 RS
ViandeCat CRABE Difficile	RAR:3 x	x	8 PV, Fatigue générale -1, Ravages(1)	25 RS
ViandeCat FRUITS DE MER Difficile	RAR:4 x	Nausée	2 cœurs bonus, CHA+2	30 RS
DiversCat ŒUF Facile	RAR:2 6	Nausée, Fièvre	Ajoute une demi-journée de temps aux effets.	6 RS
DiversCat MIEL Facile	RAR:3 4	x	Fatigue générale -1, bonne humeur	18 RS
DiversCat BEURRE Facile	RAR:2 4	x	Donne +1 à un effet de la recette.	8 RS
ChampignonsCat CHAMPIGNON HYLIEN Facile	RAR:1 6	Aucun effet.	Cuisine : 2 PV ; Alchimie : +1 heure d'effet	2 RS
ChampignonsCat CHAMPI EN- DURO Moyen	RAR:2 6	Nausée	 MAX +1 pendant une demi journée	8 RS
ChampignonsCat TRUFFE Difficile	RAR:4 6	Nausée	Rend le plat délicieux. Bonne humeur.	22 RS
ChampignonsCat CHAMPIMENT Moyen	RAR:2 6	Nausée, chaleur	Chaleur	10 RS
ChampignonsCat CHAMPI DETOX Moyen	RAR:2 6	Guérit poison ; fièvre	Guérit le poison.	16 RS
ChampignonsCat CHAMPI- VOLTMoyen	RAR:26	Décoiffé, 1DGT	Resistance  +0,5	12 RS
ChampignonsCat CHAMPIFROID Moyen	RAR:2 6	Froid, 1DGT	Resistance  +0,5	12 RS
ChampignonsCat CHAMPIFEU Moyen	RAR:2 6	Chaleur, 1DGT	Resistance  +0,5	12 RS
ChampignonsCat CHAMPILLU- MINÉ Moyen	RAR:3 6	Luminescence	Vision nocturne	20 RS
HerbeCat HERBES D'HYRULE Facile	RAR:1 10	x	1PV	2 RS
HerbeCat BLEUET NUIT Moyen	RAR:2 10	x	Discretion +2	10 RS
HerbeCat LOTUS LAME Moyen	RAR:3 10	x	Ravages(1) (un combat)	16 RS
HerbeCat VIOLETTES TEMPO Moyen	RAR:3 10	x	 +1 (un combat)	16 RS
HerbeCat FLEUR ARMO Moyen	RAR:3 10	x	VA+1 (un combat)	16 RS

CATEGORIE. NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
HerbeCat ALFALFA DES SOUTERRAINS Difficile	RAR:4 10	Hallucinations	Endort. Rêves hallucinés.	100 RS
HerbeCat FLEUR SUBROSIENNE Difficile	RAR:4 3	x	Inverse les résistances pendant une journée.	60 RS
HerbeCat PRINCESSE DES PRÉS Moyen	RAR:3 10	x	Guérit la fièvre.	12 RS
InsecteCat SCARABÉES Moyen	RAR:2 6	x	VA+1 ; 4 PV	12 RS
InsecteCat LIBELLULES Moyen	RAR:2 6	x	+1 ; DEX +1 (un combat)	14 RS
InsecteCat ARAIGNÉES Moyen	RAR:2 6	x	Ravages(1) ; PER+1	10 RS
InsecteCat VERS Moyen	RAR:2 6	x	PV+2	x RS
InsecteCat FRELON Difficile	RAR:3 6	x	1D8 DGT ; Furie	x RS
InsecteCat ABEILLE Difficile	RAR:2 6	x	1D4 DGT ; Déplacements aléatoires.	x RS
InsecteCat BOUSIER Moyen	RAR:3 6	x	Facilité(FOR), hors combat.	x RS
BestiolesCat LÉZARDS Difficile	RAR:2 x	x	Régénère les altérations de statistiques négative.	x RS
BestiolesCat GRENOUILLES Difficile	RAR:2 x	x	Empoisonnement	x RS
RestesCat DENTS DE MONSTRE (MOYEN) Facile	RAR:2 32	x	Une demi heure de temps d'effet par dent.	1 RS
RestesCat CORNE (BOKO, MO-BLIN) Facile	RAR:2 6	x	Une heure d'effet par corne.	3 RS
RestesCat DENTS DE GROS MONSTRE Difficile	RAR:3 2	x	Une demi journée d'effet. Max 2.	16 RS
RestesCat CORNES DE LIZALFOS ÉLÉMENTAIRE Moyen	RAR:3 3	x	Donne +1DGT à l'élément associé.	12 RS
RestesCat GELÉE BLEUE Facile	RAR:2 10	x	1PV pour 2. (Max 10 gelées)	1 RS
RestesCat GELÉE VERTE Facile	RAR:2 10	x	2 . (Max 10 gelées)	2 RS
RestesCat GELÉE JAUNE Facile	RAR:210	x	Fatigue générale -1 pour 10. (Max 10 gelées).	2 RS
RestesCat GELÉE NOIRE Difficile	RAR:4 5	x	VA+4	20 RS
RestesCat GELÉE CYAN Moyen	RAR:3 10	x	1 Pv ; 1  (Max 10 gelées)	4 RS
RestesCat CŒURS ET VISCÈRES Difficile	RAR:3 5	x	Regain de PV : +1D X, où X dépend de la puissance du monstre.	Variable. RS

CATEGORIE. NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
RestesCat ŒIL Difficile	RAR:3 10	x	Regain de  : +1D X, où X dépend de la puissance du monstre.	Variable. RS

# LES CAPACITES

Les capacités prennent plusieurs formes dans le jeu :

- **Les compétences**, qui sont des capacités générales. Une grande partie d'entre elles sont **innées**, tandis que quelques-unes peuvent s'apprendre ;
- **Les capacités de race**, qui peuvent être **actives** ou **passives**. Quelques-unes sont innées, et certaines peuvent même être apprises par d'autres races ;
- **Les compétences d'arme**, attribuées à certaines armes et pouvant être utilisées lorsqu'elles sont équipées par le personnage ;
- **Les sorts**, lancés par les catalyseurs et les mages de niveau suffisamment élevé ;
- **Les chants et mélodies**, jouées sur des instruments ;
- **Les modules archéoniques**, utilisables avec un artefact archéonique.

## CAPACITES INNEES

Ces capacités et actions sont connues par défaut pour tous les personnages. Elles correspondent aux actions fréquentes d'une aventure.

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGORIE
POUSSER Permet de pousser un objet.	 = Poids x cases	1	Pousse un objet.	FOR ; dépend poids, taille, terrain. Savoir bonus : Saisie et Sumo  : <  : <  : -  : >	Mains nues	Générale, Force
TIRER Permet de tirer un objet.	 = (Poids+1) x cases	1	Tire un objet.	FOR ; dépend poids, taille, terrain. Savoir bonus : Saisie et Sumo  : <  : <  : -  : >	Mains nues L'objet n'est pas lisse.	Générale, Force
MAINTENIR Permet de maintenir en place un objet mouvant ou instable.	 = Poids+Taille / tour Si mouvement : doublé ou triplé au premier tour selon vitesse.	1	Maintient un objet en place.	FOR ; dépend poids, taille, terrain, vitesse. FOR/DEX si mouvement. Savoir bonus : Saisie et Sumo  : <  : <  : -  : >	Mains nues L'objet n'est pas tranchant ou dangereux pour les mains.	Générale, Force
SOULEVER Soulever un objet et rester immobile. Pas besoin de jet si il fait moins d'un dixième du poids du personnage.	 = Poids + taille / tour	x	Soulève un objet.	FOR ; dépend poids, taille. Savoir bonus : Saisie et Sumo  : <  : <  : -  : >	Mains nues	Générale, Force
PORTER Porter un objet et se déplacer avec. Peut demander de "soulever" au préalable. Pas de jet si l'objet fait moins d'un dixième du poids du personnage.	 = Poids + taille / tour	x	Transporte un objet.	FOR ; dépend poids, taille, terrain. Savoir bonus : Saisie et Sumo EC : <  : <  : -  : >	Mains nues	Générale, Force

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CA- TEGORIE
SAUTER Sauter par-dessus une à deux cases.	 = Poids x cases  = cases + 1	2 ou 3 (atterrissement)	Saute à mi hauteur.	AGI ; dépend de l'élan, le poids porté, la longueur ou hauteur du saut.  : <  : <  : -  : >	Pas d'obstacle Être debout	Générale, Agilité
SE HISSE	 = Poids + situationnel  = 1	1 en hauteur	Se hisse avec les bras.	FOR/CON : Dépend de la surface, du poids porté, de la hauteur, des blessures...  : <  : <  : -  : >	Mains nues	Générale, Force
DESCENDRE / SE RECEP	1END+Poids (si volontaire : 1 	0	Descente et réception. XDY DGT si échec X = Cases de chute ; Y = Poids + Poids porté estimé	AGI/CON : dépend du déclenchement de la chute, du poids porté, de la hauteur (+1 cran / 2 cases), du terrain de réception...  : <  : <  : -  : >		Générale, Constitution, Agilité
JETER Jeter un objet, une arme... ou une personne. La distance se calcule avec la DEX pour un poids léger, la FOR pour un poids lourd, la moyenne des deux pour un moyen.	1  + Poids objet lancé	(description)	Jette l'objet à la distance spécifiée. Objet : PoidsD4 DGT ; Arme : DGT Double	FOR et/ou DEX. Certains objets peuvent être plus durs à lancer que d'autres. Savoir bonus : Armes non conventionnelles.  : <  : <  : -  : >		Générale

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CA- TEGORIE
SE DISSIMULER Permet au lanceur de se cacher. Effort de silence et d'immobilité.	1	Soi	Se cache activement.	(AGI + Bonus discréteion + bonus de terrain / circonstances) CONTRE (PER ennemie + (Taille-1) + (Poids-1) + (Encombrants(x)x2) ) : < : < : - : >	Quelque chose permet de se cacher.	Générale
AGIR DISCRÈTE- MENT Effectuer une action discrètement. Voler un objet ailleurs en lieu peu surveillé peut impliquer ce jet au lieu du vol à la tire.	1  par action	Soi	L'action est faite sans bruit	Le jet devient une moyenne (Carac du jet)/AGI. Difficulté supplémentaire possible selon environnement. Savoir bonus : Discréteion : < : < : - : >	Ne pas utiliser un objet encombrant	Générale
VOLER À LA TIRE- Pour voler un objet surveillé de prêt ou porté par quelqu'un. Va probablement impliquer de le dissimuler après.	3 END Si l'objet n'est pas petit : Refaire autant de fois le jet que la taille et le poids		L'objet change de propriétaire	DEX contre PER adverse + Difficulté (environnement, attention de l'adversaire) x personnes témoins.  : <  : <  : -  : >	Un espace libre dans l'inventaire (si non : pas de dissimulation possible)	Générale, Dextérité
DISSIMULER Dissimuler un objet ou une arme, ou une petite créature	Aucun	Soi	Cacher quelque chose.	Si sur soi : dépend des vêtements et de la taille de l'objet. Si dans l'environnement : voir Se dissimuler, remplacer AGI par 7. : < : < : - : >		Générale

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CA- TEGORIE
MENTIR Mentir à quelqu'un en essayant de ne pas se faire repérer. Peut être lancé secrètement par le MJ lors des rapports entre joueurs.	Aucun	x	Mensonge dissimulé avec succès	7+CHA contre CHA+PER adverse. Savoirs bonus : Prise de rôle, éloquence, Influenceur : < : < : - : >	La vérité n'est pas déjà connue	Générale
ORDONNER (À UN PNJ) Donner un ordre et surtout, convaincre l'auditoire d'effectuer l'action demandée. Se fait par RP avec les joueurs.	1	x	Fait faire quelque chose à PNJ	CHA + Bonus d'autorité si besoin. Difficulté influencée par relation antérieure, à priori à l'égard du joueur, justification, et le nombre de personnes à convaincre. Savoir bonus : Influenceur EC : <  : < : -  : >	Se faire comprendre	Générale, Charisme
DÉCELER UN MENSONGE Tenter de déceler si quelqu'un ment ou cherche à influencer un autre dans une discussion.	1	x	Déceler un mensonge	PER+CHA contre CHA+7+bonus éventuels adverse. Savoirs bonus : Prise de rôle, Investigateur : < : < : - : >	Avoir une raison de le faire Ne pas avoir déjà échoué à Déceler un mensonge avec la personne (pondérable si joueur)	Générale, charisme
MARCHANDER Réduire, maintenir ou augmenter un prix, selon que vous soyez vendeur ou acheteur	x	x	Réduire ou maintenir ou augmenter un prix	CHA + savoir bonus et de statut contre même jet chez l'adversaire. Savoirs bonus : Influenceur, Commerce / économie : < : < : - : >	Se faire comprendre	Générale, charisme
COUP DE POING Un coup de poing basique et lancé avec précipitation.	SEND -Pallier Pugiliste	1	1D4-2+FOR	FOR : < 4 (blesse sa main, 1D4 / 2) : < 10 : 10 - 20 : > 20 x2	Main nue	Générale, force

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CA- TEGORIE
COUP DE PIED Un coup de pied basique lancé avec précipitation.	7END - palier Pugiliste	1	1D6-2+FOR+DEXEND Adverse - 1	FOR/DEXEC : < 3 (tombe par terre)  : < 12OK : 12 - 24CC : > 24 x2		Générale, force, dex

## CAPACITES APPRISES

Ces capacités peuvent être obtenues en l'échange de points d'évolution, eux-mêmes obtenus en gagnant des niveaux ou en échangeant des emblèmes Sheikah.

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CATEGORIE
RETRAITE RAPIDE Vous rangez vos armes et fuyez à toute vitesse. Vous pouvez emmener jusqu'à deux personnages avec vous en leur prenant un bras.	Action principale unique-ment.	Soi	Se déplace de sa valeur de  + de  ADD.	 : <  : <  : -  : >	Ne pas être immobilisé. Debout.	Apprise
BOUCLIER HUMAIN Vous échangez votre place avec un joueur situé jusqu'à deux cases au loin, pour prendre les dégâts qu'il allait recevoir à sa place. S'effectue après le jet ennemi.	4 	2 cases	Echange les places avec un allié. Subit les dégâts que devait prendre l'allié ciblé.	 : <  : <  : -  : >	Ne pas être immobilisé. Debout.	Apprise ; REAC
CHANGEMENT DE TACTIQUE Une fois par match, permet de changer d'arme sans cout d' 	Gratuit	Soi	Changer d'équipement en main.	 : <  : <  : -  : >	Une fois par match.	Apprise
PIROUETTE Vous esquez une attaque et vous déplacez d'une case.	4 	1	Esquive Déplace d'une case	 : <  : <  : -  : >	Pas d'obstacle	Apprise ; REAC
SIFFLER Vous produisez un sifflement puissant, audible de loin.	1 	R6+(CHAx2)	Produit un son aigu et fort	CHA  : < x  : < 8  : 8 - x  : > x	Bouche et mains libres	Apprise

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CATEGO- RIE
SIFFLEMENT MUSICAL Vous jouer un chant en sifflant.	8	Chant-3+CHA	Effet du chant, amoindri si possible	Jet chant + Un cran de difficulté + niveau du chant au carré : < : < : - : >	Total savoirs musicaux >= 4 Connaitre Siffler	Apprise
DÉSARMER L'utilisateur enlève des mains un objet porté par l'adversaire.	8	1	Désarme l'adversaire L'arme peut être placée en main ou jetée. POR Jet arme : 5-Poids arme	FOR / DEX : < 10 (DGT reçu * 1,5) : < 17 : 17 - x : > x	Mains nues	Apprise
COUP CIBLÉ Le personnage peut cibler une partie du corps des adversaires humanoïdes. La VA appliquée n'est que celle de la pièce d'équipement de la zone ciblée.	2  (+ coup si ADD)	Soi	(description) DGT-2 Seuil réussite au JET : +2	: < : < : - : >	Infaisable en combat monté	Apprise ; Combinée

## CAPACITES PUGILAT

Cette série de capacités correspond aux coups associés aux combats à mains nues. Ces attaques s'obtiennent à force de pratique : chaque combat mené à mains nues fait gagner un point de savoir au personnage dans la maîtrise du pugilat.

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CATEGORIE
JAB Un coup de poing direct, contrôlé et dirigé.	6 -Pallier Pugilat	1	1D4+DEX	DEX : < x : < 8 : 8 - 19 : > 19 DGTx2	Mains nues	Pugilat, Dextérité
CROCHET Un coup en crochet, partant des côtés.	7 -Pallier Pugilat	1	1D4+FOR	FOR : < x : < 8 : 8 - 19 : > 19 DGTx2	Mains nues	Pugilat, Force
UPPERCUT Coup essoufflant l'adversaire.	8 -Pallier Pugilat	1	1D6 Adverse - 1	DEX : < x : < 12 : 12 - 20 : > 20  - 2	Mains nues	Pugilat
HIGH-KICK Coup de pied difficile à placer mais puissant.	8 - pallier Pugilat	1	1D8+DEX	DEX : < x : < 15 : 15 - 25 : > 25 Choc	Être debout	Pugilat
BALAYETTE Coup de pied assez accessible, pouvant faire tomber un adversaire sur un critique.	6 - pallier Pugilat	1	1D4+FOR	FOR : < x : < 9 : 9 - 22 : > 22 Chute ; 2D4+FOR	Être debout	Pugilat
COUP DE PAUME Coup de paume demandant beaucoup de précision et une force ajustée ; peut essouffler un ennemi. Applique une pression sur les armures.	8 - pallier Pugilat	1	1D6 Si VA Ennemie > 2 : +1D4 qui ignore VA	2 Jets : Un de FOR, un de DEX : < x : < FOR : 10 ; DEX : 12 : FOR : 10 ; DEX : 12 - FOR : 24+Poids Adverse ; DEX : 24 : > FOR : 24+Poids Adverse ; DEX : 24 FOR ; Repousse de 1 case, annule Essoufflement ; DEX : Essoufflement	Être debout	Pugilat
COUP DE COUDE Coup violent mais dangereux pour l'utilisateur.	7 - pallier Pugilat	1	1D8+FOR+DEX VA Ennemie-1	DEX : < 7 (DGT seulement à soi) : < 14		Pugilat

	1D4 DGT sur soi			: 14 - 24 : > 24 2D8+FOR+DEX		
COUP DE GENOU Coup violent mais dangereux pour l'utilisateur.	7  - palier Pugilat 1D4 DGT sur soi	1	2D6+FOR	FOR : < 8 : < 15 : 15 - 25 : > 25 2D8+(FOR*2)	Être debout	Pugilat
DÉSARMER (PUGILAT) L'utilisateur enlève des mains un objet porté par l'adversaire.	8	1	Désarme l'adversaire L'arme peut être placée en main ou jetée. POR Jet arme : 5-Poids arme	DEX / FOR : < x : < 15 : 15 - 25 : > 25 Peut attaquer une fois immédiatement sans cout ni jet.	Mains nues	Pugilat

Passives

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITI- ONS	CATEGORIE
COMBO Si votre action à mains nues est différente des précédentes ce tour-ci, son jet de réussite est facilité. Cumulable.	Soi	Seuil JET : -1	Repart à 0 si une capacité est réutilisée. Pugiliste Palier I  minimum	Pugiliste
POINGS DE FER Ignore un peu la VA adverse.	Soi	VA Adverse-1 sur les DGT portés		Pugiliste
CONTRÔLE DU SOUFFLE A chaque tour, vous récupérez un point d' en plus.	Soi	récupérée +1/tour	Ne pas être sous essoufflement	Pugiliste

## CAPACITES DE RACE

Les capacités de race sont celles associées aux différentes races du jeu. Celles-ci peuvent être actives ou passives. Les Hyliens peuvent apprendre des capacités des autres races, tant qu'elles n'ont pas pour condition d'être de la race en question.

### SHEIKAH

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
COUP DÉGAINÉ Frappe immédiatement avec une arme rengainée.	2  +  attaque	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
DISSIMULATION SHEIKAH Devient invisible. S'annule si une action est lancée (hors déplacement).	8  / tour	Soi	Invisible	: < : < : - : >		Sheikah

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
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 (Perd 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	Affligement(1) Emblème Sheikah sur le corps	: < : < : - : >	Connaitre au moins 3 sorts 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 LEGER 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 DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
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

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
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) 0 ; Sonné	FOR : < Ennemi-3 : < Ennemi+7 : Ennemi+7 - Ennemi+14 : > Ennemi+14	Mains nues Adversaire de même taille	Goron, sumo
KIMETAOSHI Attrape l'adversaire et le force à s'abaisser en pesant sur lui.	10	1	Saisie Mise au sol (Défenseur)	FOR : < Ennemi-5 : < Ennemi+5 : Ennemi+5 - Ennemi+12 : > Ennemi+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	VA+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	0-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	CATEGORIE
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	Soi	(description)	être Goron	Goron, natif

mains, que le goron prend avec une  
seule main.

## ZORA

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE	
CRACHAT ZORA Le Zora crache 1 litre du contenu de sa poche.	4	Liquide stocké	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 TRANCHANTS 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
RUISSELEMENT 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 poissons et assimilés		: < : < : - : >	Connaitre Ruisselement 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	VA+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	CONDITI- ONS	CA- TEGO- RIE
STEUPLÉÉÉ Vous pouvez retenter 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
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
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 PLANANTE 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 VA-3 Peut couper certains objets en bois.	DEX : < x : < 14 : 14 - 28 : > 28 (VA-5 ; DGT Double)	Pas de grand vent	Piaf

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
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.  X : < 8 (annule le sort allié) X : < 10+SPECIAL O : 10+SPECIAL - X W : > x	Pas de grand vent	Piaf
PIQUÉ En vol, fond sur un ennemi, toutes armes sorties.	10	2	DGT Arme + DEX VA-2 Fait chuter la cible	Jet arme +5  X : < X : < O : - W : >	Être en vol et au dessus de la cible.	Piaf
ENVOI Le Piaf prend son envol.	4  X 2 au sol + 1 au décollage	Avancée de trois cases	Envol	Jet arbitraire : D20 + AGI + DEX  X : < 10 (chute) X : < 16 O : 16 - 40 W : > 40 S'en-vole instantanément 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 audible dans le vent, en murmurant.	2	L10	Porte un message audible uniquement à ceux dans le vent.	CHA  X : < 8 (prononce accidentellement à haute voix) X : < 14 O : 14 - 24 W : > 24 Peut arranger le vent pour que seul le destinataire entende, pas toute la ligne.	Pouvoir parler.	Piaf

### PASSIVES

NOM DESCRIPTION	AIRE	EFFET	CONDITIONS	CATEGORIE
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 en-vers 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	Guérir 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	CATEGORIE
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 DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	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 Crépuscule	Twili
CRI DU CRÉPUSCULE Ranime les alliés dans le coma, une fois par match.	Action principale uniquement. 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
POCHE 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 Crénuscle	Être Twili	Twili, natif

## LES SORTS

Les sorts se lancent grâce à un catalyseur ; chaque catalyseur a un ou deux sorts associés. Les bons mages peuvent lancer tout sort de niveau inférieur au catalyseur dans leur spécialité élémentaire, et les très bons mages peuvent les lancer sans catalyseur. Les sorts se décomposent entre les éléments du feu, de la glace, de l'électricité, de la lumière et des ombres.

### FEU

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
MICRO-COMBUSTION (Niv. 1) Produit une petite étincelle de flamme.	2 1	1	Petite combustion 1DGT	: < : < : - : >		Magie, Feu
FLAMME MAINTENUE (Niv. 1) Vous maintenez une petite flamme dans votre main, qui éclaire un peu les alentours.	2/tours 0	Soi	Lumière sur R2+Niv. Magie	: < : < : - : >		Magie, Feu
CLAQUE DOIGT (Niv. 1) Produit un bruit de pétard avec les doigts.	2 1	Forte-ment audible sur R4+Niv. Magie	Peut faire sursauter ceux qui l'entendent de près.	: < : < : - : >	Ne marche pas dans l'eau.	Magie, Feu
PÉTARADE (Niv. 1) Produit une minuscule explosion près du lanceur.	2 3	3	(1D4 ) - 2	: x : < 5 : 5 - 25 : > 25 Répéter 4 fois l'effet.	Ne marche pas dans l'eau.	Magie, Feu
AUTORÉGULATION THERMIQUE (Niv. 2) Vous pouvez faire monter sans risque la température de votre corps de 20 degrés par niveaux de magie (à partir du 2e)	1 par vingtaine de degrés / tour  3	Soi	Effets variés selon ce qui touche le personnage. Peut protéger du froid (niveau 4 et plus) peut protéger de Froideur extrême	: < : < : - : >		Magie, Feu
FLAMME (Niv. 2) Produit une flamme devant soi.	6 5	1	2+1D6 La flamme reste un tour	: < x : < 12 : 12 - x : > x		Magie, Feu

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGO- RIE
BRULURE LOCALISÉE (Niv. 2) Produit une brûlure sur ce qui est touché avec la paume de la main.	6 3	1	1D8 DGT (neutre) Utilisable en saisie	: < : < : - : >		Magie, Feu
SOUFFLE ENFLAMMÉ (Niv. 3) Produit un souffle de flammes.	6 6	L2	1+1D8+DEX	: < x : < 13 : 13 - 26 : > 26 Double DGT		Magie, Feu
VAGUE DE CHALEUR (Niv. 3) Réchauffe d'un coup les alentours.	6 6	R1+Niv. Magie	R1 : 1D6 Toute la portée : Chaleur	: < x : < 14 : 14 - 26 : > 26 Rayon doublé, Chaleur extrême pendant un tour		Magie, Feu
BOULE DE [ ] D'ARTIFICE (Niv. 3) Tire une petite boule de feu qui explose soudainement après quelques mètres. Explosé forcément à la 6e case.	8 4	L3 à L6	Explosion ; épicentre : 4+3D8  R1 : 2+2D6 DGT neutre R2 : 1D4 DGT neutre	: < x : < 13 : 13 - x : > x	Les effets ne se cumulent pas. N'explose pas si heurt avant 3e case.	Magie, Feu
EXPLOSION SPONTANÉE (Niv. 3) Le lanceur produit une explosion qui part de lui-même. Il se blesse aussi en la faisant.	12 4	R3	Explosion ; sur soi : 2D8  R1 : 2+2D8 R2 : 2D4	: < x : < 10 : 10 - 25 : > 25 Soi : 2D4 ; R1 4+4D8 R2 : 2+2D8	Lancable dans l'eau, mais annule l'attribut	Magie, Feu

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CA- TEGO- RIE
LANGUE DE  (Niv. 3) L'utilisateur jette une petite flamme qui se déplace de plusieurs cases.	7 MAG  3	3	Avance d'une ligne de 3 cases. Si mur : Effet 2 sur cases adjacentes (en croix) 2D8 FEU-Niv. suivants : Avance de 3 cases supp. Au début d'autant de tours que de niveaux supplémentaires.	MAGEC : < x E : < 13OK : 13 - 28CC : > 28 DGT double		Magie, Feu
FLAMÈCHE MAGIQUE (Niv. 3) Tire une petite flamme qui fend les airs.	3  3 	L10	1D4  Niv. Magie 4 : 1D6  Niv. Magie 5 : 1D8 	 : < x  : < 8  : 8 - 22  : > 22 DGT double		Magie, Feu
DÉFLAGRATION (Niv. 4) Grosse boule de feu, dense et brûlante. Lancée notamment par les Lynels.	18  11 	L10	4+3D6+FOR Flammes répandues si impact	 : < x  : < 20  : 20 - x  : > x		Magie, Feu
MUR DE FLAMME (Niv. 4) Produit un mur de flamme. Il ne gêne pas les lignes de vue.	8  4 	3	Mur de 3 cases de long 2D8  si touché Reste en place 5 tours	 : < x  : < 15  : 15 - x  : > x		Magie, Feu
FOUET DE FLAMME (Niv. 4) L'utilisateur invoque un fouet de flammes qu'il peut utiliser comme arme.	8, puis 2 par attaques MAG8, puis 6 pour attaques additionnelles 	Soi, puis 2	2D8+DEX  par coups 1D8 supplémentaire sur ennemis sans armures.	DEX (jet du fouet)  : < x E : < 14OK : 14 - 27CC : > 27 DGT double		Magie, Feu
JET DE LAVE (Niv. 5) Tire un jet de lave en fusion. Elle reste au sol après lancer.	16  8 	5	5  0+5  VA Une fois au sol : 5+1D8 Brûlures irréversibles sur les corps exposés.	 : < x  : < 25  : 25 - x  : > x		Magie, Feu
FONDRE (Niv. 5) Fait fondre ce qui est saisi.	15 MAG7 	1	6  0+4 FEUAI-tère de façon permanente le metalSupprime 1D6 VA	MAGEC : < x E : < 22OK : 22 - xCC : > x		Magie, Feu



## GLACE

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CA- TEGO- RIE
GELER (Niv. 1) Permet de geler un liquide. Chaque niveau du mage augmente la puissance de ce sort. Les valeurs indiquées sont celles pour l'eau claire, mais presque tous les autres liquides sont plus durs à geler et doivent amener un malus de cout et de jet.	surface = 1+(Rx <sup>2</sup> +Rx) ; Liquide : x0,5 (Vapeur) à x5  1 à 15	Niv. x2, rayon, ligne ou localisé	Solidifie un liquide ou un gaz.	Echelle facile-difficile : < : < : - : >		Magie, Glace
FROID (Niv. 1) Produit un léger froid, par courant d'air ou baisse de température. Effet variés selon contexte.	2  2	R2	CHA-2 cible OU CHA+2 soi Si plus de 3 tours, Froideur CON-1	: < x : < 10 : 10 - 22 : > 22 Effets +1	La météo ne donne pas l'état Chaleur	Magie, Glace
GERÇURE LOCALISÉE (Niv. 1) Produit une gerçure sur ce qui est touché avec la paume de la main.	4  3	1	1+1D4 DGT AGI-1 Utilisable en saisie	: < x : < 5 : 5 - 16 : > 16 1+2D6 DGT		Magie, Glace
VERGLAS (Niv. 2) Produit du verglas sur le sol.	3+1/case  4	4	La case ciblée glisse. pour ADD +1 sur cases glissantes. Peut faire tomber un personnage (AGI, Jet Normal)	x : < : < : - : >	Le sol n'est pas terreux ou sablonneux.	Magie, Glace
AUTORÉGULATION THERMIQUE (Niv. 2) Vous pouvez faire descendre sans risque la température de votre corps de 20 degrés par niveaux de magie (à partir du 2e)	1 par vingtaine de degrés / tour  3	Soi	Effets variés selon ce qui touche le personnage. Peut protéger de la chaleur (niveau 4 et plus) peut protéger de Chaleur Extrême	x : < : < : - : >		Magie, Glace
INFUSER DU FROID (Niv. 2) Infuse de la magie de dans un objet, chargeant une arme de glace ou transformant une flèche, par exemple.	2  2	Soi	Lors d'un coup DGT neutre : Ajoute Sur objet : le gèle ou lui donne	x : < : < : - : >	Tenir dans la main	Magie, Glace

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CA- TEGO- RIE
SOUFFLE GLACÉ (Niv. 2) Produit un souffle givrant, en cone.	7  5 	Cones (2 cases en avant, 3 de large)	1D6 DGT  -1	 : < x  : < 6  : 6 - 21  : > 21 Cone allongé d'une case ; 2D6	Météo différente de Tempête ou assimilé	Magie, Glace
VAGUE DE FROID (Niv. 3) Refroidit d'un coup les alentours.	6  6 	R1+Niv. Magie	R1 : 1D6  Toute la portée : Froid	 : < x  : < 14  : 14 - 26  : > 26 Rayon doublé, Froideur extrême pendant un tour		Magie, Glace
MUR DE GLACE (Niv. 3) Produit un mur de glace, de 2 mètres de haut, épais de quelques centimètres.	10  5 	3	Mur d'une case de large, 2 cases de haut ; OU : 2 cases de large, une de haut. Bloque Ligne de vue. Mur se brise si 12 DGT reçu d'un coup OU Jet FOR Infâme	 : < x  : < 15  : 15 - 23  : > 23 Tient 2 fois plus longtemps ; Résistance doublée, Jet FOR Quasi-Impossible	Perd 1/5 de sa taille chaque tour (+ chaleur)	Magie, Glace
CHUTE DE GLACE (Niv. 3) Une grèle localisée, en gros blocs, tombe d'un petit nuage au dessus la cible.	8  5 	4	2+ Niv.  D4  Nuage : Froideur extrême, 2D6 (+Effet 1 sur place)	 : < x  : < 13  : 13 - 23  : > 23 Niv.  + Niv.  D6  ; Nuage 4D6	Apparaît à 3 cases de hauteur au dessus cible. (environ 4m)	Magie, Glace
BOUCLIER DE GLACE (Niv. )		0		 : <  : <  : -  : >		0

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CA- TEGO- RIE
LANCE DE GLACE (Niv. )		0		: < : < : - : >		0
COLONNE GIVRANTE (Niv. 4) Invoque une colonne d'environ deux mètres de haut, qui gèle les alentours.	16 6	6	Apparition : 2D8 DGT R3 autour colonne : 1D4 DGT Contact : Froideur extrême ; R3 : Froid	: < x : < 0 : 0 - 23 : > 23 Reste active 8 tours ; Froideur extrême	Fond après 4 tours	Magie, Glace
LASER GLACE (Niv. 4)		0		: < : < : - : >		0
FIGER (Niv. 4) Gèle quelqu'un ou quelque chose		0		: < : < : - : >		0
BLIZZARD (Niv. 5) Change la météo en blizzard.		0		: < : < : - : >		0
PICS DE GLACE (Niv. 5)		0		: < : < : - : >		0

## ELECTRICITE

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
COUP DE JUS (Niv. 1) Produit un petit coup de jus, du genre à faire sursauter sans blesser.	1 1	Fait sursauter		<input type="checkbox"/> : < 6 (sur soi) <input type="checkbox"/> : < 8 <input type="checkbox"/> : 8 - x <input type="checkbox"/> : > x		Magie, Electrique
FOURMILLEMENT (Niv. 1) Fait passer un courant produisant de petites contractions musculaires, qui gênent un peu les actions.	3 3	2	Jets d'action -1 pour un tour.	<input type="checkbox"/> : < x <input type="checkbox"/> : < 10 <input type="checkbox"/> : 10 - x <input type="checkbox"/> : > x		Magie, Electrique
FIBRILLATION EXTERNE (Niv. 2) Produit un coup de jus suffisamment fort pour faire trembler le receveur (un effet localisé au choix).	4 4	2	Bras : Le défenseur lâche une arme Jambe : Le défenseur perd la moitié de ses points de Bras : Le défenseur cesse sa saisie	<input type="checkbox"/> : < 6 (l'attaque se retourne sur soi, sur le bras utilisateur) <input type="checkbox"/> : < 13 <input type="checkbox"/> : 13 - x <input type="checkbox"/> : > x		Magie, Electrique
FOULÉE ÉLECTRIQUE (Niv. 2) Vous produisez un choc électrique à chaque pas. Ce sort peut être suivi d'un déplacement principal si il est lancé en début de tour (mais pas d'une attaque).	6 2	Cases adjacentes, à chaque déplacement.	(1D4-2)+Niv. Mag. Vous ne pouvez pas être taclé.	<input type="checkbox"/> : < <input type="checkbox"/> : < <input type="checkbox"/> : - <input type="checkbox"/> : >		Magie, Electrique
DÉFIBRILLATION (Niv. 3) Ranime un allié K.O. ou dans le coma, au prix d'un grand choc.	10 6	1	Ranime un allié (1 PV) Choc ; (FOR / DEX / CHA) / 2 jusqu'à fin de la journée	<input type="checkbox"/> : < x <input type="checkbox"/> : < 14 <input type="checkbox"/> : 14 - 28 <input type="checkbox"/> : > 28 Redonne 6 PV ; annule malus de caracs (mais pas le choc)	N'a pas déjà été lancé sur l'allié cette journée.	Magie, Electrique
DÉCHARGE ONDULÉE (Niv. 3) Lancez un D6. Son résultat correspond au nombre de D4 de dégâts du sort.	8 6	3	XD4 (description)	<input type="checkbox"/> : < x <input type="checkbox"/> : < 12 <input type="checkbox"/> : 12 - 26 <input type="checkbox"/> : > 26 D6 DGT au lieu de D4.		Magie, Electrique

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
CHARGEUR (Niv. 3) Lancez un DX. Si son résultat est supérieur à vos Points de tension actuels, ajoutez-vous un point de tension. Si le résultat est inférieur ou égal, recevez autant de D4 dégâts, et perdez vos points de tension. X dépend de votre niveau de magie : 3 et - : D4 ; 4 : D6 ; 5 : D8 ; 6 : 2.	(Ni- veau en ma- gie, min. 1)  4	soi	Jet réussi : +1 Tension Jet échoué : XD4 DGT (X = Tension), soi Rappel : Tension = 1 D de plus sur le prochain sort	(spécial, des- cription)  : < : < : - : >	Ne pas tomber K.O.	Magie, Electrique
BALLE ÉLECTROMAGNÉTIQUE (Niv. 3) Vous lancez une boule d'énergie électrique qui avance d'une case à chaque début de tour de tout acteur en combat.	6 6	L1 (avance de 1 par tour, max 10 cases + niv.Magie*2)	2D6	: < x : < 12 : 12 - x : > x	Ne rebondit pas Flotte horizontalement.	Magie, Electrique
DÉCHARGEMENT INSTANTANNÉ (Niv. 3) Vous vous rendez conducteur et envoyez une décharge en même temps, envoyant de l'électricité à tout ce qui vous touche.	4 3	Soi + contact direct	2D4 Objets prennent attribut un instant Annule saisie subie	: < x : < 12 : 12 - 26 : > 26 DGT+1D		Magie, Electrique
FOUDRE (Niv. 3) Vous faites tomber la foudre.	16 12	7	4D8 épicentre ; 2D6 carré autour. Choc	: < 12 (vous devenez la cible du sort) : < 24 : 24 - x : > x	Être dehors par un temps au moins nuageux	Magie, Electrique
COURANT ALTERNATIF (PAS-SIF) (Niv. 4) Pour tous vos jets de dégâts de sorts [ ], chaque dé lancé dont la valeur est supérieure à sa moitié vous donne +1DGT bonus sur le sort, tandis que chaque dé lancé dont la valeur est inférieure ou égal à sa moitié vous donne -1DGT.	[ ]	0		: < : < : - : >		Magie, Electrique

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
COURANT CONTINU (PASSIF) (Niv. 4)  Tous vos jets de dégâts de sorts  valent $((X*Y)/2) - (Y+X)$ , où X est le nombre de dés lancés, et Y la valeur de ce(s) dé(s). Un jet 4D8 vaut donc $((4*8)/2) - (8+4) = 12$ DGT. Les autres bonus sont inchangés.		0		 : <  : <  : -  : >		Magie, Electrique
DISPERSION D'ÉLECTRONS (Niv. 4)  Tous vos jets de dégâts  voient leur formule changer : pour un jet XDY, X prend la place d'Y et vice versa. Un jet 2D8 devient 8D2 (note : peut nécessiter l'utilisation de dés virtuels).		0		 : <  : <  : -  : >	Devient niveau 5 si couplé à un autre passif	Magie, Electrique
BASSE FRÉQUENCE (PASSIF) (Niv. 4)  Tous vos jets de dégâts perdent un dé lancé, mais gagnent un cran de dé. (D4->D6->D8-> 0-> 2)		0		 : <  : <  : -  : >	Devient niveau 5 si couplé à un autre passif	Magie, Electrique
DÉCHARGE À GRANDE ONDULATION (Niv. 4)  Lancez deux D6 séparément. Le premier indique le nombre de dés que vous lancerez, le second le type de dé (1-2-3 = D4, 4-5 = D6, 6 = D8)	12 7	4	XDY  (description)	 : < x  : < 15  : 15 - 29  : > 29 Valeurs des D augmentent d'un cran.		Magie, Electrique
RÉSISTANCE OHMIQUE (Niv. 4)  Quand vous recevez des dégâts  , vous pouvez réagir pour tenter de les transformer en un point de Tension.	3 3	soi	Jet réussi : +1 Tension Jet échoué : 1D de plus de dégât + XD4 DGT (X = Tension), soi Rappel : Tension = 1 D de plus sur le prochain sort	CON  : < x  : < 5+(Tension*2)  : 5+(Tension*2) - x  : > x	Ne pas tomber K.O.	Magie, Electrique, REAC

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
ECLAIRS HORIZONTAUX (Niv. 4) Vous jetez une série d'éclairs en cones.	18  10 	Cone de 6 cases	Pour max. 4 créatures ciblées dans le cone : 1D6 : 1-2 = Pas de DGT, 3-5 = 1D8, 6 = 2D8 1D4 pour carré adjacent à chaque D DGT lancés.	 : < 12 (vous devenez la cible du sort)  : < 23  : 23 -  : >		Magie, Electrique
ECLAIRS HORIZONTAUX DIRIGÉS (Niv. 5) Vous jetez une série d'éclairs dirigés vers une cible.	20  13 	9	4D8  ; 2D6 carré autour. Choc	 : < 12 (vous devenez la cible du sort)  : < 28  : 28 - x  : > x		Magie, Electrique

## LUMIERE

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CATEGO- RIE
FLASH (Niv. 1) Produit un flash lumineux, dont l'intensité dépend du niveau de l'utilisateur.	4+(Niv*2)  5	R10	Tous ceux qui voient le Flash ont -X à leurs jets. L'effet est réduit de 1 par tour de créatures. X = niveau du mage, +1 bonus si dans pièce sombre, +1 sur nyctalopes.	     : < x : < 12 : 12 - 26 : > 26 (double l'effet)		Magie, Lu-mière
DÉTECTION DE MONSTRES (Niv. 1) Vous pouvez deviner combien de monstres se trouvent dans les environs.	6  0	Spé	Révèle le nombre de monstres. Intérieur : une salle au choix parmi celle traversée et les adjacentes. Extérieur : (environ 50 mètres) R50 x Niv. Mag.	EC : < E : < OK : - CC : >		Magie, Lu-mière
LUMIÈRE (Niv. 2) Vous pouvez produire de la lumière.	1/tour ou 1/minute  x	Lu-mière sur 3 cases + niveau magie		    : < : < : - : >		Magie, Lu-mière
AUTO-SURBRILLANCE (Niv. 2) Vous devenez luminescent.	1/tour ou 1/minute  x	Soi	Luminescence	    : < : < : - : >		Magie, Lu-mière
SURBRILLANCE (Niv. 2) Vous rendez une entité luminescente pendant 5 minutes, ou 10 tours.	4  2	Niveau en magie -1	Luminescence	    : < : < : - : >		Magie, Lu-mière
LUMIÈRE DE L'ESPRIT (Niv. 2) Guérit les états Folie et Rage.	5  3	3		    : < x : < 10 : 10 - x : > x		Magie, Lu-mière

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CATEGORIE
DISSIPATION DE MALICE (Niv. 2) Vous dissipez la malice autour de vous.	6 4 	R1+Niv. Magie	Dissipe la Malice.  Double le rayon de portée.	    	: < x : < 14 : 14 - 28 : > 28	Magie, Lumière
BÉNÉDICTION (Niv. 2) Donne un bonus aux jets d'un allié.	6 3 	3	Boost(Jets+1, 4 tours)	    	: < x : < 12 : 12 - 24 : > 24 Boost(Jets+2, 5 tours)	Magie, Lumière
FRAPPE À LA CONSCIENCE (Niv. 3) Sort faisant plus de dégâts aux adversaires déloyaux et mauvais.	7 5 	4	XDY X = align. cible (loyal : 1 ; neutre : 2 ; chaotique : 3) Y = align. cible (Bon = 1DGT ; neutre : D4 ; mauvais : D6) ; Cran de dé +1 par niveau Magie.	    	: < x : < 13 : 13 - 28 : > 28 Cran de dé + 1	Magie, Lumière
PROTECTION DES FÉES (Niv. 3) Les échecs critiques de la cible sont transformés en échecs normaux.	20 5 	5	Protection des fées (5 tours)	    	: < x : < 15 : 15 - x : > x	Magie, Lumière
DOME PROTECTEUR (Niv. 3) Dévie les sorts de niveau inférieurs au niveau de magie de l'utilisateur.	5+Niv. Sort contré * 3+Taille du dome/tour  6+2 par sorts	Rayon de 1 à Niv. En magie	Tout sort entrant en contact rebondit. D6 : 1-3 : vers un lieu inoccupé ; 4 : vers l'allié le plus proche ; 5 vers l'ennemi le plus proche ; 6 vers le lanceur.	    	Rester stable et immobile	Magie, Lumière
CŒUR PUR (PASSIF) (Niv. 3) Vous protège de façon permanente contre la métamorphose des ténèbres. Automatiquement reçu pour les Mages de  au palier 3.	x x 	Soi	Immunité contre Metamorphose des ténèbres.	   	: < : < : - : >	Magie, Lumière

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CATEGO- RIE
TRANSFORMATION EN FÉE (Niv. 3) Transformez vous ou quelqu'un de consentant en fée. Niv en magie 5 : possible sur un ennemi beaucoup plus faible.	16  Action principale unique-ment	Soi ou 2	Metamorphose(fée) Sur un métamorphosé en fée : retrouve sa forme précédente.	: < x  : < 10 sur soi, 15 sur les autres  : 10 sur soi, 15 sur les autres - x  : > x		Magie, Lumière
INVOCATION DE FÉE (Niv. 4) Invoque une fée.	18  10	4	Invoque une fée	: < x  : < 16  : 16 - 28  : > 28 Invoque trois fées (différentes cases possibles)	Alignement bon	Magie, Lumière
MIRACLE (Niv. 4) Annule l'échec d'une autre action.	25  5	5	L'action ciblée réussit	: < 5 (l'action devient un échec critique)  : < 15  : 15 - 30  : > 30 L'action devient une réussite critique	Une fois par jour (niv.4) Une fois par tour (niv.5)	Magie, Lumière
EMULATION DES SAINTS (Niv. 4) Environnement : 3 ; Combat : 4) Les personnages et créatures d'alignement Bon autour de vous viennent vous aider.	18  6	Les témoins	Les témoins se joignent à vous pour vous aider pendant une heure ou un combat.	: < x  : < 15  : 15 - x  : > x		Magie, Lumière

## OMBRES

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGO- RIE
APPARENCE TROMPEUSE (Niv. 1) Le lanceur donne l'illusion d'une autre apparence.	1/tour  1/Tour	Soi	Change l'apparence. La morphologie, le sexe et la race ne changent pas. Effet purement visuel : le contact annule l'illusion pour celui qui touche.	EC : < E : < OK : - CC : >	 > 0	Magie, Ombre

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
POING DU SORCIER (Niv. 2) Donne à une main une forte puissance maléfique. Créé de l'écho.	10 8	soi ou 1	Ensorcelle une main Le prochain coup de poing porté gagne 2D6 + FOR Dissipation automatique après un tour	(jet du poing) FOR [Non de pouvoir] : < x [Non de pouvoir] : < 13 [Non de pouvoir] : 13 - 26 [Non de pouvoir] : > 26 Double DGT, VA-4	Une main libre.	Magie, Ombre
BROUILLARD (Niv. 2) Produit un brouillard qui réduit la vision.	6+3/tour 2/tour	R12+Niv. En magie*3	PER-3 à ceux dans le brouillard Jets de melee -3 à ceux dans le brouillard Impossible de savoir qui est qui à plus de 2 cases.	[Non de pouvoir] [Non de pouvoir] [Non de pouvoir] : < x [Non de pouvoir] : < 14 [Non de pouvoir] : 14 - x [Non de pouvoir] : > x	Ne pas être dans l'eau.	Magie, Ombre
INVOCATION DE CRANE (Niv. 2) Invoque un crane flottant.	14 5	2	Invoque un crane flottant. Si niv. Magie >= 3 : peut choisir le type de crane.	[Non de pouvoir] [Non de pouvoir] [Non de pouvoir] [Non de pouvoir] : < x [Non de pouvoir] : < 16 [Non de pouvoir] : 16 - 29 [Non de pouvoir] : > 29 Invoque deux cranes		Magie, Ombre
APPARENCE ALTÉRÉE (Niv. 2) Change d'apparence, de façon plus consistante que le sort Apparence Trompeuse.	2/tour MAG 1/tour END	Soi	Change l'apparence. Le sexe et la race ne peuvent pas changer. La morphologie peut être changée, sans aller dans les extrêmes.	EC : < E : < OK : - CC : >	MAG > 0	Magie, Ombre
DÉPÔT DE MALICE (Niv. 3) Vous corrompez jusqu'à trois cases par utilisation du sort. Les cases malicieuses infligent des dégâts.	4+2 par cases 4+1 par cases	4	Corrompt l'environnement avec de la Malice. Malice : 1D4 dégâts par actions et déplacements et débuts de tour dessus.	[Non de pouvoir] [Non de pouvoir] [Non de pouvoir] : < [Non de pouvoir] : < [Non de pouvoir] : - [Non de pouvoir] : >	Alignement mauvais	Magie, Ombre

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
CLOSE D'OMBRE (SOI) (Niv. 3) L'utilisateur invoque une ombre à son effigie, qui fonctionne selon son propre arbitre, et qui tend à toujours attaquer.	20  Action principale unique-ment 	1	Le clone d'ombre n'a aucun bonus de jet, mais conserve tout malus. Il utilise la même arme que l'utilisateur, sous une forme éthérée. La CON actuelle de l'utilisateur est divisée par 2 et correspond aux coeurs du clone. Le clone est une ombre aux yeux rouges. Il ne peut qu'attaquer et se déplacer, n'a pas de compétence.	 : < 5 (Termine le tour, nausée)  : < 17  : 17 - x  : > x	Un seul clone d'ombre à la fois (soi et ennemi) Le clone d'ombre ne survit pas à son créateur.	Magie, Ombre
CLOSE D'OMBRE (D'UN AUTRE) (Niv. 3) L'utilisateur invoque une ombre à l'effigie de quelqu'un qu'il peut voir. Cette ombre s'attaque systématiquement et uniquement à celui dont elle est l'effigie.	20  Action principale unique-ment 	15 cases ; apparaît à 2 cases dans le dos de la cible	Le clone d'ombre n'a aucun bonus de jet, mais conserve tout malus. Il utilise la même arme que son effigie, sous une forme éthérée. La CON actuelle de l'effigie est divisée par 2 et correspond aux coeurs du clone. Le clone est une ombre aux yeux rouges. Il ne peut qu'attaquer et se déplacer, n'a pas de compétence.	 : < 5 (Termine le tour, nausée)  : < 17  : 17 - x  : > x	Un seul clone d'ombre à la fois (soi et ennemi) Le clone d'ombre ne survit que quelques secondes à son effigie.	Magie, Ombre
NUAGE DE SAPE (Niv. 3) Produit un nuage terne, bleuâtre et verdâtre, qui empêche TOUS ceux en son contact de lancer des compétences et sorts.	12  4 	Rayon de 2 à Niv. En magie+1	Sape S'évapore après 3 tours	 : < x  : < 14  : 14 - x  : > x	Ne pas être dans l'eau.	Magie, Ombre
ACTION FORCÉE (Niv. 3) Force un être à faire une action, immédiatement. Le coup de l'action est payé par le lanceur de ce sort.	12  4 	4	La cible lance une action choisie par le lanceur du sort. Prix de l'action en END, MAG et PV déduits du lanceur du sort. L'action ne peut pas être un coup critique et reste soumise à son JET.	Le jet est celui de l'action avec les stats de la cible, + un cran de difficulté.  : < var  : < var  : var - var  : > var		Magie, Ombre

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
FORME APPARENTE (Niv. 3) Métamorphose l'être en une autre forme, de son choix.	9 + 1/tour  2/tour 	Soi	Change de forme, apparence, morphologie, race et sexe inclus. Dans le cas d'une autre race, les capacités incompatibles sont inaccessibles dans la transformation.	EC : < E : < OK : - CC : >		Magie, Ombre
(PASSIF) FAUSSEUR D'APPARENCES (Niv. 3) Les sorts de changement d'apparence de niveau 3 et inférieurs peuvent être lancés sur autrui.	6 + sort  6 	1	Applique <b>Apparence Trompeuse</b> , <b>Apparence Altérée</b> ou <b>Forme apparente</b> à un être. Prix en  et  / tour déduits de l'être ciblé. Le lanceur peut payer x  en plus en lançant le sort, pour couvrir d'autant de  à payer par tour de la cible.	EC : < E : < OK : - CC : >	Toucher la cible.	Magie, Ombre
CONTAMINATION MALICIEUSE (Niv. 4) Vous contaminez une cible avec la Malice, sur une zone localisée, en lançant une ligne de Malice de votre catalyseur.	20  9 	5	La cible est sous l'effet Corruption Malicieuse.	 : < x  : < 16  : 16 - x  : > x	Ligne de vue dégagée. Alignment mauvais	Magie, Ombre
FORME SPECTRALE (Niv. 4) L'utilisateur invoque une forme spectrale de lui-même et la contrôle. Il doit rester concentré et immobile le temps du contrôle.	20 + 5/Tour Action principale unique- ment 	Invoicable jusqu'à 20 cases plus loin.	La Forme Spectrale a toutes les stats de l'utilisateur. La magie est partagée entre les deux. Sa CON actuelle est divisée par 2 et correspond aux coeurs de la Forme Spectrale. La Forme Spectrale est d'un noir de jais et émane une légère fumée.	 : < 10 (Termine le tour, nausée)  : < 23  : 23 - x  : > x	Un seul être spectral à la fois. Ne pas tomber K.O. ni être déconcentré.	Magie, Ombre

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITIONS	CATEGORIE
TRANSFORMATION DES TÉ-NÈBRES (Niv. 4) Transforme la cible en sa version du monde des Ténèbres, ou en Twili corrompu, selon la race.	25  12 	5	Metamorphose(des ténèbres, 3 tours)	 : < x  : < 18  : 18 - x  : > x	Contré automatiquement par les Perles de Lune. Les mages de Lumière sont insensibles à ce sort.	Magie, Ombre
LUNE DE SANG (Niv. 4) Provoque une lune de sang.	30  Action principale unique-ment 	Spé	Météo : Lune de sang	 : < x  : < 25  : 25 - x  : > x	Seulement la nuit.	Magie, Ombre
METAMORPHOSE MALICIEUSE (Niv. 5) L'utilisateur prend la forme malicieuse qui correspond à sa race.	50  Action principale unique-ment 	Soi	A détailler selon race et transformation : transforme l'usager en un boss maléfique.	 : <  : <  : -  : >	Alignement mauvais	Magie, Ombre
CLONE SPECTRALE (Niv. 5) L'utilisateur invoque une forme spectrale de lui-même, intelligente et indépendante, dévouée seulement à lui.	35  Action principale unique-ment 	1	Le Clone Spectral a toutes les stats de l'utilisateur. La magie est partagée entre les deux. Sa CON actuelle est divisée par 2 et correspond aux cœurs du Clone Spectral. Le Clone Spectral est d'un noir de jais et émane une légère fumée.	 : < 10 (Termine le tour, nausée)  : < 25  : 25 - x  : > x	Un seul être spectral à la fois. Le clone spectrale survit à son créateur, mais perd 8 cœurs à chaque début de son tour.	Magie, Ombre
NUIT SANS LUNE (Niv. 5) Transforme définitivement la cible en lui injectant un Cristal des Ombres.	50  Action principale unique-ment 		Metamorphose(des ténèbres, indéfini) Ne s'arrête que si le cristal est enlevé.	 : < 15 (es-soufflement)  : < 25  : 25 - x  : > x	Contré par les Perles de Lune, mais en détruit une par lancer.	Magie, Ombre

## LES MODULES ARCHEONIQUES

Les modules archéoniques peuvent être enregistrés sur des artefacts archéoniques. Ils utilisent un ou plusieurs slots de l'artefact archéonique, et leur portée dépend généralement de celle de l'artefact, un peu comme pour les instruments de musique.

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDITI- ONS	CATEGORIE
BOMBE ARCHÉONIQUE Invoque une bombe archéonique, qui peut exploser sur commande.	1END 3MAG	Soi	Invoque une bombe archéonique. 1END : faire détoner la bombe. Explose au contact du feu.	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
MAGNESIS Permet de déplacer et faire léviter les objets en métal.	1END 1 par case-MAG	(Artéfact)	Déplace un objet en métal.	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
STASIS Fige un objet ou mécanisme, et libère toute énergie appliquée dessus au bout de quelques secondes.	1END T+P de l'objetMAG	(Artéfact)	Rend strictement immobile 1 tour complet. Les DGT et les déplacements reçus se résolvent en même temps après un tour.	x  : <  : <  : -  : >	Cible = Objet	Module archéonique
SUPER STASIS Version augmentée du Stasis : marche aussi sur les êtres.	2END T+P de l'objet ou de l'êtreMAG	(Artéfact)	Effets de Stasis. Si être : reste immobile (10 tours - (taille + poids))	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
CRYONIS Crée un bloc de glace lorsqu'utilisé sur l'eau.	1END 3MAG	(Artéfact)	Fait apparaître un bloc de 1 case (2 de hauteur) sur l'eau. PV du bloc : 16 Détruit automatiquement un bloc de glace.	x  : <  : <  : -  : >	Cible = Eau ou glace.	Module archéonique
SUPER CRYONIS Gèle instantanément une surface d'eau douce.	2END 5MAG	R10	Gèle l'eau. Froid.	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
BOITE À IMAGE Prend une image de ce qui est face à l'artefact.	1EN MAG	x	Prend une photo. Mémoire = total de slots de l'artefact x 3	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CATEGORIE
BOITE À IMAGE ANIMÉE Prend une vidéo de ce qui est face à l'artefact.	2END 1MAG	x	Prend une vidéo. Minutes de mémoire = total de slots de l'artefact x 3	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
MICRO CANON ARCHÉONIQUE Similaire à l'arme micro canon. Tire une boulette archéonique.	1END 4MAG	4+	4DGT - (1 par POR si POR > 4)	Connaissance  (D20 + Bonus)  : < x  : < 8  : 8 - x  : > x	Module archéonique	
CANON ARCHÉONIQUE Similaire au canon archéonique. Tire un laser de puissance moyenne.	3END 6MAG	7+	1+1D6  -1CA - (1 par POR si POR > 7)	Connaissance  (D20 + Bonus)  : < x  : < 10  : 10 - x  : > x	Module archéonique	
LUMINIS Produit de la lumière.	1END xMAG	Cone de 6	(description)	x  : <  : <  : -  : >	Module archéonique	
BLABLATIS Permet d'amplifier sa voix, et de communiquer à distance avec un autre artefact Sheikah.	1END (dépend de la durée de communication) 	Spe	Amplifier sa voix sur R60. Communiquer avec un autre artefact ayant Blablatis.	x  : <  : <  : -  : >	Module archéonique	
TELEPORTIS Téléporte l'utilisateur.	1END 6MAG	(Artifact)	Déplace sur la case choisie.	x  : <  : <  : -  : >	Module archéonique	
GRAPPINVERSEUR Similaire au grappinverseur.	1END5MAG	(Artifact)	Inverse le placement de la cible et l'utilisateur. Ne marche pas sur les murs.	DEXE C : < 3(Mauvaise cible)  : < 10+Distance  : 10+Distance - x  : > x	Cible = être ou objet.	Module archéonique

NOM DESCRIPTION	COUT	AIRE	EFFET	JET	CONDI- TIONS	CATEGORIE
FLAMME ARCHÉONIQUE Similaire à la bougie bleue. Produit une flamme archéonique.	1END SpeMAG	Spe	Sort : Flamme maintenue Sort : Flamme DGT  au lieu de  .	Jet des sorts.  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
AMPLIFICATEUR Donne un son archéonique (électrique) aux instruments à portée, et les rend plus bruyants.	1END 2MAG	R (Artefact)	Instruments gagnent +3 POR Le son des instruments devient métallique, électrique ou ondulant selon l'instrument. Les instruments couvrent ceux qui ne sont pas aussi archéoniques.	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique
PHOTONIS Fait luire une cible, la rendant plus visible.	1END 3MAG	(Artifact)	Luminescence. JETS sur cible : bonus de 1.	x  : <  : <  : -  : >		Module archéonique

# LES ATTRIBUTS, SAVOIRS ET ETATS

Les attributs, les savoirs et les états sont des données particulières en cela qu'elles sont « attachées » à un personnage joueur ou non joueur, voire à un objet (selon le contexte et l'attribut). Les trois sont de différentes natures, mais ont pour similarité de modifier le rapport du personnage au reste du jeu, souvent en modifiant ses jets ou caractéristiques. Pour le détail :

- **Les attributs** sont des étiquettes plus ou moins permanentes, appliquée à un personnage, un équipement ou un objet, selon la description. On peut les décrire comme des états à long terme, ils définissent la nature de l'objet avec un attribut.
- **Les états** sont de petits attributs temporaires que peuvent recevoir les personnages, et qui changent leurs caractéristiques et jets jusqu'à ce qu'ils soient estompés ou soignés. Ils sont causés **par les capacités et les consommables, ainsi que l'environnement**.
- **Les savoirs** sont réservés aux personnages et à certains monstres. Ils sont utilisés la grande majorité du temps pour les jets des joueurs, mais des savoirs peuvent être donnés aux personnages non joueurs et aux monstres pour ajouter des nuances au jeu. **Les savoirs influencent lourdement certains jets et sont décomposés en quatre sous catégories :**
  - **L'artisanat,**
  - **Les maîtrises,**
  - **Les connaissances,**
  - **Les habiletés.**

A ces branches s'ajoutent quelques savoirs particuliers, **la magie, la musique, le pugilisme et les locomotions, à savoir l'escalade, la nage, le vol.**

Par ailleurs, cette section mentionne aussi les **effets météorologiques, les effets des métamorphoses et des métiers.** Les métiers peuvent être utilisés pour modifier les caractéristiques des personnages joueurs à leur création, mais leur utilisation est tout à fait facultative et dépend du module « vis ma vie d'Hylien ».

## ATTRIBUTS

NOM DESCRIPTION	EFFET
NATIF  Se dit d'une habileté ou compétence qu'une race connaît forcément, dès la création du personnage.	(description)
(RACE)  Se dit d'une habileté ou d'un équipement affiliée à une race. Les équipements sont utilisables par tout le monde, sauf contre indication ; dans certaines conditions, d'autres races peuvent apprendre une habileté de race, souvent avec un malus.	(description)
AUTORITÉ DE NOBLE  Vous avez l'autorité d'un noble sur ses sujets ! Vos jets de charisme impliquant un avis ou un ordre sur ceux qui vous considère perdent un cran de difficulté.	(description)
AUTORITÉ MILITAIRE  Vous avez l'autorité d'un soldat sur des civils ou d'un général sur ses soldats (selon le contexte) ! Vos jets de charisme impliquant un ordre ou une disuasion sont réduits d'un cran de difficulté.	(description)
BEAU  Les objets portant cet attribut sont considérés comme beau de manière quasi universelle, au point que les critiquer est de mauvaise foi. Leur porteur semble avoir d'autant plus bon gout.	(description)
BOIS  Les objets en bois brûlent sous le feu et l'archéonie, flottent, ne sont pas conducteurs, tapent au lieu de trancher, peuvent donner des échardes si ils sont abimés. Les attaques perçantes peuvent mener l'arme qui les porte à se bloquer dedans.	(description)
BOOMERANG (A, B, C, D)  Une capacité boomerang implique quatre valeurs : a =Jet ; b = DGT, c = Portée ; d = Passabilité.  Cette dernière se décompose entre "Normal", où l'objet est stoppé si il rencontre un objet d'une matière sensé l'arrêter (du bois qui heurte du métal par exemple), mais pas si il peut détruire ou endommager cet objet (du métal sur de la chair par exemple) ; "Stop" veut dire qu'il tombe tout de suite à l'impact ; "Inarrêtable" veut dire qu'il retourne toujours à son lanceur.	(description)
BOUCLIER AERODYNAMIQUE  Tous les jets associés à des déplacements utilisant le bouclier (nage en flottant, glissade, luge...) perdent un cran de difficulté sur ce bouclier.	(description)
CHALEUR  Annule les effets néfastes du temps froid. Réduit les effets des froideurs extrêmes. Accentue le chaud en chaleur extrême si porté au mauvais endroit.	(description)

NOM DESCRIPTION	EFFET
CHOC ÉLECTRIQUE  Produit des chocs électriques. Le receveur tremble compulsivement quelques secondes en faisant de drôles de bruits et lache ses armes en mains. Chaque pièce d'équipement en métal fait perdre 1PV en plus de l'attaque reçue. Le receveur est décoiffé.	Recule le tour d'une interaction Décoiffé DGT Spé (description)
CONDUCTEUR  Peut conduire l'électricité, et va donc étendre les interactions de celle-ci.	Favorise dégâts électriques et choc électrique
EFFRAYANT  Les objets avec cet attribut évoquent la peur chez ceux qui les regardent, dès lors qu'ils sont visibles et même dans un contexte paisible. Mieux vaut les dissimuler pour ne pas se faire remarquer.	CHA-3 CHA +6 (jet d'intimidation)
ENCOMBRANT(X)  Les objets avec cet attribut sont trop grands pour être facilement transportables. Ils prennent x slots dans l'inventaire qui leur est dédié au lieu d'un, et ne peuvent pas être dissimulés. Ils peuvent occasionnellement gêner leur porteur dans ses mouvements.	(description)
FACILITÉ(X)  Les jets associés à la caractéristique ou à l'action x perdent un cran de difficulté !	(description)
FRAICHEUR  Annule les effets néfastes du temps chaud. Réduit les effets des chaleurs extrêmes. Accentue le froid en froideur extrême si porté au mauvais endroit.	(description)
INTIMIDANT  Les objets avec cet attribut font réfléchir les potentiels agresseurs au risque qu'ils encourrent en s'attaquant à leur porteur. Peut mener à des interactions particulières.	CHA+2 (jet d'intimidation)
LUISANCE  L'objet avec cet attribut luit un peu. S'applique notamment aux objets archéoniques. Sans être assez lumineux pour voir dedans, vous êtes un peu plus visible dans le noir.	Discrétion nuit - 3
LUMINESCENT  L'objet avec cet attribut est sa propre source de lumière. Il est visible dans le noir et permet de voir à quelques mètres.	Discrétion nuit impossible Vision nocturne.
LUXE  Les objets portant cet attribut donnent l'air riche à leur porteur, avec tout ce que cela peut impliquer chez ceux qui le regardent.	(description)
MAGIQUE  Les objets avec cet attribut ont quelque chose de magique, plus ou moins visiblement, mais toujours inexplicablement. Les instruments portant cet attribut peuvent utiliser les chants magiques.	(description)

NOM DESCRIPTION	EFFET
METALLIQUE  Désigne un objet fabriqué en métal (ou en grande partie métallique). Plus fort que le bois ; coupe le cuir et la peau ; rouille ; conducteur ; attire la foudre ; coule dans l'eau.	DGT  (reçus) *2
MIGNON  Les objets portant cet attribut sont "mignons", c'est-à-dire généralement petits et attirant l'affection. Pour certains, ils sont ridicules, de mauvais gout ou même inapproprié ; la réaction dépend du contexte et du personnage.	(description)
NYCTALOPE  L'être avec cet attribut voit dans le noir, généralement dans une nuance de couleur ou de gris.	Vision nocturne
OS  Matériau un peu tranchant et dur. Il peut mettre mal à l'aise certains personnages, et donne un air un peu sauvage. Inerte, flotte.	(description)
OUTIL  Cet objet peut être utilisé comme un outil dans certains contexte, ou est assimilé comme tel par les autres personnages même lorsqu'il est porté comme une arme.	(description)
PRISE RAPIDE  Permet de s'équiper d'un objet sans utiliser d'endurance ou son action principale.	(description)
SECONDE CHANCE X  (Attribué par certains équipements et habiletés) vous avez raté un jet dans un domaine donné par x, vous avez le droit de le retenter une fois !	Retenter un jet raté.
VISION SENSOR  Vision qui correspond à celle des gardiens archéoniques : fait voir le monde en nuances de bleu, et colore les êtres vivants en rouge, avec très peu de nuances. L'appréciation des distances est accrue grâce à la matérialisation d'un damier sur les surfaces. Une visée intelligente peut être utilisée. Donne la nausée aux êtres vivants qui l'utilise trop ; nécessite un temps d'adaptation à l'utilisation et l'arrêt (au retour à la vue normale).	Vision nocturne Portée de visée*3 Perception (visuel) +6 Nausée

## EFFETS METEOROLOGIQUES

NOM DESCRIPTION	EFFETS
NORMAL  Tout temps nuageux, ensoleillé, de jour comme de nuit, dans une zone tempérée, est considéré comme "normal".	Aucun.

BROUILLARD Un brouillard plus ou moins épais.	PER-1 à 3 selon intensité.
PLUIE Il pleut plus ou moins fort, ce qui incommode la plupart des créatures. Une forte pluie augmente les valeurs modifiées ci-contre.	PER-1 Fraîcheur si le lieu est tempéré ou frais. L'escalade prend deux crans de difficulté. DGT <input type="text"/> *1,5 DGT <input type="text"/> *0,5 Tous les jets ont un malus de 1
ORAGE En plus de la pluie, des éclairs peuvent tomber.	Pluie  Jet de tonnerre 00 : De 1 à X : un éclair tombe à autant de mètres du groupe que le résultat, +15m. $X = (100 - \text{le nombre de créatures présentes autour du groupe} + \text{le nombre de membres du groupe})$ . Toute personne portant du métal vaut pour 5 au lieu de 1 dans le calcul de x. Si résultat = X ou plus, la foudre tombe sur un personnage ou proche d'un personnage. Lancer un D20 : chaque personnage se voit affilier un numéro entre 1 et 20 ; l'éclair tombe sur ce numéro. Si un autre numéro : une case au hasard dans un rayon de 15m autour du groupe.
BALAYÉ PAR LES VENTS Des vents très forts balaiient la zone.	Projectiles : Un à trois crans de difficulté supplémentaire PER (audition) -2 Jets de FOR, DEX, AGI : -1 <input type="text"/> -1
GRÉSIL Une pluie dans un lieu froid, donc un cumul des deux désagréments !	Pluie (mais sous forme de petits grains de glace) Froid
TEMPÊTE DE NEIGE Une forte tempête de neige, plutôt dangereuse.	Balayé par les vents Froideur extrême PER-3 Jets-4
AURORE BORÉALE Une grande lumière colorée tapisse le ciel. D'aucuns pensent que les aurores boréales sont magiques...	Lumière même dans la nuit Cout des sorts : <input type="text"/> /2 Apparition de certaines créatures
DÉGEL Une zone normalement enneigée est un peu plus vivable.	Crue des rivières et lacs : nage prend deux crans de difficulté Froid
TEMPÊTE DE SABLE Une tempête dans un désert ; on y voit rien et le sable ruine tout.	Balayé par les vents PER-3 <input type="text"/> -2 Usure des équipements +1 par heure.
HYPOXIE En montagne, l'air est plus rare et il devient difficile de respirer et faire des efforts.	<input type="text"/> /2 Action principale indisponible, uniquement des actions

	additionnelles. Jets-2 Affliction(1)
HYPOXIE SÉVÈRE En très haute montagne, l'air est très rare. Il peut devenir difficile de rester conscient.	Hypoxie A chaque tour, ne récupère qu'un D4  Tomber à 0  = essouflement
BROUILLARD DE SUIE Près des volcans, la suie peut tomber. Elle provoque un brouillard noir épais.	Salissures PER-3 Récupération  -2
TEMPÊTE DE CENDRES Un volcan est entré en éruption et projette beaucoup de cendres ! Mettez-vous à l'abri !	Brouillard de suie 1D4 dégâts / tours ou quart d'heure Usure des équipements +3 / heure
VAGUES Uniquement en mer. Rend les navires difficiles à manœuvrer et la nage dangereuse.	Nage et navigation : deux crans de difficulté.
TEMPÊTE (MER) Une tempête dangereuse en pleine mer.	Vagues Balayé par les vents Pluie ou orage
LUNE DE SANG La lune brille d'un rouge inquiétant et les monstres sont de sortie.	Les monstres sont plus nombreux. Monstres : Ravage(1), Barrage(1), ajustable selon leur couleur. DGT  /2 DGT  *1,5

## ETATS

### NOM DESCRIPTION

	EFFETS	GUERISON
ADRÉNALINE Le personnage entre enadrénaline. Il y reste tant qu'il est dans un flot ininterrompu d'actions signifiante.	Débordement d'énergie. Facilité(1), tous les jets. Barrage.  +2 FOR, DEX + 2	En combat : un tour passe sans qu'un ennemi ne tombe, ou sans attaque portée par le personnage. Inflige ensuite Essoufflement.
AFFAMÉ Le personnage est en train de mourir de faim.	Récupère seulement 1  / tour CON / 2 PV Max / 2  / 2	Manger (beaucoup)

NOM DESCRIPTION	EFFETS	GUERISON
AFFLIGEMENT X  Vous êtes affaiblis par quelque chose et d'autant plus sensible à la douleur : tous les coups reçus prennent en plus un surplus d'affligement, indiqué par x.	x DGT en plus par coups reçus. (ne s'applique pas aux autres dégâts)	Fin du combat
ASSOURDI  Le personnage n'entend plus rien, souvent après un grand bruit.	PER-4 Utilisation des instruments prend 2 crans de difficulté.	Temps
AURÉOLÉ  Etat secret, et infligé secrètement : le personnage ne peut pas mourir ou est déjà mort, selon le contexte.	Invulnérable à Coma et à mort	A vous de trouver !
AVEUGLÉ  Le personnage ne voit plus rien pendant quelques secondes, souvent à cause d'une grande lumière.	PER-6 Lors des attaques, frappe au hasard sur les cases adjacentes.	Temps
BARRAGE  Si votre VA est supérieure ou égale au coup reçu, le point de dégât minimal n'est pas infligé.	(description)	Temps
BOOST(X+Y, Z)Augmente la caractéristique (x) de (y) points, pendant (z) tours.	(description)	Temps
CHALEUR EXTRÊME  Vous vous désséchez sur place au soleil ! Même à l'ombre, la chaleur est étouffante ! Trouvez vite un lieu pour vous rafraîchir ou un moyen de vous éventer, ou vous serez vite déshydraté en plus !	/2 ; Récupération END2/tour  -3 FOR,DEX,CHA-4 Deshydraté	Boire (beaucoup), fraîcheur (réduit alors à "chaud"), équipement adapté
CHAUD  Rend l'ensemble des mouvements plus fatiguants.	-2 Récupération /2 /tour  -2 Soif	Boire, fraîcheur, équipement adapté
COMA  Le personnage est dans le coma. Selon le module de jeu, soit il obtient trois coeurs de sauvegarde et mourra si il n'est pas soigné, soit il est hors course jusqu'à la fin du combat.	Inactif Inconscient Supplante tout autre état	Dépend du module et du moment de la partie.

NOM DESCRIPTION	EFFETS	GUERISON
CORRUPTION MALICIEUSE  La créature ou le personnage est contaminé par la malice. Il en souffre, et la partie contaminée de son corps subit un malus. La malice ne tue pas son hôte.	1D4 DGT / tour. Cesse quand la CON est à 10% ou moins.  Blesse d'1D4 DGT ceux qui touchent la partie contaminée.  Si bras : Jets associés au bras prennent 2 crans de difficultés  Si jambe :  MAX/2 Fièvre Hypothermie	Sort de dissipation, K.O. d'au moins 3 tours, remèdes, soin de fées, se baigner dans une source des Déesses.
DÉBORDEMENT D'ENERGIE  Le personnage a plus d'énergie que d'habitude et recharge son endurance plus vite.	Le prochain rechargement d'endurance est complet au lieu d'être sur la moitié de l'   MAX.	Un rechargement d'endurance, temps
DÉCOIFFÉ  Vous avez pris un choc électrique ou une explosion et avez l'air ridicule !	CHA-2	Se recoiffer (2  en combat)
DESHYDRATÉBuvez vite de l'eau ! Vous perdez vos forces !	-2PV/tourEND/2	Boire
EMPOISONNÉ  Le personnage subit un ou plusieurs des effets suivants selon le type d'empoisonnement	Fièvre Nausée Paralysie PV-(x) / tour	Remède, vomir, se purger (dépend du poison)
ESSOUFFLEMENT  Au prochain tour, le personnage ne récupère pas de point d'endurance. Ne dure qu'un tour.	Pas de récupération d'  	Dure un tour
EXTINCTION DE VOIX  Le personnage ne peut plus utiliser sa voix, et toutes les capacités associées.	Communication impossible Compétences de voix impossible (chants, cris)	Temps, remède
FAIM  Le personnage a faim et manque d'énergie.	Récupération d'   / 2 CON -3   - 2	Manger
FIÈVRE  Le personnage semble malade et est affaibli.	Affligement(1) Chaud et/ou Froid	Remède, repos (parfois conjointement)

NOM DESCRIPTION	EFFETS	GUERISON
FOCUS  Le personnage ne porte son attention que sur une entité précise.	(description)	K.O. de l'entité ciblée ou du personnage
FOLIE  Le personnage fait un jet entre toutes les entités autour pour savoir qui il cible, tous les deux tours ; il n'attaque alors que cette entité pendant deux tours.	(description)	K.O. du personnage, choc
FROID Rend l'ensemble des mouvements plus difficiles.	FOR-2DEX-2PVMAX-2	Se réchauffer, avoir mangé récemment, équipement adapté, chaud
FROIDEUR EXTRÊME  Il fait si froid que vous êtes transi ! Même au soleil, le vent ou la neige vous glace les os ! Trouvez vite de quoi vous réchauffer ou vous allez finir en hypothermie !	-2  Affligement(2) PV-2/Tour FOR,DEX,CHA-6 PVMAX-6	Se réchauffer, équipement adapté, chaud (réduit alors à froid)
FURIE  Du moment qu'il y a au moins un ennemi au contact avec vous, vous êtes obligé d'attaquer jusqu'à épuisement de votre endurance. Vos dégâts deviennent des dégâts de zone vous entourant et touchant tous les ennemis dans cette zone, mais aussi vos alliés. Vos dégâts sont 1.5 fois plus forts. Si il n'y a pas d'ennemi adjacent, vous êtes obligé de vous dirigez vers le plus proche jusqu'à épuisement de l'endurance. S'arrête si un jet de D4 en début de tour = 1, ou quand tous les ennemis sont morts/K.O./ont fuit.	DGT*1,5  Uniquement des attaques physiques / d'armes Déplacements obligatoires	K.O. du personnage ou de la cible, choc
HYPOTHERMIE  Vous êtes en train de mourir de froid ! Réchauffez vous au plus vite !	Incapacité /2	Être mis dans un lieu chaud et y rester quelques temps
MORT  Le personnage est mort. Selon le module, son esprit peut sortir de son corps peu après cette affliction.	Mort Insoignable	Joignez-nous si vous trouvez, svp.
NAUSÉE Vous avez la nausée, tout devient plus difficile. Peut être ajusté en fonction de la gravité de l'état.	-4FOR DEX CHA - 3DEPL - 2	Vomir+1 tours (si indigestion), temps, remède
PARALYSIE  Selon la localisation de la paralysie et sa sévérité, effet variable parmi les suivants.	/2 OU /2 = 0  Jets d'attaque x 2 OU Impossibles Essoufflement	Dépend de la gravité et de la zone touchée
PESANTEUR  Le personnage a plus de mal à se déplacer.	/2  pour ADD +1  Ne peut pas sauter Divise par deux les capacités de déplacements	Selon contexte : se décharger, ou sort.

NOM DESCRIPTION	EFFETS	GUERISON
POINT DE CÔTÉ  Le personnage a bougé trop vite, et a maintenant du mal à se déplacer.	<input type="checkbox"/> /2 (tour suivant).	Dure un tour
POISSE(X-Y, Z)  Donne un malus de Y à un jet X, pendant Z tours.	(description)	Temps
PROTECTION DES FÉES  Les échecs critiques de la cible sont transformés en échecs normaux.	Plus de <input type="checkbox"/>	Sorts, temps
RAVAGE(X)  Ajoute (x) dégats sur chaque coups portés. Le ravage peut se cumuler d'autant de bonus de caracs en force et dextérité que le personnage possède.	Dégats + (x)Max de bonus = Bonus (DEX&FOR)	K.O., choc, temps, Rapport DEX&FOR négatif
SAIGNEMENT(X)  Vous perdez du sang, et un PV par tour. Cumulable (x), jusqu'à 4 fois.	-1PV / tour	Bandage, repos
SAPE  Empêche de lancer des sorts et compétences.	(description)	Sorts, temps, boisson ou nourriture dite "revigorante"
SOIF  Pensez à vous hydratez régulièrement (y compris en meta-jeu !)	-2END	Boire
TÉNACITÉ  Le personnage reste conscient même si le coup reçu aurait du le mettre K.O. Ne fonctionne qu'une fois par match et que pour un coup.	(description)	Ponctuel

## METAMORPHOSES

NOM DESCRIPTION	EFFETS
KOROGU  Transforme en petit être de bois.	Taille P Poids L Discrétion + 2 VA+2+(Niv/5) Donne une Feuille Mojo Accès aux sorts Korogu Jets d'action prennent un cran de difficulté (SAUF instruments) Ami des bêtes

LUTIN	Vous transforme en lutin. Vous êtes comme avant, mais petit et un peu ridicule.	Taille P Poids L CHA/2 FOR/2  /2  -3
FÉE	Vous êtes une petite fée !	Taille Minuscule Poids Très léger PV = 2 FOR / DEX = 1  *2  = 4 Vol permanent Jets physique qui vous ciblent prennent un cran de difficulté
METAMORPHOSE DES TÉNÈBRES	Vous êtes entré dans le monde des ténèbres sans perle de Lune ! Vous avez une forme qui dépend de vous (voir livret de règle).	Voir livret de règle.

## METIERS

NOM DESCRIPTION	CHANGEMENT SUR LES CARACTERIS- TIQUES	EQUIPEMENTS	OBJETS
MINEUR Creuse dans les mines.	FOR+1 CHA-1	Pioche	Corde (5 mètres)
CHARPENTIER Travaille le bois des batiments.	FOR+2 DEX-1  -1		
MENUISIER Travaille bois.	Artisanat - Bois + 2	Couteau de sculpteur	
SCULPTEUR Artiste taillant les pierres	FOR+1 CHA+1  -1, -1		100 rubis
MAÇON Porteur de pierre, construit des batiments.	FOR+3 INT-2  -2		
ELEVEUR S'occupe des animaux.	Moins susceptible d'être attaqué par animaux.		
DOMPTEUR Dompte des animaux sauvages.	PV-2 Cicatrices ; CHA-1 FOR+2	Fouet de cuir	
TRAPPEUR Etudie les animaux sur le terrain. Un peu solitaire.	PER+1 CHA-1		
CHASSEUR Chasse le gibier.	PER+1 DEX+1 INT-1	Arc de race	2 viande (gros gibier)
PHARMACIEN Prépare des médicaments.	Artisanat - Alchimie + 2 INT+1 DEX-1, FOR-2		1 potion rouge

NOM DESCRIPTION	CHANGEMENT SUR LES CARACTÉRIS- TIQUES	EQUIPEMENTS	OBJETS
DOCTEUR Pose des diagnostic.	Savoir - Médecine + 2INT+2DEX-1, FOR-1,  -1		1 trousse de secours
INFIRMIER MILITAIRE Soldat médecin, qui soigne les troupes sur le terrain.	Savoir - Médecine + 1  +1 DEX/FOR-1		1 trousse de secours
BRASSEUR Brasse des boissons alcoolisées.	Artisanat - Alchimie + 1		2 bouteilles d'alcool
CUISINIER Cuisinier dans une auberge.	Cuisine + 3 Poids+1		2 plats préparés
PRÉPARATEUR Prépare des ingrédients ou plats spécifiques (fromager, boucher, poissonnier...), spécification au choix du joueur.	Cuisine + 1		2 consommable associé à la profession.
AGRICULTEUR Travaille la terre dans les champs.	FOR+1  +1 CHA-2		
TAILLEUR Fabrique des vêtements et draps, travaille le textile.	Artisanat - Tailleur + 2 FOR-1	1 vêtement avec l'attribut Beau.	
TANNEUR Travaille le cuir.	Artisanat - Cuir + 2 INT-1	1 équipement de cuir	
PÊCHEUR Pêche.	Pêche+2  -1		2 poissons
ARMURIER (VENDEUR) Vend des armures.	Savoir - équipements + 2 (identifications variées) DEX-1		1 bon pour un équipement à moitié prix dans sa région
FORGERON Travaille le métal.	Artisanat - Métallurgie + 3 FOR+3 ; Musclé DEX/  -2		2 minerais de fer
ARMURIER (ARTISAN) Forge des armes.	Artisanat - Métallurgie + 3 FOR+2 ; Musclé DEX/  -2	1 arme de fer de race	
JOAILLER Travaille les gemmes pour en faire des bijoux	Artisanat - Joailler +3 FOR-2 DEX+2	Un bijou de rareté 2	100 rubis
IMPRIMEUR Imprime des livres et fait leur reliure.	 -1		Un livre de rareté 3
BIBLIOTHÉCAIRE / LIBRAIRE Garde une librairie ou une bibliothèque.	PER Auditive + 2 FOR-1  -1		Un livre de rareté 3
PROFESSEURE Enseigne à des adolescents.	INT+3 : Savoir +3 dans sa matière FOR/DEX-1 ;  -2 Facilité(1) sur autorité sur les plus jeunes que lui.		Un livre de rareté 2
INSTITUTEUR Enseigne à des enfants.	INT+1 : Savoir +1 dans sa matière Autorité sur les enfants FOR/DEX-1		Un livre de rareté 1 Un jouet pour enfant
ARCHÉONISTE Métier rare et réservé aux Sheikah.	INT+3 : Savoir Archéonie 1 ; Secrets 2	Un objet ou équipement archéonique.	

NOM DESCRIPTION	CHANGEMENT SUR LES CARACTERIS- TIQUES	EQUIPEMENTS	OBJETS
Travaille sur tout ce qui touche à l'Archéonie, des modules Sheikah aux machines.	FOR/DEX-1 Personnage probablement recherché par les Yigas.		
ARCHITECTE Prépare les plans des batiments.	Se perd moins dans les donjons et batiments.		
SOLDAT Soldat d'infanterie de la garde de sa race.	Jets d'une arme au choix : +1 permanent ; FOR OU DEX +1 INT-1 ; FOR OU DEX -1 Discipline de soldat ; Sensible à l'autorité militaire.	Une arme.	
CAVALIER Soldat de cavalerie de la garde de sa race (Hylien, Sheikah, Gerudo).	Monture+1 INT-1 Discipline de soldat ; Sensible à l'autorité militaire.	Une arme.	
NOBLE Personnalité riche de sa région.	Comportement et rythme de vie de noble à maintenir CHA+2	Un vêtement avec l'attribut Beau ou Luxueux.	500 rubis
COMÉDIEN Acteur dans une troupe de théâtre.	CHA+2 INT + 2 : Savoir - Prise de rôle+2 FOR-1, -2 INT sur autre savoir que prise de rôle	Un costume.	
COURTISAN Membre d'une cour Hylienne, Zora, Piaf ou Twili. Beau parleur rusé mais empoté.	CHA+2 ; Jets pour Flatter, Mentir+2 , -1 FOR,DEX-1		60 rubis
COMMERCANT Vendeur tenant sa boutique et son commerce.	CHA+1 INT+2 : Savoir - Commerce + 2 DEX-2 ; INT-1		100 rubis
DANSEURDanseur dans une troupe ou une auberge.	CHA,DEX+1DEPL+1FOR-2	Un costume de danse.	
BARDE Chanteur et joueur d'instrument, souvent itinérant.	CHA+2 Un instrument +2 FOR-2, DEX-1	Un instrument.	
MUSICIEN Joueur d'instrument, souvent dans une troupe.	Un instrument+2 Depl-1	Un instrument.	
AUBERGISTE Tenancier d'une auberge.	INT + 2 : Savoir - Commerce +1 ; Savoir - Cuisine + 1 INT-2 dans d'autres savoirs.		Un plat préparé.
MENDIANT Pas vraiment un métier, plus une situation.	PV-2 FOR,CHA-2 Artisanat - survie + 3 ; -3 savoirs dans d'autres domaines.		
PEINTRE Peintre parfois itinérant, plus ou moins connu.	CHA+1 FOR-1 Sait peindre.		Nécessaire pour dessiner et peindre.

NOM DESCRIPTION	CHANGEMENT SUR LES CARACTERIS- TIQUES	EQUIPEMENTS	OBJETS
VOEUR  Plus une nécessité qu'un métier... ou parfois un choix.	Voler+2  DEX+1  Très probablement recherché quelque part ou par quelqu'un. Alignement différent de Bon.		

# SAVOIRS

## ARTISANAT

L'artisanat mesure tout ce qui a trait à la création d'objets ou équipements.

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
ALCHIMIE  L'art de produire des remèdes et potions, et éventuellement d'autres liquides. Les niveaux du palier III augmentent chacun les effets des potions de 1.	Mélanger, Synthétiser, Préparer, Suivre une recette, pour des potions, remèdes et médicaments.	
CUISINE  Permet de faire de meilleurs plats, y compris pour plusieurs personnes. Les niveaux du palier III augmentent chacun les effets des plats de 1.	Cuisiner, Préparer, Suivre une recette, Improviser un plat.	
JOAILLERIE  L'art de travailler les gemmes et pierres précieuses pour faire des bijoux ou ornements.	Tailler, Orner, Sertir, Evaluer, Polir des pierres précieuses et métaux.	
MENUISERIE ET CHARPENTE  L'art de travailler le bois sur des surfaces de taille variée, et pour divers usages.	Fabriquer, Poncer, Assembler des meubles, objets ou équipements en bois.	
MÉTALLURGIE  L'art de fabriquer des armes et armures en métal, ainsi que de travailler le fer. Généralement spécialisé.	Forger, Fonder, Battre le fer, Réparer des armes ou armures.	
OUTILLERIE  L'art de produire des outils, du schéma à la réalisation. Peut aussi fournir des schémas pour d'autres professions.	Schématiser, Concevoir, Fabriquer un outil ou un objet.	
PEINTURE ET DESSIN  L'art de peindre et / ou de dessiner, de produire des représentations graphiques.	Peindre, Dessiner, Esquisser, Représenter graphiquement.	
SCULPTURE  L'art de sculpter, sur bois, pierre ou autre matière. Toute taille et méthode. Parfois spécialisé.	Sculpturer, Couler, Engraver.	
TANNAGE  L'art de tanner le cuir et de produire des objets de cuir, notamment des vêtements ou des armures, mais aussi des reliures ou accessoires.	Tanner, Nettoyer, Assembler des peaux.	
TEXTILE  L'art de travailler les tissus et textiles, et de fabriquer ou réparer des vêtements ou toiles. Généralement spécialisé.	Coudre, Teindre du tissu.	

## CONNAISSANCES

Les connaissances sont les savoirs accumulés du personnage dans un domaine.

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
AGRICULTURE  La compréhension de l'agriculture. Inclut les connaissances de sa production et de son application commerciale.	Travailler, Echanger, Produire, Marchander, dans l'agriculture.	
ARCHÉONIE  Science Sheikah sur l'utilisation de l'archéonie, accessible seulement avec des connaissances en physique et en chimie.	Expliquer, Produire, l'énergie archéonique.	
ARITHMÉTIQUE  Connaissances mathématiques en générale, allant du calcul mental à des théorèmes complexes. A haut niveau, peut même servir au déchiffrement de codes.	Calculer, Evaluer, Expliquer, Analyser, des problèmes mathématiques ou chiffrés en général, incluant les probabilités et statistiques.	
ARMEMENTS  Connaissance des armes, de leur histoire et de leur utilité. Peut permettre de déduire l'effet d'une arme spécifique avec plus ou moins de précision.	Comprendre, Analyser, Evaluer la valeur, Inspecter, une arme et ses effets.	
ARTS  Connaissances en art, graphique, musical, sculptural, littéraire...	Expliquer, Evaluer, Analyser, Comprendre, Parler de ou vendre, une œuvre d'art.	
BOTANIQUE  La compréhension des fleurs et des plantes de petite et moyenne taille, autant dans leur science que leur symbolique.	Expliquer, Comprendre, Analyser, Différencier, Sélectionner, des plantes et fleurs.	
CHIMIE ET ALCHIMIE THÉORIQUE  Connaissance de la chimie et de l'alchimie (pas tout à fait séparée dans l'univers de Zelda).	Mesurer, Répartir, Expliquer, Mélanger, des matériaux, Prévoir les réactions chimiques.	
COMMERCE / ÉCONOMIE  La connaissance du commerce et de l'économie en général, utile pour les marchands et propriétaires terriens.	Marchander, Vendre, Acheter, Troquer, Evaluer, un bien ou objet.	
GÉOLOGIE ET MÉTÉOROLOGIE  La compréhension du monde qui entoure le personnage. Donne un avantage sur la perception des lieux et de leurs phénomènes climatiques	Expliquer, Comprendre, Analyser, Anticiper, un phénomène climatologique ou géologique.	
GÉOMÉTRIE  Connaissance géométriques, utile dans le bricolage, l'artisanat et l'architecture, et permettant parfois des déductions d'ordre spatiales.	Mesurer, Répartir, Expliquer, Analyser, des formes.	
HISTOIRE ANTIQUE  L'histoire des anciens héros et des civilisations. Demande des bases dans les autres domaines historiques.	Expliquer, Comprendre, Analyser, Décrypter, Traduire, un lieu, objet ou phénomène antique.	
HISTOIRE D'HYRULE  L'histoire d'Hyrule dans son ensemble, connue de l'ensemble des Hyliens.	Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser,	

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
	un lieu, objet ou des mœurs Hyliens.	
HISTOIRE GERUDO L'histoire des Gerudos, connue surtout d'elles-mêmes. Permet de mieux comprendre leurs coutumes.	Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet ou une coutume Gerudos.	
HISTOIRE SHEIKAH L'histoire des Sheikah, connue surtout d'eux-mêmes. Une autre facette de l'histoire d'Hyrule...	Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet ou une coutume Sheikah.	
HISTOIRE TWILI L'histoire des Twilis, connue quasiment que d'eux-mêmes tant elle est ancienne.	Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet, une coutume, un rite ou un sort Twilis.	
HYLIANOLOGIE La connaissance et la compréhension des créatures intelligentes d'Hyrule, toute race confondues, en termes scientifiques et sociaux.	Expliquer, Comprendre, Analyser, une race de personnage.	
LANGUES Toute langue peut être apprise comme une connaissance ; toutefois, elle ne donne un point d'intelligence qu'une fois maîtrisée complètement, et non pour chaque case.	Parler, Lire, Ecrire, Comprendre, une langue.	
MÉDECINE THÉORIQUE Connaissances médicales poussées, aidant surtout à comprendre les maladies et conditions médicales particulières. (voir aussi Habillement : médecine appliquée)	Diagnostiquer, Prescrire, Osculter, Analyser, Commander des soins.	
MINÉRALOGIE La connaissance des minéraux, incluant les minerais utilisés en joaillerie et métallurgie.	Travailler, Marchander, Evaluer la valeur, des minéraux et pierres précieuses ;, Analyser, des formations rocheuses.	
MONSTROLOGIE Connaissance et compréhension des monstres. Permet de mieux les combattre, éviter ou parfois même de communiquer un peu avec eux.	Expliquer, Comprendre, Analyser, Amadouer, Eviter, Combattre un monstre ou comportement de monstre.	
MUSICOLOGIE Connaissance poussée en musique, permettant de comprendre l'effet d'une musique sur l'auditeur plus facilement.	Comprendre, Analyser, Ecouter, une musique ou un chant.	
PHILOSOPHIE Connaissances variées sur la rhétorique, la conscience de soi, la place de l'être et sa nature...	Converser, Réfléchir, Ecouter, Argumenter, Analyser, beaucoup de choses abstraites.	
PHYSIQUE ET MÉCANIQUE Connaissance de la physique et de ses applications mécaniques possibles. Utile dans certains métiers et pour les soldats les plus intelligents.	Mesurer, Expliquer, Calculer, un phénomène physique.	

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
SYLVICULTURE  Les connaissances associées aux forêts, de la composition du bois à la faune et la flore.	S'orienter, Travailler, Différencier, (dans) la forêt.	
ZOOLOGIE  La compréhension et connaissance des animaux. Permet de mieux les apprivoiser, éviter ou combattre, entre autres. Le personnage a généralement une spécialité (terrestre, marine, aviaire...)	Expliquer, Comprendre, Analyser, Amadouer, Eviter, un animal ou un comportement animal.	

## HABILETES

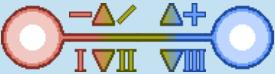
Les habiletés concernent des capacités assez générales qui peuvent être utilisées par les personnages. Elles facilitent les jets associés et peuvent donner un bonus sur les effets concernés.

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
CHASSE  L'art de la chasse, en forêt ou en plaine notamment. Améliore aussi l'usage des arcs.	Chasser, Traquer, Piéger, Dépecer, Observer, Tirer à l'arc.	
CONDUITE ANIMALE  L'équitation et autre conduite animale. En général, un personnage ne sait la pratiquer que sur un seul animal, mais les Gerudos sont connues pour être aussi bonnes sur des chevaux que tirées par des morses des sables...	Monter, Conduire, Dresser, S'occuper, d'un animal.	
DIPLOMATIE  L'art de régler les conflits par la parole et d'être un médiateur ou arbitre.	Calmer, Arbitrer, Départager, Être médiateur, Négocier, dans une discussion ou un conflit.	
DISCRÉTION  Savoir se cacher ou agir sans bruit et sans être vu ou remarqué.	Se cacher, S'infiltrer, Se dissimuler, Voler, Escamoter, Agir sans bruit ou sans attirer l'attention.	
ELOQUENCE  L'art de savoir bien parler, bien se tenir, et par extension, bien choisir ses mots pour son public.	Convaincre, Impressionner, Mentir, Entuber, Recommander.	
INFLUENCEUR  L'art d'influencer les pensées et opinions des autres, plus ou moins implicitement, en politique ou simplement dans la vie.	Influencer, Orienter, Médire, Louer, Mettre en lumière, Mentir à un groupe ou à une personne.	
INVESTIGATEUR  L'art d'investiguer, d'enquêter et de rechercher des informations sur place, d'être à l'écoute de son environnement.	Chercher, Observer, Remarquer, Inspecter, un lieu et des événements.	
MÉDECINE APPLIQUÉE  Connaissances médicales de pratique, permettant de soigner une blessure ou appliquer un traitement sur des maladies communes. N'inclus pas la compréhension poussée du corps (voir aussi connaissance : médecine théorique).	Soigner, Traiter, Panse, Nettoyer, une blessure ou maladie commune.	

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
MENEUR Capacité à être un bon dirigeant, à savoir exercer une autorité naturelle.	Diriger, Mener, Encourager, Réprimander, Inspirer, Guider un groupe ou une personne.	
PÊCHE L'art de la pêche, de savoir où et comment pêcher, avec quels appâts... Améliore aussi les jets de patience et facilite les jets de FOR pour ferrer un poisson.	Pêcher, Ferrer, Patienter, Appater, Observer, Utiliser des filets et harpons.	
PRISE DE RÔLE L'art de faire l'acteur, le comédien, en se prenant pour quelqu'un d'autre ou en imitant un caractère.	Se déguiser, Mentir, Se dissimuler, Imiter.	
SURVIE La connaissance et application des bases de la survie. Tout personnage en a les bases dès lors qu'il a fait quelques jours d'aventure, aussi ce savoir témoigne plus des connaissances poussées dans ce domaine, au-delà de la débrouillardise.	Fabriquer, Réparer, Se débrouiller, Rafistoler, Organiser, S'économiser.	

## MAITRISES

Les maîtrises correspondent à l'usage d'armes et d'instruments.

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
MAGIE () L'utilisation et la compréhension de la magie. Un bon mage est capable d'utiliser des sorts sans équipement magique.	Lancer, Déceler, Percevoir, Comprendre la magie ou un sort.	
ARCHÉONISTE L'art d'utiliser tout objet ou module archéonique. N'implique pas forcément une compréhension poussée de l'archéonie.	Utiliser l'archéonie.	
ARCHERIE L'art d'utiliser un arc plus efficacement.	Utiliser des arcs, viser.	
ARMES DE FINESSE L'utilisation d'armes demandant une précision et une habileté particulière.	Combattre avec des armes spécifiques, des armes uniques, des chaines, des armes risquant de blesser l'usager, etc.	
ARMES NON CONVENTIONNELLES L'art d'utiliser des objets qui ne sont pas prévus pour le combat	Improviser, se battre avec des objets ou outils.	
ARTIFICIER L'utilisation d'objets notamment explosifs, mais aussi ceux à déclencheurs, en combat et hors combat.	Utiliser des bombes, des pièges explosifs, des objets à déclencheur, des pièges, en combat et hors combat.	

NOM DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	PALIERS ET NIVEAUX SAVOIRS
CAVALERIE L'art du combat monté, quelque soit l'arme. Ce savoir ne peut se travailler que si l'utilisateur sait monter et utiliser correctement une arme.	Combattre à cheval, ou avec une autre monture.	
CHANT Maitrise du chant.	Chanter.	
ÉPÉISTE L'art d'utiliser les épées. Généralement, soit à une main, soit à deux mains.	Utiliser des épées, Savoir faire des bottes d'épéiste.	
INSTRUMENT DE PERCUSSIONS Maîtrise des instruments de percussion. Souvent spécialisé sur un instrument.	Jouer d'un instrument.	
INSTRUMENTS À CORDES FROTTÉES Maîtrise des instruments à cordes frottées comme le violon.	Jouer d'un instrument.	
INSTRUMENTS À CORDES PINCÉES Maîtrise des instruments à cordes pincées comme la guitare.	Jouer d'un instrument.	
INSTRUMENTS À VENT Maîtrise des instruments à vent comme la flute ou le clairon.	Jouer d'un instrument.	
LAMES COURTES L'utilisation de lames courtes et de quelques armes de petites tailles, dissimulables ou simplement plus courtes qu'une épée.	Combattre au couteau, à la serpe, avec certains objets contondants.	
LANCIER L'art d'utiliser des lances et assimilées, ainsi que des piques.	Utiliser des lances, hallebardes, tridents, etc.	
MARTELAGE L'art d'utiliser les masses, marteaux et les armes contondantes ou écrasantes (incluant certaines épées à deux mains).	Utiliser des armes de frappe.	
PUGILISTE L'art du combat à mains nues, notamment pour ce qui est des coups et des esquives spécifiques à cette forme de combat.	Frapper, Combattre, Esquiver, Cibler à mains nues.	
SUMO ET SAISIE Habilité au combat de par la saisie et le maintien de l'adversaire, incluant certains arts martiaux comme le sumo.	Saisir, Maintenir, Projeter, S'ancrer.	

# ENNEMIS

Les ennemis peuvent prendre plusieurs formes et sont les principaux obstacles que vont rencontrer les personnages joueurs en combat. Le MJ est chargé de jouer les ennemis. Il peut leur donner des équipements et des comportements particuliers si le contexte s'y prête.

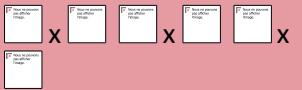
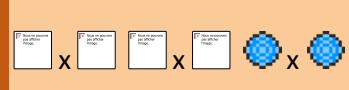
## ATTRIBUTS NOMINATIFS

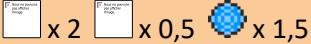
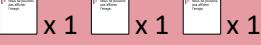
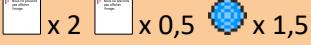
Ces attributs sont spécifiques aux ennemis. A noter qu'ils peuvent être complétés par les attributs énumérés plus tôt dans ce livret.

(SANS ATTRIBUT NI COULEUR) La couleur basique d'un ennemi, ses caractéristiques de base sont appliquées.	
BLEU Les monstres bleus sont ceux qu'on trouve dans les montagnes, landes et donjons, ils sont un peu plus forts que la moyenne.	PV*1,5  +2 FOR / DEX +2 Ravage(1) VA+1 EXP*1,5
MARRON Les monstres marrons sont puissants et dangereux, ils sont dans les lieux naturels les plus hostiles.	PV*2  +6 FOR / DEX +6 Ravage(2) VA+3 Equipement rareté+1 PER+1 EXP*2
BLANC / ARGENTÉ Les monstres les plus puissants. Ils sont plus sauvages et très dangereux, en plus d'être bien équipés.	PV*3  +8 FOR / DEX +10 Ravage(2) VA+5 Equipement rareté+2 INT +4 PER+2 EXP*4
CHEF (OU ALPHA) Le chef d'une bande de monstres ou d'animaux. En plus d'être plus fort, il est protégé et écouté de ses congénères.	PV+10% Equipement de rareté +1 FOR / DEX +1 ; CHA +2 Autorité sur ses congénères EXP*1,5
FAIBLE La créature est déjà affaibli. Elle peut avoir des traces de blessures ou être en mauvaise santé.	PV/2  /2 Tend à fuir EXP*0,5
MONTÉ S'attribue aux créatures à priori dressables ou au moins montables. La monture donne ses points de déplacements (  et additionnels) à son dresseur, et ne se déplace seule que s'il est désarçonné, mais elle peut attaquer même montée si ses membres le permettent. Elle peut se rebeller à ce moment si cela est dans sa nature, ou combattre seule, ou encore juste attendre.	Généralement, mais pas systématiquement, équipé d'une selle et d'étriers.

SAUVAGE	Une créature normalement pacifiste est plus hostile, et a une intelligence plus primitive. Les Zoras ont notamment une communauté sauvage en plus de leur communauté intelligente.	
MORT-VIVANT	Pour une raison qui reste à découvrir, la créature est déjà morte, mais vit encore.	Insensible aux DGT DGT <input checked="" type="checkbox"/> *2 Barrage(2)
STALH	Variation du mort vivant : la créature est un squelette, qui peut se recomposer une fois vaincu, sauf si la tête est détruite ou les restes éparpillés. Meurt sur DGT <input checked="" type="checkbox"/>	Insensible aux DGT DGT <input checked="" type="checkbox"/> et <input checked="" type="checkbox"/> *2 ; DGT <input checked="" type="checkbox"/> *0,5 VA+1
MUSCLÉ	La créature est plus costaud que ses congénères.	FOR +3
AGILE	La créature est plus habile que ses congénères.	DEX +3
RUTILANT	La créature est plus menaçante ou charismatique que les autres.	CHA +3
PACIFISTE	N'attaque pas, parfois même lorsqu'il est attaqué.	
JEUNE	La créature est plus jeune que ses congénères, avec la forme que cela implique.	<input checked="" type="checkbox"/> +3 Caracs -2

## LISTE D'ENNEMI

NOM, Race Catégorie d'être Catégorie de combat  Taille (1 à 5) Poids (1 à 5)	Cœurs A   <input checked="" type="checkbox"/> B   <input checked="" type="checkbox"/> C VA (nat / por) D   DGT Base (sans équip)	FOR : FOR   DEX : DEX   CHA : CHA PER : PER   INT : INT   Couleurs  / x	Type JET <input checked="" type="checkbox"/> : < <input checked="" type="checkbox"/> MIN : < MIN <input checked="" type="checkbox"/> : MIN - CRIT <input checked="" type="checkbox"/> : > CRIT XP : XP Rubis(1 à 5) ILoots (y compris par séries)
PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Particularités / Attributs HABITAT Lieux d'habitat	 IMMUNITES Immunités	 CAPACITES ET SORTS Capacités / sorts	

BOKOBLIN, Bokoblin Monstre en groupe	12 A   6 B   6 C 0 D   1D4 ou Y  	FOR : 7   DEX : 7   CHA : 5 PER : 6   INT : 4     	FOR ou Y : < 0 MIN : < 10 : 10 - 20 : > 20  XP : 10 
T3 P3  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Aucun HABITAT Partout	IMMUNITES Aucunes.	CAPACITES ET SORTS Aucun	
LEZALFOS, Lezal Monstre en groupe ou solitaire	30 A   8 B   10 C 1 D   1D6 ou Y  	FOR : 11   DEX : 14   CHA : 9 PER : 8   INT : 6     	DEX ou Y : < 0 MIN : < 10 : 10 - 24 : > 24  XP : 30 
T3 P3  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Aucun HABITAT Lieux avec de l'eau et / ou du soleil	IMMUNITES Aucunes.	CAPACITES ET SORTS Crachat Lezal	I Set Lezal
GRAND MOBLIN, Moblin (BotW) Monstre en groupe	35 A   7 B   5 C 0 D   1D6 ou Y  	FOR : 11   DEX : 7   CHA : 6 PER : 6   INT : 4     	FOR ou Y : < 0 MIN : < 10 : 10 - 22 : > 22  XP : 20 
T4 P4  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Aucun HABITAT Partout	IMMUNITES Aucunes.	CAPACITES ET SORTS Jet de petits êtres	I Set Moblin
MOBLIN TRAPU, Moblin (WW) Monstre en groupe	25 A   8 B   6 C 1 D   1D6 ou Y  	FOR : 13   DEX : 9   CHA : 8 PER : 6   INT : 4     	FOR ou Y : < 0 MIN : < 10 : 10 - 22 : > 22  XP : 25 
T3 P4  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Aucun HABITAT Donjons et forteresses	IMMUNITES Aucunes.	CAPACITES ET SORTS Uppercut	I Set moblin ; lances
PESTE MOJO, sylvestre être intelligent solitaire, parfois en groupe	12 A   6 B   6 C 0 D   1D4  	FOR : 5   DEX : 15   CHA : 14 PER : 7   INT : 8   x  	DEX : < 0 MIN : < 8 : 8 - 18 : > 18  XP : 10 
T2 P2  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Marchande pour éviter de se faire tuer. HABITAT Forêts	IMMUNITES Poison	CAPACITES ET SORTS Crachat bulle ; Noix Mojo ; Tun- nel ; Tourbillon des Pestes	I Objets mojo

BABY DODONGO, Dodongo monstre solitaire, parfois en groupe	12 A   6 B   6 C 1 D   1D4	FOR : 10   DEX : 4   CHA : 2 PER : 5   INT : 2   x	FOR MIN : < 0 MIN : < 8 MAX : 8 - 18 MAX : > 18 XP : 16
T2 P3	x 0  x 1,5 IMMUNITES Chaleur, chaleur extrême	x 1  x 1  x 1 CAPACITES ET SORTS Flammèche	
PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Aucun HABITAT Montagnes, vallées, grottes			
DODONGO, Dodongo monstre solitaire, parfois en petit groupe	60 A   10 B   7 C 3 D   3D6 Bouche ; 2D8 queue	FOR : 18   DEX : 7   CHA : 5 PER : 6   INT : 4   x	FOR MIN : < 0 MIN : < 8 MAX : 8 - 22 MAX : > 22 XP : 70
T4 P4	x 0  x 1  x 0,5 IMMUNITES Chaleur, chaleur extrême	x 1  x 1  x 1 CAPACITES ET SORTS Boule de feu ; Macher	 I Equipement digéré, set aventurier
PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Barrage HABITAT Montagnes, vallées, grottes			
KING DODONGO, Dodongo monstre solitaire	190 A   12 B   10 C 6 D   4+4D6 Bouche ; 4+3D8 queue	FOR : 24   DEX : 7   CHA : 5 PER : 7   INT : 6   x	FOR MIN : < 0 MIN : < 8 MAX : 8 - 22 MAX : > 22 XP : 400
T5 P5	x 0  x 1  x 0,5 IMMUNITES Chaleur, chaleur extrême	x 1  x 1  x 1 CAPACITES ET SORTS Lance Flamme ; Macher ; Rouilade Dodongo ; Secousse	 I Equipement digéré, set royal
PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Barrage HABITAT Montagnes, vallées, grottes			
DARKNUT, Goriya être intelligent solitaire	80 A   9 B   4 C 9 de face ; 4 côté / arrière D   Pugiliste. Palier = 2+couleur. ou Y	FOR : 13   DEX : 13   CHA : 13 PER : 8   INT : 9	(Pugiliste) ou Y MIN : < MIN : < MAX : - MAX : >
T4 P3	x 1  x 1 IMMUNITES Aucunes.	x 2  x 0,5  x 1,5 CAPACITES ET SORTS ; bloquer ; Parer (Bleus et +) ; Contre-attaquer (Marrons/Blancs)	 I set Darknut, Grande épées, lances de jet ; ceinture de Darknut
PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Barrage ; perd un VA par coup dans le dos. HABITAT Palais, donjons, forteresses			

<p><b>GORIYA</b>, Goriya être intelligent en groupe</p> <p>T3 P3</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Facilité (boomerangs) ; Instruments à vent (couleur) ; armes de finesse (marrons / blancs)</p> <p><b>HABITAT</b> Plaines, Haut-Hyrule, grottes, (donjons)</p>	<p>25 A   10 B   8 C 0 D   1D6 ou Y</p> <p> x 1  x 1  x 1</p>	<p>FOR : 9   DEX : 14   CHA : 10 PER : 8   INT : 7   </p> <p> x 2  x 0,5  x 1,5</p>	<p>DEX ou Y</p> <p> : &lt; 0 MIN : &lt; 8</p> <p> : 8 - 22</p> <p> : &gt; 22</p> <p>XP : 30 </p> <p>I Boomerangs ; flutes ; vêtements légers ; potions</p>
<p><b>OCTOROK</b>, Octorok monstre solitaire ou en groupe</p> <p>T1 - 2 P1 - 2</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> x</p> <p><b>HABITAT</b> Plaines, grottes, donjons, forêts, montagnes...</p>	<p>4 A   4 B   4 C 0 D   1D4</p> <p> x 2  x 2  x 2</p>	<p>FOR : 4   DEX : 5   CHA : 3 PER : 6   INT : 3   </p> <p> x 2  x 1  x 1</p>	<p>DEX</p> <p> : &lt; 0 MIN : &lt; 6+distance</p> <p> : 6+distance - x</p> <p> : &gt; x</p> <p>XP : 4 </p> <p>I x</p>
<p><b>KEESE</b>, Keese monstre solitaire ou en groupe</p> <p>T1 P1</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Peut s'infuser d'un élément et infliger des dégâts de son type.</p> <p><b>HABITAT</b> Plaines, grottes, donjons, forêts, nuit.</p>	<p>2 A   3 B   8 C 0 D   1</p> <p> x 1  x 1  x 1</p>	<p>FOR : 2   DEX : 3   CHA : 2 PER : 9   INT : 2   x</p> <p> x 1  x 1  x 1</p>	<p>x</p> <p> : &lt; MIN : &lt;</p> <p> : -</p> <p> : &gt;</p> <p>XP : 2 RARO I Dents, œil</p>
<p><b>KEESE CROCHU</b>, Keese monstre solitaire ou en groupe</p> <p>T1 P1</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Peut agripper un petit objet sur sa queue, en crochet.</p> <p><b>HABITAT</b> Plaines, grottes, donjons, forêts, nuit.</p>	<p>4 A   4 B   6 C 0 D   1 ou Y</p> <p> x 1  x 1  x 1</p>	<p>FOR : 3   DEX : 5   CHA : 3 PER : 9   INT : 3   x</p> <p> x 1  x 1  x 1</p>	<p>x ou Y</p> <p> : &lt; MIN : &lt;</p> <p> : -</p> <p> : &gt;</p> <p>XP : 3 </p> <p>I Objet porté, dents, crochet</p>

<p><b>TEKTITE SAUTEUR, Gohmarthopodes</b> monstre solitaire ou en groupe</p> <p>T1 P1</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Peut faire un bond gratuit par tour. Peut glisser sur l'eau ( +4)</p> <p><b>HABITAT</b> Vallées, montagnes, forêts</p>	<p>6 A   6 B   2 C 0 D   1D4 </p> <p> x 1  x 1  x 1</p> <p><b>IMMUNITES</b> Aucunes.</p>	<p>FOR : 4   DEX : 6   CHA : 4 PER : 5   INT : 4   </p> <p> x 1  x 1  x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b> Bond</p>	<p>x  : &lt; MIN : &lt;  : -  : &gt;</p> <p>XP : 6 I Oeil </p>
<p><b>TEKTITES À LONGUES PATTES, Gohmarthopodes</b> Monstre solitaire ou en groupe</p> <p>T2 P1</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Peut s'étendre en hauteur avec ses jambes.</p> <p><b>HABITAT</b> Vallées, marais</p>	<p>8 A   4 B   3 C Face : 2 ; Côtés : 4 D   1D4 (crachat) </p> <p> x 2  x 2  x 2</p> <p><b>IMMUNITES</b> Aucunes.</p>	<p>FOR : 3   DEX : 3   CHA : 5 PER : 6   INT : 4   </p> <p> x 1  x 1  x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p>	<p>Neutre  : &lt; x MIN : &lt; 8  : 8 - x  : &gt; x</p> <p>XP : 10 I Oeil </p>
<p><b>PEAHAT, Peahat</b> Monstre solitaire</p> <p>T1 P1</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Difficile à repérer au sol. Vole un tour sur deux une fois provoqué.</p> <p><b>HABITAT</b> Plaines, forêts</p>	<p>6 A   6 B   7 en volant, 0 au sol. C 1 D   1D4-1 </p> <p> x 2  x 2  x 0</p> <p><b>IMMUNITES</b>  ; </p>	<p>FOR : 3   DEX : 7   CHA : 3 PER : 5   INT : 3   x</p> <p> x Soin  x 0,5  x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p>	<p>Neutre  : &lt; x MIN : &lt; 6  : 6 - x  : &gt; x</p> <p>XP : 4 RARO I Fleurs</p>
<p><b>GRAND PEAHAT, Peahat</b> Monstre solitaire</p> <p>T3 - 4 P3 - 4</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Difficile à repérer au sol. Vole un tour sur deux une fois provoqué.</p> <p><b>HABITAT</b> Plaines, forêts, jungles</p>	<p>18 A   6 B   4 en volant, 0 au sol C 3 D   2D4 </p> <p> x 2  x 2  x 0</p> <p><b>IMMUNITES</b>  ; </p>	<p>FOR : 5   DEX : 10   CHA : 3 PER : 5   INT : 3   x</p> <p> x Soin  x 0,5  x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p>	<p>Neutre  : &lt; x MIN : &lt; 8  : 8 - 18  : &gt; 18</p> <p>XP : 16 I Fleurs ; lames </p>

<p><b>SEAHAT, Peahat</b> Monstre solitaire ou en groupe  T3 - 4 P3 - 4</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Se propulse sur l'eau. Peut voler un tour, mais immobile le suivant. <b>HABITAT</b> Mer</p>	<p>15 A   6 B   6 C 1 D   1D8+1</p> <p>x 0    x 2    x 2</p> <p><b>IMMUNITES</b></p>	<p>FOR : 10   DEX : 3   CHA : 4 PER : 5   INT : 3   x</p> <p>x Soin x 0,5    x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p>	<p>FOR : &lt; x MIN : &lt; 7 : 7 - 19 : &gt; 19</p> <p>XP : 16</p> <p>I Fleurs ; boyaux</p>
<p><b>LEEVER, Leever</b> Monstre solitaire ou en groupe  T2 P2</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Passe sous terre un tour sur deux. <b>HABITAT</b> Déserts, vallées, grottes</p>	<p>10 A   7 B   6 C 1 D   (1D4)(D4-1)</p> <p>x 0,5    x 2    x 0</p> <p><b>IMMUNITES</b></p>	<p>FOR : 6   DEX : 3   CHA : 4 PER : 5   INT : 3  </p> <p>x 1    x 1    x 1    x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p>	<p>Neutre</p> <p>: &lt; x MIN : &lt; 7 : 7 - 19 (1D6)(D4-1) : &gt; 19 (1D6)(D4-1)</p> <p>XP : 12</p> <p>I Dents</p>
<p><b>LIKE-LIKE, Abomination</b> Monstre solitaire  T3 P3</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Effrayant. Usure +1 sur tous les équipements lors des DGT <b>HABITAT</b> Grottes, donjons, Vallées</p>	<p>26 A   4 B   2 C 2 D   1D4 +1 par tour</p> <p>x 0,5    x 0,5    x 0,5    x 1</p> <p><b>IMMUNITES</b></p> <p>Poison</p>	<p>FOR : 15   DEX : 2   CHA : 5 PER : 3   INT : 4   x</p> <p>x 1,5    x 0,5    x 0,5    x 0,5</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p> <p>Acide ; Avaler</p>	<p>FOR : &lt; x MIN : &lt; 8 : 8 - 20 : &gt; 20</p> <p>XP : 45</p> <p>I Equipement rouillés ou usés</p>
<p><b>MAINTRE (WALL MASTER), Abomination</b> Monstre solitaire  T3 P3</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Effrayant. Peut se cacher dans les murs et le sol. Emmène ailleurs les êtres saisis. <b>HABITAT</b> Donjons, forteresses</p>	<p>22 A   7 B   5 C 0 D   Pugiliste. Palier = 2. DGT+2. OU : Maitrise 2 sur une arme (rare).</p> <p>x 1    x 1    x 1    x 1</p> <p><b>IMMUNITES</b></p>	<p>FOR : 14   DEX : 13   CHA : 12 PER : 7   INT : 8   x</p> <p>x 2    x 0    x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b></p> <p>Passe-muraille ; Constriction ; Saisir ; Ecrasement ; Utiliser</p>	<p>Variable</p> <p>: &lt; MIN : &lt; : - : &gt;</p> <p>XP : 60 sans armes ; 80 si armée</p> <p>I Variable.</p>

<p><b>MAINTRE (FLOOR MASTER), Abomination</b> Monstre solitaire</p> <p>T3 P3</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Effrayant. Peut se réfugier dans le sol. Peut se déplacer lentement (moins d'un <math>\frac{1}{2}</math>/tour). Emmène ailleurs les êtres saisis.</p> <p><b>HABITAT</b> Donjons, forteresses</p>	<p>18 A   6 B   0 C 0 D   POR + 2 : Pugiliste. Palier = 2. DGT+2. OU : Maitrise 2 sur une arme (rare).</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 1 <math>\frac{1}{2}</math> x 1 <math>\frac{1}{2}</math> x 1</p> <p><b>IMMUNITES</b></p>	<p>FOR : 16   DEX : 12   CHA : 12 PER : 7   INT : 6   x</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 2 <math>\frac{1}{2}</math> x 0 <math>\bullet</math> x 1</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b> Passe-muraille ; Constriction ; Saisir ; Utiliser</p>	<p>Variable : &lt; MIN : &lt; MAX : - : &gt;</p> <p>XP : 35 sans armes ; 45 si armée.</p> <p>I Variable.</p>
<p><b>STALFOS, Mort-vivant</b> Monstre solitaire</p> <p>T3 P3</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Ne meurt que sur DGT <math>\frac{1}{2}</math>, ou si ses restes sont éparpillés, ou sa tête détruite.</p> <p><b>HABITAT</b> Donjons, cavernes</p>	<p>20 A   8 B   4 C 1 D   1D6 ou Y</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 2 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5</p> <p><b>IMMUNITES</b></p>	<p>FOR : 12   DEX : 12   CHA : 10 PER : 6   INT : 4   x</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 2 <math>\frac{1}{2}</math> x 0 <math>\bullet</math> x 2</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b> Bloquer</p>	<p>Variable ou Y : &lt; MIN : &lt; MAX : - : &gt;</p> <p>XP : 35</p> <p>I Variable.</p>
<p><b>ZOL, Gelée</b> Monstre en groupe</p> <p>T2 P2</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Les effets de <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{2}</math> et <math>\frac{1}{2}</math> ne prennent pas, mais le Zol s'infuse de leur effet et les libère à chaque coup reçu. Se divise en deux Gels en mourant.</p> <p><b>HABITAT</b> Donjons, cavernes</p>	<p>4 A   3 B   3 C 0 D   1D4-1</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5</p> <p><b>IMMUNITES</b> Aucunes.</p>	<p>FOR : 4   DEX : 2   CHA : 1 PER : 3   INT : 2   </p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\bullet</math> x 0,5</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b> Aucun</p>	<p>Neutre : &lt; x MIN : &lt; 6 MAX : 6 - x : &gt; x</p> <p>XP : 5</p> <p>I x</p>
<p><b>GEL, Gelée</b> Monstre en groupe</p> <p>T1 P1</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Aucun</p> <p><b>HABITAT</b> Donjons, cavernes</p>	<p>2 A   2 B   4 C 0 D   1D4-2</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5</p> <p><b>IMMUNITES</b> Aucunes.</p>	<p>FOR : 3   DEX : 2   CHA : 1 PER : 3   INT : 1   </p> <p><math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\frac{1}{2}</math> x 0,5 <math>\bullet</math> x 0,5</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b> Aucun</p>	<p>Neutre : &lt; x MIN : &lt; 3 MAX : 3 - x : &gt; x</p> <p>XP : 2 RARO</p> <p>I x</p>

MOLDORM, Abomination Monstre seul ou en groupe  T3 P2  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Attaque en entrant en contact avec les ennemis, en se déplaçant ; Le frapper physiquement fait reculer d'une case par rebond.  HABITAT Donjons, cavernes	10 A   6 B   10 C 0 D   1D4    x 2  x 2  x 0,5	FOR : 8   DEX : 6   CHA : 8 PER : 5   INT : 3   x   x 2  x 0,5  x 1	Aucun   : < MIN : <  : -  : >  XP : 16 
SKULLTULA, Abomination Monstre seul  T4 P3  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Peur : les jets prennent un cran de difficulté en face d'elle ; Ventre mou : DGT reçu *2 au ventre ; Peut marcher aux murs et plafonds, et se suspendre.  HABITAT Donjons, cavernes, ruines, forêts	16 A   8 B   8 C Dessus / dos : 4 ; Mandibules : 2 D   1D4    x 2  x 2  x 0,5	FOR : 10   DEX : 8   CHA : 12 PER : 8   INT : 5   x   x 1  x 0,5  x 1,5	Neutre   : < x MIN : < 4  : 4 - x  : > x  XP : 20  I Restes de monstres
SKULLTULA D'OR, Abomination Monstre seul  T2 P2  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Fuit quand repéré.  HABITAT Donjons, cavernes, ruines, temples.	4 A   8 B   6 C 0 D   1D4    x 1  x 1  x 1	FOR : 6   DEX : 6   CHA : 12 PER : 9   INT : 6   x   x 1  x 1  x 1	Neutre   : < x MIN : < 4  : 4 - x  : > x  XP : 20  I Emblème Skulltula
NANO GARDIEN, Gardien Machine seul  T3 P3  PARTICULARITES ET ATTRIBUTS Vision Sensor  HABITAT Sanctuaires	16 A   7 B   5 C 0 D   1D4  (POR 6)   x 0,5  x 0,5  x 1	FOR : 8   DEX : 10   CHA : 10 PER : 6   INT : 6   x   x 0,5  x 0,5  x 2	DEX   : < x MIN : < 6+POR  : 6+POR - 18+POR  : > 18+POR  XP : 16  I Loot gardiens

<p><b>NANO GARDIEN 2,0, Gardien</b> Machine seul</p> <p>T3 P3</p> <p><b>PARTICULARITES ET ATTRIBUTS</b> Vision Sensor. Tir archéonique privilégié à partir de 10 PV.</p> <p><b>HABITAT</b> Sanctuaires</p>	<p>22 A   8 B   6 C 1 D   1D4+1 </p> <p> x 0,5  x 0,5  x 1</p> <p><b>IMMUNITES</b> Aucunes.</p>	<p>FOR : 9   DEX : 11   CHA : 11 PER : 6   INT : 6   x</p> <p> x 0,5  x 0,5  x 2</p> <p><b>CAPACITES ET SORTS</b> Piou Piou (4 ) : 1D4  POR 6 ; Tir archéonique (6 ) 3D4-3  POR 10 ; Tourbillon (6 ) : 1D8  (check : êtres Adjacents sur D4)</p>	<p><b>DEX</b></p> <p> : &lt; x</p> <p><b>MIN</b> : &lt; 8</p> <p> : 8 - 20</p> <p> : &gt; 20</p> <p><b>XP</b> : 25 </p> <p>I Loot gardiens ; épée de gardien</p>
--	---	--	--