

THE LEGENDS OF HYRULE

LIVRET DE DONNEES

JEU DE ROLE SUR TABLE AMATEUR

REDIGE PAR LITTLECESAREE

PREMIERE EDITION













TABLE DES MATIERES

Table des matieres	4
Symboles et leur sens	6
Formules de jets.....	7
Les Equipements	8
Armes	9
Boucliers.....	25
Artefacts.....	27
Instruments.....	31
Les pièces d'équipement – armures, vêtements	34
Les accessoires	42
Les objets	45
Objets utilisables.....	45
Ingrédients	50
Les capacités	53
Capacités innées	54
Capacités apprises.....	59
Capacités Pugilat	63
Capacités de race	65
Sheikah.....	65
Goron	66
Zora	68
Kokiri	69
Piaf	70
Gerudo	72
Twili	73
Les sorts	74
Feu.....	74
Glace.....	76
Electricite	78
Lumiere	81
Ombres.....	83
Les modules archeoniques.....	86
Les chants.....	88
Competences d'armes.....	93
Les attributs, savoirs et états	96
Attributs	97
Effets METEOROLOGIQUE.....	100
Etats	102
Métamorphoses.....	106
Métiers.....	107

Savoirs.....	110
Artisanat.....	110
Connaissances.....	111
Habilités	114
Maîtrises.....	116
Langues	118
Ennemis.....	118
Attributs nominatifs.....	118
Liste d'ennemi	120

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.		Élément du feu.
	Magie consommée.		Élément de la glace.
	Valeur d'armure.		Élément de l'électricité.
	Valeur d'armure inexistante.		Élément de la lumière.
	Poids.		Élément des ombres.
	Taille.		Élément 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.
	Dégâts infligés. Généralement précédé des dés à lancer pour les calculer.	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 la réussite des jets, tous les joueurs devraient en avoir un à disposition en permanence.
D100	Peut servir au MJ pour créer de l'aléatoire : contenu d'un coffre, apparence d'un PNJ, etc.

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 l'épée d'aventurier :

NOM ET DESCRIPTION ATTRIBUTS DE L'ARME COMPÉTENCES OCTROYÉES	DETAILS	JET	DEGATS
ÉPÉE D'AVENTURIER Une épée légère et maniable, prisée des aventuriers. (Hyllien ; Aventurier ; Métal) Compétences octroyées : Bloquer (arme)	Léger Moyen 4 25	Jet FOR / DEX, modifieur : épéiste (1 main) ≤ 0 < 5 = 5 - 19 ≥ 20 Critique : double	1 1D6

Les trois deux premières cases n'ont pas d'incidence sur les jets. 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 **FOR** 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 **FOR**, 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 -)) = (-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 ; -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.
- -1 : lors du calcul de dégât, un point de Valeur d'Armure adverse (ou défensive) 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) - (- 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. Certains monstres peuvent aussi en porter, et certaines compétences utilisent le même jet que l'arme équipée.














































































NOM ET DESCRIPTION ATTRIBUTS DE L'ARME COMPÉTENCES OCTROYEES	DETAILS	JET	DEGATS
ÉPÉE D'AVENTURIER Une épée légère et maniable, prisée des aventuriers. (Hyllien ; Aventurier ; Métal) Compétences octroyées : Bloquer (arme)	 Léger  Moyen  4  25 	Jet FOR / DEX, modifieur : épéiste (1 main)  ≤ 0  < 5  = 5 - 19  ≥ 20 Critique :  double	 1  1D6
ÉPÉE TRANCHANTE Une épée aiguisée, légère. (Hyllien ; Métal) Compétences octroyées : Rasoir	 Léger  Moyen  4  25 	Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main)  ≤ 0  < 7  = 7 - 17  ≥ 18 Critique :  double	 1  1+1D6
ÉPÉE LOURDE Une épée résistante, mais dure à manier. (Hyllien ; Métal) Compétences octroyées : Repousser	 Moyen  Moyen  6  40 	Jet FOR, modifieur : épéiste (1 main)  ≤ 2 (fin de tour)  < 7  = 7 - 19  ≥ 20 Critique :  double	 1  2+1D8
CLAYMORE D'AVENTURIER Une grande épée à deux mains. (Hyllien ; Aventurier ; Métal) Compétences octroyées : Balayer	 Moyen  Grand  6  40 	Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)  ≤ 0  < 8  = 8 - 19  ≥ 20 Critique :  double	 1  1D8
LANCE D'AVENTURIER Une lance courte mais facile à transporter. (Hyllien ; Aventurier ; Métal) Compétences octroyées : Jet de lance	 Léger  Grand  5  20 	Jet DEX, modifieur : Lancier  ≤ 0  < 7  = 7 - 17  ≥ 18 Critique :  double	 2  1+1D6
ARC D'AVENTURIER Un petit arc, peu encombrant mais pas bien dangereux. (Hyllien ; Aventurier ; Bois)	 Léger  Moyen  5  20 	Jet DEX, modifieur : Archerie  ≤ 0  < 9  = 9 - 20  ≥ 21 Critique :  double	 6  1D4+  Flèche


















































































<p>ÉPÉE DE SOLDAT</p> <p>Portée par les soldats Hyliens. Sa garde est faite pour parer.</p> <p>(Hylien ; Soldat ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Parer (arme)</p>	<p> Moyen</p> <p> Moyen</p> <p> 5</p> <p> 25 </p>	FOR/DEX	<p> 1</p> <p> 1+1D6</p>
<p>GRANDE ÉPÉE DE SOLDAT</p> <p>Portée par les soldats Hyliens. Sa garde est faite pour parer.</p> <p>(Hylien ; Soldat ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Parer (arme)</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 7</p> <p> 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 9</p> <p> = 9 - 17</p> <p> ≥ 18</p> <p>Critique : double</p>	<p> 1</p> <p> 1+1D8</p>
<p>LANCE DE SOLDAT</p> <p>Portée par les soldats Hyliens. Sa pointe a un second pic pour parer.</p> <p>(Hylien ; Soldat ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Parer (arme)</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 7</p> <p> 25 </p>	FOR/DEX	<p> 2</p> <p> 1+1D6</p>
<p>ARC DE SOLDAT</p> <p>Porté par les soldats Hyliens. Pensé pour le conflit.</p> <p>(Hylien ; Soldat ; Bois)</p>	<p> Moyen</p> <p> Moyen</p> <p> 7</p> <p> 25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 22</p> <p> ≥ 23</p> <p>Critique : double</p>	<p> 7</p> <p> 1D6+ Flèche</p>
<p>ÉPÉE DE CHEVALIER</p> <p>Sorte d'épée de soldat avec une meilleure finition. Une arme de choix.</p> <p>(Hylien ; Chevalier ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Parer (arme) ; Attaque tourbillon</p>	<p> Moyen</p> <p> Moyen</p> <p> 4</p> <p> 25 </p>	FOR/DEX	<p> 1</p> <p> 1+1D6</p>
<p>CLAYMORE DE CHEVALIER</p> <p>Grande épée à la finition ciselée. Difficile à manier.</p> <p>(Hylien ; Chevalier ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Balayer ; Parer (arme)</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 8</p> <p> 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)</p> <p> ≤ 2 (fin du tour)</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 20</p> <p> ≥ 21</p> <p>Critique : double</p>	<p> 1</p> <p> 2+1D8 ; -1</p> <p>- CHA+1</p>
<p>HALLEBARDE DE CHEVALIER</p> <p>Pensée pour le combat à cheval, la pointe évoque une hache.</p> <p>(Hylien ; Chevalier ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Balayer</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 7</p> <p> 30 </p>	FOR/DEX	<p> 2</p> <p> 1D10 ; -1</p>
<p>ARC DE CHEVALIER</p> <p>Un arc résistant et lourd, en métal. Peu transportable mais puissant.</p> <p>(Hylien ; Chevalier ; Métal)</p>	<p> Lourd</p> <p> Moyen</p> <p> 10</p> <p> 35 </p>	FOR/DEX	<p> 10</p> <p> 1D8+ Fleche ; -1</p> <p>- -2 (dégainé)</p>

<p>LAME DE LA DÉFIANCE Une petite lame courbe des Sheikah. (Sheikah ; Métal) Compétences octroyées : Contre-attaquer</p>	<p> Léger  Petit  4  20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main)  ≤ 0  < 7  = 7 - 16  ≥ 17 Critique :  double</p>	<p> 1  1D6</p>
<p>SABRE DE LA DÉFIANCE Un sabre un peu courbé des Sheikah. (Sheikah ; Métal) Compétences octroyées : Balayer</p>	<p> Moyen  Moyen  6  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (2 mains)  ≤ 0  < 10  = 10 - 17  ≥ 18 Critique :  double</p>	<p> 1  2D4</p>
<p>LANCE DE LA DÉFIANCE Une lance Sheikah, assez grande, au bout tranchant. (Sheikah ; Métal ; Bois) Compétences octroyées : Jet de lance</p>	<p> Léger  Grand  4  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier  ≤ 0  < 9  = 9 - 17  ≥ 18 Critique :  double</p>	<p> 2  2D4-1</p>
<p>DAGUE SHEIKAH Une petite lame dissimulable. (Sheikah ; Métal)</p>	<p> Léger  Petit  3  15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lames courtes  ≤ 0  < 7  = 7 - 15  ≥ 16 Critique :  double</p>	<p> 1  1D4 - Passif Coup surprise - DEX+1</p>
<p>LANCE SERPENTINE (LANCE DU TOURMENT) Une lance avec une pique en lune courbée, lié à des arts martiaux Sheikah secrets. (Sheikah ; Métal) Compétences octroyées : Désarmer (arme)</p>	<p> Moyen  Grand  6  30 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier  ≤ 2 (fin du tour)  < 11  = 11 - 20  ≥ 21 Critique :  double</p>	<p> 2  DEX + 1D8</p>
<p>LONGUE ÉPÉE DE VERTU Une lame curieuse, produite par les Sheikah pour les Hyliens dans des circonstances oubliées. (Sheikah ; Métal) Compétences octroyées : Coup étendu</p>	<p> Lourd  Grand  8  35 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)  ≤ 0  < 11  = 11 - 22  ≥ 23 Critique :  double</p>	<p> 1  1+DEX + 2D6</p>
<p>CIMETERRE GERUDO Une lame courbe, au pommeau orné. (Gerudo ; Métal) Compétences octroyées : Parer (arme)</p>	<p> Moyen  Moyen  4  30 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 1  1D6</p>

<p>GRANDE ÉPÉE DE LA GARDE GERUDO Une imposante épée ornée. (Gerudo ; Métal) Compétences octroyées : Attaque cyclone</p>	<p> Lourd Grand 6 USURE 35 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains) ≤ 0 < 10 = 10 - 18 ≥ 19 Critique : double</p>	<p> 1 2+1D6</p>
<p>ARC DE LA DÉVOTION Un arc pensé pour la longue distance, mais encore transportable. (Sheikah ; Bois)</p>	<p> Léger Moyen 6 USURE 15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 9 = 9 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 12 1D4+ Flèche</p>
<p>GRAND ARC SHEIKAH Un arc de grande taille pour le tir à très longue distance. (Sheikah ; Bois)</p>	<p> Lourd Grand 9 USURE 30 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 20 1D8 + Flèche ; - 2 - Encombrant(2)</p>
<p>DAGUE GERUDO Une petite dague courbe, joliment ornée. (Gerudo ; Métal)</p>	<p> Léger Petit 3 USURE 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lames courtes ≤ 0 < 7 = 7 - 16 ≥ 17 Critique : double</p>	<p> 1 1D4 - Passif Coup surprise - CHA+1</p>
<p>LANCE GERUDO Longue lance de chasse pour les morses des sables. (Gerudo ; Métal) Compétences octroyées : Jet de lance ; Perce-Cuir</p>	<p> Moyen Grand 5 USURE 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier ≤ 0 < 7 = 7 - 17 ≥ 18 Critique : double</p>	<p> 2 1D8</p>
<p>CIMETERRE DES SEPT JOYAUX Un cimenterre qui reproduit celui de sept guerrières Gerudos légendaires, et de la championne Gerudo. Elegant et mortel. (Gerudo ; Métal) Compétences octroyées : Danse des sables</p>	<p> Moyen Moyen 5 USURE 50 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main) ≤ 0 < 9 = 9 - 20 ≥ 21 Critique : double</p>	<p> 1 2D4</p>
<p>LANCE DE LA GARDE GERUDO Trident orné et doré. (Gerudo ; Métal) Compétences octroyées : Désarmer (arme)</p>	<p> Moyen Grand 6 USURE 40 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier ≤ 3 (fin du tour) < 10 = 10 - 22 ≥ 23 Critique : double</p>	<p> 2 2+1D8</p>

<p>ARC DORÉ Arc aussi beau que dangereux, fait pour tirer sur de longues distances. (Gerudo ; Métal)</p>	<p> Lourd  Moyen  6 USURE  20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie  ≤ 0  < 11  = 11 - 20  ≥ 21 Critique :  double</p>	<p> 12  1D8+ Flèche</p>
<p>ÉPÉE PIAF épée très légère, ornée de plumes. (Piaf ; Métal) Compétences octroyées : Bloquer (arme)</p>	<p> Léger  Petit  4 USURE  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main)  ≤ 0  < 7  = 7 - 16  ≥ 17 Critique :  double</p>	<p> 1  1D6</p>
<p>LANCE PIAF Une lance à plume, légère et aérodynamique. (Piaf ; Bois) Compétences octroyées : Jet de lance</p>	<p> Léger  Moyen  6 USURE  30 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier  ≤ 0  < 8  = 8 - 18  ≥ 19 Critique :  double</p>	<p> 2  1+1D6 - Si lancée +2DGT</p>
<p>ARC DU CYGNE Un arc conçu pour être dégainé très vite. (Piaf ; Bois)</p>	<p> Léger  Moyen  6 USURE  20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie  ≤ 0  < 9  = 9 - 21  ≥ 22 Critique :  double</p>	<p> 8  2+ Flèche - Prise rapide</p>
<p>ARC DU FAUCON Un arc qui permet de viser plus vite, grâce à un petit stabilisateur de flèche. (Piaf ; Bois)</p>	<p> Léger  Moyen  5 USURE  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie  ≤ 0  < 10  = 10 - 21  ≥ 22 Critique :  double</p>	<p> 9  1D4+ Flèche - Semi-Principal</p>
<p>ARC DE L'AIGLE Un arc qui permet de viser très loin, grâce à un grand stabilisateur de flèche. (Piaf ; Bois)</p>	<p> Moyen  Moyen  8 USURE  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie  ≤ 0  < 11  = 11 - 22  ≥ 23 Critique :  double</p>	<p> 16  1D6+ Flèche</p>
<p>ARC DU GRAND AIGLE Réplique de l'arc ayant appartenu au Champion Piaf. Rapide, précis et meurtrier. (Piaf ; Bois ; Luxe)</p>	<p> Moyen  Moyen  7 USURE  30 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie  ≤ 0  < 14  = 14 - 26  ≥ 27 Critique :  double</p>	<p> 14  3D4 + 3 x  Flèches OU 1D8 +  Flèches - Prise rapide</p>

<p>ARBALÈTE PIAF Objet expérimental des Piafs, une sorte d'arc à une main. (Piaf ; Métal)</p>	<p> Léger  Moyen  5  15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes non conventionnelles  ≤ 0  < 10  = 10 - 23  ≥ 24 Critique :  double</p>	<p> 7  1+1D4+ Flèche</p>
<p>EPEE ZORA Une épée d'argent bleue un peu dentelée. (Zora ; Métal) Compétences octroyées : Bloquer</p>	<p> Moyen  Moyen  5  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main)  ≤ 0  < 8  = 8 - 18  ≥ 19 Critique :  double</p>	<p> 1  1+1D6</p>
<p>GRANDE ÉPÉE ZORA Une grande épée d'argent qui évoque une dent courbée. (Zora ; Métal) Compétences octroyées : Demi Lune tranchante</p>	<p> Moyen  Grand  6  30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)  ≤ 0  < 9  = 9 - 19  ≥ 20 Critique :  double</p>	<p>Carré 2  2+1D8</p>
<p>LANCE ZORA Une lance étonnamment légère, en argent, mais courte. (Zora ; Métal) Compétences octroyées : Jet de lance</p>	<p> Léger  Moyen  4  25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier  ≤ 0  < 7  = 7 - 19  ≥ 20 Critique :  double</p>	<p> 1  1D6</p>
<p>LANCE DE L'ÉCAILLE D'ARGENT Lance des meilleurs soldats Zoras, avec une pointe en lune. (Zora ; Métal) Compétences octroyées : Perce-Armure</p>	<p> Moyen  Grand  6  30 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier  ≤ 3 (fin du tour)  < 11  = 11 - 23  ≥ 24 Critique :  double</p>	<p> 2  2+2D4, -1VA</p>
<p>TRIDENT CÉRÉMONIEL Une lance imitant la Lance d'écailles radieuse. Classe mais fragile. (Zora ; Métal) Compétences octroyées : Désarmer (arme)</p>	<p> Moyen  Grand  6  12 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier  ≤ 0  < 10  ≥ 10</p>	<p> 2  1D8</p>
<p>LANCE D'ÉCAILLES RADIEUSE Lance imitant la lance de la princesse Zora. Imbibée d'un pouvoir similaire au sien. (Zora ; Métal ; Luxe) Compétences octroyées : Soin radieux ; Désarmer (arme)</p>	<p> Léger  Grand  6  30 </p>	<p>DEX/FOR</p>	<p> 2  1D8+2D4</p>

<p>ARC ZORA</p> <p>Un arc assez beau en argent, mais très rigide et lourd. Au moins, il est tenace. (Zora ; Métal ; Luxe)</p>	<p> Lourd</p> <p> Moyen</p> <p> 9</p> <p> 50 </p>	<p>DEX/FOR</p>	<p> 8</p> <p> 1D6+ Flèche</p>
<p>CASSE PIERRE</p> <p>A mi-chemin entre l'épée et le marteau. (Goron ; Pierre)</p> <p>Compétences octroyées : Brise-garde ; Brise-roc</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 8</p> <p> 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 23</p> <p> ≥ 24</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 1</p> <p> 2+1D8</p>
<p>BRISE ROC</p> <p>A mi-chemin entre l'épée et le marteau. Son centre de gravité, en bout d'arme, la rend difficile à utiliser. (Goron ; Pierre)</p> <p>Compétences octroyées : Brise-garde ; Brise-armure ; Brise-roc</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 9</p> <p> 40 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage</p> <p> ≤ 3 (Fin du tour, chute)</p> <p> < 13</p> <p> = 13 - 23</p> <p> ≥ 24</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 1</p> <p> 2D6 ; - 3 </p>
<p>BRISE MONTAGNE</p> <p>Réplique de l'épée du Champion Goron, Daruk. Plus équilibrée que ses homologues, mais non moins puissante. (Goron ; Pierre ; Luxe)</p> <p>Compétences octroyées : Brise-garde ; Brise-armure ; Brise-roc</p>	<p> Lourd</p> <p> Gigantesque</p> <p> 9</p> <p> 50 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 15</p> <p> = 15 - 24</p> <p> ≥ 25</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 1</p> <p> 2D8 ; - 4 </p>
<p>PIOCHE GORON</p> <p>Une pioche de mineur Goron., de grande taille. (Goron ; Métal ; Outil)</p> <p>Compétences octroyées : Brise-roc</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 7</p> <p> 40 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Armes non conventionnelles</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 18</p> <p> ≥ 19</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 1</p> <p> FOR+1D6</p>
<p>MASSE PERFORATRICE</p> <p>Un outil pour détruire les rochers. S'utilise un peu comme une lance. (Goron ; Métal ; Outil)</p> <p>Compétences octroyées : Brise-roc</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 8</p> <p> 50 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Armes non conventionnelles</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 12</p> <p> = 12 - 23</p> <p> ≥ 24</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 2</p> <p> DEX + 1D8 ; -1</p>
<p>ÉPÉE KOROGU</p> <p>Une épée de bois de petite taille. Elle tape au lieu de trancher. (Korogu ; Bois ; Mignon)</p>	<p> Léger</p> <p> Petit</p> <p> 4</p> <p> 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main)</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 4</p> <p> ≥ 4</p>	<p> 1</p> <p> 1D4</p>

















































































<p>LANCE KOROGU Une lance de bois joliment décorée. Très légère et petite. (Korogu ; Bois ; Mignon)</p>	<p> Léger Moyen 4 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 5 ≥ 5</p>	<p> 1 1D4</p>
<p>ARC KOROGU Un arc de bois finement ciselé et étonnamment flexible. Il tire trois flèches à la fois. (Korogu ; Bois ; Beau ; Magique)</p>	<p> Léger Petit 7 30 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 14 = 14 - 25 ≥ 26 Critique : double</p>	<p> 6 1D4+ Flèche x3</p>
<p>GOURDIN BOKO Un petit tronc arrangé comme un gourdin. Peu durable mais fait son job. (Bokoblin ; Bois)</p>	<p> Moyen Moyen 4 8 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 0 < 6 = 6 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 1 1D6-1</p>
<p>GOUDRIN BOKO À PICS Gourdin renforcé avec des cordes et des os. Semble dangereux même pour son porteur... (Bokoblin ; Bois ; Os)</p>	<p> Moyen Moyen 6 16 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 3 (1D4) < 9 = 9 - 20 ≥ 21 Critique : double</p>	<p> 1 1+1D6</p>
<p>DRACO-MASSUE BOKO Gourdin largement renforcé d'os fossilisés, plutôt bien conçu... pour une arme bokoblin. (Bokoblin ; Bois ; Os) Compétences octroyées : Brise-roc</p>	<p> Lourd Moyen 7 24 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 0 < 13 = 13 - 18 ≥ 19 Critique : double</p>	<p> 1 1+2D4</p>
<p>BATTE BOKO Un tronc inégal trop gros pour être un gourdin, mais qui devait plaire à un bokoblin quand même. (Bokoblin ; Bois) Compétences octroyées : Brise-garde</p>	<p> Lourd Grand 7 10 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 4 (fin du tour) < 10 = 10 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 1 1D8</p>
<p>BATTE BOKO À PICS Batte boko renforcée avec des pics en os. Dangereuse même pour son porteur. (Bokoblin ; Bois ; Os)</p>	<p> Lourd Grand 8 16 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 5 (1D6) < 12 = 12 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 1 1+1D8 (+ 2 si ennemi sans armure)</p>

<p>DRACO-BATTE BOKO Batte absurdément lourde, entourée d'os. Plus c'est gros... ICONWARN en action principale : 4 (Bokoblin ; Bois ; Os)</p>	<p> Lourd Grand 9 USURE 32 </p>	<p>FOR ;</p>	<p> 1 2D8 + brise garde</p>
<p>PIEU BOKO Un pieu taillé dans une branche trop maigre pour faire une massue. Serait plus utile pour faire une torche... (Bokoblin ; Bois)</p>	<p> Léger Grand 5 USURE 8 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 7 ≥ 7</p>	<p> 1 1D4</p>
<p>PIEU BOKO RENFORCÉ Un pieu avec des pics en os, arrangés de manière... imprévisible. (Bokoblin ; Bois ; Os)</p>	<p> Léger Grand 5 USURE 14 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 9 = 9 - 17 ≥ 18 Critique : double</p>	<p> 2 2D4-2</p>
<p>DRACO-LANCE BOKO Un bident dont les pics sont une dentition de monstre. D'une qualité étonnante pour une arme Boko. (Bokoblin ; Bois ; Os) Compétences octroyées : Repousser</p>	<p> Moyen Grand 6 USURE 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 10 = 10 - 20 ≥ 21 Critique : double</p>	<p> 2 2+1D8 + Saignement</p>
<p>ARC BOKO Un arc rudimentaire, à la corde à peine tendu. Il craque et peut filer des échardes. (Bokoblin ; Bois)</p>	<p> Léger Petit 5 USURE 4 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 4 (l'arme casse) < 12 ≥ 12</p>	<p> 4 1+ Flèche</p>
<p>ARC À OS BOKO Un arc dont le bois a été stabilisé avec des os. Il reste rudimentaire. (Bokoblin ; Bois ; Os)</p>	<p> Léger Moyen 5 USURE 8 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 12 ≥ 12</p>	<p> 5 2+ Flèche</p>
<p>DRACO-ARC BOKO Les os permettent de stabiliser un peu la flèche. Reste rudimentaire. (Bokoblin ; Bois ; Os)</p>	<p> Léger Moyen 6 USURE 16 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 12 = 12 - 23 ≥ 24 Critique : double</p>	<p> 8 1D6+ Flèche</p>
<p>BATTE MOBLIN Un gros tronc avec un petit manche, de grande taille et utilisé par les Moblins. ICONWARN en action principale : 3 (Moblin ; Bois) Compétences octroyées : Brise-garde</p>	<p> Lourd Grand 8 USURE 8 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 6 (fin du tour) < 11 = 11 - 25 ≥ 26 Critique : double</p>	<p> 2 1D10 - Encombrant(2)</p>

<p>BATTE D'OS MOBLIN Batte Moblin renforcée avec des pics en os. Dangereuse même pour son porteur. ICONWARN en action principale : 4 (Moblin ; Bois ; Os) Compétences octroyées : Brise-garde</p>	<p> Lourd Grand 8 USURE 16 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 6 (1D6) < 13 = 13 - 24 ≥ 25 Critique : double</p>	<p> 2 2D6 - 2 - Encombrant(2)</p>
<p>DRACO-BATTE MOBLIN Batte absurdément lourde, entourée d'os qui la font ressembler à une hache. ICONWARN en action principale : 5 (Moblin ; Bois ; Os ; Intimidant)</p>	<p> Très lourd Grand 11 USURE 25 </p>	<p>FOR</p>	<p> 2 1D6+1D10 ; -3 brise garde - Encombrant(2)</p>
<p>PIQUE MOBLIN Un pique fait avec du bois taillé. Rudimentaire. (Moblin ; Bois)</p>	<p> Lourd Moyen 8 USURE 8 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier ≤ 0 < 11 = 11 - 23 ≥ 24 Critique : double</p>	<p> 2 1+1D6</p>
<p>LANCE MOBLIN Une lance dont le pic est fait d'une corne. Bien que rudimentaire, elle peut être dangereuse. (Moblin ; Bois ; Os) Compétences octroyées : Perce-Armure</p>	<p> Lourd Grand 8 USURE 16 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier ≤ 0 < 12 = 12 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 2 1+1D8 - 1 </p>
<p>DRACO-LANCE MOBLIN Lance avec des os et machoires arrangées d'une façon incompréhensible.... Mais intimidante. (Moblin ; Bois ; Os ; Intimidant) Compétences octroyées : Désarmer (arme)</p>	<p> Lourd Grand 9 USURE 20 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier ≤ 3 (Fin du tour) < 14 = 14 - 26 ≥ 27 Critique : double</p>	<p> 2 2+2D8+Saignement - Encombrant(2)</p>
<p>BOOMERANG LEZAL Mi épée, mi boomerang, cette lame est en angle. (Lezal ; Métal)</p>	<p> Léger Petit 4 USURE 15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (1 main) ≤ 0 < 9 ≥ 9</p>	<p> 1 (Spé Arc de 4 cases) 1D6 - Boomerang (DEX 12, 1D4 ; Arc 4 ; normal)</p>
<p>DOUBLE LAME LEZAL Mi épée, mi boomerang. Possède deux lames, ce qui la rend un peu dangereuse à utiliser. (Lezal ; Métal)</p>	<p> Léger Petit 5 USURE 15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes de finesse ≤ 2 (1D4) < 11 ≥ 11</p>	<p> 1 (Spé Arc de 4 à 5 cases) 2D4 - Boomerang (DEX 12, 2D4 ; Arc 4 à 5 ; normal)</p>































<p>TRI BOOMERANG LEZAL Sorte d'épée à trois lames, à utiliser avant tout comme un boomerang. (Lezal ; Métal ; Intimidant)</p>	<p> Léger Petit 5 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes de finesse ≤ 4 (2D4) < 13 ≥ 13</p>	<p> 1 (Spé Arc de 4 à 6 cases) 1+3D4 - Boomerang (DEX 14, 3D4 Arc 4 à 6, normal)</p>
<p>LANCE LEZAL Une lance simple des Lezal. (Lezal ; Métal)</p>	<p> Léger Moyen 5 15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 8 = 8 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 1 DEX+1D6</p>
<p>HARPON LEZAL Un pic denté et dangereux. Il sert aussi à pêcher. (Lezal ; Métal) Compétences octroyées : Jet de lance</p>	<p> Léger Grand 6 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes non conventionnelles ≤ 0 < 11 = 11 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 1 DEX+2D4 ; saignement si = 0 ; +1D4 sur Zora, Lezals, Poissons. - Peut être lancé dans l'eau. - Facilité(Pêche)</p>
<p>BIDENT LEZAL Un bident plutôt léger, mais menaçant. (Lezal ; Métal) Compétences octroyées : Jet de lance</p>	<p> Léger Grand 6 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 11 = 11 - 23 ≥ 24 Critique : double</p>	<p> 1 2D6 ; - 1</p>
<p>ARC LEZAL Un arc assez léger, surtout pour une arme en métal. (Lezal ; Métal)</p>	<p> Léger Moyen 5 25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 10 = 10 - 20 ≥ 21 Critique : double</p>	<p> 7 2+ Flèche</p>
<p>ARC TRANCHANT LEZAL Un arc un peu bizarre qui peut aussi servir de boomerang. (Lezal ; Os)</p>	<p> Léger Moyen 6 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 13 = 13 - 25 ≥ 26 Critique : double</p>	<p> 6 (Spé arc de 4 cases) 2+ Flèche - Boomerang (DEX 14, 2D4 Arc 45, normal)</p>
<p>SERPE COUPE GORGE Arme des Yigas. Un peu dur à utiliser, mais très dangereuse. (Yiga ; Métal ; Effrayant) Compétences octroyées : Perce-Armure</p>	<p> Léger Petit 5 15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes de finesse ≤ 0 < 12 = 12 - 23 ≥ 24 Critique : double</p>	<p> 1 DEX + 1D8</p>

<p>TRANCHE DÉMON</p> <p>Arme des Yigas de haut rang. Très dure à utiliser, mais très dangereuse avec ses pics. (Yiga ; Métal ; Effrayant)</p>	<p> Léger Petit 5 25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes de finesse ≤ 3 (1D6) < 11 = 11 - 24 ≥ 25 Critique : double</p>	<p> 1 DEX + 2D8 + Saignement - Imblocable avec une arme</p>
<p>SABRE TRANCHE-VENT</p> <p>Sabre des capitaines Yigas. De conception tenue secrète, il peut créer du vide. (Yiga ; Métal ; Intimidant) Compétences octroyées : Tranche-Vent</p>	<p> Moyen Grand 6 25 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : épéiste (2 mains) ≤ 4 (fin du tour) < 12 = 12 - 24 ≥ 25 Critique : double</p>	<p> 1 3 + 1D10 + Saignement</p>
<p>ARC À DOUBLE ENCOCHE YIGA</p> <p>Arc un peu étrange qui permet de tirer deux flèches à la fois si l'utilisateur le souhaite. (Yiga ; Bois ; Bizarre) Compétences octroyées : Double Flèche</p>	<p> Léger Moyen 8 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 12 = 12 - 25 ≥ 26 Critique : double</p>	<p> 7 2 + Flèche</p>
<p>ÉPÉE DE FEU</p> <p>Une épée forgée dans la lave de la Montagne de la mort.Elle produit des flammes. (Magique ; Métal)</p>	<p> Moyen Moyen 5 20 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 1 1+1D6 </p>
<p>ÉPÉE DE GLACE</p> <p>Une épée forgée dans les caves de la Chaine d'Hebra. Elle semble faite de glace. (Magique ; Métal)</p>	<p> Moyen Moyen 5 20 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 1 2+1D4 </p>
<p>ÉPÉE DE Foudre</p> <p>Une épée frappée de la foudre des collines d'Hyrule. Elle conduit de l'électricité en permanence. (Magique ; Métal)</p>	<p> Moyen Moyen 5 20 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 1 2D4 </p>
<p>GRANDE ÉPÉE DE FEU</p> <p>Une épée forgée dans la lave de la Montagne de la mort.Elle produit des flammes. (Magique ; Métal)</p>	<p> Lourd Grand 7 20 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains) ≤ 0 < 10 = 10 - 21 ≥ 22 Critique : double</p>	<p> 1 2+1D8 </p>

<p>GRANDE ÉPÉE DE GLACE</p> <p>Une épée forgée dans les caves de la Chaîne d'Hebra. Elle semble faite de glace. (Magique ; Métal)</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 7</p> <p> 20 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 21</p> <p> ≥ 22</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 1</p> <p> 3+1D6 </p>
<p>GRANDE ÉPÉE DE Foudre</p> <p>Une épée frappée de la foudre des collines d'Hyrule. Elle conduit de l'électricité en permanence. (Magique ; Métal)</p>	<p> Lourd</p> <p> Grand</p> <p> 7</p> <p> 20 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (2 mains)</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 21</p> <p> ≥ 22</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 1</p> <p> 2D6 </p>
<p>LANCE DE FEU</p> <p>Une lance forgée dans la lave de la Montagne de la mort.Elle produit des flammes. (Magique ; Métal)</p>	<p> Moyen</p> <p> Grand</p> <p> 6</p> <p> 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 21</p> <p> ≥ 22</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 2</p> <p> 1+1D6 </p>
<p>LANCE DE GLACE</p> <p>Une lance forgée dans les caves de la Chaîne d'Hebra. Elle semble faite de glace. (Magique ; Métal)</p>	<p> Moyen</p> <p> Grand</p> <p> 6</p> <p> 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 21</p> <p> ≥ 22</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 2</p> <p> 2+1D4 </p>
<p>LANCE DE Foudre</p> <p>Une lance frappée de la foudre des collines d'Hyrule. Elle conduit de l'électricité en permanence. (Magique ; Métal)</p>	<p> Moyen</p> <p> Grand</p> <p> 6</p> <p> 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 10</p> <p> = 10 - 21</p> <p> ≥ 22</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 2</p> <p> 2D4 </p>
<p>ÉPÉE DE GARDIEN</p> <p>Une épée montée sur les petits gardiens de reconnaissance. Peu durable mais dangereuse. (Gardien ; Archéonique ; Métal ; Luminescent)</p>	<p> Léger</p> <p> Petit</p> <p> 4</p> <p> 12 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 1</p> <p> 1+1D6 </p>
<p>ÉPÉE DE GARDIEN 2,0</p> <p>Une épée montée sur les petits gardiens de combat. Dangereuse. (Gardien ; Archéonique ; Métal ; Luminescent)</p>	<p> Moyen</p> <p> Moyen</p> <p> 5</p> <p> 20 </p>	<p>FOR/DEX</p>	<p> 1</p> <p> 2D6  - 2 </p>

<p>PIC DE GARDIEN Outil de défense des petits gardiens de reconnaissance. Peut servir de lance. (Gardien ; Archéonique ; Métal ; Luminescent) Compétences octroyées : Jet de lance</p>	<p> Léger Moyen 6 12 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 8 = 8 - 18 ≥ 19 Critique : double</p>	<p> 1 1D6 -1 </p>
<p>TRIDENT DE GARDIEN Outil d'attaque des petits gardiens de combat. Sert à percer les armures. (Gardien ; Archéonique ; Métal ; Luminescent) Compétences octroyées : Perce-Armure</p>	<p> Moyen Grand 7 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lancier ≤ 0 < 11 = 11 - 23 ≥ 24 Critique : double</p>	<p> 2 2+1D6 - 3 </p>
<p>TRONÇONNEUSE DE GARDIEN Montée sur les grands gardiens, cette tronçonneuse archéonique leur sert à couper les obstacles... et les adversaires. (Gardien ; Archéonique ; Métal ; Luminescent ; Intimidant)</p>	<p> Lourd Grand 11 20 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Armes non conventionnelles ≤ 8 (fin du tour) < 15 ≥ 15</p>	<p> 1 3D8 - 4 </p>
<p>MICRO CANON Petit canon de gardien de reconnaissance. Tire des boulettes archéoniques. Recouvre la main. (Gardien ; Archéonique ; Métal)</p>	<p> Léger Petit 4 12 </p>	<p>Jet Neutre, modifieur : Archéoniste ≤ 2 (fin du tour) < 8 ≥ 8</p>	<p> SPE 4 puis, -1 par cases 1D4 </p>
<p>CANON ARCHÉONIQUE Canon qu'on trouve dans les petits gardiens de combat. Recouvre l'avant bras. (Gardien ; Archéonique ; Métal)</p>	<p> Moyen Moyen 6 16 </p>	<p>Jet Neutre, modifieur : Archéoniste ≤ 4 (fin du tour) < 10 ≥ 10</p>	<p> SPE 7 puis, -1 par cases 1+1D6 -1VA</p>
<p>CANON DE GARDIEN Canon des gardiens archéoniques. Gigantesque, il remonte presque jusqu'à l'épaule. Il demande un tour de charge. (Gardien ; Archéonique ; Métal)</p>	<p> Lourd Gigantesque 13 20 </p>	<p>Jet Neutre, modifieur : Archéoniste ≤ 6 (fin du tour) < 14 ≥ 14</p>	<p> SPE 12 puis, -1 par cases (10+1D10) -5VA ; Traversant - Lent à équiper. - Encombrant(3)</p>
<p>ÉPÉE DE LYNEL Epée utilisée par les Lynels. Dévastatrice, elle demande beaucoup de force. (Lynel ; Métal ; Intimidant) Compétences octroyées : Bloquer (arme)</p>	<p> Lourd Moyen 9 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : épéiste (1 main) ≤ 5 (fin du tour) < 13 = 13 - 24 ≥ 25 Critique : double</p>	<p> 1 3+2D6</p>


















































<p>MASSE LYNEL Masse gigantesque de Lynel, très lourde. (Lynel ; Métal ; Intimidant) Compétences octroyées : Brise-roc ; Brise-garde ; Balayer</p>	<p> Très lourd Gigantesque 12 40 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Martelage ≤ 10 (fin du tour) < 18 icon"/> < 18 = 18 - 27 ≥ 28 Critique : double</p>	<p> 2 3D8 + Brise Garde</p>
<p>HALLEBARDE LYNEL Hallebarde tranchante et perçante des Lynels, de grande taille et dévastatrice. (Lynel ; Métal ; Intimidant) Compétences octroyées : Perce-Armure ; Balayer</p>	<p> Lourd Grand 10 35 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Lancier ≤ 7 (fin du tour) < 15 icon"/> < 15 = 15 - 25 ≥ 26 Critique : double</p>	<p> 2 3D6 - 4 </p>
<p>ARC LYNEL Arc très lourd qui demande de la force pour être bandé. (Lynel ; Métal ; Intimidant) Compétences octroyées : Tir en cloche</p>	<p> Lourd Moyen 12 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Archerie ≤ 7 (fin du tour) < 17 icon"/> < 17 = 17 - 27 ≥ 28 Critique : double</p>	<p> 8 2D6 + Flèche - 2 </p>
<p>ARC DU DIEU SAUVAGE Arc des Lynels les plus dangereux d'Hyrule. Peut tirer trois flèches à la fois. (Lynel ; Métal ; Intimidant) Compétences octroyées : Tir en cloche</p>	<p> Lourd Moyen 15 30 </p>	<p>Jet FOR, modifieur : Archerie ≤ 12 < 19 icon"/> < 19 = 19 - 27 ≥ 28 Critique : double</p>	<p> 10 2D6 + Flèche x3 - 2 - Double ou triple flèche possible, y compris en cloche.</p>
<p>BOOMERANG Un petit boomerang en bois. (Hyllien ; Bois)</p>	<p> Léger Petit 5 15 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes non conventionnelles ≤ 0 < 10 icon"/> < 10 ≥ 10</p>	<p> 1 (Spé Arc de 3 à 5 cases) 1D4+DEX</p>
<p>ARC MAGIQUE Un arc magique. Il n'utilise pas de flèches ; à la place, il transforme les rubis en flèche. (Hyllien ; Bois ; Magique)</p>	<p> Moyen Moyen 6 30 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Archerie ≤ 0 < 10 icon"/> < 10 = 10 - 23 ≥ 24 Critique : double</p>	<p> 6 1D4+ Flèche</p>
<p>DAGUE Une petite lame, tout ce qu'il y a de plus simple. (Hyllien ; Métal)</p>	<p> Léger Petit 4 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lames courtes ≤ 0 < 7 icon"/> < 7 = 7 - 22 ≥ 23 Critique : double</p>	<p> 1 1D4 - Dissimulable.</p>

<p>PERCE-MAILLE</p> <p>Une petite lame pointue faite pour passer entre les failles des armures.</p> <p>(Hylien ; Métal)</p> <p>Compétences octroyées : Perce-Armure</p>	<p> Léger</p> <p> Petit</p> <p> 5</p> <p> 20 </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Lames courtes</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 9</p> <p> = 9 - 19</p> <p> ≥ 20</p> <p>Critique :  double ; Ignore </p>	<p> 1</p> <p> 1D4 - 2 </p> <p>- Dissimulable.</p>
<p>FOUET</p> <p>Une arme en cuir normalement utilisée pour dompter les animaux.</p> <p>(Gerudo ; Intimidant)</p>	<p> Léger</p> <p> Moyen</p> <p> 6</p> <p> x </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes de finesse</p> <p> ≤ 2 (1D4 soi)</p> <p> < 10</p> <p> ≥ 10</p>	<p> 2</p> <p> 2+1D4</p> <p>- 2+2D4 si aucune  adverse.</p>
<p>CHAINE À PICS</p> <p>Sorte de fouet de fer, avec de petits pics.</p> <p>(Yiga ; Effrayant)</p>	<p> Moyen</p> <p> Moyen</p> <p> 7</p> <p> x </p>	<p>Jet DEX, modifieur : Armes de finesse</p> <p> ≤ 4 (1D6 soi)</p> <p> < 11</p> <p> = 11 - 21</p> <p> ≥ 22</p> <p>Critique :  double</p>	<p> 2</p> <p> 1+2D4</p> <p>- 3+2D4 + saignement si aucune Va adverse.</p>

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**. Certains ennemis peuvent avoir des boucliers.

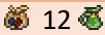





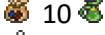

















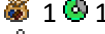





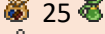




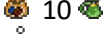







NOM ET DESCRIPTION ATTRIBUTS	DETAILS	ENDURANCE
BOUCLIER DE VOYAGEUR Un petit bouclier de bois et de cuir. Léger et transportable. Bois	Léger Petit Garde 2 	20 Garde 2 Parer 4
COUVERCLE DE TONNEAU Un couvercle reconditionné. Vraiment en cas de nécessité... Bois	Léger Petit Garde 1 	5 Garde 3 Parer 4
BOUCLIER DE SOLDAT Porté par les soldats Hyliens. Léger, les soldats l'utilisent moins que leurs armes. Bois	Léger Moyen Garde 2 	30 Garde 2 Parer 4
BOUCLIER DE CHEVALIER Un bouclier de métal avec le sceau Hylien. Résistant, mais lourd. Métal	Lourd Moyen Garde 5 	40 Garde 2 Parer 6
BOUCLIER DE L'ÉGIDE Un bouclier Sheikah avec une drôle de forme. Bois; Prise rapide	Léger Petit Garde 2 	15 Garde 3 Parer 4
BOUCLIER GERUDO Bouclier rond de métal, orné d'un rubis. Métal	Moyen Petit Garde 3 	20 Garde 3 Parer 4
BOUCLIER DU SOLEIL Bouclier extravagant, réservé aux capitaines Gerudo. Finement orné, mais efficace. Métal	Moyen Moyen Garde 4 	30 Garde 3 Parer 4
BOUCLIER DES SEPT JOYAUX Réplique du bouclier de la championne Urbosa et des Sept Guerrières Gerudos. Finement conçu avec des matériaux choisis. Métal; Luxe	Moyen Moyen Garde 4 	40 Garde 3 Parer 3

<p>BOUCLIER PIAF Bouclier des Piafs. Aérodynamique, il ressemble à un cerf-volant. Bois; Bouclier aerodynamique</p>	 Léger  Petit  Garde 2 	<p>USURE  15  Garde 4  Parer 6</p>
<p>BOUCLIER ZORA Un bouclier en métal orné, et aux bords arrondis. Dévie les attaques plus facilement en blocage. Métal</p>	 Lourd  Moyen  Garde 6 + bar- rage 	<p>USURE  20  Garde 2  Parer 7</p>
<p>BOUCLIER KOROGU Fait dans un bois bien plus solide qu'il en a l'air. Bois</p>	 Moyen  Petit  Garde 4 	<p>USURE  25  Garde 2  Parer 4</p>
<p>BOUCLIER BOKO Une écorce. C'est tout. Bois</p>	 Léger  Petit  Garde 1 	<p>USURE  5  Garde 3  Parer x</p>
<p>BOUCLIER BOKO RENFORCÉ Une écorce, mais avec des défenses dessus. Bois; Os</p>	 Moyen  Moyen  Garde 2 	<p>USURE  12  Garde 3  Parer 7</p>
<p>DRACO-BOUCLIER BOKO Une écorce avec des os piquants. Presque plus une arme qu'un bouclier. Bois; OS</p>	 Lourd  Moyen  Garde 3 	<p>USURE  16  Garde 2  Parer 7</p>
<p>BOUCLIER LEZAL Un bouclier Lezal, résistant à la rouille. Métal</p>	 Moyen  Moyen  Garde 3 	<p>USURE  30  Garde 3  Parer 7</p>
<p>BOUCLIER LEZAL D'ACIER Un bouclier renforcé avec des pics d'acier. Métal</p>	 Lourd  Moyen  Garde 6 	<p>USURE  40  Garde 3  Parer 12</p>
<p>BOUCLIER LYNEL Un bouclier lourd avec deux lames d'aciers. Métal</p>	 Lourd  Grand  Garde 6 	<p>USURE  40  Garde 3  Parer 8</p>

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 ET DESCRIPTION	DETAILS	EFFET	JET
SCEPTRE MAGIQUE (ELEMENT - SORT) Un sceptre qui lance un sort. En action principale, le sort du sceptre ne consomme pas d'🌱 !	🗡️ Var. 🌱 🏠 Variable, 📏 Va-riable USURE 🗡️ x Var. RAR	✚ Var. DIC Var. - Le niveau du sort = Ra-reté-1. Les éléments possibles sont 🌲, 🌲, 🌲, 🌲, 🌲.	Jet de Magie 🗡️ ≤ 0 ✘ < 🌲 ≥
ARTEFACT ARCHÉONIQUE (SLOTS - PORTÉE) Un artefact pouvant prendre la forme d'une tablette, d'une télécommande, d'un sceptre, etc., qui utilise des modules archéoniques.	🗡️ Var. 🌱 🏠 Variable, 📏 Va-riable USURE 🗡️ x Var. RAR	✚ Var. DIC Var. - Le nombre de slots et la portée augmentent la rareté. Peut avoir un module déjà installé.	Jet Neutre 🗡️ ≤ 0 ✘ < 🌲 ≥
GRAPPIN Une chaîne avec une poignée et un pic. Permet de s'accrocher aux surfaces en bois.	🤲 🤲 3 🌱 🏠 Léger, 📏 Petit USURE 🗡️ 20 🗡️	🗡️ 6 DIC 1D6 - Si la cible est plus lourde : emmène l'utilisateur sur le point visé ; Si moins lourde : amène la cible à l'utilisateur.	Jet DEX 🗡️ ≤ 3 (Le grappin part tout seul ou touche un allié, ou autre) ✘ < 10+Distance 🌲 ≥ 10+Distance
GRAPPIN GRIFFES Une corde avec une griffe en métal, permet de s'enrouler sur des poutres ou accrocher des murets.	🤲 🤲 5 (+escalade corde) 🌱 🏠 Moyen, 📏 Moyen USURE 🗡️ 30 🗡️	🗡️ 8 DIC 1D4 - S'accroche en hauteur et tend une corde entre lanceur et cible.	Jet DEX 🗡️ ≤ 0 ✘ < 14 🌲 ≥ 14
GRAPPIN POIGNE Grappin qui agrippe un objet ou une grille avec trois crochets.	🤲 🤲 3 🌱 🏠 Léger, 📏 Petit USURE 🗡️ 20 🗡️	🗡️ 6 DIC 1D6 - Si la cible est plus lourde : emmène l'utilisateur sur le point visé ; Si moins lourde : amène la cible à l'utilisateur.	Jet DEX 🗡️ ≤ 3 (Le grappin part tout seul ou touche un allié, ou autre) ✘ < 10+Distance 🌲 ≥ 10+Distance
GRAPPINVERSEUR Etrange chaîne qui inverse le placement de l'utilisateur et de sa cible.	🤲 🤲 5 🌱 🏠 Moyen, 📏 Moyen USURE 🗡️ 15 🗡️	🗡️ 6 DIC x - Inverse le placement de la cible et l'utilisateur. Ne marche pas sur les murs.	Jet DEX 🗡️ ≤ 3 (Mauvaise cible) ✘ < 10+Distance 🌲 ≥ 10+Distance
BOUGIE BLEUE Une bougie qui ne s'éteint jamais, à la flamme bleue.	🤲 🤲 3 🌱 🏠 Léger, 📏 Petit USURE 🗡️ x 🗡️	✚ 1 DIC x - Sorts : Flamme maintenue, Flamme	Pas de jet.

<p>MÉDAILLON DE LA TERRE Produit un tremblement de terre.</p>	<p> 12   Léger,  Petit <small>USURE</small>  RAR</p>	<p> - 8 pétarades ; 3 explosions spontanées. Cases d'effet choisies au hasard. - Effets en fonction de l'intensité de l'échec au jet.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>MÉDAILLON D'ETHER Produit un vent froid qui, en extérieur, fait tomber la foudre.</p>	<p> 10   Léger,  Petit <small>USURE</small>  RAR</p>	<p> - 5D4 = le résultat du jet de CON a réussi pour ne pas chuter, recevoir choc, et / ou des dégâts.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>LIVRE DE MUDORA La magie contenue dans ce livre permet de traduire certains textes en Hyrulien ancien.</p>	<p> Léger,  Moyen <small>USURE</small>  RAR</p>	<p> - Vague de froid ; Foudre en extérieur.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>LIVRE DE MAGIE Tout sort lancé avec un sceptre gagne en puissance lorsque ce livre est dans l'autre main.</p>	<p> Léger,  Moyen <small>USURE</small>  x</p>	<p>Soi DIC</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>POCHE À GRAINES Permet de tirer une graine magique au hasard.</p>	<p> 1   Léger,  Petit <small>USURE</small>  x</p>	<p>Soi DIC x - Un (et un seul) dé de sort lancé avec un sceptre augmente d'un cran.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>SACHET DE POUDRE MAGIQUE Produit un effet similaire à la graine mystère ; varie selon la cible.</p>	<p> 1   Léger,  Petit <small>USURE</small>  x</p>	<p> 1 DIC x - D6 : 1 :Graine de feu ; 2 : Graine Pégase ; 3 Graine Parfum ; 4 Graine Mystère ; 5 : Noix mojo 6 : une au choix.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>SCEPTRE DES SAISONS Peut faire changer la saison en cours.</p>	<p> 25   Moyen,  Moyen <small>USURE</small>  x</p>	<p>Soi DIC 1D4-1 (D6 élément) - Révèle les éléments invisibles. Fait parler certains objets. Change aspect certains monstres.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>SCEPTRE ZEPHOS Peut faire changer la météo en cours.</p>	<p> 10   Moyen,  Moyen <small>USURE</small>  x</p>	<p>Soi DIC x - Change la saison par celle souhaitée.</p>	<p>Jet de Magie  ≤ 6 (météo aléatoire)  < 11  ≥ 11</p>

<p>SCEPTRE CYCLOS</p> <p>Peut faire changer la météo en cours, même en dépit de la nature.</p>	<p> 16 </p> <p> Moyen, </p> <p>Moyen</p> <p><small>USURE</small></p> <p> x</p> <p></p>	<p>Soi</p> <p>DIC x</p> <p>- Change la météo par celle souhaitée, si possible dans le lieu. = météo aléatoire selon celles possibles.</p>	<p>Jet de Magie</p> <p> ≤ 10 (météo aléatoire)</p> <p> < 10</p> <p> ≥ 10</p>
<p>GANTS MAGNÉTIQUES</p> <p>Attire ou repousse ce qui est en métal.</p>	<p> 3 </p> <p> Moyen, </p> <p>Moyen</p> <p><small>USURE</small></p> <p> x</p> <p></p>	<p> 3 en cone</p> <p>DIC x</p> <p>- Change la météo par celle souhaitée, sans restriction, même en intérieur. = météo aléatoire.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>SARBACANE À GRAINES</p> <p>Permet de tirer une graine magique.</p>	<p> 2 </p> <p> Léger, </p> <p>Moyen</p> <p><small>USURE</small></p> <p> x</p> <p></p>	<p> 10</p> <p>DIC x</p> <p>- 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).</p>	<p>Jet DEX</p> <p> ≤ 0</p> <p> < 5+ </p> <p> ≥ 5+ </p>

INSTRUMENTS

Les instruments se décomposent en quatre catégories :

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

























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

Pour les tables qui souhaiteraient simplifier les instruments et leur fonctionnement :







































Si le système proposé par le jeu vous semble trop complexe, vous pouvez considérer qu'un personnage peut jouer une mélodie du moment qu'il a un instrument et la partition sous la main (ou qu'il a appris la partition auparavant).

NOM ET DESCRIPTION	DETAILS		TYPE D'INSTRUMENT
OCARINA : Un petit instrument à vent, apprécié des aventuriers et objet de grandes légendes. Ne se désaccorde jamais.	 Léger,  Petit	Désaccordage : Jamais.  5 	Instruments à vent Gamme : haute à 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,  Petit	Désaccordage : Jamais.  4 	Instruments à vent Gamme : haute à très haute Maitrise requise : 2 (1 si Kokiri) Kokiri
OCARINA D'OS : Un ocarina un peu macabre. Sa décoration en os, un peu amovibles, implique de le remonter de temps en temps. Il sonne bizarrement...	 Léger,  Petit - Les chants oubliés perdent un cran de difficulté.	Désaccordage : 10  4 	Instruments à vent Gamme : haute à 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,  Moyen - Peut refléter la lumière.	Désaccordage : 20  6 	Instruments à cordes pincées Gamme : basse à haute Maitrise requise : 2 Piaf
HARPE DE VOYAGE : Petite harpe transportable.	 Léger,  Moyen	Désaccordage : 12  4 	Instruments à cordes pincées Gamme : naturelle à haute Maitrise requise : 1 Normal
GRANDE HARPE : Une harpe de taille normale. Difficile à transporter pour des aventuriers, mais au son envoutant.	 Lourd,  Grand - Encombrant(2)	Désaccordage : 24  8 	Instruments à cordes pincées Gamme : basse à 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,  Moyen - Ne se désaccorde jamais lorsqu'utilisée pour les chants liés au temps.	Désaccordage : 3  12 	Instruments à cordes pincées Gamme : sans gamme 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,  Minuscule - 1D4  +2 par maitrise instruments à vent.	Désaccordage : Casse après 10 utilisations  12 	Instruments à vent Gamme : très haute uniquement Maitrise requise : 1 Commun
FLUTE : Une simple flute.	 Léger,  Petit	Désaccordage : Nettoyer après 15  7 	Instruments à vent Gamme : haute à très haute Maitrise requise : 1 Commun

























































<p>HARMONICA : Un petit harmonica.</p>	 Léger,  Petit - Boost(1, tout bonus appliqué par chants)	<p>Désaccordage : nettoyer après 10</p>  3 	<p>Instruments à vent Gamme : basse à haute Maitrise requise : 2 Commun</p>
<p>VIOLON : Instrument cher mais au beau son.</p>	 Léger,  Moyen	<p>Désaccordage : 10</p>  7 	<p>Instruments à cordes frottées Gamme : naturelle à haute Maitrise requise : 1 Commun</p>
<p>GUITARE ARCHÉONIQUE : Produit un son électrique grâce aux ondes archéoniques.</p>	 Moyen,  Moyen - Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	<p>Désaccordage : 20 ; Charge : 40</p>  7 	<p>Instruments à vent Gamme : très basse à haute Maitrise requise : 3 Archéonique</p>
<p>HARPE ARCHÉONIQUE : Produit un son ondulant grâce aux ondes archéoniques.</p>	 Lourd,  Grand - Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	<p>Désaccordage : 20 ; Charge : 60</p>  9 	<p>Instruments à cordes pincées Gamme : très basse à naturelle Maitrise requise : 3 Archéonique</p>
<p>SYNTHÉ : Produit un son électronique grâce aux ondes archéoniques.</p>	 Moyen,  Grand - Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	<p>Désaccordage : Jamais. Charge : 20</p>  6 	<p>Instruments de percussions Gamme : basse à haute Maitrise requise : 3 Archéonique</p>
<p>VIOLON ARCHÉONIQUE : Utilise un archet un peu étrange qui fait réagir des cordes archéoniques.</p>	 Léger,  Moyen - Le cout en magie est transposé sur la charge de l'instrument.	<p>Désaccordage : 30. Charge : 25</p>  8 	<p>Instruments à cordes frottées Gamme : naturelle à haute Maitrise requise : 3 Archéonique</p>

LES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT – ARMURES, VÊTEMENTS

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

NOM, DESCRIPTION, TYPE D'ÉQUIPEMENT	DETAILS	EFFETS PARTICULIERS
CAPUCHE HYLIENNE (Tête) Protège de la pluie. Existe en de nombreuses variations.	 variable  variable  	- La pluie ne réduit plus les jets.
COIFFE GERUDO (Tête) Le nécessaire pour les coiffures élaborées des Gerudo. Pour cheveux longs.	 variable  variable  	- Fraicheur
BONNET PIAF (Tête) Un bonnet large parfois porté par les Piafs.	 variable  variable  	- Chaleur
COIFFE SHEIKAH (Tête) Le nécessaire pour les coiffures élaborées des Sheikah. Pour cheveux longs.	 variable  variable  	
BANDANA D'ESCALADE (Tête) Tient les cheveux en place pour regarder plus haut !	 variable  variable  	- PER+1 Si panoplie entière : Seconde chance(Escalade)
CHAPEAU NOBLE (Tête) Chapeau cher qui a diverses variations pour chaque race ; fait autorité si raccord avec sa propre race.	 variable  variable  	- CHA+1 Si panoplie entière : Autorité de noble
CHAPEAU D'AVENTURIER (Tête) Chapeau aux bords un peu larges pour protéger du soleil.	 variable  variable  	- Immunité(Chaud)
CASQUE HYLIEN (Tête) Barbutte de la garde Hylienne. Métal	 variable  variable  2 	Si panoplie entière : Autorité militaire
PARURE DES SABLONS (Tête) Bandeau ou serre tête de metal, retient les cheveux, aère la tête et protège le front. Métal	 variable  variable  1 	- Fraicheur

<p>CASQUE ZORA (Tête) Malgré son nom, ce casque est utilisée par les non-zoras. Il permet d'attaquer en nageant, avec la tête.</p>	 variable  variable  1 	<p>- 1D6+FOR dans l'eau. 4 . Déplace d'une case. Si panoplie complète : Nage de Zora.</p>
<p>CASQUE DE PIERRE (Tête) Casque fait par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourd et résistant. Pierre</p>	 variable  variable  2 	<p>- Résistance  +0,5 - -1 - Immunité(Choc) Si panoplie entière : Immunité()</p>
<p>CASQUE ISOLANT (Tête) Etrange casque en forme de poisson lanterne, en caoutchouc. Bizarre</p>	 variable  variable  2 	<p>- Résistance  +0,5 Si panoplie entière : Immunité()</p>
<p>CASQUE ARCHÉONIQUE (Tête) Casque lourd fait avec les capteurs d'un gardien. Luit en bleu. Archéonique; Luisance</p>	 variable  variable  1 	<p>- Résistance  +0,5 - Vision Sensor -   x 0,5 Si panoplie entière : Immunité()</p>
<p>MASQUE SHEIKAH (Tête) Foulard et perruque qui cache le visage.</p>	 variable  variable  	<p>- Dissimule le visage. - Facilité(Discretion (nuit))</p>
<p>CHAPEAU DE VOL PIAF (Tête) Chapeau de vol en cuir, doublé et parfois avec des lunettes.</p>	 variable  variable  1 	<p>-  +2 (dans les airs) - Chaleur</p>
<p>CASQUE BARBARE (Tête) Casque fait en os de monstres. Effrayant</p>	 variable  variable  1 	<p>-  +1 Si panoplie entière : JET :  +1 sur toute arme. Porteur peut déclencher Furie à volonté.</p>
<p>TUNIQUE HYLIENNE (Corps) Une tenue de coton ou de soie commune en Hyrule. Existe en de nombreuses variations.</p>	 variable  variable  	
<p>CORSAGE GERUDO (Corps) Une tenue de soie légère aux motifs Gerudo. Réservé aux femmes.</p>	 variable  variable  	<p>- Fraicheur</p>
<p>TUNIQUE PIAF (Corps) Tenue duveteuse et chaude, avec un petit foulard Piaf d'accroché.</p>	 variable  variable  	<p>- Chaleur</p>
<p>KIMONO SHEIKAH (Corps) Tunique traditionnelle Sheikah, avec un œil pleurant.</p>	 variable  variable  	

PAGNE GORON (Corps) Un pagne assez large. Peut être utilisé comme toge sur les autres races.	 variable  variable  	
DOUBLET (Corps) Gilet doublé. Protège du froid.	 variable  variable  	- Chaleur
TENUE D'ESCALADE (Corps) Une tenue légère qui permet d'accrocher des objets.	 variable  variable  	- DEX+1 Si panoplie entière : Seconde chance(Escalade)
TENUE DE NOBLE (Corps) Tenue chère qui a diverses variations pour chaque race ; fait autorité si raccord avec sa propre race.	 variable  variable  	- CHA+2 Si panoplie entière : Autorité de noble
TENUE D'AVENTURIER (Corps) Tenue laissant une liberté de mouvement, avec des poches pour ranger ses trouvailles.	 variable  variable  	- Inventaire (objets) +1 slot
ARMURE HYLIENNE (Corps) Armure basique de la garde Hylienne. Elle porte le sceau de la famille royale sur un tabard. Métal	 variable  variable  2 	Si panoplie entière : Autorité militaire
EPAULIÈRE DES SABLONS (Corps) Armure Gerudo, normalement réservée aux femmes mais adaptables aux hommes. Métal	 variable  variable  1 	- Fraicheur
ARMURE ZORA (Corps) Malgré son nom, cette armure est utilisée par les non-zoras. Elle permet de nager plus aisément.	 variable  variable  1 	- Nage + 1. Si panoplie complète : Nage de Zora.
ARMURE DE PIERRE (Corps) Armure faite par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourde et résistante. Pierre	 variable  variable  3 	- Résistance  +0,5 -  -2 -  Lourd - Stabilité Si panoplie entière : Immunité()
COMBINAISON ISOLANTE (Corps) Etrange vêtement dans un matériau extrêmement rare, le caoutchouc.	 variable  variable  2 	- Résistance  +0,5 Si panoplie entière : Immunité()
PLASTRON ARCHÉONIQUE (Corps) Armure faite des restes de gardiens. Elle luit un peu de bleu et reconduit l'archéonie. Archéonique; Luisance	 variable  variable  2 	- Résistance  +0,5 Si panoplie entière : Immunité()
COMBINAISON SHEIKAH (Corps) Vêtement fin adhérent au corps, laissant une grande liberté de mouvement.	 variable  variable  	- DEX+1 - Facilité(Discrétion)

<p>VESTE DE CHASSE PIAF (Corps)</p> <p>Une veste avec des épaulières, laissant libre de mouvement les Piafs volants.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> 2 </p>	- Chaleur
<p>GILET BARBARE (Corps)</p> <p>Un gilet de cuir et d'os de monstres.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> 1 </p>	-  +1 Si panoplie entière : JET :  +1 sur toute arme. Porteur peut déclencher Furie à volonté.
<p>PANTALON HYLIEN (Jambes)</p> <p>Un pantalon de coton ou de soie, commun en Hyrule. Existe en de nombreuses variations.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	
<p>SAROUEL GERUDO (Jambes)</p> <p>Un pantalon bouffant laissant passer l'air, avec des motifs Gerudo. Pour tous.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	- Fraicheur
<p>PANTALON PIAF (Jambes)</p> <p>Bas duveteux et chauds, avec des chaussettes soyeuses.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	- Chaleur
<p>BAS SHEIKAH (Jambes)</p> <p>Les bas traditionnels Sheikah.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	
<p>PAGNE GORON (Jambes)</p> <p>Un pagne assez large. Peut être utilisé comme toge sur les autres races.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	
<p>JUPE HYLIENNE (Jambes)</p> <p>Une jupe aux motifs Hyliens. Normalement réservé aux femmes.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	- Fraicheur
<p>PANTALON D'ESCALADE (Jambes)</p> <p>Un bas léger qui permet d'accrocher des objets d'escalade à sa ceinture.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	-  +2 (en escalade uniquement) Si panoplie entière : Seconde chance(Escalade)
<p>BAS DE NOBLE (Jambes)</p> <p>Tenue chère qui a diverses variations pour chaque race ; fait autorité si raccord avec sa propre race.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	- CHA+1 Si panoplie entière : Autorité de noble
<p>PANTALON D'AVENTURIER (Jambes)</p> <p>Un pantalon plein de poches et repliable, pour toutes les situations de l'aventurier.</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> </p>	- Inventaire (objets) +1 slot
<p>JAMBIÈRES HYLIENNES (Jambes)</p> <p>Jambières et grèves basiques de la garde Hylienne. Métal</p>	<p> variable</p> <p> variable</p> <p> 2 </p>	Si panoplie entière : Autorité militaire











PANTALON DES SABLONS (Jambes) Pantalon Gerudo, normalement réservée aux femmes mais adaptables aux hommes. Métal	variable variable 1	- Fraicheur
JAMBIÈRES ZORAS (Jambes) Malgré son nom, ces jambières sont utilisées par les non-zoras. Elle permettent de nager plus aisément.	variable variable 1	- Nage + 1. Si panoplie complète : Nage de Zora.
FROC DE PIERRE (Jambes) Pantalon fait par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourd et résistant. Pierre	variable variable 2	- Résistance +0,5 - -1 - Lourd - Stabilité Si panoplie entière : Immunité()
PANTALON ISOLANT (Jambes) Etrange vêtement dans un matériau extrêmement rare, le caoutchouc.	variable variable 1	- Résistance +0,5 Si panoplie entière : Immunité()
JAMBIÈRES ARCHÉONIQUES (Jambes) Armure faite des restes de gardiens. Elle luit un peu de bleu et reconduit l'archéonie. Archéonique; Luisance	variable variable 2	- Résistance +0,5 Si panoplie entière : Immunité()
LEGGING SHEIKAH (Jambes) Vêtement fin adhérent au corps, laissant une grande liberté de mouvement.	variable variable 	- DEX+1
TASSETTES PIAFS (Jambes) Protège le bassin et les cuisses, et se rétracte en vol grâce à sa conception aérodynamique.	variable variable 1	- +2 (dans les airs)
CULOTTE BARBARE (Jambes) Des tassettes en cuir de monstres.	variable variable 1	- +1 Si panoplie entière : JET : +1 sur toute arme. Porteur peut déclencher Furie à volonté.
CHAUSSES HYLIENNES (Pieds) De petites chaussures en cuir souple, tout ce qu'il y a de plus normal en Hyrule.	variable variable 	
BABOUCHES GERUDO (Pieds) Chaussures avec le bout un peu pointue.	variable variable 	
BOTTINES PIAF (Pieds) Bottines légères mais rembourrées de duvet, qui tiennent chaud.	variable variable 	












<p>GETAS SHEIKAH (Pieds) Sandales de bois ou de bambou. Bois</p>	 variable  variable  	
<p>CHAUSSURES D'ESCALADE (Pieds) Des chaussures très flexibles mais adhérentes.</p>	 variable  variable  	<p>- Empêche de glisser. Si panoplie entière : Seconde chance(Escalade)</p>
<p>CHAUSSES DE NOBLE (Pieds) Chaussures dans un cuir de qualité et généralement avec un motif. Existe en de nombreuses variations.</p>	 variable  variable  	<p>- CHA+1 Si panoplie entière : Autorité de noble</p>
<p>BOTTES D'AVENTURIER (Pieds) Bottes conçues pour résister à tout type de terrain.</p>	 variable  variable  	
<p>BOTTES DE LA GARDE HYLIENNE (Pieds) Botte avec des petites plaques de métal protégeant le pied et la cheville. Un peu lourde. Métal</p>	 variable  variable  2 	<p>- -1 Si panoplie entière : Autorité militaire</p>
<p>BOTTES D'HIVER (Pieds) Bottes permettant de marcher plus facilement sur la neige et la glace.</p>	 variable  variable  	<p>- Pas de malus de déplacement dans la neige et sur la glace. - Chaleur</p>
<p>BOTTES DES SABLONS (Pieds) Des bottes Gerudo spécialement conçues pour marcher dans le sable sans gêne.</p>	 variable  variable  	<p>- Pas de malus de déplacement dans le sable.</p>
<p>PALMES ZORAS (Pieds) Malgré leur nom, ces palmes sont utilisées par les non-zoras. Elle facilitent grandement la nage.</p>	 variable  variable  	<p>- Nage + 1. Si panoplie complète : Nage de Zora. - -3 sur le sol - +4 dans l'eau</p>
<p>BOTTES DE PIERRE (Pieds) Bottes faites par les gorons, peut-être avec les pierres de leur dos. Lourdes mais résistantes. Pierre</p>	 variable  variable  2 	<p>- Peut tremper les pieds dans la lave et marcher sur du feu. - -2 -  Lourd - Stabilité Si panoplie entière : Immunité()</p>
<p>BOTTES ISOLANTES (Pieds) Etranges bottes dans un matériau extrêmement rare, le caoutchouc.</p>	 variable  variable  1 	<p>- Resistance  : +0,5 ; peut marcher sur les sols électrifiés. Si panoplie entière : Immunité()</p>
<p>BOTTES AIMANTÉES ARCHÉONIQUES (Pieds) Bottes faites des restes de gardiens. Elles luisent un peu de bleu et s'aimantent grâce à l'archéonie. Archéonique; Luisance</p>	 variable  variable  2 	<p>- Resistance  : +0,5 ; Marche sur les murs et plafonds. - Stabilité (sur sol aimanté) Si panoplie entière : Immunité()</p>











<p>BOTTES DE PROPULSION ARCHÉONIQUES (Pieds) Bottes faites des restes de gardiens. Elles luisent un peu de bleu et reconduisent l'archéonie. Archéonique; Luisance</p>	<p> variable variable 2 </p>	<p>- Resistance : +0,5 ; Double-saut Si panoplie entière : Immunité()</p>
<p>CHAUSSONS SHEIKAH (Pieds) Chaussons faits pour aller avec un legging Sheikah. Très fins, ils donnent l'impression de ne pas avoir de chaussures.</p>	<p> variable variable </p>	<p>- Ne produit plus de sons en marchant. - CHA-2 (si sans legging Sheikah)</p>
<p>BOTTES BARBARES (Pieds) Des bottes en cuir et fourrure de monstres.</p>	<p> variable variable 1 </p>	<p>- +1 Si panoplie entière : JET : +1 sur toute arme. Porteur peut déclencher Furie à volonté.</p>
<p>BOTTES DE PLOMB (Pieds) Des bottes absurdément lourdes. Le plomb les rend isolantes.</p>	<p> variable variable 2 </p>	<p>- Resistance : +0,5 ; peut marcher sur les sols électrifiés ; (/) *2 - / 2 - Lourd</p>
<p>BOTTES AIMANTÉES (Pieds) Des bottes absurdément lourdes. Elles peuvent permettre de marcher sur les surfaces aimantées, même la tête en bas ! Métal</p>	<p> variable variable 2 </p>	<p>- Permet de marcher sur les murs et plafonds parcourus d'électricité ou d'archéonie ; (/) *2 - / 2 - Lourd - Stabilité (sur sol aimanté)</p>
<p>BOTTES DE PÉGASE (Pieds) Permettent d'utiliser la Charge de pégase ! Elles ont de jolies petites ailes.</p>	<p> variable variable 1 </p>	<p>- Charge de Pégase : x 2 si le déplacement est en ligne droite. - +1</p>
<p>CHAUSSURES DE PÉGASE (Pieds) Des chaussures si légères que vous vous sentez plus agile avec !</p>	<p> variable variable </p>	<p>- +4</p>
<p>BOTTES AILÉES (Pieds) Des bottes étranges qui font flotter son porteur juste au dessus du sol.</p>	<p> variable variable </p>	<p>- Flotte un peu au dessus du sol ; flotte jusqu'à deux cases au dessus d'un trou. - +1</p>
<p>BOTTES DU MARATHONIEN (Pieds) Des bottes pour ceux qui courent beaucoup.</p>	<p> variable variable </p>	<p>- pour ADD -1. - / 2</p>














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, sacs...) 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 RARETE CONDITION D'UTILISATION	EFFETS
BRACELET GORON Les jets de FOR perdent un cran de difficulté.  Condition : Ne pas être un goron.	- Facilité(FOR)
BRACELET DE FORCE Les jets de FOR pour Pousser, Tirer, Soulever, Porter et Maintenir perdent un cran de difficulté. 	- Facilité(Pousser; Tirer; Soulever; Porter; Maintenir)
GANTELETS D'ARGENT Les jets de FOR pour Pousser, Tirer, Soulever, Porter et Maintenir perdent deux crans de difficulté.  Condition : Ne pas être petit.	- Double Facilité(Pousser; Tirer; Soulever; Porter; Maintenir)
GANTELETS D'OR Vous n'avez plus besoin de faire de jets de FOR pour Pousser, Tirer, Soulever, Porter et Maintenir.  Condition : Ne pas être petit.	- (description)
ANNEAU BLEU Protège des dégâts reçus. 	-  +1
ANNEAU ROUGE Protège des dégâts reçus. 	-  +2
ANNEAU LAPIS Divise par deux les dégâts reçus. Limite le nombre de cœurs à 16. 	- (description)
ANNEAU RUBIS Divise par quatre les dégâts reçus. Limite le nombre de cœurs à 16. 	- (description)

ÉCAILLE ZORA Le porteur gagne un palier de connaissance en nage.  Condition : Ne pas être un zora ou un goron.	- Nage +1
ÉCAILLE D'OR Le porteur gagne deux points de paliers en nage.  Condition : Ne pas être un zora ou un goron.	- Nage +2
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. 	- Habileté : 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.  Condition : Magie >0	- 2  / tour - Barrage
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. 	- (description) - CHA+1
CEINTURE DE DARKNUT Symbole de force et de respect chez les bretteurs. 	- Intimidant pour les monstres faibles. - CHA+2 face aux soldats.
PENDENTIF CRÂNE Pendentif de pirate, assez effrayant. 	- Intimidant pour la plupart des gens. - CHA+2 face aux voleurs et pirates.
CHARME DU HÉROS Permet au porteur de connaître le nombre de cœurs de ceux qui l'entourent. 	- (description)
COLLIER DE PERLES DE LUNE Empêche d'être transformé. 	- Immunité(Métamorphose)
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 : Annule tout dégât supplémentaire après une attaque  . - N'annule pas les   en eux-mêmes.
SACOCHE D'AVENTURIER Ajoute un slot d'équipement. Donne à un artefact l'attribut Prise Rapide. 	- Inventaire équipement +1 - Prise Rapide(un artefact au choix)
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, sur tout mur plat. 3 magies par tours. 	- (description)
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  Ces gants permettent de générer des flammes et des boules de feu. 	-   sur les coups de poing. - Habileté : 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.  Condition : Magie>0	- Invisible.

CAPE DE SURETÉ Les mécanismes ne provoquent pas leur piège sur le porteur. 	- (description)
BAGUE ARCHÉONIQUE Une bague pouvant contenir un module archéonique, qui peut donc être utilisé même avec les mains prises. Un slot, portée 5. 	- Artefact Sheikah miniature. - Un slot, portée 5.
JOYAUX ICOSA Un joyaux magique rare. Il amplifie les évènements qui ont un lien avec le porteur. 	- Tout dé entre D4 et D10 : Dé supérieur au jet. - Affecte les dés du 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 D12 : Dé inférieur au jet. - Affecte les dés du 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 mêmes 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 DEGATS	VALEUR
 BOMBE Explose 1 demi tour après la pose. Détruit les murs fragiles.	 30   2	4+2D6  centre ; 2+1D4  souffle	5 
 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 
 RUBIS La monnaie utilisée en Hyrule. Sa couleur symbolise sa valeur.	 inf  	Monnaie	1 
 MINERAI SUBROSIEN Roche bizarre qui sert de monnaie aux Subrosiens.	 inf  	Monnaie	0,1 
 FLACON Peut contenir 25cl de liquide... et des petits objets ou êtres.	 	Contenant	80 
 CLÉ Une clé standard.	 	Ouvrir une serrure	20 
 "PETITE" CLÉ Bizarrement, elle ne sert qu'une fois... mais sur beaucoup de portes.	 	Ouvre UNE porte	50 
 "GRANDE" CLÉ Une clé ornée, et un peu menaçante. Elle semble ouvrir un mécanisme particulier... Mais une seule fois !	 	Ouvre UNE grande porte	80 
 CLÉ MAGIQUE Une clé avec une tête de lion. Elle ouvre toute porte.	 	Ouvre n'importe quelle porte.	1200 
 EMBLÈME SHEIKAH Donné aux aventuriers qui réussissent une épreuve Sheikah, et offrande aux déesses. (1 point d'évolution)	 	Monnaie	x 
 RÉCEPTACLE DE CŒUR Emblème magique qui rend celui qui l'absorbe plus vigoureux ! (1 cœur supplémentaire)	 	1 cœur supplémentaire, permanent	350 



OBJET	CARAC	EFFETS OU DEGATS	VALEUR
 FÉE Une petite fée. Enfermée dans un flacon, elle vient vous ranimer si vous êtes en danger !	 	Rend la moitié des cœurs (jusqu'à 8). Instantané.	80 
 CŒUR Un petit cœur flottant, parfois lâché par les monstres.	 	1 cœur. Instantané.	10 
 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 cœurs.	1000 
 FLÈCHE EN BOIS Munition pour les arcs. Réutilisable si elle n'est pas cassée.	 30   Spé	1DGT+arc	2 
 FLÈCHE DE FER Munition pour les arcs. Réutilisable si elle n'est pas cassée.	 30   Spé	2DGT+arc	4 
 FLÈCHE DE  Munition pour les arcs. Réutilisable si elle n'est pas cassée.	 30   Spé	2DGT  +arc	6 
 FLÈCHE DE GLACE Munition pour les arcs. Gèle ce qu'elle touche. Fragile.	 30   Spé	2DGT  +arc	8 
 FLÈCHE ÉLECTRIQUE Munition. Conductrice. Se décharge à l'impact.	 30   Spé	2DGT  +arc	8 
 FLÈCHE ARCHÉONIQUE Produit une explosion archéonique annihilatrice. Chère.	 10   2	12DGT  +arc	120 
 FLÈCHE D'ARGENT Flèche rare, potentiellement magique.	 30   Spé	4DGT  +arc	20 
 GRAINE BRAISE Une graine qui s'embrase en claquant.	 20   2	(1D4-2) 	5 
 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 
 GRAINE PARFUM Une graine qui sent bon. Attire les animaux et petites créatures.	 20   2	Attire les monstres (1 tour)	5 

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

OBJET	CARAC	EFFETS OU DEGATS	VALEUR
NÉCESSAIRE D'ALCHIMISTE Petite boîte : un touilleur, deux fioles et un bol.	 	Préparer	16 
COFFRET D'ALCHIMISTE Un marteau pilon, des béciers, des fioles, et plusieurs ustensiles.	 	Préparer ; Encombrant(2)	80 
NÉCESSAIRE À MANGER Petite boîte qui sert d'assiette, avec un gobelet, un set de couverts, une serviette.	 	Manger	12 
PANIER DE PIQUE-NIQUE Plusieurs sets de couverts dans une boîte qui peut faire une petite table.	 	Manger ; confort ; Encombrant(2)	40 
CARNET OU LIVRE Tout livre ou carnet, vierge ou non.	 	Variés	? 
NÉCESSAIRE À DESSIN Une trousse. Des crayons, une gomme, de l'encre et une plume.	 	Variés	25 
COFFRET DE DESSINATEUR Coffret qui se déploie en chevalet. Tout une gamme d'outils de dessinateurs.	 	Variés	70 
BANDAGES Vous vous soignez plus vite si vous avez déjà des blessures.	 10  	Prochain repos : + 1 Cœur	4 
ATTELLE Vous vous soignez plus vite si vous avez déjà de grosses blessures.	 	Repos : +2 Cœurs si ❤️ < 50% ; réutilisable	12 
BÉQUILLE Parfois une canne. Redonne un peu de mobilité à un infirme.	 	 +1 si infirme ; 1D4-2	12 
PIERRE À AIGUISER Une pierre pour aiguiser une arme usée.	 6  	Restaure 10 points d'usure d'une arme.	6 
TOILE OUVERTE Une toile servant de sac, de couchage ou de stockage...	 	Variés	8 
DUVET Un petit sac de couchage. Repos confortable si dans une tente.	 	Dormir ; Chaleur	25 
TENTE Une petite tente individuelle, en toile.	 	Dormir	20 
GRANDE TENTE Une tente de qualité, avec de la place pour deux ou trois personnes.	 	Dormir ; Encombrant(2)	60 

OBJET	CARAC	EFFETS OU DEGATS	VALEUR
RÉCHAUD Petit récipient en métal pour réchauffer de la nourriture.		Cuisiner	16 
FIL DE PÊCHE Du fil très fin et résistant. Une unité pour un mètre.	 20  	Craft ; pêcher	4 
CANNE À PÊCHE Une canne avec un enrouleur, un crochet et 10 à 15 mètres de fil.	 	Pêcher	40 
APPAT (NATURE) Un appat. (vivant) ou (leurre), pour la pêche ou les pièges.	 20  	Pêcher ; piéger ; craft	Varié 
PIÈGE À DENTS Un piège en métal qui mord ceux qui marchent dessus.	 5  	4+1D4 ; immobilisé	20 
FILET Filet de pêche ou à poser.	  3	Variés	10 
LONGUE-VUE Permet de voir au long.	 	Observer	30 
BOUSSOLE Indique le Nord.	 	Observer	15 
BOUSSOLE MAGIQUE Quand un trésor est proche, son aiguille pointe vers lui.	 	Observer	120 
CARTE Une carte d'un lieu. Plus ou moins complète.	 	Observer	? 
CARTE MAGIQUE Une carte magique, qui indique une position (du porteur, de quelqu'un...)	 	Observer	100+ 
PERLE DE LUNE Une perle magique qui empêche de se transformer tant qu'elle est dans l'inventaire.	 	Anti-Transformation	400 
LARME DE LUNE Une météorite qui évoque une larme, brillante d'un bleu fascinant.	 	? ; Luminescence	? 

INGREDIENTS

CATEGORIE, NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
🍏 POMME Simplissime	 6 	1 ❤️	2 ❤️	1 
🍂 GLAND Simplissime	 50 	x	1 ❤️	1 (pour 10) 
🍈 DURIAN Difficile	 2 	Nausée	3 Cœurs bonus	16 
🍉 PASTÈQUE Normal	 x	Fraicheur	Fraicheur, 2 ❤️	12 
🍌 BANANE Facile	 6  (une grappe)	1  bonus (2h)	Fatigue générale -1	3 
🥥 NOIX DE COCO Normal	 2 	2  bonus	4 ❤️, 3  bonus	6 
🌶️ PIMENT Facile	 12 	1 ❤️, chaleur	Chaleur	1 
🍎 FRUIT VOLT Difficile	 10 	Fraicheur	Fraicheur, Resistance  +0,5	10 
🍷 FRAMBOISE Facile	 20 	x	Bonne humeur	1 
🥕 RADIS MAX Normal	 10 	Cale la faim, 1h	3 ❤️, 2 cœurs bonus	8 
🥕 RADIS Facile	 50 	x	3 ❤️	1 
🥕 CAROTTE Facile	 5 	x	1  bonus	1 
🍅 TOMATE Facile	 6 	Fraicheur	2 ❤️	1 
🍆 POTIRON Normal	 x	x	4 ❤️, Barrage pendant 2h	12 
🥔 PATATE Facile	RAR: 16 	x	2 ❤️	1 
🥕 OIGNON Facile	 10 	x	1 ❤️ par autres aliments	2 
🌿 GINGEMBRE Normal	 10 	x	CHA + 2 pendant une demi journée	12 
🍖 VIANDE DE VOLAILLE Normal	 2 	Nausée	6 ❤️, Fatigue générale -1	8 
🍖 VIANDE DE VOLAILLE FINE Difficile	 2 	Nausée	8 ❤️, Fatigue générale -1, 2  Bonus	15 
🍖 VIANDE CRUE Normal	 3 	Nausée	5 ❤️, Fatigue générale -1, +1 en FOR (une demi jour- née)	10 
🍖 VIANDE CRUE DE QUALITÉ Difficile	 2 	Nausée	9 ❤️, Fatigue générale -1, +2 en FOR (une demi jour- née), un cœur bonus	20 

CATEGORIE, NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
VIANDE CRUE DE GRAND ANIMAL Très difficile	x	Nausée	12 , Fatigue générale -2, +3 en FOR, 2 cœurs bonus	30
POISSON COMMUN Normal	4	Nausée	4 , Fatigue générale -2, 2 bonus	8
POISSON DE TAILLE Difficile	x	Nausée	12 , Fatigue générale -2, Débordement d'énergie	35
CRABE Difficile	x	x	8 , Fatigue générale -1, Ravages(1)	25
FRUITS DE MER Difficile	x	Nausée	2 cœurs bonus, CHA+2	30
ŒUF Facile	6	Nausée, Fièvre	Ajoute une demi-journée de temps aux effets.	6
MIEL Facile	4	x	Fatigue générale -1, bonne humeur	18
BEURRE Facile	4	x	Donne +1 à un effet de la recette.	8
CHAMPIGNON HYLIE Facile	6	Aucun effet.	Cuisine : 2 ; Alchimie : +1 heure d'effet	2
CHAMPI ENDURO Moyen	6	Nausée	MAX +1 pendant une demi journée	8
TRUFFE Difficile	6	Nausée	Rend le plat délicieux. Bonne humeur.	22
CHAMPIMENT Moyen	6	Nausée, chaleur	Chaleur	10
CHAMPI DETOX Moyen	6	Guérit poison ; fièvre	Guérit le poison.	16
CHAMPIVOLTMoyen	6	Décoiffé, 1DGT	Resistance +0,5	12
CHAMPIFROID Moyen	6	Froid, 1DGT	Resistance +0,5	12
CHAMPIFEU Moyen	6	Chaleur, 1DGT	Resistance +0,5	12
CHAMPILLUMINÉ Moyen	6	Luminescence	Vision nocturne	20
HERBES D'HYRULE Facile	10	x	1PV	2
BLEUET NUIT Moyen	10	x	Discrétion +2	10
LOTUS LAME Moyen	10	x	Ravages(1) (un combat)	16
VIOLETTES TEMPO Moyen	10	x	+1 (un combat)	16
FLEUR ARMO Moyen	10	x	+1 (un combat)	16
ALFALFA DES SOUTERRAINS Difficile	10	Hallucinations	Endort. Rêves hallucinés.	100
FLEUR SUBROSIENNE Difficile	3	x	Inverse les résistances pendant une journée.	60
PRINCESSE DES PRÉS Moyen	10	x	Guérit la fièvre.	12

CATEGORIE, NOM DIFFICULTE A PREPARER	RARETE EMPI- LEMENT.	EFFET CRU	EFFET PREPARE	VALEUR
 SCARABÉES Moyen	 6	x	 +1 ; 4 	12 
 LIBELLULES Moyen	 6	x	 +1 ; DEX +1 (un combat)	14 
 ARAIGNÉES Moyen	 6	x	Ravages(1) ; PER+1	10 
 VERS Moyen	 6	x	 +2	x 
 FRELON Difficile	 6	x	1D8  ; Furie	x 
 ABEILLE Difficile	 6	x	1D4  ; Déplacements aléatoires.	x 
 BOUSIER Moyen	 6	x	Facilité(FOR), hors combat.	x 
 LÉZARDS Difficile	 x	x	Régénère les altérations de statistiques négative.	x 
 GRENOUILLES Difficile	 x	x	Empoisonnement	x 
 DENTS DE MONSTRE (MOYEN) Facile	 32	x	Une demi heure de temps d'effet par dent.	1 
 CORNE (BOO, MOBLIN) Facile	 6	x	Une heure d'effet par corne.	3 
 DENTS DE GROS MONSTRE Difficile	 2	x	Une demi journée d'effet. Max 2.	16 
 CORNES DE LIZALFOS ÉLÉMENTAIRE Moyen	 3	x	Donne +1DGT à l'élément associé.	12 
 GELÉE BLEUE Facile	 10	x	1PV pour 2. (Max 10 gelées)	1 
 GELÉE VERTE Facile	 10	x	2  . (Max 10 gelées)	2 
 GELÉE JAUNE Facile	 10	x	Fatigue générale -1 pour 10. (Max 10 gelées).	2 
 GELÉE NOIRE Difficile	 5	x	 +4	20 
 GELÉE CYAN Moyen	 10	x	1 Pv ; 1  (Max 10 gelées)	4 
 CŒURS ET VISCÈRES Difficile	 5	x	Regain de  : +1D X, où X dépend de la puissance du monstre.	Variable. 
 ŒIL Difficile	 10	x	Regain de  : +1D X, où X dépend de la puissance du monstre.	Variable. 

































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 par tous les personnages. Elles correspondent aux actions fréquentes d'une aventure. Les personnages non-joueurs, et parfois les ennemis, peuvent aussi les utiliser.

NOM DESCRIPTION	COUT	EFFET	JET
POUSSER, (Innée; FOR) Permet de pousser un objet. Jet FOR ; dépend poids, taille, terrain.	 x cases  Mains nues	 1 - Pousse un objet.	Jet FOR  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Sumo et saisie)
TIRER, (Innée; FOR) Permet de tirer un objet. Jet FOR ; dépend poids, taille, terrain.	 +1) x cases  Mains nues L'objet n'est pas lisse.	 1 - Tire un objet.	Jet FOR  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Sumo et saisie)
MAINTENIR, (Innée; FOR) Permet de maintenir en place un objet mouvant ou instable. Jet FOR ; dépend poids, taille, terrain, vitesse. FOR/DEX si mouvement.	 +   / tour Si mouvement : doublé ou triplé au premier tour selon vitesse  Mains nues L'objet n'est pas tranchant ou dangereux pour les mains.	 1 - Maintient un objet en place.	Jet FOR  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Sumo et saisie)
SOULEVER, (Innée; FOR) Soulever un objet et rester immobile. Pas besoin de jet si il fait moins d'un dixième du poids du personnage. Jet FOR ; dépend poids, taille.	 + taille  / tour Mains nues	 1 - Soulève un objet.	Jet FOR  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Sumo et saisie)
PORTER, (Innée; FOR) 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. Jet FOR ; dépend poids, taille, terrain.	 + taille / tour  Mains nues	 1 - Transporte un objet.	Jet FOR  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Sumo et saisie)

<p>SAUTER, (Innée)</p> <p>Sauter par-dessus une à deux cases. Jet AGI ; dépend de l'élan, le poids porté, la longueur ou hauteur du saut.</p>	<p> x cases  Cases + 1 </p> <p>Pas d'obstacle Être debout</p>	<p> 2 ou 3 (atterrissage)</p> <p>- Saute à mi hauteur.</p>	<p>Jet AGI</p> <p> ≤ 0</p> <p> < spé</p> <p> ≥ spé</p>
<p>SE HISSER, (Innée; FOR)</p> <p>Se hisser par-dessus un obstacle, une rembarde, un muret, à la réception d'un saut... Jet FOR/CON : Dépend de la surface, du poids porté, de la hauteur, des blessures...</p>	<p> + situationnel  1 </p> <p>Mains nues</p>	<p> 1 en hauteur</p> <p>- Se hisse avec les bras.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>DESCENDRE / SE RE-CEPTIONNER, (Innée)</p> <p>Capacité à absorber le choc d'une chute. Déclenché dès que la chute excède le double de la taille du personnage. Jet AGI/CON : dépend du déclenchement de la chute, du poids porté, de la hauteur (+1 cran / 2 cases), du terrain de réception...</p>	<p>1 +   Si volontaire : 1 </p> <p>La chute fait au moins le double de la taille du personnage.</p>	<p>Soi</p> <p>- Descente et réception. Le jet peut aussi être un jet de CON, voire une moyenne de l'AGI et de la CON, selon le contexte.</p> <p>- XDY  si échec : X = Cases de chute ; Y =  +  porté estimé</p>	<p>Jet AGI</p> <p> ≤ 0</p> <p> < spé</p> <p> ≥ spé</p>
<p>JETER, (Innée; DEX; FOR)</p> <p>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.</p>	<p>1 +  objet lancé </p>	<p> [4- lancé]+Bonus DEX / FOR selon objet lancé</p> <p>- Jette l'objet à la distance spécifiée.</p> <p>- Objet : PoidsD4  ; Arme :  Double</p>	<p>Jet FOR / DEX</p> <p> ≤ 0</p> <p> < spé</p> <p> ≥ spé</p>

<p>SE DISSIMULER, (Innée) Permet au lanceur de se cacher. Effort de silence et d'immobilité. Jet (AGI + Bonus discrétion + bonus de terrain / circonstances) CONTRE (PER ennemie + ( -1) + ( -1) + (Encombrants(x)x2))</p>	<p>1  Quelque chose permet de se cacher.</p>	<p>Soi - Se cache activement.</p>	<p>Jet AGI  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Discrétion)</p>
<p>AGIR DISCRÈTEMENT, (Innée) Effectuer une action discrètement. Voler un objet ailleurs en lieu peu surveillé peut impliquer ce jet au lieu du vol à la tire. Jet devient une moyenne (Carac du jet)/AGI. Difficulté supplémentaire possible selon environnement.</p>	<p>1 par action  Ne pas utiliser un objet encombrant</p>	<p>Soi - L'action est faite sans bruit</p>	<p>Jet AGI  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Discrétion)</p>
<p>VOLER À LA TIRE, (Innée; DEX) Pour voler un objet surveillé de prêt ou porté par quelqu'un. Va probablement impliquer de le dissimuler après. Jet DEX contre PER adverse + Difficulté (environnement, attention de l'adversaire) x personnes témoins.</p>	<p>3  Un espace libre dans l'inventaire (si non : pas de dissimulation possible) Si l'objet n'est pas petit : refaire le jet autant de fois que la valeur de  et de  de l'objet.</p>	<p> 1 - L'objet change de propriétaire</p>	<p>Jet DEX  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Discrétion)</p>

<p>DISSIMULER, (Innée) Dissimuler un objet ou une arme, ou une petite créature. Le jet est contre la perception des témoins.</p>		<p>Soi - Cacher quelque chose.</p>	<p>Jet DEX échelle Facile-Difficile (Modifieur : Discrétion)</p>
<p>MENTIR, (Innée; CHA) Mentir à quelqu'un en essayant de ne pas se faire repérer. Peut être lancé secrètement par le MJ lors des rapports entre joueurs. Jet CHA+10 contre CHA+PER adverse.</p>	<p>La vérité n'est pas déjà connue</p>	<p> x - Mensonge dissimulé avec succès</p>	<p>Jet CHA  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Eloquence; Prise de rôle; Influenceur)</p>
<p>ORDONNER (À UN PNJ), (Innée; CHA) Donner un ordre et surtout, convaincre l'auditoire d'effectuer l'action demandée. Se fait par RP avec les joueurs. 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.</p>	<p>1  Se faire comprendre</p>	<p> x - Fait faire quelque chose à PNJ</p>	<p>Jet CHA  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Influenceur; Meneur)</p>
<p>DÉCELER UN MENSONGE, (Innée; CHA) Tenter de déceler si quelqu'un ment ou cherche à influencer un autre dans une discussion. Jet PER+CHA contre CHA+10+bonus éventuels adverse.</p>	<p>1  Avoir une raison de le faire Ne pas avoir déjà échoué à Déceler un mensonge avec la personne (pondérable si joueur)</p>	<p> x - Déceler un mensonge</p>	<p>Jet CHA  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Eloquence; Investigateur)</p>

<p>MARCHANDER, (Innée; CHA) Réduire, maintenir ou augmenter un prix, selon que vous soyez vendeur ou acheteur. Jet CHA + statut contre même jet chez l'adversaire.</p>	<p>Se faire comprendre</p>	<p>⊕ x - Réduire ou maintenir ou augmenter un prix</p>	<p>Jet CHA  ≤ 0  < spé  ≥ spé (Modifieur : Commerce / économie; Influenceur)</p>
<p>COUP DE POING , (Innée; FOR) Un coup de poing basique et lancé avec précipitation.</p>	<p>5 -Niveau Pugilat  Main nue</p>	<p>⊕ 1 - 1D4-2+FOR</p>	<p>Jet FOR  ≤ 4 (blesse sa main, 1D4 / 2)  < 10  = 10 - 19  ≥ 20 Critique : x2</p>
<p>COUP DE PIED , (Innée; FOR; DEX) Un coup de pied basique lancé avec précipitation.</p>	<p>7 - Niveau Pugilat </p>	<p>⊕ 1 - 1D6-2+FOR+DEX -  Adverse - 1</p>	<p>Jet FOR / DEX  ≤ 3 (tombe par terre)  < 12  = 12 - 23  ≥ 24 Critique : x2</p>

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. Il est aussi possible de les faire apprendre par des cours reçus auprès de maîtres dans le domaine associé, si le MJ ou et / la table préfère ce système.

NOM. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
RETRAITE RAPIDE, (Apprise) Vous rangez vos armes et fuyez à toute vitesse. Vous pouvez emmener jusqu'à deux personnages avec vous en leur prenant un bras.	Ne pas être immobilisé. Debout.	Soi - Se déplace de sa valeur de + de ADD.	Pas de jet.
BOUCLIER HUMAIN, (Apprise; Reaction) 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 (déduit du prochain tour) 2 Ne pas être immobilisé. Debout.	2 - Echange les places avec un allié. - Subit les dégâts que devait prendre l'allié ciblé.	Pas de jet.
CHANGEMENT DE TACTIQUE, (Apprise) Une fois par match, permet de changer d'arme sans cout d' ou d'action.	Une fois par match.	Soi - Changer d'équipement en main.	Pas de jet.
PIROUETTE, (Apprise; Reaction) Vous esquivez une attaque et vous déplacez d'une case.	4 Pas d'obstacle	1 - Esquive - Déplace d'une case	Pas de jet.
SIFFLER, (Apprise) Vous produisez un sifflement puissant, audible de loin.	1 Bouche et mains libres	6+(CHAx2) - Produit un son aigu et fort	Jet CHA ≤ 0 < 8 ≥ 8
SIFFLEMENT MUSICAL, (Apprise) Vous jouer un chant en sifflant.	8 Total savoirs musicaux >= 4 Connaitre Siffler	Chant-3+CHA - Effet du chant, amoindri si possible	Jet CHA ≤ 0 < ≥ (Modifieur : Instruments et chants)
DÉSARMER, (Apprise) L'utilisateur enlève des mains un objet porté par l'adversaire.	8 Mains nues	1 - Désarme l'adversaire - L'arme peut être placée en main ou jetée. Jet arme : 5- arme	Jet FOR / DEX ≤ 10 (reçu * 1,5) < 17 ≥ 17
COUP CIBLÉ, (Apprise; Combinée) Le personnage peut cibler une partie du corps des adversaires humanoïdes. La appliquée n'est que celle de la pièce d'équipement de la zone ciblée.	2 (+ coup si action additionnelle) Infaisable en combat monté	Soi - (description) - -2	Jet Arme+2

<p>POSTURE DÉFENSIVE, (Apprise)</p> <p>Le personnage se met en position de défense jusqu'au prochain tour, absorbant un peu de dégâts.</p>	<p>4 </p> <p>Infaisable en combat monté</p>	<p>Soi</p> <ul style="list-style-type: none"> - +1 - Empêche de lancer une autre action 	Pas de jet.
<p> DE DIN, (Apprise; Din; Magie)</p> <p>Produit une onde de flamme qui blesse tous le monde dans son sillage.</p>	<p>8 10 </p>	<p> R4</p> <ul style="list-style-type: none"> - +1D8 	Pas de jet.
<p>CHALEUR DE DIN, (Apprise; Din; Magie)</p> <p>Ajoute l'élément à une attaque ou compétence d'arme.</p>	<p>3 3 </p>	<p>Soi + rayon de Soi</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur action combinée. 	Pas de jet.
<p>BRULEUR DE DIN, (Apprise; Din; Magie)</p> <p>Sacrifie de la vie pour augmenter la puissance d'un coup.</p>	<p>3 2 </p>	<p>Soi + rayon de Soi</p> <ul style="list-style-type: none"> - +1 sur attaque combinée. 	Pas de jet.
<p>AMOUR DE NAYRU, (Apprise; Nayru; Magie)</p> <p>Produit une onde protectrice autour du corps du lanceur.</p>	<p>6 6 puis 3 / tour</p>	<p>Soi + rayon de Soi</p> <ul style="list-style-type: none"> - +1 	Pas de jet.
<p>FRAICHEUR DE NAYRU, (Apprise; Nayru; Magie)</p> <p>Ajoute l'élément à une attaque ou une compétence d'arme.</p>	<p>3 3 </p>	<p>Soi + rayon de Soi</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur action combinée. 	Pas de jet.
<p>CANDEUR DE NAYRU, (Apprise; Nayru; Magie)</p> <p>Nayru répand sa candeur sur vous et votre interlocuteur, et vous force tous deux à dire la vérité.</p>	<p>6 </p>	<p> Soi + interlocuteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oblige à dire la vérité en conversation. 	Pas de jet.
<p>VENT DE FARORE, (Apprise; Farore; Magie)</p> <p>Vous téléporte vous et ceux que vous touchez en lieu sûr.</p>	<p>8 14 </p> <p>Existence d'un lieu sûr à moins d'une heure de marche.</p>	<p>Soi + rayon de Contact (cumulables)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Téléporte à portée de fuite / à l'entrée du donjon / dans un lieu sans risque proche 	Pas de jet.
<p>VIVACITÉ DE FARORE, (Apprise; Farore; Magie)</p> <p>Ajoute l'élément à une attaque ou une compétence d'arme.</p>	<p>3 3 </p>	<p>Soi</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur action combinée. 	Pas de jet.
<p>HARDIESSE DE FARORE, (Apprise; Farore; Magie)</p> <p>La magie de Farore porte vos pas et vous fait aller plus loin. Convertissez de la magie en déplacement.</p>	<p>4 </p> <p>Maximum 3 par tour.</p>	<p> x</p> <ul style="list-style-type: none"> - +1 	Pas de jet.

TRANSFORMATION EN FÉE, (Apprise; Fée; Magie) Transforme la cible ou le lanceur en fée (ou lui redonne sa forme normale si déjà en fée)	8 16 Si une cible différente de soi, Jet Facile Difficile dépendant de la cible, à la discrétion du MJ.	8 - Fée	Jet de Magie ≤ 0 < 12 ≥ 12
WATCH OUT !, (Apprise; Fée; Magie) En fée, survole un ennemi et permet aux alliés de se concentrer dessus.	1 Être une fée	1 - Jets alliés + 2 sur l'ennemi visé - JET+2 (alliés ; sur un ennemi choisi)	Pas de jet.
SOIN DE FÉE, (Apprise; Fée; Magie) En fée, soigne quelqu'un par magie.	2 4 Être une fée	1 - 4+1D4 SOIN - Soigne une altération d'état au choix.	Pas de jet.
RÉANIMATION DE FÉE, (Apprise; Fée; Magie) En fée, ranime un personnage en donnant de ses forces.	4 16 Être une fée	1 - Annule K.O. / Coma - 4+1D4 SOIN - Essoufflement(soi)	Pas de jet.
DISTRACTION DE FÉE, (Apprise; Fée; Magie) En fée, vole comme une mouche autour d'un personnage pour le distraire.	2 Être une fée	1 - Provocation (envers soi) - JET-3 (jets de la cible)	Pas de jet.
COUP DE BOUCLIER, (Bouclier; Apprise) Frappe avec le bouclier équipé.	* 2	1 - Léger : 1D4 ; Moyen : 1D6+FOR ; Lourd : 1D6+Choc	Jet FOR ≤ 0 < 5++ bouclier ≥ 5++ bouclier

PASSIVES

Ces aptitudes peuvent être apprises en échange d'emblèmes Sheikah. Seule exception : les passifs de morphologie, mises en première ici, qui peuvent être adoptées à la création de personnage.

NOM. TYPE. DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
POIDS PLUME, (Morphologie) Vous êtes plutôt léger et fin, avec les avantages et inconvénients que cela apporte.	Condition(s) : Incompatible avec Poids lourd	Soi - Equipement lourd : malus (variable) - Deux jets à réussir au lieu d'un pour éviter l'état Choc lorsqu'il est infligé. - Facilité(AGI) - Facilité(Discrétion)
POIDS LOURD, (Morphologie) Vous êtes plutôt lourd et large, avec les avantages et inconvénients que cela apporte	Condition(s) : Incompatible avec Poids plume	Soi - Equipement petit interdits - Difficulté(AGI) - Difficulté(Discrétion) - Facilité(CON)
FAVEUR DE DIN, (Passive; Din) La déesse Din met un doigt sur votre épaule et favorise vos prises de force.	Condition(s) : Culte de Din Ne pas utiliser Ardeur de Din	Soi - FOR+2
ARDEUR DE DIN, (Passive; Din) La déesse Din vous prête son énergie en combat : vous êtes plus fort mais un peu plus vulnérable.	Condition(s) : Culte de Din Ne pas utiliser Faveur de Din	Soi - ❤️+1 - CON (❤️ Max)-2
FAVEUR DE NAYRU, (Passive; Nayru) La déesse Nayru met un doigt sur votre épaule et favorise votre présence mondaine.	Condition(s) : Culte de Nayru Ne pas utiliser Honneur de Nayru	Soi - CHA+2
HONNEUR DE NAYRU, (Passive; Nayru) La déesse Nayru vous octroie de sa grandeur, vous êtes plus résistant mais plus lent.	Condition(s) : Culte de Nayru Ne pas utiliser Faveur de Nayru	Soi - 🛡️+1 - 🐢-2
FAVEUR DE FARORE, (Passive; Farore) La déesse Farore met un doigt sur votre épaule et favorise votre habileté.	Condition(s) : Culte de Farore Ne pas utiliser Valeur de Farore	Soi - DEX+2
VALEUR DE FARORE, (Passive; Farore) La déesse Farore vous offre de son courage en combat, et vous rend plus téméraire.	Condition(s) : Culte de Farore Ne pas utiliser la Faveur de Farore	Soi - 🗡️+1 - 🎯-1

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, TYPE DESCRIPTION	COÛT	EFFETS	JET
JAB, (Pugiliste) Un coup de poing direct, contrôlé et dirigé.	6 - Niveau Pugilat  Mains nues	+ 1 - 1D4+DEX	Jet DEX  ≤ 0  < 8  = 8 - 18  ≥ 19 Critique : DGTx2 (Modifieur : Pugiliste)
CROCHET, (Pugiliste) Un coup en crochet, partant des côtés.	7 - Niveau Pugilat  Mains nues	+ 1 - 1D4+FOR	Jet FOR  ≤ 0  < 8  = 8 - 18  ≥ 19 Critique : DGTx2 (Modifieur : Pugiliste)
UPPERCUT, (Pugiliste) Coup essoufflant l'adversaire.	8 - Niveau Pugilat  Mains nues	+ 1 - 1D6 -  Adverse - 1	Jet DEX  ≤ 0  < 12  = 12 - 19  ≥ 20 Critique :  -2 (Modifieur : Pugiliste)
HIGH-KICK, (Pugiliste) Coup de pied difficile à placer mais puissant.	8 - Niveau Pugilat  Être debout	+ 1 - 1D8+DEX	Jet DEX  ≤ 0  < 15  = 15 - 24  ≥ 25 Critique : Choc (Modifieur : Pugiliste)
BALAYETTE, (Pugiliste) Coup de pied assez accessible, pouvant faire tomber un adversaire sur un critique.	6 - Niveau Pugilat  Être debout	+ 1 - 1D4+FOR	Jet FOR  ≤ 0  < 9  = 9 - 21  ≥ 22 Critique : Chute ; 2D4+FOR (Modifieur : Pugiliste)

<p>COUP DE PAUME, (Pugiliste)</p> <p>Coup de paume demandant beaucoup de précision et une force ajustée ; peut essouffler un ennemi. Applique une pression sur les armures.</p>	<p>8 - Niveau Pugilat 🟢</p> <p>Être debout</p>	<p>⊕ 1</p> <p>- 1D6</p> <p>- Si 🛡️ Ennemie > 2 : +1D4 qui ignore 🛡️</p>	<p>Jet DEX</p> <p>🗡️ ≤ 0</p> <p>🔪 < 12</p> <p>🌀 = 12 - 23</p> <p>🌀 ≥ 24</p> <p>Critique : Repousse de 1 case, Essoufflement (Modifieur : Pugiliste)</p>
<p>COUP DE COUDE, (Pugiliste)</p> <p>Coup violent mais dangereux pour l'utilisateur.</p>	<p>7 - Niveau Pugilat 🟢 1D4</p> <p>❤️</p>	<p>⊕ 1</p> <p>- 1D8+FOR+DEX (🛡️ Ennemie-1)</p>	<p>Jet DEX</p> <p>🗡️ ≤ 7 (❤️ seulement à soi)</p> <p>🔪 < 14</p> <p>🌀 = 14 - 23</p> <p>🌀 ≥ 24</p> <p>Critique : 2D8+FOR+DEX (Modifieur : Pugiliste)</p>
<p>COUP DE GENOU, (Pugiliste)</p> <p>Coup violent mais dangereux pour l'utilisateur.</p>	<p>7 - Niveau Pugilat 🟢 1D4 ❤️</p> <p>Être debout</p>	<p>⊕ 1</p> <p>- 2D6+FOR</p>	<p>Jet FOR</p> <p>🗡️ ≤ 8</p> <p>🔪 < 15</p> <p>🌀 = 15 - 24</p> <p>🌀 ≥ 25</p> <p>Critique : 2D8+(FOR*2) (Modifieur : Pugiliste)</p>
<p>DÉSARMER, (Pugiliste)</p> <p>L'utilisateur enlève des mains un objet porté par l'adversaire.</p>	<p>8 🟢</p> <p>Mains nues</p>	<p>⊕ 1</p> <p>- Désarme l'adversaire. L'arme peut être placée en main ou jetée.</p> <p>- ⊕ Jet arme : 5-🛡️ arme</p>	<p>Jet FOR / DEX</p> <p>🗡️ ≤ 0</p> <p>🔪 < 15</p> <p>🌀 = 15 - 24</p> <p>🌀 ≥ 25</p> <p>Critique : Peut attaquer une fois immédiatement sans cout ni jet. (Modifieur : Pugiliste)</p>










































PASSIVES

NOM, DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
<p>COMBO, (Passive; Pugiliste)</p> <p>Si votre action à mains nues est différente des précédentes ce tour-ci, son jet de réussite est facilité. Cumulable.</p>	<p>Condition(s) :</p> <p>Repart à 0 si une capacité est réutilisée.</p> <p>Pugiliste Palier 🖐️ 🖐️ minimum</p>	<p>Soi</p> <p>- JET-1 (mains nues)</p>
<p>POINGS DE FER, (Passive; Pugiliste)</p> <p>Ignore un peu la 🛡️ adverse.</p>	<p>Condition(s) :</p> <p>Aucune.</p>	<p>Soi</p> <p>- 🛡️-1 (adverse)</p>
<p>CONTRÔLE DU SOUFFLE, (Passive; Pugiliste)</p> <p>A chaque tour, vous récupérez un point d'🟢 en plus.</p>	<p>Condition(s) :</p> <p>Ne pas être sous essoufflement.</p>	<p>Soi</p> <p>- 🟢+1 (début de tour)</p>

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, par apprentissage ou échange de points d'évolution selon la volonté de la table et / ou du MJ, tant qu'elles n'ont pas pour condition d'être de la race en question.

SHEIKAH

NOM, TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
COUP DÉGAINÉ, (Sheikah; Arme) Frappe immédiatement avec une arme rengainée.	2 + attaque  Porter une arme	 Portée d'arme - Dégâts d'arme	Jet Arme
IPPON-SEOI-NAGE, (Sheikah) Projection par-dessus l'épaule qui se sert du poids de l'adversaire.	6  Mains nues Ennemi humanoïde	 1 - 1D4  - Déplace la cible derrière le lanceur. - Choc (si 1D6 >  adverse) - Chute	Jet FOR / DEX  ≤ 0  < 13  ≥ 13
DÉPLACEMENT INSTANTANNÉ, (Sheikah) Se déplace immédiatement sur la case sélectionnée. Si CRIT, produit une explosion à son départ.	5 	 3 - Si CRIT : 1D6   - Déplacement sans mouvement	Jet DEX  ≤ 0  < 23  = 23 - 34  ≥ 35 Critique :  Double (Modifieur : Bonus avec  restant)
PAUME SHEIKAH, (Sheikah) Peut repousser un ennemi.	5  Une main nue Debout	 1 - 1D6+FOR  - Repousse d'une case si Jet > ( Défenseur x 5)+5	Jet FOR  ≤ 0  < 6  = 6 - 25  ≥ 26 Critique :  Double
ABSORPTION DE CHOC, (Sheikah; Reaction) Réduit les dégâts reçus d'un coup en se projetant en arrière.	3  Debout Ne pas être saisi	 Jusqu'à 2 cases en arrière - 1  par case en arrière - Recule de une ou deux cases au choix	Jet AGI  ≤ 5 (Chute sous le coup)  < 10  ≥ 10
DISSIMULATION SHEIKAH, (Sheikah) Devient invisible. S'annule si une action est lancée (hors déplacement).	8  / tour	Soi - Invisible	Pas de jet.
REMONT-TEMPO, (Sheikah) 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).	8  Connaitre au moins 3 sorts Sheikah	Soi - Remonte d'un cran d'initiative	Jet AGI  ≤ 8 (Perd un cran)  < 12  = 12 - 23  ≥ 24 Critique :  Double
MARQUE SHEIKAH, (Sheikah) Appose un emblème Sheikah qui augmente les dégâts reçus.	4  6  Connaitre au moins 3 sorts Sheikah Être Sheikah	 2 - Emblème Sheikah sur le corps - Affligement(1)	Pas de jet.

PASSIVES

NOM. TYPE. DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
FURTIVITÉ, (Passive; Sheikah) Les coups portés dans le dos et discrètement font plus de dégâts.	Condition(s) : Aucune.	Soi - DGTx2 (dos) - DGTx2 (dos+furtif)
PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC, (Passive; Sheikah) Le Sheikah peut utiliser ses objets en combat plus librement.	Condition(s) : Aucune.	Soi - Utiliser un objet : -1 🟢
PIED AVERTI, (Passive; Sheikah) Vous réagissez immédiatement quand un piège se déclenche et avez plus de chances de l'éviter.	Condition(s) : Ne pas utiliser Pied léger	Soi - Facilité (Esquiver un piège)
PIED LÉGER, (Passive; Sheikah) Contre un peu d'agilité mise dans votre concentration, vous ne faites plus de bruit en marchant ni en courant.	Condition(s) : Ne pas utiliser Pied averti	Soi - Marche et course silencieuses - AGI-2 - 🏠-1

GORON

NOM. TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
ROULADE GORON, (Goron) Vous prenez de l'élan et roulez sur vos ennemis !	8 🟢 3 cases d'élan Pas d'obstacle (état Sonné si en touche un)	⊕ 8 case en avant (+ cases en pentes) - 1D6+FOR 📖 - Déplace de 8 cases ; ne prend pas de dégâts de pièges et assimilés	Pas de jet.
MANGE CAILLOU, (Goron) Mangez un rocher pour reprendre un peu de force !	6 🟢 Présence d'un rocher	Soi - 📖 + 1D4	Pas de jet.
ÉCLATE-ROC, (Goron) Hors combat : peut détruire un rocher d'un coup de poing. En combat, peut casser une pièce d'armure (1 sur D6 📖)	7 🟢	⊕ 1 - 1D6+FOR 📖 - Si 1D6 = 1 ou CRIT : Casse armure.	Jet FOR 🏠 ≤ 0 🏠 < 10 🏠 = 10 - 21 🏠 ≥ 22 Critique : 📖 Double
YORIKIRI, (Goron) Attrape l'adversaire pour le repousser, en le maintenant.	8 🟢 / tour 5 🟢 / tour Jet FOR à chaque tour Mains nues	⊕ 1 - Saisie - Déplace d'une case l'ennemi et le lanceur (double sur CRIT)	Jet FOR 🏠 ≤ 0 🏠 < 5 🏠 = 5 - 11 🏠 ≥ 12 Critique : 2 cases au lieu d'une (Modifieur : 🏠 et taille ennemi à ajouter au seuil de jet.)
YAGURANAGE, (Goron) Attrape l'adversaire et le fait basculer sur le côté, en se jetant à terre avec lui.	8 🟢 Mains nues Adversaire de même taille	⊕ 1 - Saisie - 2D6+FOR - Choc - Chute(lanceur et défenseur)	Jet FOR 🏠 ≤ 0 🏠 < 10 🏠 = 10 - 21 🏠 ≥ 22

			Critique : Double (Modifieur : et taille ennemi a ajouter au seuil de jet.)
KIMETAOSHI, (Goron) Attrappe l'adversaire et le force à s'abaisser en pesant sur lui.	4+ adverse Mains nues Adversaire plus petit ou même taille	1 - Saisie - Chute(défenseur)	Jet FOR ≤ 0 < 7 = 7 - 17 ≥ 18 Critique : Choc (Modifieur : et taille ennemi a ajouter au seuil de jet.)
BOULARMURE, (Goron) Vous vous mettez en boule et vous protégez. Action lente.	6 Ne pas être immobilisé ou saisi. Action principale du prochain tour	Soi - +4 ; /ELEx0 - -1 / Coup reçu - Barrage	Pas de jet.
CHARGE AU SOL, (Goron) Vous vous mettez en boule et sautez sur place, créant un petit tremblement de terre.	10 Ne pas être immobilisé ou saisi. Action principale du prochain tour	4 - 1D10 + FOR -Distance - Peut faire tomber de petites structures. - Choc - Chute(soi et rayon sur jet de CON)	Jet FOR ≤ 0 < 8 = 8 - 21 ≥ 22 Critique : Portée = de 7

PASSIVES

NOM. TYPE. DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
CORPS BOUILLONNANT, (Passive; Goron; Native) Protège des états chaud et Chaleur extrême	Condition(s) : Être Goron	Soi - Immunité(Chaud) - Immunité(Chaleur extrême)
GROSSES MAINS, (Passive; Goron; Native) Ne peut équiper que des armes à 2 mains, que le goron prend avec une seule main.	Condition(s) : Être Goron	Soi - (description)

ZORA

NOM, TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
CRACHAT ZORA, (Zora) Le Zora crache 1 litre du contenu de sa poche.	4 Avoir du liquide stocké Être Zora	5 case + Bonus DEX (max 10) - 1D4 - Mouillé	Jet DEX ≤ 0 < 8 = 8 - 19 ≥ 20 Critique :
REMONTÉE DE CASCADE, (Zora) Permet de remonter une cascade en nageant.	10	Aucune portée	Pas de jet.
BARRIÈRE ZORA, (Zora) Crée une barrière magique autour du corps, qui fait un choc aux ennemis.	3 / tour 3 / tour Être Zora	Aucune portée - 1D4	Pas de jet.
AILERONS TRANCHANTS, (Zora) Attaque avec ses ailerons coupants.	6 Être Zora	1 - 1D6 - Saignement	Jet DEX ≤ 0 < 8 = 8 - 21 ≥ 22 Critique : Double
SAUT DU DAUPHIN, (Zora) 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 Arme+5 (si attaque)
RUISSELLEMENT, (Zora) Fait suinter de son corps le liquide contenu dans sa poche, pour des effets variés.	4 Être Zora	Soi - Effet du liquide - Mouillé	Pas de jet.
LAVEMENT, (Zora) Fait suinter les liquides néfastes contenus dans le corps, y compris hors de la poche.	6 Connaitre Ruisselement Être Zora	Soi - Retire les poisons et assimilés - Mouillé	Pas de jet.

PASSIVES

NOM, TYPE DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
ECAILLES TRANCHANTES, (Passive; Zora) En état d'adrénaline, le Zora peut rendre ses écailles plus saillantes et tranchantes.	Condition(s) : Être en combat depuis au moins un tour (ou en Furie), être Zora. Incompatible avec Ecailles dures	Soi - 2 sur tout ce qui touche le Zora à mains nues - Saignement(x) - Difficulté(Sumo et saisie) - Usure+1
ECAILLES DURES, (Passive; Zora) En état d'adrénaline, le Zora peut rendre ses écailles plus solides, et les orienter de façon à couvrir sa chair.	Condition(s) : Être en combat depuis au moins un tour, être Zora. Incompatible avec Ecailles tranchantes	Soi - Immunité(Choc) - +1
COMME UN POISSON DANS L'EAU, (Passive; Zora) Dans l'eau, vous doublez vos déplacements et gagnez en agilité.	Condition(s) : Être dans l'eau	Soi - ADD = 2 - DEPLx2 (nage et plongée)

KOKIRI







NOM. TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
STEUPLÉÉÉ, (Kokiri) Vous pouvez retenter un jet de CHA par jour. Léger avantage sur les personnages aimant les enfants.	3 Une fois par jour.	Soi - Seconde chance(CHA)	Pas de jet.
ROULADE, (Kokiri) Vous pouvez passer sous les jambes d'un personnages. Utilisable pendant un mouvement principal.	1 Défenseur de taille moyenne ou plus. Le défenseur ne prend pas tout l'espace (statue, couché...)	Soi - Fait traverser la case d'un autre personnage en combat.	Pas de jet.
ŒIL D'ENFANT, (Kokiri) Vous pouvez scruter les environs avec plus d'efficacité.	4 Deux fois par jour.	Soi - PER+3 - Facilité(+3)	Pas de jet.
GESTICULATION, (Kokiri) Rend le prochain jet ennemi sur vous plus difficile (et d'autant plus s'il implique une saisie).	4 Ne pas être immobilisé.	Soi - Jet physique / ciblage ennemi -2 - Jet -4 si implique saisie - JET Physique / ciblage ennemi - 2 - JET de saisie - 4	Pas de jet.
METAMORPHOSE EN KOROGU, (Kokiri) Vous prenez la forme d'un Korogu !	6 Être Kokiri.	Soi - Korogu	Pas de jet.

PASSIVES



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

PIAF

NOM, TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
VENT CONTRAIRE, (Piaf; Reaction) Bat des ailes pour produire un vent, qui peut dévier un projectile physique. Lancé au tour adverse.	3 Ne pas être immobilisé.	4 - Dévie un projectile	Jet DEX échelle Facile-Difficile
BOURRASQUE, (Piaf) Produit un gros coup de vent qui peut avoir des effets variés selon le contexte.	5 Ne pas être immobilisé.	Cone sur 4 cases - Soulève du sable, éteint un feu, sèche, etc. - Décoiffé	Jet DEX ≤ 0 < 7 = 7 - 21 ≥ 22 Critique : Double
CHARGE PLANANTE, (Piaf) Le Piaf se jette en avant avec ses armes en mains, et frappe tout ce qui se trouve à sa portée.	10 cases-2 Ne pas être immobilisé. Action principale uniquement.	2+ dépensé - (arme(s) + DEX) - 3 - -1 par coup - Point de côté(soi)	Jet Arme+2
ÉCOUTE DU VENT, (Piaf) Le Piaf écoute le vent avec attention, et peut entendre et sentir des entités prises dedans.	3 Ne marche pas si il n'y a aucun courant d'air Ne marche pas en tempête	Soi - PER auditive et olfactive + 4 - Ferme les yeux	Pas de jet.
LAME DE VENT, (Piaf) Créé du vide en battant des ailes, qui va amener à trancher l'ennemi avec de l'air.	7 Pas de grand vent	5 - BONUS DEX + 1D6 (- 3) - Peut couper certains objets en bois.	Jet DEX ≤ 0 < 10 = 10 - 23 ≥ 24 Critique : Double
MISTRAL GAGNANT, (Piaf) Ajoute de la portée à un sort ou jet d'objet allié. A lancer pendant son tour.	4 Pas de grand vent	Cone sur 4 cases - Portée+((JET/5)-10)	Jet DEX ≤ 4 (annule le sort allié) < 10+5 par ajoutée ≥ 10+5 par ajoutée
PIQUÉ, (Piaf) En vol, fond sur un ennemi, toutes armes sorties.	8 Être en vol et au dessus de la cible.	2 - Arme + DEX (- 2) - Chute(cible)	Pas de jet.
ENVOL, (Piaf) Le Piaf prend son envol.	4 2 au sol + 1 au décollage Ne pas être immobilisé Ne pas être gravement blessé	Avancée de trois cases - Envol	Jet AGI ≤ 3 (chute) < 8 = 8 - 24 ≥ 25 Critique : Double

MURMURE DU VENT, (Piaf) Le piaf peut transmettre un message dans le vent, en murmurant.	2  Pouvoir parler.	 10 - Porte un message audible uniquement à ceux dans le vent.	Jet CHA  ≤ 2 (prononce accidentellement à haute voix)  < 8  = 8 - 20  ≥ 21 Critique : Peut arranger le vent pour que seul le destinataire n'entende. (Modifieur : Chant)
--	--	--	--

PASSIVES

NOM. TYPE. DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
PIEDS PALMÉS, (Passive; Piaf) Le Piaf entraîné peut flotter comme un cygne sur l'eau. Il dépense trois fois moins d'énergie pour flotter et nager en surface.	Condition(s) : Savoir nager. Être Piaf.	Soi -  consommée en nageant/3
DUVET, (Passive; Piaf; Native) Vous avez l'état Chaleur à volonté.	Condition(s) : Être Piaf.	Soi - Chaleur
VIF COMME L'AIR, (Passive; Piaf; Native) Vous avez un avantage dans les airs.	Condition(s) : Être en train de voler. Ne pas être blessé aux ailes ou grièvement blessé.	Soi - En l'air : - DEX+2 - Facilité(AGI) -  +2 (après tour de décollage)
INSECTIVORE, (Passive; Piaf) Le Piaf peut consommer des insectes et tirer parti de la moitié de l'effet qu'ils auraient en potion.	Condition(s) : Ne pas être repu. Être Piaf.	Soi - (description)

GERUDO

NOM. TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
CRI DE RALLIEMENT, (Gerudo) Un cri en langue Gerudo, sensé donner des forces à ceux qui l'entendent.	5 Connaitre le Gerudo.	4 - Boost(FOR+2, 3 tours) - Boost(FOR+2, 3 tours)	Pas de jet.
PROVOCATION, (Gerudo) Attire l'attention d'un ennemi sur soi, le forçant à attaquer le lanceur.	3	4 - Focus(soi)	Jet CHA ≤ 0 < 10 ≥ 10
RAPPEL À L'ORDRE, (Gerudo) Fait un sermon rapide et ferme à un autre personnage, le forçant à reprendre ses esprits.	4	4 - Guérit Furie, Focus, Folie	Jet CHA ≤ 0 < 8 ≥ 8
ORDRE DE SURVIVRE, (Gerudo; Reaction) Donne l'état Ténacité à un autre personnage. Peut être lancé en réaction.	4	5 - Ténacité	Jet CHA ≤ 0 < 12 ≥ 12
ALLONGE GERUDO, (Gerudo) Se tend pour gagner un point de portée au corps à corps, sur une attaque, au détriment d'un peu de force.	2 Arme de melee.	Soi - Annule les bonus de FOR - -1 - +1 (CaC)	Pas de jet.

PASSIVES

NOM. TYPE DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
AUTO-PERSUASION, (Passive; Gerudo) Les compétences de cris, de sermons et d'ordre peuvent être utilisées sur soi-même.	Condition(s) : Connaitre 2 cris Gerudo.	Soi - Ajoute la cible Soi aux cris.
IVRESSE DU COMBAT, (Passive; Gerudo) 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.	Condition(s) : Connaitre 2 compétences Gerudo Ne pas être pacifiste.	Soi - Ravage(1)
ATTITUDE MILITAIRE, (Passive; Gerudo) Donne à la Gerudo une Autorité Militaire naturelle, et permanente.	Condition(s) : Connaitre 2 compétences Gerudo Incompatible avec Vai meets Voi et Vai beats Voi	Soi - Autorité militaire
VAI MEETS VOI, (Passive; Gerudo) Donne à la Gerudo un air plus séduisant, boostant les jets de charisme sur les personnes attirées par les femmes.	Condition(s) : Incompatible avec Attitude Militaire et Vai beats Voi CHA>13	Soi - Si l'interlocuteur est attiré par les femmes : - Facilité(CHA)
VAI BEATS VOI, (Passive; Gerudo) Les personnages de sexe opposé prennent toujours un point de dégât en plus sur vos coups.	Condition(s) : Incompatible avec Vai meet Voi	Soi - Si l'opposant est un homme : - +1

TWILI

NOM. TYPE DESCRIPTION	COUT CONDITIONS	EFFETS	JET
TÉLÉPORTATION DU CRÉPUSCULE, (Twili) Téléporte sur une autre case	8 🌿	🌐 4 - (description)	Pas de jet.
TRANSPORT DU CRÉPUSCULE, (Twili) Téléporte une entité sur une autre case.	si inanimé 6 🌿 Si vivant 12 🌿 Connaitre Teleportation du Crépuscule.	🌐 4 - (description)	Pas de jet.
CRI DU CRÉPUSCULE, (Twili) Ranime les alliés dans le coma, une fois par match.	12 🌿 Une fois par combat. Action principale uniquement.	🌐 7 - Ranime les alliés ; 1D4 ❤️ - Termine le tour - Essoufflement	Pas de jet.
ARÈNE DU CRÉPUSCULE, (Twili) Vous pouvez placer jusqu'à 8 piliers reliés par une énergié magique.	7 🌿 1 pilier = 4 🌿 Connaitre 3 sorts Twilis.	🌐 8 - (description) - Dégâts des murs : 1D4 - CON (❤️ Max)16 par mur	Pas de jet.
INFLUENCE DU CRÉPUSCULE, (Twili) Rend fou d'avidité un ennemi, qui ne reconnaît plus ses alliés ni ses ennemis.	4 🌿 8 🌿	🌐 3 - Folie	Pas de jet.
MALÉDICTION DU CRÉPUSCULE, (Twili) Transforme temporairement un être en une entité qui représente son cœur et son esprit.	7 🌿 3 x (🏠+📖) 🌿 Connaitre 3 sorts Twilis.	🏠 3 - Metamorphose des ténèbres(2 tours)	Pas de jet.
ANAMORPHOSE, (Twili) Redonne sa forme normal à une entité. Peut être lancé même sous métamorphose.	6 🌿 16 🌿 🌿	🌐 3 - Annule métamorphose	Pas de jet.
ILLUSION SPATIALE, (Twili) Modifie l'espace autour de soi pour former un lieu tangible.	12 🌿 32 🌿 + 8 🌿 / tour Connaitre 3 sorts Twilis. 🌿 >1	Aucune portée - L'espace autour change selon la volonté du Twili	Pas de jet.
ETOUFFEMENT DE LUMIÈRE, (Twili) Obscurcie les lieux.	6 🌿 12 🌿 + 2 🌿 / tour 🌿 >1	🌐 12 - Obscurité	Pas de jet.

PASSIVES



























































































NOM. TYPE. DESCRIPTION	CONDITIONS	EFFETS
POCHE DIMENSIONNELLE, (Passive; Twili; Native) Les objets sont rangés indépendamment de leur type dans l'inventaire, et perdent leur statut Encombrant(x) tant qu'ils sont rangés.	Condition(s) : Être Twili	Soi - Slots d'objets et d'équipements mélangé. - Annule l'attribut Encombrant des objets et équipements.
ÊTRE DU CRÉPUSCULE, (Passive; Twili; Native) Le personnage est un Twili, et a donc des particularités de race.	Condition(s) : Être Twili	Soi - Aucun malus particulier dans le Crépuscule. - De jour : - 🌿 et 🏠 -1 - PER-2 - JET effectués -1

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. NIVEAU. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
MICRO-COMBUSTION, (🔥, niveau 1) Produit une petite étincelle de flamme.	2 🌿 1 🍀	⊕ 1 - Petite combustion - 1DGT	Pas de jet.
FLAMME MAINTENUE, (🔥, niveau 1) Vous maintenez une petite flamme dans votre main, qui éclaire un peu les alentours.	2 🌿 / tour	Soi - Lumière sur R2+Niv. Magie	Pas de jet.
CLAQUE DOIGT, (🔥, niveau 1) Produit un bruit de pétard avec les doigts.	2 🌿 1 🍀 Ne marche pas dans l'eau.	🌐 Fortement audible sur 4+Niv. Magie - Peut faire sursauter ceux qui l'entendent de près.	Pas de jet.
PÉTARADE, (🔥, niveau 1) Produit une minuscule explosion près du lanceur.	2 🌿 3 🍀 Ne marche pas dans l'eau.	⊕ 3 - (1D4 🔥)-2	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 🔪 < 5 🌀 = 5 - 24 🌪 ≥ 25 Critique : Répéter 4 fois l'effet.
AUTORÉGULATION THERMIQUE, (🔥, niveau 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	Pas de jet.
FLAMME, (🔥, niveau 2) Produit une flamme devant soi.	6 🌿 5 🍀	⊕ 1 - 2+1D6 🔥 - La flamme reste un tour	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 🔪 < 12 🌀 ≥ 12
BRULURE LOCALISÉE, (🔥, niveau 2) Produit une brulure sur ce qui est touché avec la paume de la main.	6 🌿 3 🍀	⊕ 1 - 1D8 ❤️ (neutre) - Utilisable en saisie	Pas de jet.
SOUFFLE ENFLAMMÉ, (🔥, niveau 3) Produit un souffle de flammes.	6 🌿 6 🍀	🔪 2 - 1+1D8+DEX 🔥	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 🔪 < 13 🌀 = 13 - 25 🌪 ≥ 26 Critique : Double ❤️
VAGUE DE CHALEUR, (🔥, niveau 3) Réchauffe d'un coup les alentours.	6 🌿 6 🍀	🌐 1+Niv. Magie - R1 : 1D6 🔥 - Toute la portée : Chaleur	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 🔪 < 14 🌀 = 14 - 25 🌪 ≥ 26 Critique : 🌐 doublé,

			Chaleur extrême pendant un tour
BOULE DE  D'ARTIFICE, ( , niveau 3) Tire une petite boule de feu qui explose soudainement après quelques mètres. Explose forcément à la 6e case.	8  4  Les effets ne se cumulent pas. N'explose pas si heurt avant 3e case.	 3 à 6 - Explosion ; épicode : 4+3D8  - R1 : 2+2D6  neutre - R2 : 1D4  neutre	Jet de Magie  ≤ 0  < 13  ≥ 13
EXPLOSION SPONTANÉE, ( , niveau 3) Le lanceur produit une explosion qui part de lui-même. Il se blesse aussi en la faisant.	12  4  Lançable dans l'eau, mais annule l'attribut 	 3 - Explosion ; sur soi : 2D8  - R1 : 2+2D8  - R2 : 2D4 	Jet de Magie  ≤ 0  < 10  = 10 - 24  ≥ 25 Critique : Soi : 2D4  ; R1 4+4D8  R2 : 2+2D8 
LANGUE DE  , ( , niveau 3) L'utilisateur jette une petite flamme qui se déplace de plusieurs cases.	7  3 	 3 - Avance d'une ligne de 3 cases. Si mur : Effet 2 sur cases adjacentes (en croix) - 2D8  - Niv. suivants : Avance de 3 cases supp. Au début d'autant de tours que de niveaux supplémentaires.	Jet de Magie  ≤ 0  < 13  = 13 - 27  ≥ 28 Critique :  double
FLAMÈCHE MAGIQUE, ( , niveau 3) Tire une petite flamme qui fend les airs.	3  3 	 10 - 1D4  - Niv. Magie 4 : 1D6  - Niv. Magie 5 : 1D8 	Jet de Magie  ≤ 0  < 8  = 8 - 21  ≥ 22 Critique :  double
DÉFLAGRATION, ( , niveau 4) Grosse boule de feu, dense et brulante. Lancée notamment par les Lynels.	18  11 	 10 - 4+3D6+FOR  - Flamme répandues si impact	Jet de Magie  ≤ 0  < 20  ≥ 20
MUR DE FLAMME, ( , niveau 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	Jet de Magie  ≤ 0  < 15  ≥ 15
FOUET DE FLAMME, ( , niveau 4) L'utilisateur invoque un fouet de flammes qu'il peut utiliser comme arme.	8, puis 2 par attaques  8, puis 6 pour attaques additionnelles 	 Soi, puis 2 - 2D8+DEX  par coups - 1D8 supplémentaire sur ennemis sans armures.	Jet DEX  ≤ 0  < 14  = 14 - 26  ≥ 27 Critique :  double
JET DE LAVE, ( , niveau 5) Tire un jet de lave en fusion. Elle reste au sol après lancer.	16  8 	 5 - 5D10+5  , -8  - Une fois au sol : 5+1D8 - Brulures irréversibles sur les corps exposés.	Jet de Magie  ≤ 0  < 25  ≥ 25
FONDRE, ( , niveau 5) Fait fondre ce qui est saisi.	15  7 	 1 - 6D10+4 	Jet de Magie  ≤ 0

		- Altère de façon permanente le métal - Supprime 1D6	< 22 ≥ 22
--	--	---	--------------

GLACE

NOM. NIVEAU. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
GELER, (, niveau 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 solide = $1+(Rx^2+Rx)$; Liquide (eau) = idem x0,5 Vapeur = idem x5 1 à 15	Niv. Magie x2, rayon, ligne ou localisé - Solidifie un liquide ou un gaz.	Magie Echelle Facile-Difficile (Modifieur : Magie)
FROID, (, niveau 1) Produit un léger froid, par courant d'air ou baisse de température. Effet variés selon contexte.	2 2 La météo ne donne pas l'état Chaleur	2 - CHA-2 cible OU CHA+2 soi - Si plus de 3 tours, Froideur - CON-1	Jet de Magie ≤ 0 < 10 = 10 - 21 ≥ 22 Critique : Effets +1
GERÇURE LOCALISÉE, (, niveau 1) Produit une gerçure sur ce qui est touché avec la paume de la main.	4 3	1 - 1+1D4 - AGI-1 - Utilisable en saisie	Jet de Magie ≤ 0 < 5 = 5 - 15 ≥ 16 Critique : 1+2D6
VERGLAS, (, niveau 2) Produit du verglas sur le sol.	3+1/case 4 Le sol n'est pas terreux ou sablonneux.	4 - La case ciblée glisse. - pour ADD +1 sur cases glissantes. - Peut faire tomber un personnage (AGI, Jet Normal)	Pas de jet.
AUTORÉGULATION THERMIQUE, (, niveau 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	Pas de jet.
INFUSER DU FROID, (, niveau 2) Infuse de la magie de dans un objet, chargeant une arme de glace ou transformant une flèche, par exemple.	2 2 Tenir dans la main	Soi - Lors d'un coup neutre : Ajoute - Sur objet : le gèle ou lui donne	Pas de jet.

<p>SOUFFLE GLACÉ, (🌀, niveau 2) Produit un souffle givrant, en cône.</p>	<p>7 🌿 5 🍀 Météo différente de Tempête ou assimilé</p>	<p>⊕ Cones (2 cases en avant, 3 de large) - 1D6 📛 🌀 - 🍀-1</p>	<p>Jet de Magie 📛 ≤ 0 📛 < 6 🌀 = 6 - 20 🌀 ≥ 21 Critique : Cône allongé d'une case ; 2D6</p>
<p>VAGUE DE FROID, (🌀, niveau 3) Refroidit d'un coup les alentours.</p>	<p>6 🌿 6 🍀</p>	<p>🌐 1+Niv. Magie - R1 : 1D6 🌀 - Toute la portée : Froid</p>	<p>Jet de Magie 📛 ≤ 0 📛 < 14 🌀 = 14 - 25 🌀 ≥ 26 Critique : 🌐 doublé, Froideur extrême pendant un tour</p>
<p>MUR DE GLACE, (🌀, niveau 3) Produit un mur de glace, de 2 mètres de haut, épais de quelques centimètres.</p>	<p>10 🌿 5 🍀 Perd 1/5 de sa taille chaque tour (+ chaleur)</p>	<p>⊕ 3 - Mur d'une case de large, 2 cases de haut ; OU : 2 cases de large, une de haut. - Bloque la ligne de vue. - Mur se brise si 12 📛 reçu d'un coup OU Jet FOR Infâme</p>	<p>Jet de Magie 📛 ≤ 0 📛 < 15 🌀 = 15 - 22 🌀 ≥ 23 Critique : Tient 2 fois plus longtemps ; Résistance doublée, Jet FOR Quasi-Impossible</p>
<p>CHUTE DE GLACE, (🌀, niveau 3) Une grêle localisée, en gros blocs, tombe d'un petit nuage au dessus la cible.</p>	<p>8 🌿 5 🍀 Apparaît à 3 cases de hauteur au dessus cible. (environ 4m)</p>	<p>⊕ 4 - 2+ Niv. Magie D4 🌀 - Nuage : Froideur extrême, 2D6 (+Effet 1 sur place)</p>	<p>Jet de Magie 📛 ≤ 0 📛 < 13 🌀 = 13 - 22 🌀 ≥ 23 Critique : Niv. Magie + Niv. Magie D6 🌀 ; Nuage 4D6</p>
<p>BOUCLIER DE GLACE, (🌀, niveau 3) Le lanceur peut s'équiper d'un bouclier de glace.</p>	<p>16 🌿 2 🍀 / tour</p>	<p>⊕ - Bouclier lourd, moyen de taille. 🍀 Bloquer 2, 🍀 Parer 4. 🛡️ Garde 2. - Le bouclier reflète la lumière et est aérodynamique. - Coup de bouclier donne l'état Froid et fait des 📛 🌀.</p>	<p>Pas de jet.</p>
<p>LANCE DE GLACE, (🌀, niveau) Le lanceur peut s'équiper d'une lance de glace.</p>	<p>16 🌿 2 🍀 / tour</p>	<p>⊕ - Lancer moyennement lourde, grande. - 2 ⊕, 1D6+DEX 🌀 📛 + état Froid, Perce armure. - Jet : DEX, 🌀 > 9 ; 🌀 > 21 (inflige Froideur Extrême)</p>	<p>Pas de jet.</p>

COLONNE GIVRANTE, (❄️, niveau 4) Invoque une colonne d'environ deux mètres de haut, qui gèle les alentours.	20 ❄️ 7 🌿 Fond après 4 tours	⊕ 6 - Apparition : 2D8 ❤️ ❄️ - R3 autour colonne : 1D4 ❤️ ❄️ - Contact : Froideur extrême ; R3 : Froid	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 ⚔️ < 0 ❄️ = 0 - 22 🌪️ ≥ 23 Critique : Reste active 8 tours ; Froideur extrême
LASER GLACE, (❄️, niveau 4) Tire un rayon de glace	16 ❄️ 5 🌿	🔪 12 - 3D6 ❄️ - Froideur Extrême	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 ⚔️ < 13 ❄️ ≥ 13
FIGER, (❄️, niveau 4) Gèle quelqu'un ou quelque chose	20 ❄️ 7 🌿	⊕ - (description)	Pas de jet.
BLIZZARD, (❄️, niveau 5) Change la météo en blizzard.	32 ❄️ 8 🌿 Être dehors.	⊕ - (description)	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 ⚔️ < ❄️ ≥
PICS DE GLACE, (❄️, niveau 5) Fait apparaître des pics de glaces qui se jettent vers une cible.	18 ❄️ 6 🌿	⊕ 10 - (1D8)D4+1D4 ❄️	Pas de jet.

ELECTRICITE

NOM. NIVEAU. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
COUP DE JUS, (⚡️, niveau 1) Produit un petit coup de jus, du genre à faire sursauter sans blesser.	1 ❄️ 1 🌿	⊕ 1 - Fait sursauter	Jet de Magie 🔥 ≤ 6 (sur soi) ⚔️ < 8 ❄️ ≥ 8
FOURMILLEMENT, (⚡️, niveau 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.	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 ⚔️ < 10 ❄️ ≥ 10
FIBRILLATION EXTERNE, (⚡️, niveau 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	Jet de Magie 🔥 ≤ 6 (l'attaque se retourne sur soi, sur le bras utilisateur) ⚔️ < 13 ❄️ ≥ 13
FOULÉE ÉLECTRIQUE, (⚡️, niveau 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.	Pas de jet.
DÉFIBRILLATION, (⚡️, niveau 3) Ranime un allié K.O. ou dans le coma, au prix d'un grand choc.	10 ❄️ 6 🌿 N'a pas déjà été lancé sur l'allié cette journée.	⊕ 1 - Ranime un allié (1 ❤️) - Choc ; (FOR / DEX / CHA) / 2 jusqu'à fin de la journée	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 ⚔️ < 14 ❄️ = 14 - 27 🌪️ ≥ 28 Critique : Redonne 6 ❤️ ; annule malus de caracs (mais pas le choc)

DÉCHARGE ONDULÉE, (⚡, niveau 3) Lancez un D6. Son résultat correspond au nombre de D4 de dégâts du sort.	8 ⚡ 6 ⚡	⊕ 3 - XD4 (description) ⚡	Jet de Magie ⚡ ≤ 0 ⚡ < 12 ⚡ = 12 - 25 ⚡ ≥ 26 Critique : D6 ❤️ au lieu de D4.
CHARGEUR, (⚡, niveau 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 : D12.	(Niveau en magie, min. 1) ⚡ 4 ⚡ Ne pas tomber K.O.	⊕ soi - Jet réussi : +1 Tension - Jet échoué : XD4 ❤️ (X = Tension), soi - Rappel : Tension = 1 D de plus sur le prochain sort ⚡	Pas de jet.
BALLE ÉLECTROMAGNÉTIQUE, (⚡, niveau 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 ⚡ Ne rebondit pas Flotte horizontalement.	📍 1 (avance de 1 par tour, max 10 cases + niv. Magie*2) - 2D6 ⚡	Jet de Magie ⚡ ≤ 0 ⚡ < 12 ⚡ ≥ 12
DÉCHARGEMENT INSTANTANNÉ, (⚡, niveau 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	Jet de Magie ⚡ ≤ 0 ⚡ < 12 ⚡ = 12 - 25 ⚡ ≥ 26 Critique : ❤️ +1D
FOUDRE, (⚡, niveau 3) Vous faites tomber la foudre.	16 ⚡ 12 ⚡ Être dehors par un temps au moins nuageux	⊕ 7 - 4D8 ⚡ épicentre ; 2D6 carré autour. - Choc	Jet de Magie ⚡ ≤ 12 (le lanceur devient sa propre cible) ⚡ < 24 ⚡ ≥ 24
COURANT ALTERNATIF (PASSIF), (⚡, niveau 4) Pour tous vos jets de dégâts de sorts ⚡, chaque dé lancé dont la valeur est supérieur à sa moitié vous donne +1DGT bonus sur le sort, tandis que chaque dé lancé dont la valeur est inférieur ou égal à sa moitié vous donne -1DGT.		⊕	Pas de jet.
COURANT CONTINU (PASSIF), (⚡, niveau 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 $((4*8)/2)-(8+4) = 12$ ❤️. Les autres bonus sont inchangés.		⊕	Pas de jet.

DISPERSION D'ÉLECTRONS, (⚡, niveau 4) Tous vos jets de dégâts ⚡ voient leur formule changer : pour un jet XDY, X prend la place de Y et vice versa. Un jet 2D8 devient 8D2 (note : peut nécessiter l'utilisation de dés virtuels).	Devient niveau 5 si couplé à un autre passif	+	Pas de jet.
BASSE FRÉQUENCE (PASSIF), (⚡, niveau 4) Tous vos jets de dégâts perdent un dé lancé, mais gagnent un cran de dé. (D4->D6->D8->D10->D12)	Devient niveau 5 si couplé à un autre passif	+	Pas de jet.
DÉCHARGE À GRANDE ONDULATION, (⚡, niveau 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)	Jet de Magie ⚡ ≤ 0 ⚡ < 15 ⚡ = 15 - 28 ⚡ ≥ 29 Critique : Valeurs des D augmentent d'un cran.
RÉSISTANCE OHMIQUE, (⚡, niveau 4) Quand vous recevez des dégâts ⚡, vous pouvez réagir pour tenter de les transformer en un point de Tension.	3 ⚡ 3 ⚡ Ne pas tomber K.O.	Soi - Jet réussi : +1 Tension - Jet échoué : 1D de plus de dégât + XD4 ❤️ (X = Tension), soi - Rappel : Tension = 1 D de plus sur le prochain sort ⚡	Jet de Magie ⚡ ≤ 0 ⚡ < 5+(Tension*2) ⚡ ≥ 5+(Tension*2)
ECLAIRS HORIZONTAUX, (⚡, niveau 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 ❤️, 3-5 = 1D8, 6 = 2D8 - 1D4 pour carré adjacent à chaque D ❤️ lancés.	Jet de Magie ⚡ ≤ 12 (le lanceur devient sa propre cible) ⚡ < 23 ⚡ ≥ 23
ECLAIRS HORIZONTAUX DIRIGÉS, (⚡, niveau 5) Vous jetez une série d'éclairs dirigés vers une cible.	20 ⚡ 13 ⚡	+ 9 - 4D8 ⚡ ; 2D6 carré autour. - Choc	Jet de Magie ⚡ ≤ 12 (le lanceur devient sa propre cible) ⚡ < 28 ⚡ ≥ 28

LUMIERE

NOM. NIVEAU. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
FLASH, (☀️, niveau 1) Produit un flash lumineux, dont l'intensité dépend du niveau de l'utilisateur.	4+(Niv*2) 🌿 5 🌿	🌐 10 - 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.	Jet de Magie 🌿 ≤ 0 🔪 < 12 🌐 = 12 - 25 🌐 ≥ 26 Critique : (double l'effet)
RÉVÉLATION DE FORME, (☀️, niveau 1,2,3) Sort qui existe en 3 niveaux. Dissipe les sorts Apparence Trompeuse (niv. 1), Apparence Altérée (niv. 2) et Forme Apparente (niv.3).	6*Niv. du sort utilisé. 🌿 3 🌿	⊕ 6 - Dissipe Apparence Trompeuse (niv. 1) - Dissipe Apparence Altérée (niv. 2) - Dissipe Forme Apparente (niv. 3).	Jet de Magie 🌿 ≤ 0 🔪 < 10 🌐 ≥ 10
DÉTECTION DE MONSTRES, (☀️, niveau 1) Vous pouvez deviner combien de monstres se trouvent dans les environs.	6 🌿	⊕ 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.	Pas de jet.
LUMIÈRE, (☀️, niveau 2) Vous pouvez produire de la lumière.	1/tour ou 1/mi- minute 🌿	🌐 3 + niv. 🌿	Pas de jet.
AUTO-SURBRILLANCE, (☀️, niveau 2) Vous devenez luminescent.	1/tour ou 1/mi- minute 🌿	Soi - Luminescence	Pas de jet.
SURBRILLANCE, (☀️, niveau 2) Vous rendez une entité luminescente pendant 5 minutes, ou 10 tours.	4 🌿 2 🌿	⊕ Niveau en magie -1 - Luminescence	Pas de jet.
LUMIÈRE DE L'ESPRIT, (☀️, niveau 2) Guérit les états Folie et Rage.	5 🌿 3 🌿	⊕ 3	Jet de Magie 🌿 ≤ 0 🔪 < 10 🌐 ≥ 10
DISSIPATION DE MALICE, (☀️, niveau 2) Vous dissipez la malice autour de vous.	6 🌿 4 🌿	🌐 1+Niv. Magie - Dissipe la Malice.	Jet de Magie 🌿 ≤ 0 🔪 < 14 🌐 = 14 - 27 🌐 ≥ 28 Critique : Double le rayon de portée.
BÉNÉDICTION, (☀️, niveau 2) Donne un bonus aux jets d'un allié.	6 🌿 3 🌿	⊕ 3 - Boost(Jets+1, 4 tours)	Jet de Magie 🌿 ≤ 0 🔪 < 12 🌐 = 12 - 23 🌐 ≥ 24 Critique : Boost(Jets+2, 5 tours)

FRAPPE À LA CONSCIENCE, (🟡, niveau 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.	Jet de Magie 🟡 ≤ 0 🔴 < 13 🟡 = 13 - 27 🟡 ≥ 28 Critique : Cran de dé + 1
PROTECTION DES FÉES, (🟡, niveau 3) Les échecs critiques de la cible sont transformés en échecs normaux.	20 🟢 5 🟢	⊕ 5 - Protection des fées (5 tours)	Jet de Magie 🟡 ≤ 0 🔴 < 15 🟡 ≥ 15
DOME PROTECTEUR, (🟡, niveau 3) Dévie les sorts de niveau inférieurs au niveau de magie de l'utilisateur.	5+Niv. Sort contre * 3+🟡 du dome/tour 🟢 6+2 par sorts 🟢 Rester stable et immobile	🌐 1 à Niv. 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.	Pas de jet.
CŒUR PUR (PASSIF), (🟡, niveau 3) Vous protège de façon permanente contre la métamorphose des ténèbres. Automatiquement reçu pour les Mages de 🟡 au palier 3.		Soi - Immunité contre Métamorphose des ténèbres.	Pas de jet.
TRANSFORMATION EN FÉE, (🟡, niveau 3) Transformez vous ou quelqu'un de consentant en fée. Niv en magie 5 : possible sur un ennemi beaucoup plus faible.	16 🟢	⊕ Soi ou 2 - Métamorphose(fée) - Sur un métamorphosé en fée : retrouve sa forme précédente.	Jet de Magie 🟡 ≤ 0 🔴 < 10 sur soi, 15 sur les autres 🟡 ≥ 10 sur soi, 15 sur les autres
INVOCATION DE FÉE, (🟡, niveau 4) Invoque une fée.	18 🟢 10 🟢 Alignement bon	⊕ 4 - Invoque une fée	Jet de Magie 🟡 ≤ 0 🔴 < 16 🟡 = 16 - 27 🟡 ≥ 28 Critique : Invoque trois fées (différentes cases possibles)
MIRACLE, (🟡, niveau 4) Annule l'échec d'une autre action.	25 🟢 5 🟢 Une fois par jour (niv.4) Une fois par tour (niv.5)	⊕ 5 - L'action ciblée réussit	Jet de Magie 🟡 ≤ 5 🔴 < 15 🟡 = 15 - 29 🟡 ≥ 30 Critique : L'action devient une réussite critique
EMULATION DES SAINTS, (🟡, niveau 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.	Jet de Magie 🟡 ≤ 0 🔴 < 15 🟡 ≥ 15

OMBRES

NOM. NIVEAU. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
APPARENCE TROMPEUSE, (🟪, niveau 1) Le lanceur donne l'illusion d'une autre apparence.	1 🟩 / tour 1 🟩 / tour 🟩 > 0	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.	Pas de jet.
POING DU SORCIER, (🟪, niveau 2) Donne à une main une forte puissance maléfique. Créé de l'écho.	10 🟩 8 🟩 Une main libre.	☒ Soi ou 1 - Ensorcèle une main - Le prochain coup de poing porté gagne 2D6 🟪 + FOR - Dissipation automatique après un tour	Jet FOR 🟪 ≤ 0 🔪 < 13 🟩 = 13 - 25 🟩 ≥ 26 Critique : Double 🟥, 🟩-4
BROUILLARD, (🟪, niveau 2) Produit un brouillard qui réduit la vision.	6+3/tour 🟩 2 🟩 / tour Ne pas être dans l'eau.	🌐 12+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.	Jet de Magie 🟪 ≤ 0 🔪 < 14 🟩 ≥ 14
INVOCATION DE CRANE, (🟪, niveau 2) Invoque un crane flottant.	14 🟩 5 🟩	☒ 2 - Invoque un crane flottant. - Si niv. Magie ≥ 3 : peut choisir le type de crane.	Jet de Magie 🟪 ≤ 0 🔪 < 14 🟩 = 14 - 23 🟩 ≥ 24 Critique : Invoque deux cranes
APPARENCE ALTÉRÉE, (🟪, niveau 2) Change d'apparence, de façon plus consistante que le sort Apparence Trompeuse.	2 🟩 / tour 1 🟩 / tour 🟩 > 0	Soi - Change l'apparence. - Le sexe et la race ne peuvent pas changer. - La morphologie peut être changée, sans aller dans les extrêmes.	Pas de jet.
DÉPÔT DE MALICE, (🟪, niveau 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 🟩 Alignement mauvais	☒ 4 - Corrompt l'environnement avec de la Malice. - Malice : 1D4 🟪 dégâts par actions et déplacements et débuts de tour dessus.	Pas de jet.
CLONE D'OMBRE (SOI), (🟪, niveau 3) L'utilisateur invoque une ombre à son effigie, qui fonctionne selon son propre arbitre, et qui tend à toujours attaquer.	20 🟩 Action principale uniquement 🟩 Un seul clone d'ombre à la fois (soi et ennemi) Le clone d'ombre ne survit pas à son créateur.	☒ 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 cœurs du clone. - Le clone est une ombre	Jet de Magie 🟪 ≤ 5 (Termine le tour, nausée) 🔪 < 17 🟩 ≥ 17

		aux yeux rouges. Il ne peut qu'attaquer et se déplacer, n'a pas de compétence.	
CLONE D'OMBRE (D'UN AUTRE), (🟪, niveau 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 🟩 4 🟩 Action principale uniquement 🟩 Un seul clone d'ombre à la fois (soi et ennemi) Le clone d'ombre ne survit que quelques secondes à son effigie.	⊕ 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 cœurs du clone. - Le clone est une ombre aux yeux rouges. Il ne peut qu'attaquer et se déplacer, n'a pas de compétence.	Jet de Magie 🟪 ≤ 5 (Termine le tour, nausée) 🔪 < 17 🟦 ≥ 17
NUAGE DE SAPE, (🟪, niveau 3) Produit un nuage terne, bleuâtre et verdâtre, qui empêche TOUS ceux en son contact de lancer des compétences et sorts.	12 🟩 4 🟩 Ne pas être dans l'eau.	🌐 2 à Niv. Magie +1 - Sape - S'évapore après 3 tours	Jet de Magie 🟪 ≤ 0 🔪 < 14 🟦 ≥ 14
ACTION FORCÉE, (🟪, niveau 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 🟩, 🟩 et ❤️ déduits du lanceur du sort. - L'action ne peut pas être un coup critique et reste soumise à son JET.	Action en fonction des stats de la cible + un cran de difficulté Echelle Facile-Difficile (Modifieur : Action en fonction des stats de la cible + un cran de difficulté)
FORME APPARENTE, (🟪, niveau 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.	Pas de jet.
(PASSIF) FAUSSEUR D'APPARENCES, (🟪, niveau 3) Les sorts de changement d'apparence de niveau 3 et inférieurs peuvent être lancés sur autrui.	6 + sort 🟩 6 🟩 Toucher la cible.	⊕ 1 - Applique Apparence Trompeuse, Apparence Altérée ou Forme apparente 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.	Pas de jet.
CONTAMINATION MALICIEUSE, (🟪, niveau 4)	20 🟩 9 🟩 🔪 de vue dégagée.	⊕ 5 - La cible est sous l'effet Corruption Malicieuse.	Jet de Magie 🟪 ≤ 0 🔪 < 16 🟦 ≥ 16

Vous contaminez une cible avec la Malice, sur une zone localisée, en lançant une ligne de Malice de votre catalyseur.	Alignement mauvais		
FORME SPECTRALE , (🌀, niveau 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 uniquement 🌱 Un seul être spectral à la fois. Ne pas tomber K.O. ni être déconcentré.	🛡️ Invocable 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 cœurs de la Forme Spectrale. - La Forme Spectrale est d'un noir de jais et émane une légère fumée.	Jet de Magie 🔥 ≤ 10 (Termine le tour, nausée) 🔪 < 23 🌀 ≥ 23
TRANSFORMATION DES TÉNÈBRES , (🌀, niveau 4) Transforme la cible en sa version du monde des Ténèbres, ou en Twili corrompu, selon la race.	25 🌀 12 🌱 Contré automatiquement par les Perles de Lune. Les mages de Lumière sont insensibles à ce sort.	🛡️ 5 - Métamorphose(des ténèbres, 3 tours)	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 🔪 < 18 🌀 ≥ 18
LUNE DE SANG , (🌀, niveau 4) Provoque une lune de sang.	30 🌀 Action principale uniquement 🌱 Seulement la nuit.	🛡️ Spé - Météo : Lune de sang	Jet de Magie 🔥 ≤ 0 🔪 < 25 🌀 ≥ 25
METAMORPHOSE MALICIEUSE , (🌀, niveau 5) L'utilisateur prend la forme malicieuse qui correspond à sa race.	50 🌀 Action principale uniquement 🌱 Alignement mauvais	Soi - A détailler selon race et transformation : transforme l'utilisateur en un boss maléfique.	Pas de jet.
CLONE SPECTRALE , (🌀, niveau 5) L'utilisateur invoque une forme spectrale de lui-même, intelligente et indépendante, dévouée seulement à lui.	35 🌀 Action principale uniquement 🌱 Un seul être spectral à la fois. Le clone spectral survit à son créateur, mais perd 8 cœurs à chaque début de son tour.	🛡️ 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.	Jet de Magie 🔥 ≤ 10 (Termine le tour, nausée) 🔪 < 25 🌀 ≥ 25
NUIT SANS LUNE , (🌀, niveau 5) Transforme définitivement la cible en lui injectant un Cristal des Ombres.	50 🌀 Action principale uniquement 🌱 Contré par les Perles de Lune, mais en détruit une par lancer.	🛡️ 5 - Métamorphose(des ténèbres, indéfini) - Ne s'arrête que si le cristal est enlevé.	Jet de Magie 🔥 ≤ 15 (essoufflement) 🔪 < 25 🌀 ≥ 25

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, SLOTS, DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
BOMBE ARCHÉONIQUE, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Invoque une bombe archéonique, qui peut exploser sur commande.	3	- Invoque une bombe archéonique. Explose au contact du feu. - 1END : faire détoner la bombe.	Pas de jet.
MAGNESIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Permet de déplacer et faire léviter les objets en métal.	1 par case	- Déplace librement un objet en métal dans la portée de l'artefact.	Pas de jet.
STASIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Fige un objet ou mécanisme, et libère toute énergie appliquée dessus au bout de quelques secondes.	de l'objet Cible = Objet	- Rend strictement immobile 1 tour complet. - Les et les déplacements reçus se résolvent en même temps après un tour.	Pas de jet.
SUPER STASIS, (Module Archéonique, 2 slots archéoniques) Version augmentée du Stasis : marche aussi sur les êtres.	de l'objet ou de l'être	- Effets de Stasis. - Si être : reste immobile (10 tours - ())	Pas de jet.
CRYONIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Crée un bloc de glace lorsqu'utilisé sur l'eau.	3 Cible = Eau ou glace.	- Fait apparaître un bloc de 1 case (2 de hauteur) sur l'eau. - Détruit automatiquement un bloc de glace. - CON (Max)16 (bloc de glace)	Pas de jet.
SUPER CRYONIS, (Module Archéonique, 2 slots archéoniques) Gèle instantanément une surface d'eau douce.	5	- Gèle l'eau sur un rayon équivalent à la de l'artefact. - Froid	Pas de jet.
BOITE À IMAGE, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Prend une image de ce qui est face à l'artefact.	1	- Prend une photo. - Mémoire = total de slots de l'artefact x 3	Pas de jet.
BOITE À IMAGE ANIMÉE, (Module Archéonique, 2 slots archéoniques) Prend une vidéo de ce qui est face à l'artefact.	1	- Prend une vidéo. - Minutes de mémoire = total de slots de l'artefact x 3	Pas de jet.
MICRO CANON ARCHÉONIQUE, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Similaire à l'arme micro canon. Tire une boulette archéonique.	4	- 4DGT - (1 par si >4)	Jet Neutre ≤ 0 < ≥ (Modifieur : Archéonie)
CANON ARCHÉONIQUE, (Module Archéonique, 3 slots archéoniques) Similaire au canon archéonique. Tire un laser de puissance moyenne.	6	- 1+1D6 -1 (1 par si > 7)	Jet Neutre Echelle Facile-Difficile (Modifieur : Archéonie)
LUMINIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Produit de la lumière.		- (description)	Pas de jet.

<p>BLABLATIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Permet d'amplifier sa voix, et de communiquer à distance avec un autre artefact Sheikah.</p>	<p>(dépend de la durée de communication) 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amplifier sa voix sur un rayon de dix fois celui de l'artefact (x10). - Communiquer avec un autre artefact ayant Blablatis. 	<p>Pas de jet.</p>
<p>TELEPORTIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Téléporte l'utilisateur.</p>	<p>6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déplace sur la case choisie. 	<p>Pas de jet.</p>
<p>GRAPPINVERSEUR, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Similaire au grappinverseur.</p>	<p>5 Cible = être ou objet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inverse le placement de la cible et l'utilisateur. Ne marche pas sur les murs. 	<p>Jet DEX ≤ 3 (mauvaise cible) < 10+distance ≥ 10+distance</p>
<p>FLAMME ARCHÉONIQUE, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Similaire à la bougie bleue. Produit une flamme archéonique.</p>	<p>Spe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sort : Flamme maintenue ; Flamme. - au lieu de . 	<p>Jet de Magie ≤ 1 < 2 = 2 - 2 ≥ 3 Critique : Double</p>
<p>AMPLIFICATEUR, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Donne un son archéonique (électrique) aux instruments à portée, et les rend plus bruyants.</p>	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les instruments couvrent ceux qui ne sont pas aussi archéoniques. - Le son des instruments devient métallique, électrique ou ondulant selon l'instrument. - POR3 (instruments) 	<p>Pas de jet.</p>
<p>PHOTONIS, (Module Archéonique, 1 slot archéonique) Fait luire une cible, la rendant plus visible.</p>	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Luminescence. - JETS sur cible : bonus de 1. 	<p>Pas de jet.</p>

LES CHANTS

Les chants peuvent être joués avec l'aide d'une partition, ou être appris. Chaque chant a une gamme et un instrument de prédilection, qui influence le jet comme suit :

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

NOM. DESCRIPTION	DETAILS	EFFETS
CHANT DU TEMPS, (Secret) Connu seulement de la famille royale et de quelques privilégiés, une musique étrange porteuse de pouvoirs.	Niveau 3 4 8 Instruments à vent Gamme haute	- Niveau 3 : fait parfois apparaître ou disparaître des choses. - Niveau 5 : permet de remonter le temps. Jusqu'à 3 jours en arrière. - Ne peut pas retourner plus avant dans le temps.
CHANT DE RAPPEL, (Improvisé) Chant personnalisé pouvant appeler un animal.	Niveau 2 2 Instruments à vent Gamme au choix	- Fait venir un animal de compagnie déjà dressé. - L'utilisateur peut nommer ce chant.
CHANT DES TEMPÊTES, (Vieille variété) Fait tomber la pluie et l'orage immédiatement.	Niveau 3 4 6 Instruments à vent Gamme basse	- Change le temps en orage si possible. - Grêle dans les lieux enneigés.
MÉLODIE DU VENT, (Chant des dieux) Permet d'orienter la direction du vent.	Niveau 2 2 3 Instruments à vent Gamme haute	- Oriente le vent dans une direction. - Niveau 3 et plus : permet aussi de choisir la vitesse ou d'arrêter le vent.
AIR DU MARIONNETTISTE, (Chant des dieux) Permet de prendre le contrôle d'un être inanimé.	Niveau 3 5 4+2 / tour Instruments à vent Gamme basse	- Prend le contrôle d'un objet inanimé. - L'objet doit avoir un aspect plus ou moins humain. - Niveau 5 : prend le contrôle d'un personnage.
REQUIEM DE LA TORNADE, (Chant des dieux) Provoque une tornade qui éjecte ceux qui se trouvent sur son passage.	Niveau 3 6 8 Instruments à vent Gamme haute	- Une tornade de R2 traverse 6 cases en 3 tours. - 3D6 + projection de 1D6 cases.
CHANT DU SOLEIL, (Variété) Chant relaxant. Lorsqu'il est joué dans un lieu de repos, les personnages qui l'entendent gagnent un Cœur Bonus.	Niveau 1 3 Instruments à vent Gamme naturelle	- Un Cœur bonus par niveau de maîtrise musicale.
HYMNE DU DIEU DE LA TERRE, (Chant des dieux) Chant ancien qui semble réveiller les forces de certains êtres.	Niveau 3 8 Instruments à vent Gamme très haute	- Les Zoras et Piafs gagnent 2 MAX pendant 5 tours.
HYMNE DU DIEU DU VENT, (Chant des dieux) Chant ancien qui semble réveiller les forces de certains êtres.	Niveau 3 8 Instruments à vent Gamme très haute	- Les Kokiris et les Hyliens gagnent 2 MAX pendant 5 tours.

BALLADE DU POISSON RÊVE, (Chant mystérieux) Chant étrange qui réveille ceux qui l'entendent endormis, et rend nostalgiques ceux qui l'entendent éveillés. On dit que le jouer avec beaucoup d'instruments provoque quelque chose...	Niveau 2 6 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Réveille doucement les endormis. - Rend nostalgique les éveillés.
LE CHANT DES ÂMES DE LA GRE- NOUILLE, (Chant mystérieux) Chant étrange qui réveille l'âme des animaux morts.	Niveau 3 6 🟢 10 🟢 Instruments à vent Gamme basse	- Peut réveiller l'âme de certains animaux morts. - Fonctionne sur certaines effigies d'animaux.
MAMBO DE MANBO, (Chant mystérieux) Invoque un poisson lune qui vous aide à nager ou combattre.	Niveau 2 6 🟢 8 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Invoque un Poisson Lune. 8 cœurs, 6 🟢, 1D6 ❤️ - Peut transporter jusqu'à deux personnages dans l'eau.
BERCEUSE DE ZELDA, (Secret) Musique jouée à la Princesse par sa famille, et apprise uniquement des membres et amis les plus proches de la famille royale.	Niveau 1 2 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Effets variés et de circonstances. Peut permettre de montrer son importance.
CHANT DE SARIA, (Chant mystérieux) Musique qui semble redonner de l'espoir aux gens, comme si elle les guidait.	Niveau 2 2 🟢 2 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Donne parfois un indice hors combat. - Peut redonner confiance en soi à quelqu'un. - En combat, +1 🟢 MAX pour deux tours.
APPEL DU SOLEIL, (Chant mystérieux) Chant magique qui fait apparaître une grande lumière. Celle-ci blesse les morts-vivants et certaines créatures maléfiques.	Niveau 2 4 🟢 7 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Produit une grande lumière, aveuglante si elle est vue de face - 2D6 🟡 aux créatures qui ont une faiblesse à la 🟡 (1,5 ou 2). - ❤️ ne s'appliquent pas aux Sheikah.
CHANT DE L'ÉPOUVANTAIL, (Chant mystérieux) Fait apparaître un épouvantail. Il est inamovible et à 10 cœurs.	Niveau 2 4 🟢 8 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Invoque un épouvantail, dans le rayon de l'instrument. - 20 ❤️, inamovible. - Faiblesse au 🟡 (DGTx2).
MENUET DES BOIS, (Kokiri) Donne à tous les alliés qui l'entendent un bonus de Dextérité.	Niveau 1 5 🟢 2 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Les Kokiri gagnent 1 🟢. - 3 tours. - Pour tous : - DEX+ Niveau musical
BOLERO DU 🟡, (Goron) Donne à tous les alliés qui l'entendent un bonus de Force.	Niveau 1 5 🟢 2 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Les Gorons gagnent 1 ❤️ de base. - 3 tours. - Pour tous : - FOR+ Niveau musical
SÉRÉNADE DE L'EAU, (Zora) Donne à tous les alliés qui l'entendent un bonus de Charisme	Niveau 1 5 🟢 2 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Les Zoras gagnent la Facilité(1) à leurs jets de magie. - 3 tours. - Pour tous : - CHA+ Niveau musical
REQUIEM DES ESPRITS, (Gerudo) Un air un peu mélancolique qui calme ceux qui l'entendent.	Niveau 1 5 🟢 2 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Les Gerudos gagnent un bonus de +2 sur leurs jets d'armes. - 3 tours. - Pour tous : annule Furie.

NOCTURNE DE L'OMBRE, (Sheikah) Mélodie inquiétante, mais qui semble finir triomphalement et inviter à une progression...	Niveau 2 5 🟢 4 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Résistance 🟣 = 0,5 - Les Sheikah gagnent aussi Résistance 🟡 = 0,5. 3 tours. - Affligement(1)
PRÉLUDE DE LA LUMIÈRE, (Hylien) Mélodie rassurante, mais qui semble se conclure mélancoliquement, et s'interrompre...	Niveau 2 5 🟢 4 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- 1D4+Niveau musical ❤️ - Résistance 🟣 = 2 - Les alignements Bon gagnent aussi 1 🗿 pendant 3 tours.
CHANT DE L'APAISEMENT, (Chant mystérieux) Chant mystique qui semble apaiser les esprits tourmentés des morts.	Niveau 3 4 🟢 16 🟢 Instruments à vent Gamme haute	- Effets variés sur les fantômes et morts. - Peut incarner un esprit dans une effigie, voire un masque.
CHANT DE L'ENVOL, (Chant mystérieux) Donne des ailes à ceux qui l'entendent. (Vol niveau 1)	Niveau 3 Instruments à vent Gamme haute	- Vol+1
SONATE DE L'EVEIL, (Secret) Chant sacré chez les Pestes Mojo. Leur inspire le respect et produit parfois des effets particuliers.	Niveau 2 4 🟢 Instruments à vent Gamme basse	- Respect des Pestes Mojo. - Produit des effets variés dans les lieux habités par des Pestes Mojos.
BERCEUSE GORON, (Goron) Berceuse utilisée chez les Gorons.	Niveau 1 2 🟢 Instruments à vent Gamme basse	- Joie des Gorons.
HYMNE DU VIDE, (Chant mystérieux) Invoque une effigie en bois de celui qui joue la chanson.	Niveau 3 6 🟢 10 🟢 Instruments à vent Gamme correspondant à celle de la voix de l'utilisateur	- Invoque une statue en bois, lourde. - La statue est effrayante. - 🗿, 🗿, Constitution = les mêmes que le lanceur.
ODE L'APPEL, (Chant oublié) Chant étrange et difficile à jouer, qui appelle à l'aide d'étranges créatures.	Niveau 5 7 🟢 16 🟢 Instruments à vent Gamme très basse ou très haute	- Invoque un à quatre Géants - 200 ❤️, 32 🟢, Met sa vie en jeu pour celui qui l'appelle. - Ne combat pas.
ELOGE DU VIDE, (Chant mystérieux) Désincarne les entités normalement inanimés, qui étaient animées.	Niveau 3 6 🟢 10 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Rend inanimés les inanimés animés.
CHANT DES ÉCHOS, (Chant oublié) Chant étrange qui fait apparaître des images du passé dans l'environnement.	Niveau 3 4 🟢 12 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- Fait apparaître des images du passé par-dessus le réel.
CHANT DES FLUX, (Chant oublié) Chant étrange qui fait accélérer l'écoulement du temps.	Niveau 3 4 🟢 12 🟢 Instruments à vent Gamme naturelle	- 5 tours de jeu s'écoulent automatiquement. - Les personnages ne bougent pas, mais les effets liés à l'écoulement des tours prennent lieu immédiatement (durée des statuts, déplacement de sorts...) - Peut provoquer des nausées.

<p>CHANT DES AGES, (Chant oublié) Chant qui permet de faire avancer ou décélérer le temps.</p>	<p>Niveau 3 4 12 Instruments à vent Gamme naturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 tours de jeu s'écoulent automatiquement, OU les évènements liés aux tours de jeu sont ralentis de moitié. - Les personnages bougent normalement dans le second cas, mais les évènements dépendant de l'écoulement des tours prennent le double de tour.
<p>MÉLODIE DES ÈRES, (Chant oublié) Chant qui permet de retourner dans le passé. Transporte tous ceux qui l'entendent jusqu'à 100 ans en arrière.</p>	<p>Niveau 5 10 32 Instruments à vent Gamme naturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Change d'époque. - Si époque déjà changée : retourne dans son époque.
<p>CHANT DE L'INSTANT, (Chant oublié) Chant qui constrict le temps d'une façon inexplicable.</p>	<p>Niveau 3 Action principale uniquement (ne termine pas le tour) 8 Instruments à vent Gamme très basse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur écrit l'action prévue sur un papier. - Toutes les actions des entités se résolvent en même temps.
<p>FLAMM'ENCO, (Magique) Mélodie dansante qui donne l'élément à tous les coups physiques portés dans son aire, pendant un tour.</p>	<p>Niveau 2 5 4 Instruments à vent Gamme basse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les coups prennent l'élément.
<p>MÉLODIE DU FROID, (Magique) Mélodie qui évoque le vent froid des montagnes d'Hebra ; donne l'élément à tous les coups physiques portés dans son aire, pendant un tour.</p>	<p>Niveau 2 5 4 Instruments à vent Gamme haute</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les coups prennent l'élément.
<p>GRÉSILLEMENT DE LA FOUDRE, (Magique) Mélodie très frottée, qui donne l'élément à tous les coups physiques portés dans son aire, pendant un tour.</p>	<p>Niveau 2 5 4 Instruments à vent Gamme très haute</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les coups prennent l'élément.
<p>CANTATE MAJEURE, (Magique) Mélodie qui provoque une certaine émulation, et donne l'élément à tous les coups physiques portés dans son aire, pendant un tour.</p>	<p>Niveau 3 5 6 Instruments à vent Gamme haute</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les coups prennent l'élément.
<p>PAVANE MINEURE, (Magique) Mélodie triste et sombre, qui donne l'élément à tous les coups physiques portés dans son aire, pendant un tour.</p>	<p>Niveau 3 5 6 Instruments à vent Gamme très basse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les coups prennent l'élément.
<p>CHANT BLANC, (Chant mystérieux) Musique étrange qui semble sans émotion. Rend les gens calmes et moins expressifs.</p>	<p>Niveau 3 6 4 Instruments à vent Gamme naturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les états liés à des émotions s'annulent. - Les personnages sont moins bavards et semblent pensifs.
<p>NOUVELLE AUBADE, (Chant mystérieux) Musique qui évoque le renouveau répété.</p>	<p>Niveau 3 6 8 Instruments à vent Gamme naturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les changements sur les caractéristiques sont tous annulés pendant 5 tours. - Les autres effets des états restent en place.

GIGUE HOLODRUMINE, (Vieille variété) Musique dansante rapide, qui rend chacun plus actif.	Niveau 2 8 🎵 Instruments à vent Gamme naturelle	- Première dépense en 🎵 du tour : -1 🎵 - Dure un tour complet. - Hors combat, donne envie de danser vivement.
FUGUE TAKKURINE, (Vieille variété) Musique fuyante et volatile, qui semble se dérober de ceux qui l'entendent.	Niveau 2 4 🎵 Instruments à vent Gamme haute	- Pendant 1 tour : - 🎵+2
SARABANDE GORON, (Vieille variété) Musique de danse lente, mais forte.	Niveau 2 4 🎵 Instruments à vent Gamme basse	- Pendant 1 tour : - 🎵-2 - Ravage(1)
NOCTURNE TWILI, (Twili) Musique inquiétante et qui semble brouillée, utilisant bizarrement son instrument.	Niveau 2 pour Twilis, 4 pour les autres. 4 🎵 Instruments à vent Gamme basse	- Tous les jets (sauf Twilis) : seuil de réussite +1 - Twilis uniquement : tous les jets : seuil de réussite -1
LAMENTO IKANAIN, (Chant mystérieux) Lamento étrange et magique, qui empêche les fantômes de tomber au combat.	Niveau 3 4 🎵 6 🎵 Instruments à vent Gamme haute	- Les fantômes, zombies, morts vivants, ne peuvent pas tomber K.O. ou morts. - Dure deux tours. - Hors combat, inquiétant.
IMPROMPTU BOBLINE, (Monstre) Musique un peu improvisée. Elle fait sursauter en l'entendant, et jouée assez forte et par surprise, elle peut même blesser.	Niveau 2 4 🎵 Instruments à vent Gamme naturelle	- Si jouée par surprise, donne l'impression d'un vase brisée. - 2+1D4 🎲 (surprise) - Sursaut (🎵 -1)
CHACONNE PIAF, (Piaf) Musique dansante des Piafs.	Niveau 2 4 🎵 Instruments à vent Gamme naturelle	- 🎵 Additionnelle des armes : -1 - Pour les Piafs : s'applique à toute capacité. - 3 tours
TOMBEAU DE JAHLALLA, (Chant oublié) Musique bizarre et grotesque, en plus d'être inquiétante, qui empêche ceux qui l'entendent de mourir.	Niveau 4 8 🎵 16 🎵 Instruments à vent Gamme très basse	- Pendant 2 tours : - Immunité(Coma) - Immunité(Mort)

COMPETENCES D'ARMES

Les compétences d'armes peuvent être octroyées par certaines armes, ou par certains artefacts. Le personnage équipé avec une arme en ayant une peut l'utiliser librement tant qu'il a l'arme en mains.

NOM. DESCRIPTION	COUT	EFFETS	JET
BLOQUER (ARME), (Arme; Reaction) Bloque une partie des dégâts. VOIR LIVRET DE REGLES.	(5-PDS ARME)	Soi - PDS ARME - Usure 2 par coup reçu.	Jet Arme+8
BLOQUER (BOUCLIER), (Bouclier; Reaction) Tous les boucliers peuvent bloquer. On applique leur de garde. VOIR LIVRET DE REGLES.	Voir sur l'équipement pour l'	Soi - du bouclier. - Usure 1 par coup reçu.	Jet Arme
PARER (ARME), (Arme; Reaction) Annule un coup. VOIR LIVRET DE REGLE.	[PDS Arme attaquante] + [2x Arme Defenseur] Condition : Attaque au corps à corps.	Soi - Annule une attaque. - (Spé) met fin au tour adverse ; Désarme l'adversaire.	Jet Arme
PARER (BOUCLIER), (Bouclier; Reaction) Annule un coup et met fin au tour adverse. VOIR LIVRET DE REGLES.	Voir sur l'équipement ; bouclier. Condition : être debout. ; Attaque au corps à corps.	Soi - Annule une attaque. Fin du tour adverse. - (Spé) désarme l'adversaire.	Jet Arme
CONTRE-ATTAQUER, (Arme; Reaction) Annule un coup et frappe l'adversaire avec son arme.	[PDS ARME attaquante] + [2 x PDS ARME du lanceur] + [additionnelle de l'arme] Condition : être debout. ; Attaque au corps à corps.	Soi - Annule une attaque et attaque. - (Spé) peut être lancé au cout d' de l'arme après avoir paré avec un bouclier.	Jet Arme
BARRAGE, (Arme; Reaction) Bloque et nie le point de dégât minimal quand il devrait avoir lieu.	2	Soi - Blocage	Jet Arme
JET DE LANCE, (Arme) Jette sa lance.	Léger : 3 ; Moyen : 5 ; Lourd : 8 Condition : Debout	L : L6 ; M : L5 ; H : L3 ; +1 case par BONUS FOR - Arme x2 - Désarmé (soi)	Jet DEX échelle Facile-Difficile
DÉSARMER (ARME), (Arme) Faire tomber l'arme de l'adversaire avec la sienne.	8	1 - Fait tomber l'arme de l'adversaire entre 0 et 3 cases autour. - Désarmé (adversaire)	Jet Arme échelle Facile-Difficile
COUP ÉTENDU, (Arme) Ajoute une case de portée au coup.	ADD (arme) + 4 Condition : Debout ; Pas d'obstacle	Arme+1 - +1	Jet Arme
REPOUSSER, (Arme) Pousse un ennemi du plat de l'épée ou avec son arme.	4	1 - Recule l'ennemi d'une case.	Jet Arme
BALAYER, (Arme) Balaie devant soi avec son arme.	ADD (arme) + 4 Condition : Pas d'obstacle	Ligne horizontale de 3 cases devant soi. - Arme	Jet Arme

RASOIR, (Arme) Attaque faisant saigner l'adversaire.	7	(arme) - Saignement(1)	Jet Arme
ATTAQUE TOURBILLON, (Arme) Attaque autour de soi, en tournant avec son arme.	8	1 - Arme	Jet Arme
ATTAQUE CYCLONE, (Arme) Attaque tourbillon qui repousse les ennemis.	9	1 - Arme / 2 - Recule les ennemis d'une case.	Jet Arme
PERCE-CUIR, (Arme) Ignore les de cuir.	ADD (arme) + 2	(arme) - Nie Cuir.	Jet Arme
PERCE-ARMURE, (Arme) Réduit la adverse.	4	(arme) - Armes - -4	Jet Arme+3
BRISE-GARDE, (Arme) Brise automatiquement le blocage d'un ennemi. Ne fait pas de dégâts.	ADD + 1	(arme) - Enlève Blocage - Si Barrage : Enlève barrage ; Donne Blocage.	Jet Arme+1
BRISE-ARMURE, (Arme) Disloque une partie de l'armure adverse (détruit sur critique)	ADD + 4	(arme) - - 1D4 (combat) (permanent si critique) - 1DGT	Jet Arme+5
BRISE-ROC, (Arme) Peut casser des rochers. En combat, le rocher explose sur les personnes proches.	3	Coup : (arme) ; explosion : R2 - 1D6 - Détruit un rocher.	Jet Arme-4
SOIN RADIEUX, (Arme) Crée une sorte de bulle qui soigne tous les alliés dedans.	11	3 - BONUS SOIN+2D8 SOIN - Guérit des saignements et nettoie les salissures.	Jet Arme
TRANCHE-VENT, (Arme) Crée du vide, qui va amener à trancher l'ennemi avec de l'air.	6	5 - BONUS DEX + 1D6 ; -4 - Peut couper certains objets en bois.	Jet Arme
DOUBLE FLÈCHE, (Arme) Pour tirer deux flèches d'un coup. Applicable en action principale.	+2	(arme) - arme inchangé, mais deux dégâts de flèches.	Jet Arme
DEMI LUNE TRCHANTE, (Arme) Balayage sur une grande surface.	ADD + 5	Côtés + ligne horizontale devant soi - Arme	Jet Arme
DANSE DES SABLES, (Arme) Suite d'attaque qui évoque une danse.		1 - En action principale, série de coup 1D4 où chaque coup = 2 points de mouvements - Déplace d'une case à chaque coup.	Jet Arme
BOND, (Accessoire) Le lanceur saute à une hauteur plus élevée que la normale.	2	2 - Déplacement par-dessus les entités. - Peut attaquer ne saut.	Pas de jet.

<p>BOULE DE 🔥, (Artefact) Jette une boule de feu rebondissante.</p>	<p>3 🗑️ 2 🌿</p>	<p>☒ Rebondit jusqu'à toucher quelque chose - 1D4 🗑️ 🔥</p>	<p>#VALEUR!</p>
<p>TIR EN CLOCHE, (Arme) Tir qui permet de passer au dessus des obstacles. Demande quand même un espace ouvert.</p>	<p>(arme) + 2 🌿 Condition : Espace assez haut (distance de tir / 2)</p>	<p>☒ (arme) - 🗑️ arme.</p>	<p>Jet Arme+3</p>

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	EFFETS
(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)
AMI DES BÊTES	Le personnage avec cet attribut ne se fait pas attaquer par les animaux sauvages, et peut même interagir plus facilement avec eux, voire les rallier à lui.	- Si l'action implique un animal : - Double Facilité(Toute action) - Double Facilité(Meneur) - Facilité(Conduite animale)
ARCHÉONIQUE	Un objet archéonique produit une lumière bleue et vrombit légèrement lorsqu'il est actif. Le fonctionnement des objets archéoniques est mal compris en dehors des initiés.	- (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)
BIZARRE	Désigne un objet qui sort de la norme, par son aspect ou son fonctionnement. Les jets associés à sa compréhension ou utilisation peuvent être plus difficiles, et ils rendent ceux qui les portent excentriques ou un peu effrayants, selon le public.	- (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 trois valeurs : a =Jet ; b =  , 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 metal par exemple), mais pas si il peut détruire ou endommager cet objet (du metal 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)
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 metal fait perdre 1PV en plus de l'attaque reçu. Le receveur est décoiffé.	- 1  / pièce d'armure en métal + lâche les objets en métal ; - Recule d'un tour les prochaines interactions. - Décoiffé

CONDUCTEUR Peut conduire l'électricité, et va donc étendre les interactions de celle-ci.	- Favorise dégâts électriques et choc électrique
DIFFICULTÉ(x) Les jets associés à la caractéristique ou à l'action x augmentent d'un cran de difficulté ! (+ 5)	- (description)
DOUBLE DIFFICULTÉ(x) Les jets associés à la caractéristique ou à l'action x augmentent de DEUX crans de difficulté ! (+ 10)	- (description)
DOUBLE FACILITÉ(x) Les jets associés à la caractéristique ou à l'action x perdent DEUX crans de difficulté ! (- 10)	- (description)
EFFRAYANT Les objets avec cet attribut évoquent la peur chez ceux qui les regarde, 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 sur jet d'intimidation
ENCOMBRANT(x) Les objets avec cet attribut sont trop grand pour être facilement transportable. Ils prennent x slots dans l'inventaire qui leur est dédié au lieu d'un, et ne peuvent pas être dissimulé. 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 ! (- 5)	- (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)
IMMUNITÉ(x) Le personnage est immunisé contre un état, une compétence ou un élément particulier.	- (description)
IMMUNITÉ(x) Le personnage est immunisé contre un état, une compétence ou un élément particulier.	- (description)
INTIMIDANT Les objets avec cet attribut font réfléchir les potentiels agresseurs au risque qu'ils encourent 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 archéologiques. Sans être assez lumineux pour voir dedans, vous êtes un peu plus visible dans le noir.	- (description) - Difficulté(Discrétion)
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.	- Source de lumière. - Double Difficulté(Discrétion)
LUXE Les objets portant cet attribut donnent l'air riche à leur porteur, avec tout ce que cela peut impliquer chez ceux qui le regarde.	- (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)
MÉTAL 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.	-   (reçus) *2

<p>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.</p>	- (description)
<p>NATIF Se dit d'une habileté ou compétence qu'une race connaît forcément, dès la création du personnage.</p>	- (description)
<p>NYCTALOPE L'être avec cet attribut voit dans le noir, généralement dans une nuance de couleur ou de gris.</p>	- Vision nocturne.
<p>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.</p>	- (description)
<p>OUTIL Cet objet peut être utilisé comme un outil dans certains contextes, ou est assimilé comme tel par les autres personnages même lorsqu'il est porté comme une arme.</p>	- (description)
<p>PIERRE Désigne un objet fabriqué en pierre (ou en grande partie). Plus fort que le bois et certains métaux, mais ne tranche pas si il n'est pas aiguisé. Isolant ; coule dans l'eau ; lourd ; épais et peu pratique ; peu esthétique.</p>	- (description)
<p>POIDS LOURD Tout être léger ou moyen en poids est considéré comme lourd en portant un équipement donnant cet attribut.</p>	- (description)
<p>PRISE RAPIDE Permet de s'équiper d'un objet sans utiliser d'endurance ou son action principale.</p>	- (description)
<p>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 !</p>	- Retenter un jet raté.
<p>SEMI-PRINCIPAL Un équipement, un artefact ou une compétence ayant cet attribut peut être utilisé en action principale tout en permettant de se déplacer, à une hauteur de la moitié de ses  max.</p>	- (description)
<p>STABILITÉ Tout être portant un équipement avec cet attribut est très difficile à faire chuter.</p>	- (description)
<p>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).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vision nocturne - Portée de visée*3 (à distance uniquement) - PER+6 (visuel) - Nausée

EFFETS METEOROLOGIQUE

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 Fraicheur si le lieu est tempéré ou frais. L'escalade prend deux crans de difficulté. ❤️🔥*1,5 ❤️🔥*0,5 Tous les jets ont un malus de 1
ORAGE En plus de la pluie, des éclairs peuvent tomber.	Pluie Jet de tonnerre D100 : 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 balayent la zone.	Projectiles : Un à trois crans de difficulté supplémentaire PER (audition) -2 Jets de FOR, DEX, AGI : -1 🏠-1
GRÉSIL Une pluie dans un lieu froid, donc un cumul des deux désagrèments !	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 : 🌈/2 Apparition de certaines créatures

<p>DÉGEL Une zone normalement enneigée est un peu plus vivable.</p>	<p>Crue des rivières et lacs : nage prend deux crans de difficulté Froid</p>
<p>TEMPÊTE DE SABLE Une tempête dans un désert ; on y voit rien et le sable ruine tout.</p>	<p>Balayé par les vents PER-3 🏠-2 Usure des équipements +1 par heure.</p>
<p>HYPOXIE En montagne, l'air est plus rare et il devient difficile de respirer et faire des efforts.</p>	<p>🏠/2 Action principale indisponible, uniquement des actions additionnelles. Jets-2 Affliction(1)</p>
<p>HYPOXIE SÉVÈRE En très haute montagne, l'air est très rare. Il peut devenir difficile de rester conscient.</p>	<p>Hypoxie A chaque tour, ne récupère qu'un D4 🏠 Tomber à 0 🏠 = essoufflement</p>
<p>BROUILLARD DE SUIE Près des volcans, la suie peut tomber. Elle provoque un brouillard noir épais.</p>	<p>Salissures PER-3 Récupération 🏠 -2</p>
<p>TEMPÊTE DE CENDRES Un volcan est entré en éruption et projette beaucoup de cendres ! Mettez-vous à l'abri !</p>	<p>Brouillard de suie 1D4 dégâts / tours ou quart d'heure Usure des équipements +3 / heure</p>
<p>VAGUES Uniquement en mer. Rend les navires difficiles à manœuvrer et la nage dangereuse.</p>	<p>Nage et navigation : deux crans de difficulté.</p>
<p>TEMPÊTE (MER) Une tempête dangereuse en pleine mer.</p>	<p>Vagues Balayé par les vents Pluie ou orage</p>
<p>LUNE DE SANG La lune brille d'un rouge inquiétant et les monstres sont de sortie.</p>	<p>Les monstres sont plus nombreux. Monstres : Ravage(1), Barrage(1), ajustable selon leur couleur. ❤️🏠/2 ❤️🏠*1,5</p>




ETATS

Les états sont des changements de caractéristiques temporaires. Ils peuvent survenir à l'ingestion d'un plat à l'utilisation d'une capacité.















NOM, DESCRIPTION	GUERISON	EFFETS
ADRÉNALINE Le personnage entre en adrénaline. Il y reste tant qu'il est dans un flot ininterrompu d'actions significatives.	- En combat : un tour passe sans qu'un ennemi ne tombe, ou sans attaque portée par le personnage. Inflige ensuite Essouffement. - Coma	- Débordement d'énergie - Facilité(Toute action) - Barrage - +2 - FOR+2 - DEX+2
AFFAMÉ Le personnage est en train de mourir de faim.	- Manger (beaucoup)	- Ne récupère que 1 par tour. - CON (Max)/2 - /2
AFFLIGEMENT(LD) 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.	- Fin du combat	- x supplémentaires par coups reçus.
ASSOURDI Le personnage n'entend plus rien, souvent après un grand bruit.	- Temps	- PER-4 - Double Difficulté(Instruments et chants)
AURÉOLÉ Etat secret, et infligé secrètement : le personnage ne peut pas mourir ou est déjà mort, selon le contexte.	- A vous de trouver !	- Immunité(Mort)
AVEUGLÉ Le personnage ne voit plus rien pendant quelques secondes, souvent à cause d'une grande lumière.	- Temps	- Lors des attaques, frappe au hasard sur les cases adjacentes. - PER-4
BARRAGE Si votre est supérieure ou égale au coup reçu, le point de dégât minimal n'est pas infligé.	- Temps	- Si est à 0 : +1
BOOST(LD) Augmente la caractéristique (x) de (y) points, pendant (z) tours.	- Temps	
CHALEUR EXTRÊME Vous vous desséchez 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 !	- Boire (beaucoup), fraîcheur (réduit alors à "chaud"), équipement adapté	- A chaque tour, récupération / 2 - /2 - -3 - Toute action-4 - Déshydraté
CHAUD Rend l'ensemble des mouvements plus fatiguants.	- Boire, - équipement adapté, - Froid; Froideur Extrême; Hypothermie Immunisé si a : Fraicheur	- A chaque tour, récupération / 2 - -2 - -2 - Soif
COMA Le personnage est dans le coma. Selon le module de jeu, soit il obtient trois cœurs de sauvegarde et mourra si il n'est pas soigné, soit il est hors course jusqu'à la fin du combat.	- Dépend du module et du moment de la partie.	- Inactif, inconscient. - Supplante tout autre état.
CORRUPTION MALICIEUSE La créature ou le personnage est contaminé par la malice. Il en souffre, et la partie contaminée de	- Sort de dissipation, K.O. d'au moins 3 tours, remèdes, soin de	- 1D4 / tour. Cesse quand la CON est à 10% ou moins.

son corps subit un malus. La malice ne tue pas son hôte.	fées, se baigner dans une source des Déesses.	- Blesse d'1D4 ceux qui touchent la partie contaminée. - -2 (si aux jambes) - Double Difficulté(Toute action (si utilise un bras contaminé)) - Fièvre
DÉBORDEMENT D'ENERGIE Le personnage a plus d'énergie que d'habitude et recharge son endurance plus vite.	- Un rechargement d'endurance, temps	- Le prochain rechargement d'endurance est complet au lieu d'être sur la moitié de l' MAX.
DÉCOIFFÉ Vous avez pris un choc électrique ou une explosion et avez l'air ridicule !	- Se recoiffer (2 en combat)	- CHA-2
DESHYDRATÉ Buvez vite de l'eau ! Vous perdez vos forces !	- Boire	- -2 / tour - /2
EMPOISONNÉ Le personnage subit un ou plusieurs des effets suivants selon le type d'empoisonnement	- Remède, vomir, se purger (dépend du poison)	- Fièvre - Nausée - Paralysie - - x / tour
ESSOUFFLEMENT Au prochain tour, le personnage ne récupère pas de point d'endurance. Ne dure qu'un tour.	- Dure un tour	- Pas de récupération d'.
EXTINCTION DE VOIX Le personnage ne peut plus utiliser sa voix, et toutes les capacités associées.	- Temps, remède	- Communication impossible - Compétences de voix impossible (chants, cris)
FAIM Le personnage a faim et manque d'énergie.	- Manger	- A chaque tour, récupération / 2 - CON-3 (jets uniquement, ne réduit pas les max) - -2
FIÈVRE Le personnage semble malade et est affaibli.	- Remède, repos (parfois conjointement)	- Affligement(1) - Chaud et / ou - Froid
FOCUS Le personnage ne porte son attention que sur une entité précise.	- K.O. de l'entité ciblée ou du personnage	- (description)
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.	- K.O. du personnage, choc	- (description)
FROID Rend l'ensemble des mouvements plus difficiles.	- Se réchauffer, avoir mangé récemment, équipement adapté, chaud	- FOR-2 - DEX-2 - CON (Max)-2
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 !	- Se réchauffer, équipement adapté, chaud (réduit alors à froid)	- -2 - Affligement(2) - -2 / tour - Toute action-6 - CON (Max)-6
FURIE Du moment qu'il y a au moins un ennemi au contact avec vous, vous êtes obligé d'attaquer	- K.O. du personnage ou de la cible, choc	- Uniquement des attaques physiques / d'armes.

<p>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 diriger 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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements obligatoires. - DGTx1,5
<p>HYPOTHERMIE Vous êtes en train de mourir de froid ! Réchauffez vous au plus vite !</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Être mis dans un lieu chaud et y rester quelques temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune compétence ni attaque, uniquement des déplacements. - 🟢/2 - Froideur Extrême
<p>MORT Le personnage est mort. Selon le module, son esprit peut sortir de son corps peu après cette affliction.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Joignez-nous si vous trouvez, svp. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mort. - Insoignable.
<p>NAUSÉE Vous avez la nausée, tout devient plus difficile. Peut être ajusté en fonction de la gravité de l'état.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vomir+1 tours (si indigestion), temps, remède 	<ul style="list-style-type: none"> - 🟢-4 - Toute action-3 - 🗡️-2
<p>PARALYSIE Selon la localisation de la paralysie et sa sévérité, effet variable parmi les suivants.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dépend de la gravité et de la zone touchée 	<ul style="list-style-type: none"> - Actions impossibles. - Compétences entravées ou impossibles. - Double Difficulté(Toute action) - Essoufflement - 🗡️-2 - 🗡️= 0
<p>PESANTEUR Le personnage a plus de mal à se déplacer. Peut être ressenti lorsqu'une charge trop lourde est dans l'inventaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Selon contexte : se décharger, ou sort. 	<ul style="list-style-type: none"> - 🟢 pour 🗡️ ADD +1 - Ne peut pas sauter ; diviser par deux les déplacements impliqués dans les capacités en octroyant. - 🗡️/2
<p>POINT DE CÔTÉ Le personnage a bougé trop vite, et a maintenant du mal à se déplacer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dure un tour 	<ul style="list-style-type: none"> - 🗡️/2
<p>POISSE(LD) Donne un malus de Y à un jet X, pendant Z tours.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Temps 	<ul style="list-style-type: none"> - (description)
<p>PROTECTION DES FÉES Les échecs critiques de la cible sont transformés en échecs normaux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sorts, temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Echecs critiques impossibles.
<p>RAVAGE(LD) Ajoute (x) dégâts sur chaque coups portés. Le ravage peut se cumuler d'autant de bonus de caracs en force et dextérité que le personnage possède.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - K.O., choc, temps, Rapport DEX&FOR négatif 	<ul style="list-style-type: none"> - ❤️ + (x) - Max de bonus = la somme des bonus DEX et FOR + 1. Ne pas additionner les malus.
<p>SAIGNEMENT(LD) Vous perdez du sang, et un ❤️ par tour. Cumulable (x), jusqu'à 4 fois.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bandage, repos 	<ul style="list-style-type: none"> - ❤️-1 / tour
<p>SAPE Empêche de lancer des sorts et compétences.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sorts, temps, boisson ou nourriture dite "revigorante" 	<ul style="list-style-type: none"> - (description)

SOIF Pensez à vous hydratez régulièrement (y compris en meta-jeu !)	- Boire	-  -2
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.	- Ponctuel	- (description)
CHOC Le personnage a reçu un gros coup et doit reprendre ses esprits.	- Temps - JET = 1 sur 1D4 (début de tour)	- Immobilisé et inactif. - Tombe au sol si choc assez fort.
MOUILLÉ Le personnage a du liquide sur lui.	- Temps	- Effet du liquide si il en a un (par exemple, l'huile augmente les dégâts de  reçu). - Conducteur
CHUTE Le personnage est au sol.	- 2  pour se relever. - Se relever n'annule pas l'action principale.	- Jet des attaques reçus prennent un bonus de 2.





METAMORPHOSES

NOM. DESCRIPTION. DETAILS	EFFETS
<p>KOROGU Transforme en petit être de bois.  : Petit  : Léger</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Donne une feuille Mojo. - Facilité(Discrétion) - Difficulté(Toute action) - Ami des bêtes - VA2+(Niv / 5)
<p>LUTIN Vous transforme en lutin. Vous êtes comme avant, mais petit et un peu ridicule.  : Petit  : Léger</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (description) - -3 - /2 - FOR/2 - CHA/2
<p>FÉE Vous êtes une petite fée !  : Minuscule  : Très léger</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vol permanent. Les jets physiques reçus prennent un cran de difficulté pour le lanceur (uniquement sur vous). - Si  < 0 : Reprends sa forme d'origine, et perd la moitié de sa vie (+  chute) - CON ( Max)=2 - FOR=1 - DEX=1 - =4
<p>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).  : Inchangée  : Inchangé</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (Voir livret de règles)

METIERS

Les métiers peuvent être attribués à la création de personnage si la table joue avec le module « Vis ma vie d’Hylien ». Dans ce module, les caractéristiques de race sont modifiées par les caractéristiques de métier du personnage, et l’inventaire de départ dépend du métier utilisé.

En dehors de ce cas spécifique, le MJ peut utiliser cette table pour créer des PNJ.

NOM DESCRIPTION	CARACTERISTIQUES MODIFIEES	EQUIPEMENTS POSSEDES	OBJETS POSSEDES
AGRICULTEUR Travaille la terre dans les champs.	FOR+1  +1 CHA-2		
ARCHÉONISTE Métier rare et réservé aux Sheikah. Travaille sur tout ce qui touche à l'Archéonie, des modules Sheikah aux machines.	INT+3 : Savoir Archéonie 1 ; Secrets 2 FOR/DEX-1 Personnage probablement recherché par les Yigas.	Un objet ou équipement archéonique.	
ARCHITECTE Prépare les plans des batiments.	Se perd moins dans les donjons et batiments.		
ARMURIER (ARTISAN) Forge des armes.	Artisanat - Metallurgie + 3 FOR+2 ; Musclé DEX/  -2	1 arme de fer de race	
ARMURIER (VENDEUR) Vend des armures.	Savoir - équipements + 2 (identifications variées) DEX-1		1 bon pour un équipement à moitié prix dans sa région
AUBERGISTE Tenancier d'une auberge.	INT + 2 : Savoir - Commerce +1 ; Savoir - Cuisine + 1 INT-2 dans d'autres savoirs.		Un plat préparé.
BARDE Chanteur et joueur d'instrument, souvent itinérant.	CHA+2 Un instrument +2 FOR-2, DEX-1	Un instrument.	
BIBLIOTHÉCAIRE / LIBRAIRE Garde une librairie ou une bibliothèque.	PER Auditive + 2 FOR-1  -1		Un livre de rareté 3
BRASSEUR Brasse des boissons alcoolisées.	Artisanat - Alchimie + 1		2 bouteilles d'alcool
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.	
CHARPENTIER Travaille le bois des batiments.	FOR+2 DEX-1  -1		
CHASSEUR Chasse le gibier.	PER+1 DEX+1 INT-1	Arc de race	2 viande (gros gibier)
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.	

COMMERÇANT Vendeur tenant sa boutique et son commerce.	CHA+1 INT+2 : Savoir - Commerce + 2 DEX-2 ; INT-1		100 rubis
COURTISAN Membre d'une cour Hylienne, Zora, Piaf ou Twili. Beau parleur rusé mais empoté.	CHA+2 ; Jets pour Flatter, Mentir+2 -1, -1 FOR,DEX-1		60 rubis
CUISINIER Cuisinier dans une auberge.	Cuisine + 3 +1		2 plats préparés
DANSEUR Danseur dans une troupe ou une auberge.	CHA,DEX+1 +1 FOR-2	Un costume de danse.	
DOCTEUR Pose des diagnostique.	Savoir - Médecine + 2 INT+2 DEX-1,FOR-1,-1		1 trousse de secours
DOMPTEUR Dompte des animaux sauvages.	-2 Cicatrices ; CHA-1 FOR+2	Fouet de cuir	
ELEVEUR S'occupe des animaux.	Moins susceptible d'être attaqué par animaux.		
FORGERON Travaille le métal.	Artisanat - Metallurgie + 3 FOR+3 ; Musclé DEX/-2		2 minerais de fer
IMPRIMEUR Imprime des livres et fait leur reliure.	-1		Un livre de rareté 3
INFIRMIER MILITAIRE Soldat médecin, qui soigne les troupes sur le terrain.	Savoir - Médecine + 1 +1 DEX/FOR-1		1 trousse de secours
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
JOAILLER Travaille les gemmes pour en faire des bijoux	Artisanat - Joailler +3 FOR-2 DEX+2	Un bijou de rareté 2	100 rubis
MAÇON Porteur de pierre, construit des batiments.	FOR+3 INT-2 -2		
MENDIANT Pas vraiment un métier, plus une situation.	-2 FOR,CHA-2 Artisanat - survie + 3 ; -3 savoirs dans d'autres domaines.		
MENUISIER Travaille bois.	Artisanat - Bois + 2	Couteau de sculpteur	
MINEUR Creuse dans les mines.	FOR+1 CHA-1	Pioche	Corde (5 mètres)
MUSICIEN Joueur d'instrument, souvent dans une troupe.	Un instrument+2 Depl-1	Un instrument.	
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

PÊCHEUR Pêche.	Pêche+2 🏹-1		2 poissons
PEINTRE Peintre parfois itinérant, plus ou moins connu.	CHA+1 FOR-1 Sait peindre.		Nécessaire pour dessiner et peindre.
PHARMACIEN Prépare des médicaments.	Artisanat - Alchimie + 2 INT+1 DEX-1, FOR-2		1 potion rouge
PRÉPARATEUR Prépare des ingrédients ou plats spécifiques (fromager, boucher, poissonier...), spécification au choix du joueur.	Cuisine + 1		2 consommable associé à la profession.
PROFESSEUR 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
SCULPTEUR Artiste taillant les pierres	FOR+1 CHA+1 🎯-1, 🏹-1		100 rubis
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.	
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	
TRAPPEUR Etudie les animaux sur le terrain. Un peu solitaire.	PER+1 CHA-1		
VOLEUR 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	NIVEAUX DE MAITRISE								
ALCHIMIE (Artisanat) L'art de produire des remèdes et potions, et éventuellement d'autres liquides. Les niveaux du palier 🖐️ MAIN1 augmentent chacun les effets des potions de 1.	Mélanger, Synthétiser, Préparer, Suivre une recette, pour des potions, remèdes et médicaments.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> <td>🎁+10</td> <td>🎁+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4							
Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15							
CUISINE (Artisanat) Permet de faire de meilleurs plats, y compris pour plusieurs personnes. Les niveaux du palier 🖐️ MAIN1 augmentent chacun les effets des plats de 1.	Cuisiner, Préparer, Suivre une recette, Improviser un plat.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> <td>🎁+10</td> <td>🎁+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4							
Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15							
JOAILLERIE (Artisanat) 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.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> <td>🎁+10</td> <td>🎁+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4							
Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15							
MENUISERIE ET CHARPENTE (Artisanat) 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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	🎁+5				
Niveau 1	Niveau 2									
Pas de malus !	🎁+5									
MÉTALLURGIE (Artisanat) L'art de fabriquer des armes et armures en métal, ainsi que de travailler le fer. Généralement spécialisé.	Forger, Fondre, Battre le fer, Réparer des armes ou armures.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> <td>🎁+10</td> <td>🎁+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4							
Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15							
OUTILLERIE (Artisanat) 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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	🎁+5				
Niveau 1	Niveau 2									
Pas de malus !	🎁+5									
PEINTURE ET DESSIN (Artisanat) L'art de peindre et / ou de dessiner, de produire des représentations graphiques.	Peindre, Dessiner, Esquisser, Représenter graphiquement.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	🎁+5				
Niveau 1	Niveau 2									
Pas de malus !	🎁+5									
SCULPTURE (Artisanat) L'art de sculpter, sur bois, pierre ou autre matière. Toute taille et méthode. Parfois spécialisé.	Sculpter, Couler, Engraver.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	🎁+5				
Niveau 1	Niveau 2									
Pas de malus !	🎁+5									
TANNAGE (Artisanat) 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.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> <td>🎁+10</td> <td>🎁+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4							
Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15							
TEXTILE (Artisanat) L'art de travailler les tissus et textiles, et de fabriquer ou réparer des vêtements ou toiles. Généralement spécialisé.	Coudre, Teindre du tissu.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>🎁+5</td> <td>🎁+10</td> <td>🎁+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4							
Pas de malus !	🎁+5	🎁+10	🎁+15							

CONNAISSANCES

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

NOM. DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	NIVEAUX DE MAITRISE
AGRICULTURE (Connaissance) La compréhension de l'agriculture. Inclut les connaissances de sa production et de son application commerciale.	Travailler, Echanger, Produire, Marchander, dans l'agriculture.	2 niveaux 
ARCHÉONIE (Connaissance) Science Sheikah sur l'utilisation de l'archéonie, accessible seulement avec des connaissances en physique et en chimie.	Expliquer, Produire, l'énergie archéonique.	2 niveaux 
ARITHMÉTIQUE (Connaissance) Connaissances mathématiques en générale, allant du calcul mentale à des théorèmes complexes. A haut niveau, peut même servir au décryptage de codes.	Calculer, Evaluer, Expliquer, Analyser, des problèmes mathématiques ou chiffrés en général, incluant les probabilités et statistiques.	3 niveaux 
ARMEMENTS (Connaissance) 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.	2 niveaux 
ARTS (Connaissance) Connaissances en art, graphique, musical, sculptural, littéraire...	Expliquer, Evaluer, Analyser, Comprendre, Parler de ou vendre, une œuvre d'art.	2 niveaux 
BOTANIQUE (Connaissance) 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.	2 niveaux 
CHIMIE ET ALCHIMIE THÉORIQUE (Connaissance) 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.	2 niveaux 
COMMERCE / ÉCONOMIE (Connaissance) 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.	3 niveaux 
GÉOLOGIE ET MÉTÉOROLOGIE (Connaissance) 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 climatique ou géologique.	2 niveaux 
GÉOMÉTRIE (Connaissance) 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.	3 niveaux 

<p>HISTOIRE ANTIQUE (Connaissance) L'histoire des anciens héros et des civilisations. Demande des bases dans les autres domaines historiques.</p>	<p>Expliquer, Comprendre, Analyser, Décrypter, Traduire, un lieu, objet ou phénomène antique.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 174 1374 275"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>HISTOIRE D'HYRULE (Connaissance) L'histoire d'Hyrule dans son ensemble, connue de l'ensemble des Hyliens.</p>	<p>Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet ou des mœurs Hyliens.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 353 1374 454"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>HISTOIRE GERUDO (Connaissance) L'histoire des Gerudos, connue surtout d'elles-mêmes. Permet de mieux comprendre leurs coutumes.</p>	<p>Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet ou une coutume Gerudos.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 499 1374 600"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>HISTOIRE SHEIKAH (Connaissance) L'histoire des Sheikah, connue surtout d'eux-mêmes. Une autre facette de l'histoire d'Hyrule...</p>	<p>Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet ou une coutume Sheikah.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 645 1374 745"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>HISTOIRE TWILI (Connaissance) L'histoire des Twilis, connue quasiment que d'eux-mêmes tant elle est ancienne.</p>	<p>Expliquer, Rappeler, Comprendre, Analyser, un lieu, objet, une coutume, un rite ou un sort Twilis.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 801 1374 902"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>HYLIANOLOGIE (Connaissance) La connaissance et la compréhension des créatures intelligentes d'Hyrule, toute race confondue, en termes scientifiques et sociaux.</p>	<p>Expliquer, Comprendre, Analyser, une race de personnage.</p>	<p>2 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1129 981 1326 1081"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5		
Niveau 1	Niveau 2							
Pas de malus !	+5							
<p>LANGUES (Connaissance) 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.</p>	<p>Parler, Lire, Ecrire, Comprendre, une langue.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 1160 1374 1261"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>MÉDECINE THÉORIQUE (Connaissance) Connaissances médicales poussées, aidant surtout à comprendre les maladies et conditions médicales particulières. (voir aussi Habileté : médecine appliquée)</p>	<p>Diagnostiquer, Prescrire, Osculter, Analyser, Commander des soins.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 1339 1374 1440"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>MINÉRALOGIE (Connaissance) La connaissance des minéraux, incluant les minerais utilisés en joaillerie et métallurgie.</p>	<p>Travailler, Marchander, Evaluer la valeur, des minerais et pierres précieuses ;, Analyser, des formations rocheuses.</p>	<p>2 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1129 1541 1326 1641"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5		
Niveau 1	Niveau 2							
Pas de malus !	+5							
<p>MONSTROLOGIE (Connaissance) Connaissance et compréhension des monstres. Permet de mieux les combattre, éviter ou parfois même de communiquer un peu avec eux.</p>	<p>Expliquer, Comprendre, Analyser, Amadouer, Eviter, Combattre un monstre ou comportement de monstre.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1082 1753 1374 1854"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
Pas de malus !	+5	+10						
<p>MUSICOLOGIE (Connaissance) Connaissance poussée en musique, permettant de comprendre l'effet d'une musique sur l'auditeur plus facilement.</p>	<p>Comprendre, Analyser, Ecouter, une musique ou un chant.</p>	<p>2 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1129 1933 1326 2033"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5		
Niveau 1	Niveau 2							
Pas de malus !	+5							

<p>PHILOSOPHIE (Connaissance) Connaissances variées sur la rhétorique, la conscience de soi, la place de l'être et sa nature...</p>	<p>Converser, Réfléchir, Ecouter, Argumenter, Analyser, beaucoup de choses abstraites.</p>	<p>2 niveaux </p>
<p>PHYSIQUE ET MÉCANIQUE (Connaissance) Connaissance de la physique et de ses applications mécaniques possibles. Utile dans certains métiers et pour les soldats les plus intelligents.</p>	<p>Mesurer, Expliquer, Calculer, un phénomène physique.</p>	<p>3 niveaux </p>
<p>SYLVICULTURE (Connaissance) Les connaissances associées aux forêts, de la composition du bois à la faune et la flore.</p>	<p>S'orienter, Travailler, Différencier, (dans) la forêt.</p>	<p>2 niveaux </p>
<p>ZOOLOGIE (Connaissance) 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...)</p>	<p>Expliquer, Comprendre, Analyser, Amadouer, Eviter, un animal ou un comportement animal.</p>	<p>2 niveaux </p>

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	NIVEAUX DE MAITRISE								
CHASSE (Habilité)	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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										
CONDUITE ANIMALE (Habilité)	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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										
DIPLOMATIE (Habilité)	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.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3									
Pas de malus !	+5	+10									
DISCRÉTION (Habilité)	Savoir se cacher ou agir sans bruit et sans être vu ou remarquer.	Se cacher, S'infiltrer, Se dissimuler, Voler, Escamoter, Agir sans bruit ou sans attirer l'attention.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+5	+10		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3									
Pas de malus !	+5	+10									
ELOQUENCE (Habilité)	L'art de savoir bien parler, bien se tenir, et par extension, bien choisir ses mots pour son public.	Convaincre, Impressionner, Mentir, Entuber, Recommander.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										
INFLUENCEUR (Habilité)	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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										
INVESTIGATEUR (Habilité)	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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										
MÉDECINE APPLIQUÉE (Habilité)	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, Panser, Nettoyer, une blessure ou maladie commune.	4 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> <td>+15</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Pas de malus !	+5	+10	+15
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4								
Pas de malus !	+5	+10	+15								
MENEUR (Habilité)	Capacité à être un bon dirigeant, à savoir exercer une autorité naturelle.	Diriger, Mener, Encourager, Réprimander, Inspirer, Guider un groupe ou une personne.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										
PÊCHE (Habilité)	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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5				
Niveau 1	Niveau 2										
Pas de malus !	+5										

<p>PRISE DE RÔLE (Habilité) L'art de faire l'acteur, le comédien, en se prenant pour quelqu'un d'autre ou en imitant un caractère.</p>	<p>Se déguiser, Mentir, Se dissimuler, Imiter.</p>	<p>2 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1129 141 1326 237"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5
Niveau 1	Niveau 2					
Pas de malus !	+5					
<p>SURVIE (Habilité) 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.</p>	<p>Fabriquer, Réparer, Se débrouiller, Rafistoler, Organiser, S'économiser.</p>	<p>2 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1129 342 1326 439"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+5
Niveau 1	Niveau 2					
Pas de malus !	+5					

MAÎTRISES

Les maîtrises correspondent à l'usage d'armes et d'instruments. Tous les jets utilisant une maîtrise sont modifiés par le degré de maîtrise du personnage. **Sont aussi mentionnées la magie et le pugilat.**

NOM, DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	NIVEAUX DE MAÎTRISE										
MAGIE (Spécial) 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.	5 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> <td> +4</td> <td> +6</td> <td> +8</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+2	+4	+6	+8
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+2	+4	+6	+8								
ARCHÉONISTE (Maîtrise) L'art d'utiliser tout objet ou module archéologique. N'implique pas forcément une compréhension poussée de l'archéologie.	Utiliser l'archéologie.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+2						
Niveau 1	Niveau 2											
Pas de malus !	+2											
ARCHERIE (Maîtrise) L'art d'utiliser un arc plus efficacement.	Utiliser des arcs, viser.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> <td> +4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
ARMES DE FINESSE (Maîtrise) L'utilisation d'armes demandant une précision et une habileté particulière.	Combattre avec des armes spécifiques, des armes uniques, des chaînes, des armes risquant de blesser l'utilisateur, etc..	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> <td> +4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
ARMES NON CONVENTIONNELLES (Maîtrise) L'art d'utiliser des objets qui ne sont pas prévus pour le combat	Improviser, se battre avec des objets ou outils.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+2						
Niveau 1	Niveau 2											
Pas de malus !	+2											
ARTIFICIER (Maîtrise) 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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+2						
Niveau 1	Niveau 2											
Pas de malus !	+2											
CAVALERIE (Maîtrise) 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.	2 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Pas de malus !	+2						
Niveau 1	Niveau 2											
Pas de malus !	+2											
CHANT (Maîtrise) Maîtrise du chant.	Chanter.	5 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +5</td> <td> +10</td> <td> +15</td> <td> +20</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+5	+10	+15	+20
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+5	+10	+15	+20								
ÉPÉISTE (1 MAIN) (Maîtrise) L'art d'utiliser les épées à une main.	Utiliser des épées, Savoir faire des bottes d'épéiste.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> <td> +4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
ÉPÉISTE (2 MAINS) (Maîtrise) L'art d'utiliser les épées à deux mains. Peut s'étendre à quelques autres armes à deux mains.	Utiliser des épées à deux mains, Savoir faire des bottes d'épéiste.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +2</td> <td> +4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
INSTRUMENT DE PERCUSSIONS (Maîtrise) Maîtrise des instruments de percussion. Souvent spécialisé sur un instrument.	Jouer d'un instrument.	5 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +5</td> <td> +10</td> <td> +15</td> <td> +20</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+5	+10	+15	+20
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+5	+10	+15	+20								
INSTRUMENTS À CORDES FROTTÉES (Maîtrise) Maîtrise des instruments à cordes frottées comme le violon.	Jouer d'un instrument.	5 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td> +5</td> <td> +10</td> <td> +15</td> <td> +20</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+5	+10	+15	+20
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+5	+10	+15	+20								

<p>INSTRUMENTS À CORDES PINCÉES (Maîtrise) Maîtrise des instruments à cordes pincées comme la guitare.</p>	<p>Jouer d'un instrument.</p>	<p>5 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1023 141 1501 237"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> <td>+15</td> <td>+20</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+5	+10	+15	+20
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+5	+10	+15	+20								
<p>INSTRUMENTS À VENT (Maîtrise) Maîtrise des instruments à vent comme la flûte ou le clairon.</p>	<p>Jouer d'un instrument.</p>	<p>5 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1023 282 1501 378"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> <td>+15</td> <td>+20</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+5	+10	+15	+20
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+5	+10	+15	+20								
<p>LAMES COURTES (Maîtrise) L'utilisation de lames courtes et de quelques armes de petites tailles, dissimulables ou simplement plus courtes qu'une épée.</p>	<p>Combattre au couteau, à la serpe, avec certains objets contondants.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1118 439 1410 535"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+2</td> <td>+4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
<p>LANCIER (Maîtrise) L'art d'utiliser des lances et assimilées, ainsi que des piques.</p>	<p>Utiliser des lances,, hallebardes, tridents, etc.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1118 595 1410 692"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+2</td> <td>+4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
<p>MARTELAGE (Maîtrise) L'art d'utiliser les masses, marteaux et les armes contondantes ou écrasantes (incluant certaines épées à deux mains).</p>	<p>Utiliser des armes de frappe.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1118 730 1410 826"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+2</td> <td>+4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
<p>PUGILISTE (Maîtrise) L'art du combat à mains nues, notamment pour ce qui est des coups et des esquives spécifiques à cette forme de combat.</p>	<p>Frapper, Combattre, Esquiver, Cibler à mains nues.</p>	<p>5 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1023 875 1501 972"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+2</td> <td>+4</td> <td>+6</td> <td>+8</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+2	+4	+6	+8
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+2	+4	+6	+8								
<p>SUMO ET SAISIE (Maîtrise) Habilité au combat de par la saisie et le maintien de l'adversaire, incluant certains arts martiaux comme le sumo.</p>	<p>Saisir, Maintenir, Projeter, S'ancrer.</p>	<p>3 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1118 1021 1410 1117"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+2</td> <td>+4</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Pas de malus !	+2	+4				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3										
Pas de malus !	+2	+4										
<p>INSTRUMENTS ET CHANTS (Maîtrise) Peut être utilisé si vous souhaitez simplifier le système de chants dans le jeu ; contient alors tous les instruments.</p>	<p>Jouer d'un instrument, Chanter.</p>	<p>5 niveaux</p> <table border="1" data-bbox="1023 1200 1501 1296"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> <td>Niveau 4</td> <td>Niveau 5</td> </tr> <tr> <td>Pas de malus !</td> <td>+5</td> <td>+10</td> <td>+15</td> <td>+20</td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Pas de malus !	+5	+10	+15	+20
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5								
Pas de malus !	+5	+10	+15	+20								

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.

NOM. DESCRIPTION	VERBES ASSOCIES	NIVEAUX DE MAITRISE						
HYRULIEN (Langue) Langue la plus parlée d'Hyrule. Elle utilise l'alphabet Hyrulien (parfois appelé Hylien aussi).	Parler, Lire, Ecrire, Comprendre, l'Hyrulien.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
GERUDO (Langue) Basée sur l'Hyrulien, le Gerudo utilise un vocabulaire différent pour beaucoup de mots, et un alphabet qui lui est unique. Comprendre l'Hyrulien ou le Gerudo donne automatiquement une compréhension moyenne de l'autre langue, mais pas de son écriture et de ses nuances.	Parler, Lire, Ecrire, Comprendre, le Gerudo.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
L'ANCIEN HYRULIEN (Langue) L'ancien Hyrulien (ou Hyrulien antique), utilise un alphabet très ressemblant à l'Hyrulien, mais n'utilise plus les mêmes mots. C'est une langue qui se lit et se traduit bien plus qu'elle ne se parle. Certains disent que c'est la langue des Dieux.	Traduire, Lire, Connaitre, Comprendre, l'Ancien Hyrulien / l'Hyrulien antique.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
SHEIKAH (Langue) La langue Sheikah est un dialecte ancien qui n'est plus utilisé couramment, toutefois, les Sheikah et Yigaa s'en servent encore pour n'être compris qu'entre eux. On trouve parfois de vieux textes dans cette langue aussi.	Parler, Lire, Ecrire, Comprendre, Traduire, le Sheikah.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						
MINISH (Langue) La langue des Minish. Charabia incompréhensible pour tout être de taille normal, les mots de cette langue semble presque magique en eux-mêmes.	Parler, Lire, Ecrire, Comprendre, Entendre, le Minish.	3 niveaux <table border="1"> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Niveau 2</td> <td>Niveau 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3						

ENNEMIS













Les ennemis peuvent prendre plusieurs formes et sont les principaux obstacles que vont rencontrer les personnages joueurs en combat. Le MJ joue les ennemis et peut leur donner des équipements et comportements particuliers.
















ATTRIBUTS NOMINATIFS

Ces attributs sont spécifiques aux ennemis. A noter qu'ils peuvent être complétés par les attributs normaux.

NOM. DESCRIPTION	MODIFICATIONS DE CARACTERISTIQUES
------------------	-----------------------------------

(SANS ATTRIBUT NI COULEUR)	
La couleur basique d'un ennemi, ses caractéristiques de base sont appliquées.	
Les ennemis pouvant avoir une couleur particulière ont ce symbole dans la troisième colonne :	
Ceux qui ne le peuvent pas ont celui-ci :	
BLEU Les monstres bleus sont ceux qu'on trouve dans les montagnes, landes et donjons, ils sont un peu plus forts que la moyenne.	*1,5 +2 FOR / DEX +2 Ravage(1) +1 EXP*1,5

MARRON Les monstres marrons sont puissants et dangereux, ils sont dans les lieux naturels les plus hostiles. 	 *2  +6 FOR / DEX +6 Ravage(2)  +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. 	 *3  +8 FOR / DEX +10 Ravage(2)  +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.	 +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.	 /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 desarçonné, 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     *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   .	Insensible aux     et  *2 ;   *0,5  +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.	 +3 Caracs -2

LISTE D'ENNEMI

<p>BOKOBLIN, Bokoblin Monstre en groupe</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Aucun HABITAT Partout</p>	<p>12 ❤️ 6 🟢 6 🦵 1D4 ou ❤️</p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 7 DEX : 7 CHA : 5 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Aucun</p>	<p>FOR ou </p> <p> : < 0 : < 10 : 10 - 20 : > 20 XP : 10 Rubis : Set boko</p>
<p>LEZALFOS, Lezal Monstre en groupe ou solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Aucun HABITAT Lieux avec de l'eau et / ou du soleil</p>	<p>30 ❤️ 8 🟢 10 🦵 1 1D6 ou ❤️</p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 11 DEX : 14 CHA : 9 PER : 8 INT : 6 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Crachat Lezal</p>	<p>DEX ou </p> <p> : < 0 : < 10 : 10 - 24 : > 24 XP : 30 Rubis : Set Lezal</p>
<p>GRAND MOBLIN, Moblin (BotW) Monstre en groupe</p> <p> Grand Lourd</p> <p>ATTRIBUTS Aucun HABITAT Partout</p>	<p>35 ❤️ 7 🟢 5 🦵 1D6 ou ❤️</p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 11 DEX : 7 CHA : 6 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Jet de petits êtres</p>	<p>FOR ou </p> <p> : < 0 : < 10 : 10 - 22 : > 22 XP : 20 Rubis : Set Moblin</p>
<p>MOBLIN TRAPU, Moblin (WW) Monstre en groupe</p> <p> Moyenne Lourd</p> <p>ATTRIBUTS Aucun HABITAT Donjons et forteresses</p>	<p>25 ❤️ 8 🟢 6 🦵 1 1D6 ou ❤️</p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 13 DEX : 9 CHA : 8 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Uppercut</p>	<p>FOR ou </p> <p> : < 0 : < 10 : 10 - 22 : > 22 XP : 25 Rubis : Set moblin ; lances</p>
<p>PESTE MOJO, sylvestre Être intelligent solitaire, parfois en groupe</p> <p> Petit Léger</p> <p>ATTRIBUTS Marchande pour éviter de se faire tuer. HABITAT Forêts</p>	<p>12 ❤️ 6 🟢 6 🦵 1D4 ❤️</p> <p> x 2 x 2 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Poison</p>	<p>FOR : 5 DEX : 15 CHA : 14 PER : 7 INT : 8 </p> <p> x 1,5 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Crachat bulle ; Noix Mojo ; Tunnel ; Tourbillon des Pestes</p>	<p>DEX</p> <p> : < 0 : < 8 : 8 - 18 : > 18 XP : 10 Rubis : Objets mojo</p>

<p>DODONGO, Dodongo Monstre solitaire, parfois en petit groupe</p> <p> Grand Lourd</p> <p>ATTRIBUTS Barrage HABITAT Montagnes, vallées, grottes</p>	<p>60 10 7 </p> <p>3 3D6 Bouche ; 2D8 queue </p> <p> x 0 x 1 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Chaleur, chaleur extrême</p>	<p>FOR : 18 DEX : 7 CHA : 5 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Boule de feu ; Macher</p>	<p>FOR : < 0 : < 8 : 8 - 22 : > 22 XP : 70 Rubis : Equipement digéré, set aventurier</p>
<p>KING DODONGO, Dodongo Monstre solitaire</p> <p> Gigantesque Très lourd</p> <p>ATTRIBUTS Barrage HABITAT Montagnes, vallées, grottes</p>	<p>190 12 10 </p> <p>6 4+4D6 Bouche ; 4+3D8 queue </p> <p> x 0 x 1 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Chaleur, chaleur extrême</p>	<p>FOR : 24 DEX : 7 CHA : 5 PER : 7 INT : 6 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Lance Flamme ; Macher ; Roulade Dodongo ; Secousse</p>	<p>FOR : < 0 : < 8 : 8 - 22 : > 22 XP : 400 Rubis : Equipement digéré, set royal</p>
<p>DARKNUT, Goriya Être intelligent solitaire</p> <p> Grand Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Barrage ; perd un par coup dans le dos. HABITAT Palais, donjons, forteresses</p>	<p>80 9 4 </p> <p>9 de face ; 4 côté / arrière Pugiliste. Palier = 2+couleur, ou </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 13 DEX : 13 CHA : 13 PER : 8 INT : 9 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS ; bloquer ; Parer (Bleus et +) ; Contre-attaquer (Marrons/Blancs)</p>	<p>(Pugiliste) ou </p> <p> : < : < : - : > XP : 70 Rubis : set Darknut, Grande épées, lances de jet ; ceinture de Darknut</p>
<p>GORIYA, Goriya Être intelligent en groupe</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Facilité(boomerangs) ; Instruments à vent (couleur) ; armes de finesse (marrons / blancs) HABITAT Plaines, Haut-Hyrule, grottes, (donjons)</p>	<p>25 10 8 </p> <p> 1D6 ou </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 9 DEX : 14 CHA : 10 PER : 8 INT : 7 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Changement de tactique ; Pirouette ; Siffler</p>	<p>DEX ou </p> <p> : < 0 : < 8 : 8 - 22 : > 22 XP : 30 Rubis : Boomerangs ; flutes ; vêtements Légers ; potions</p>

<p>OCTOROK, Octorok Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Très petit à petit Très Léger à léger</p> <p>ATTRIBUTS x HABITAT Plaines, grottes, donjons, forêts, montagnes...</p>	<p>4 4 4 1D4 </p> <p> x 2 x 2 x 2</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 4 DEX : 5 CHA : 3 PER : 6 INT : 3 </p> <p> x 2 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Crache des pierres ou des petits objets. Bleu et + : aspire des objets à (couleur) cases.</p>	<p>DEX : < 0 : < 6+distance : 6+distance - x : > x XP : 4 Rubis : x</p>
<p>KEESE, Keese Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Minuscule Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Peut s'infuser d'un élément et infliger des dégâts de son type. HABITAT Plaines, grottes, donjons, forêts, nuit.</p>	<p>2 3 8 1 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 2 DEX : 3 CHA : 2 PER : 9 INT : 2 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS</p>	<p>x : < : < : - : > XP : 2 Pas de rubis Dents, œil</p>
<p>KEESE CROCHU, Keese Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Minuscule Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Peut aggriper un petit objet sur sa queue, en crochet. HABITAT Plaines, grottes, donjons, forêts, nuit.</p>	<p>4 4 6 1 ou </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 3 DEX : 5 CHA : 3 PER : 9 INT : 3 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Jeter / utiliser des objets.</p>	<p>x ou : < : < : - : > XP : 3 Rubis : Objet porté, dents, crochet</p>
<p>TEKTITE SAUTEUR, Gohmarthopodes Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Minuscule Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Peut faire un bond gratuit par tour. Peut glisser sur l'eau (+4) HABITAT Vallées, montagnes, forêts</p>	<p>6 6 2 1D4 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 4 DEX : 6 CHA : 4 PER : 5 INT : 4 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Bond</p>	<p>x : < : < : - : > XP : 6 Rubis : Œil</p>

<p>TEKTITES À LONGUES PATTES, Gohmarthopodes Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Petit Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Peut s'étendre en hauteur avec ses jambes. HABITAT Vallées, marais</p>	<p>8 4 3 </p> <p>Face : 2 ; Côtés : 4 1D4 (cra- chat) </p> <p> x 2 x 2 x 2</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 3 DEX : 3 CHA : 5 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 8 : 8 - x : > x XP : 10 Rubis : Œil</p>
<p>PEAHAT, Peahat Monstre solitaire</p> <p> Minuscule Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Difficile à repérer au sol. Vole un tour sur deux une fois provoqué. HABITAT Plaines, forêts</p>	<p>6 6 7 en volant, 0 au sol.</p> <p> 1 1D4-1 </p> <p> x 2 x 2 x 0</p> <p>IMMUNITES ; </p>	<p>FOR : 3 DEX : 7 CHA : 3 PER : 5 INT : 3 </p> <p> x Soins x 0,5 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 6 : 6 - x : > x XP : 4 Pas de rubis Fleurs</p>
<p>GRAND PEAHAT, Peahat Monstre solitaire</p> <p> Moyenne à grand Moyen à grand</p> <p>ATTRIBUTS Difficile à repérer au sol. Vole un tour sur deux une fois provoqué. HABITAT Plaines, forêts, jungles</p>	<p>18 6 4 en volant, 0 au sol </p> <p>3 2D4 </p> <p> x 2 x 2 x 0</p> <p>IMMUNITES ; </p>	<p>FOR : 5 DEX : 10 CHA : 3 PER : 5 INT : 3 </p> <p> x Soins x 0,5 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 8 : 8 - 18 : > 18 XP : 16 Rubis : Fleurs ; lames</p>
<p>SEAHAT, Peahat Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Moyenne à grand Moyen à grand</p> <p>ATTRIBUTS Se propulse sur l'eau. Peut voler un tour, mais immo- bile le suivant. HABITAT Mer</p>	<p>15 6 6 </p> <p>1 1D8+1 </p> <p> x 0 x 2 x 2</p> <p>IMMUNITES ; </p>	<p>FOR : 10 DEX : 3 CHA : 4 PER : 5 INT : 3 </p> <p> x Soins x 0,5 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS</p>	<p>FOR</p> <p> : < x : < 7 : 7 - 19 : > 19 XP : 16 Rubis : Fleurs ; boyaux</p>

<p>LEEVEER, Leever Monstre solitaire ou en groupe</p> <p> Petit Léger</p> <p>ATTRIBUTS Passe sous terre un tour sur deux.</p> <p>HABITAT Déserts, vallées, grottes</p>	<p>10 7 6 </p> <p>1 (1D4)(D4-1) </p> <p> x 0,5 x 2 x 0</p> <p>IMMUNITES </p>	<p>FOR : 6 DEX : 3 CHA : 4 PER : 5 INT : 3 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 7 : 7 - 19 (1D6)(D4-1) : > 19 (1D6)(D4-1) XP : 12 Rubis : Dents</p>
<p>LIKE-LIKE, Abomination Monstre solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Effrayant. Usure +1 sur tous les équipements lors des </p> <p>HABITAT Grottes, donjons, Vallées</p>	<p>26 4 2 </p> <p>2 1D4 +1 par tour</p> <p> x 0,5 x 0,5 x 1</p> <p>IMMUNITES Poison</p>	<p>FOR : 15 DEX : 2 CHA : 5 PER : 3 INT : 4 </p> <p> x 1,5 x 0,5 x 0,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Acide ; Avaler</p>	<p>FOR</p> <p> : < x : < 8 : 8 - 20 : > 20 XP : 45 Rubis : Equipement rouillés ou usés</p>
<p>MAINTRE (WALL MASTER), Abomination Monstre solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Effrayant. Peut se cacher dans les murs et le sol. Emmène ailleurs les êtres saisis.</p> <p>HABITAT Donjons, forteresses</p>	<p>22 7 5 </p> <p> Pugiliste. Palier = 2. +2. OU : Maitrise 2 sur une arme (rare), </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES </p>	<p>FOR : 14 DEX : 13 CHA : 12 PER : 7 INT : 8 </p> <p> x 2 x 0 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Passe-muraille ; Constriction ; Saisir ; Ecrasement ; Utiliser</p>	<p>Variable</p> <p> : < : < : - : > XP : 60 sans armes ; 80 si armée Rubis : Variable.</p>
<p>MAINTRE (FLOOR MASTER), Abomination Monstre solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Effrayant. Peut se réfugier dans le sol. Peut se déplacer lentement (moins d'un /tour). Emmène ailleurs les êtres saisis.</p> <p>HABITAT Donjons, forteresses</p>	<p>18 6 0 </p> <p> + 2 : Pugiliste. Palier = 2. +2. OU : Maitrise 2 sur une arme (rare) </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES </p>	<p>FOR : 16 DEX : 12 CHA : 12 PER : 7 INT : 6 </p> <p> x 2 x 0 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Passe-muraille ; Constriction ; Saisir ; Utiliser</p>	<p>Variable</p> <p> : < : < : - : > XP : 35 sans armes ; 45 si armée. Rubis : Variable.</p>

<p>STALFOS, Mort-vivant Monstre solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Ne meurt que sur , ou si ses restes sont éparpillés, ou sa tête détruite.</p> <p>HABITAT Donjons, cavernes</p>	<p>20 8 4 </p> <p>1 1D6 ou </p> <p> x 2 x 0,5 x 0,5</p> <p>IMMUNITES </p>	<p>FOR : 12 DEX : 12 CHA : 10 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 2 x 0 x 2</p> <p>CAPACITES ET SORTS Bloquer</p>	<p>Variable ou </p> <p> : < : < : - : > XP : 35 Rubis : Variable.</p>
<p>ZOL, Gelée Monstre en groupe</p> <p> Petit Léger</p> <p>ATTRIBUTS Les effets de , et 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>HABITAT Donjons, cavernes</p>	<p>4 3 3 </p> <p> 1D4-1 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 4 DEX : 2 CHA : 1 PER : 3 INT : 2 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 0,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Aucun</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 6 : 6 - x : > x XP : 5 Rubis : x</p>
<p>GEL, Gelée Monstre en groupe</p> <p> Minuscule Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Aucun</p> <p>HABITAT Donjons, cavernes</p>	<p>2 2 4 </p> <p> 1D4-2 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 3 DEX : 2 CHA : 1 PER : 3 INT : 1 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 0,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Aucun</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 3 : 3 - x : > x XP : 2 Pas de rubis x</p>
<p>MOLDORM, Abomination Monstre seul ou en groupe</p> <p> Moyenne Léger</p> <p>ATTRIBUTS Attaque en entrant en contact avec les ennemis, en se déplaçant ; Le frapper physiquement fait reculer d'une case par rebond.</p> <p>HABITAT Donjons, cavernes</p>	<p>10 6 10 </p> <p> 1D4 </p> <p> x 2 x 2 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 8 DEX : 6 CHA : 8 PER : 5 INT : 3 </p> <p> x 2 x 0,5 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Aucun</p>	<p>Aucun</p> <p> : < : < : - : > XP : 16 Rubis : x</p>

<p>SKULLTULA, Abomination Monstre solitaire</p> <p> Grand Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Peur : les jets prennent un cran de difficulté en face d'elle ; Ventre mou : reçu *2 au ventre ; Peut marcher aux murs et plafonds, et se suspendre.</p> <p>HABITAT Donjons, cavernes, ruines, forêts</p>	<p>16 8 8 </p> <p>Dessus / dos : 4 ; Mandibules : 2 1D4 </p> <p> x 2 x 2 x 0,5</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 10 DEX : 8 CHA : 12 PER : 8 INT : 5 </p> <p> x 1 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Tour rapide (6) : 1D6 , repousse d'une case, chute. Lancée si 2 êtres adjacents.</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 4 : 4 - x : > x XP : 20 Rubis : Restes de monstres</p>
<p>SKULLTULA OR, Abomination Monstre solitaire</p> <p> Petit Léger</p> <p>ATTRIBUTS Fuit quand repéré.</p> <p>HABITAT Donjons, cavernes, ruines, temples.</p>	<p>4 8 6 </p> <p> 1D4 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 6 DEX : 6 CHA : 12 PER : 9 INT : 6 </p> <p> x 1 x 1 x 1</p> <p>CAPACITES ET SORTS Dissimulation</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 4 : 4 - x : > x XP : 20 Rubis : Emblème Skulltula</p>
<p>NANO GARDIEN, Gardien Machine solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Vision Sensor</p> <p>HABITAT Sanctuaires</p>	<p>16 7 5 </p> <p> 1D4 (+ 6) </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 8 DEX : 10 CHA : 10 PER : 6 INT : 6 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 2</p> <p>CAPACITES ET SORTS Aucun</p>	<p>DEX</p> <p> : < x : < 6+ : 6+ - 18+ : > 18+ XP : 16 Rubis : Loot gardiens</p>
<p>NANO GARDIEN 2,0, Gardien Machine solitaire</p> <p> Moyenne Moyen</p> <p>ATTRIBUTS Vision Sensor. Tir archéologique privilégié à partir de 10 .</p> <p>HABITAT Sanctuaires</p>	<p>22 8 6 </p> <p>1 1D4+1 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 1</p> <p>IMMUNITES Aucunes.</p>	<p>FOR : 9 DEX : 11 CHA : 11 PER : 6 INT : 6 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 2</p> <p>CAPACITES ET SORTS Piou Piou (4) : 1D4 + 6 ; Tir archéologique (6) 3D4-3 + 10 ; Tourbillon (6) : 1D8 (check : êtres Adjacents sur D4)</p>	<p>DEX</p> <p> : < x : < 8 : 8 - 20 : > 20 XP : 25 Rubis : Loot gardiens ; épée de gardien</p>

<p>ANTI-FÉE, Esprit Monstre solitaire</p> <p> Petit Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Hors combat, jet d'AGI pour l'éviter. Ne cesse de se déplacer.</p> <p>HABITAT Donjons, ruines.</p>	<p>6 0 10 </p> <p> 1D4-1 ; Draine 1D8 </p> <p> x 0 x 0 x 0</p> <p>IMMUNITES Physique</p>	<p>FOR : 1 DEX : 1 CHA : 14 PER : 3 INT : 3 </p> <p> x 2 x 0 x 0</p> <p>CAPACITES ET SORTS Dégâts au contact. Se déplace en rasant les murs.</p>	<p>x</p> <p> : < x : < x : x - x : > x</p> <p>XP : 10 (30 la première fois qu'on en bat un) Pas de rubis x</p>
<p>WISP, Esprit Monstre solitaire</p> <p> Petit Très Léger</p> <p>ATTRIBUTS Hors combat, jet d'AGI pour l'éviter. Ne cesse de se déplacer.</p> <p>HABITAT Donjons, ruines.</p>	<p>6 0 10 </p> <p> 1D4-1 ; Draine 1D8 </p> <p> x 0 x 0 x 0</p> <p>IMMUNITES Physique</p>	<p>FOR : 1 DEX : 1 CHA : 14 PER : 3 INT : 3 </p> <p> x 2 x 0 x 0</p> <p>CAPACITES ET SORTS Dégâts au contact. Se déplace en "rebondissant" sur les murs.</p>	<p>x</p> <p> : < x : < x : x - x : > x</p> <p>XP : 10 (30 la première fois qu'on en bat un) Pas de rubis x</p>
<p>DEKU-BABA, Plante carnivore Monstre solitaire</p> <p> Petit à grand Léger à lourd</p> <p>ATTRIBUTS x</p> <p>HABITAT Donjons, ruines, forêts, cavernes humides...</p>	<p>4 4 0 </p> <p> 1D4-1 </p> <p> x 2 x 2 x 0,5</p> <p>IMMUNITES</p>	<p>FOR : 6 DEX : 6 CHA : 6 PER : 5 INT : 2 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS x</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < 6 : 6 - 16 (saisie) : > 16 (saisie)</p> <p>XP : 5 Pas de rubis Graines</p>
<p>DIABABA, Plante carnivore Monstre solitaire</p> <p> Moyenne à gigantesque Moyen à très lourd</p> <p>ATTRIBUTS Ne bouge pas de sa base, peut seulement déplacer sa bouche sur un rayon de 6 cases. Contrôle de 2 à 8 petites têtes de Diababa.</p> <p>HABITAT Donjons, forêts, grandes cavernes, lieux humides.</p>	<p>36 12 6 </p> <p>1 x </p> <p> x 2 x 2 x 0,5</p> <p>IMMUNITES</p>	<p>FOR : 16 DEX : 8 CHA : 14 PER : 6 INT : 4 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Jet de boue (2DEPL/une case, 3 par attaque) ; tremblement de terre (-2END) / Crachat gluant 6END 6(-3, -2, 1D4)</p>	<p>Neutre</p> <p> : < x : < x : x - x : > x</p> <p>XP : 60 Rubis : Graines, Receptacle de cœur</p>

<p>PETITE TÊTE DE DIABABA, Plante carnivore Monstre en groupe</p> <p> très petit à moyenne Très Léger à 3</p> <p>ATTRIBUTS Guidée par Diababa. Se régénère après 3 tours. Ne peut pas sortir d'un rayon de 18 cases de la tête de Diababa.</p> <p>HABITAT Donjons, forêts, grandes cavernes, lieux humides.</p>	<p>16 8 12 </p> <p> 1D4 </p> <p> x x 2 x 0,5</p> <p>IMMUNITES</p>	<p>FOR : 10 DEX : 6 CHA : 6 PER : 2 INT : 2 </p> <p> x 0,5 x 0,5 x 1,5</p> <p>CAPACITES ET SORTS Crachat gluant 6END 6(-3, -2, 1D4) ; Morsure 5 , 1D4 saisie sur crit.</p>	<p>Neutre ou arme</p> <p> : < x : < 6 : 6 - 16 (saisie) : > 16 (saisie) XP : 6 Pas de rubis Cœur.</p>
--	---	--	--

