THE LEGEND OF HYRULE

LIVRE DE BASE DU JEU DE ROLE

Collectif Cherche-Rêves

The Legend of Hyrule



Rédaction
Melti Imperia Lanista
Merci à celles et ceux ayant participé à enrichir le Wiki Zelda Francophone qui a grandement contribué à la rédaction de la partie Univers de cet ouvrage.

Relecture
Jalee

Illustrations
Carte d'Hyrule : Melti Imperia Lanista
Carte du donjon : Jalee
Les sprites sont issus des jeux Zelda et disponibles sur spriters-resource.com (ripped par des fans).

Mise en page
Melti Imperia Lanista

The Legend of Hyrule est un jeu de rôle non officiel inspiré par The Legend of Zelda, une franchise éditée par Nintendo.
The Legend of Hyrule ne prétend pas prendre part à la chronologie de The Legend of Zelda. L'idée n'est pas d'avoir le background le plus fidèle à l'un des jeux de la licence, mais d'avoir un univers le plus proche possible de l'esprit de la série pour avoir le plaisir de jouer un personnage dans ce monde.

Collectif Cherche-Rêves
https://cherche-reves.blogspot.fr/

Sommaire

Univers de Jeu 3

Histoire 4
Din, Nayru et Farore 4
Triforce 4
De nos jours 4

Terres d'Hyrule 5
Royaume d'Hyrule 5
Monde des Ténoèbres 5

Peuples 5
Hyliens 5
Humains 6
Zoras 6
Gorons 6
Mojos 7
Gerudos 7
Sheikahs 7
Kokiris 7

Atlas 8
Plaines d'Hyrule 8
Bourg d'Hyrule 8
Village Cocorico 8
Mont du Péril 8
Domaine Zora 9
Lac Hylia 9
Bois Perdu 9
Forêt Kokiri 9
Vallée Gerudo 9
Désert Hante 10

Regles de Jeu 11

Personnage 12
Triforce 12
Vocation 12
Inventaire 13
Vie & Magie 13
Création de Personnage 14
Progression 15

Systeme 16
Jet de dés 16
Combat 16
Magie 18
Équipement 19

Ennemis 21
Bestiaire 21
du Monde de la Lumière 21
Bestiaire 22
du Monde des Ténèbres 22

Aventure 24

Synopsis 25

Sommeil Trouble 25
Sauvetage 25
Inquiétudes 25
Source du Mal 25

Crypte oubliee 26
Puits 26
Galeries souterraines 26

Plan du Donjon 28
Crypte 29
Récompense 31

Univers de Jeu

Histoire

Din, Nayru et Farore

Il y a très longtemps…

Avant le début de la vie, avant même la création du monde, trois Déesses descendirent sur le monde alors chaotique. L'une s'appelait Din, et était la Déesse de la force, l'autre Nayru, la Déesse de la sagesse, et la dernière Farore, Déesse du courage.

Din, de ses puissants bras de flammes, cultiva le sol pour créer la terre. Nayru parsema sa sagesse pour donner au monde l'esprit et la loi. L'âme de Farore, pleine de richesses, créa toutes les formes de vie pour le respect de la loi.

Puis, les trois grandes Déesses regagnèrent les cieux, laissant derrière elles la Triforce sacrée. Dès lors, la Triforce fut à l'origine de la providence d'Hyrule et le lieu où elle se trouvait devint une terre sacrée : la Terre d'Or.

Triforce

Conférée par les Déesses, la Triforce était la garante de la prospérité du royaume d'Hyrule. On raconte qu'elle exauçait les vœux de la personne qui la touchait. Ainsi, poussés par la cupidité, certains cherchèrent à se l'approprier et plongèrent le royaume dans le conflit.

La famille royale, affligée de ces rivalités perpétuelles, rassembla Sept Sages. Ensemble, pour mettre fin aux conflits, ils dissimulèrent la Triforce en terre sacrée.

Mais Ganon, le célèbre voleur, découvrit le lieu où reposait la Triforce et s'en empara. Devenu le seigneur du mal, il transforma la Terre d'Or en monde des Ténèbres, retourna le pouvoir du présent des Déesses contre le royaume d'Hyrule.

La légende raconte qu'alors le Héros s'éveilla, guidé par la princesse d'Hyrule. Il s'empara de la lame purificatrice, l'Épée de Légende, et scella, de sept sceaux, Ganon dans son monde des Ténèbres, avec l'aide des Sept Sages.



Après que le Héros eut vaincu Ganon, la Triforce se brisa en trois fragments et sombra dans un profond sommeil. Un fragment demeura avec Ganon dans les vestiges de la Terre d'Or… Un autre avec la famille royale d'Hyrule… Et le dernier dans l'âme du Héros.

Aujourd'hui encore, cette légende est transmise en Hyrule, de génération en génération.

De nos jours

Le monde connut de longues années de paix et à présent Hyrule est dirigé par la princesse Zelda, une dirigeante sage et soucieuse de son peuple, appréciée par ses sujets.

Mais cette paix n'est que précaire. L'arrivée des Humains et le déclin des Hyliens provoquent des dissensions au sein même du royaume. De plus, les tensions entre la couronne et les Gerudos sont toujours fortes et une guerre pourrait éclater au moindre instant.

Enfin, des créatures du Mal hantent depuis peu le royaume. Des monstres s'échappent du monde des Ténèbres, un des sceaux ayant été brisé par un groupe de sorciers du Mal. Ces derniers semblent bien décidés à briser toutes les serrures afin de faire revenir, dans le monde de la Lumière, leur seigneur Ganon.

Terres d'Hyrule

Royaume d'Hyrule

Le royaume d'Hyrule est gouverné par une monarchie dont l'actuelle dirigeante est la princesse Zelda. Sa principale préoccupation étant de protéger le royaume, elle a ainsi à sa disposition une armée de loyaux soldats. Ces derniers gardent la ville, protègent les habitants et mettent en prison les voleurs. Depuis peu, la princesse Zelda nomme des chevaliers d'Hyrule afin de combattre les créatures du Mal qui s'extirpent du monde des Ténèbres.

Le royaume vit de l'agriculture, de l'élevage, de la pêche et du commerce, avec pour monnaie le rubis. Les techniques ne sont que peu développées à Hyrule : on laboure les champs avec des bœufs, on fabrique des outils rudimentaires, on va chercher de l'eau au puits et on moud le grain avec des moulins à vent. Toutefois, il existe quelques exceptions, comme l'utilisation de poudre pour fabriquer des bombes, ou certains mécanismes complexes pour la protection des temples sacrés, ainsi que pour le fonctionnement de certains objets comme le grappin. Quant à l'utilisation de la magie, connue dans le royaume, elle permet aussi des merveilles.

Officiellement, le royaume rend un culte aux trois Déesses – Din, Nayru et Farore – mais il existe aussi des cultes spécifiques à certains peuples, comme les Zoras qui vénèrent Jabu-Jabu.

Monde des Ténèbres

Le monde des Ténèbres est un royaume maléfique, parallèle au monde de la Lumière. C'est un alter-ego du royaume d'Hyrule, mais dirigé par le seigneur du Mal : Ganon. Dans ce dernier vivent des hommes maléfiques et des créatures du Mal, corrompus par le pouvoir de Ganon.

Ce monde n'est que le triste souvenir de la Terre d'Or. Il est apparu suite à la modification de la terre sacrée par Ganon. En effet, ce dernier, en touchant la Triforce, fit le vœu de transformer cette terre en royaume du Mal.

Sept sceaux scellent ce royaume. Ils ont été mis en place par Sept Sages lorsque Ganon devint seigneur du Mal. Les aventuriers en quête de la Triforce, qui se trouvaient dans la Terre d'Or à ce moment, se firent enfermer et devinrent des monstruosités. Il est nécessaire de briser tous les sceaux pour libérer Ganon, mais en détruire déjà un ouvre une brèche, laissant s'échapper les créatures maléfiques du monde des Ténèbres. Peu le savent mais la destruction d'un sceau passe par l'élimination des descendants d'un des Sages.

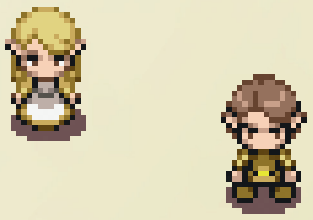
Peuples

Hyliens

On dit des Hyliens qu'ils sont les premiers habitants d'Hyrule, créés par les Déesses en personne. Encore aujourd'hui, ils sont les habitants du royaume d'Hyrule. Les Hyliens sont semblables aux Humains, mises à part leurs oreilles en pointe. La légende veut qu'elles leurs permettraient d'entendre la voix des Déesses. Bien que ceci ne soit pas prouvé, elles leur confèrent une très bonne ouïe.

Les Hyliens ont une certaine affinité à la magie. Certains d'entre eux sont des sorciers, tandis que d'autres sont des apothicaires confectionnant potions et accessoires magiques. Mais leur talent ne s'arrête pas là. Ce sont également de bons architectes – étant les bâtisseurs de villes d'Hyrule – et forgerons, métier prisé des Hyliens. Enfin, ils sont de bons épéistes et entretiennent une armée puissante.

Toutefois, l'âge d'or des Hyliens est derrière eux. Depuis quelques décennies, ils subissent un déclin démographique important. Ils ont moins d'enfants et ceux qu'ils ont avec les Humains sont eux aussi des Humains. Certains accusent les sceaux sur la Terre d'Or et la disparition d'une partie de la Triforce du royaume d'Hyrule. D'autres l'arrivée des Humains sur ces terres.



Humains

Depuis peu, des Humains sont arrivés dans le royaume d'Hyrule, venant d'autres royaumes et fuyant parfois la guerre, ou en quête de nouvelles contrées.
Ils n'ont aucune affinité à la magie et n'ont pas le talent des Hyliens, mais s'adaptent très facilement et sont souvent des personnes tenaces – parfois téméraires.



Zoras

Ces créatures, croisement entre hommes et poissons, habitent le domaine Zora. Les Zoras sont des créatures aquatiques à la peau bleu clair, pouvant aussi bien respirer sous l'eau qu'à l'air libre grâce à leurs branchies. Très bons nageurs, ils sont connus pour leur faculté à se mouvoir très rapidement sous les flots à l'aide de leurs nageoires aux bras et aux jambes. Ils sont cependant moins agiles sur la terre ferme. Les Zoras pondent des œufs pour se reproduire et naissent sous une forme semblable à un têtard.

Les Zoras sont dirigés par un roi ou une reine qui administre le peuple. Il est désigné par leur dieu, Jabu-Jabu. L'actuelle reine est Ruto.

La légende veut que lorsque les Déesses créèrent Hyrule, elles bénirent la source d'un fleuve. Les poissons qui s'y trouvaient se changèrent en Zora.



Gorons

Les Gorons, créatures mi-hommes mi-rochers, sont le fier peuple de la montagne. Faits de pierre et de chair, ce sont des êtres trapus mesurant plus de deux mètres et possédant une force impressionnante, leur permettant notamment de briser des rochers à mains nues. Leur peau est d'une teinte allant du marron à l'orangé et ils sont souvent couverts de tatouages blancs ou noirs. Leur dos est constitué d'une carapace de pierre qu'ils utilisent pour se protéger. En effet, ils peuvent se rouler en boule, ne laissant apparaître que leur dos rocheux, pour se protéger ou dégringoler le long des montagnes à grande vitesse.
Ils se nourrissent des minéraux qu'ils déterrent de la montagne ainsi que de choux-péteurs.

La tribu Goron suit une hiérarchie administrée par un chef de tribu – actuellement BigGoron –, souvent considéré comme le Goron le plus fort. En effet, ce peuple a un profond respect pour des valeurs telles que le courage ou la force physique.

Ce peuple fier a une bonne réputation dans les domaines de la métallurgie et en tant que mineurs. Outre la culture de choux péteurs – sorte d'explosifs naturels – et leurs activités minières, les Gorons sont des marchands aguerris, leur commerce étant surtout tourné vers la vente de bombes.
Même si les Gorons ont un style assez primitif dans leur architecture et que leurs peintures rupestres constituent la seule forme de décoration murale, ils apprécient beaucoup la danse.
Il reste enfin à noter la fâcheuse habitude des Gorons de rouler les « r » ou de certains vieux Gorons de rajouter « goro » à la fin des mots.



Mojos

Les Mojos sont de petites créatures – apparentées à une espèce végétale de la forêt – au sale caractère, qui peuvent cracher des noix Mojo et autres projectiles quand elles sont menacées.
Leur corps est fait de bois, leurs vêtements sont des feuilles et leurs cheveux ressemblent à un feuillage.
Les Mojos ne sont pas à l'aise avec l'eau. Heureusement pour eux, ils sont généralement assez légers pour monter sur des nénuphars. Ils sont également très inflammables, leur corps étant à base de bois.

Bien que dans certaines contrées les Mojos sont hiérarchisées, en Hyrule ils ont tendance à être sauvages. Ceci n'empêche pas les plus affables de faire du commerce avec les voyageurs – ou à leur jouer de sales tours.



Gerudos

Les Gerudos sont un peuple de voleuses vivant dans le désert. Bien qu'elles soient semblables à des Humaines, la particularité de ce peuple réside dans le fait qu'elles soient toutes des femmes. Un seul Gerudo mâle naît tous les cent ans, et il est destiné à devenir leur roi. Elles ont toutes le teint mat, les cheveux roux et les yeux dorés – et sont toutes d'une grande beauté. Ce sont de redoutables guerrières, et des voleuses très adroites. Elles respectent néanmoins un code d'honneur très strict et vénèrent la Déesse des Sables. Leur cheffe actuelle est Nabooru, aucun Gerudo mâle n'étant né pour ce siècle.

Étant craintes par les autres peuples, elles ne sont guère appréciées dans le royaume d'Hyrule. C'est pour cela qu'elles se sont volontairement recluses, vivant en communauté. Toutefois, elles quittent parfois leur peuple pour se rendre en ville et trouver des compagnons afin d'assurer la pérennité de la communauté.



Sheikahs

Les Sheikahs sont un peuple de l'ombre dont la tâche est de protéger la famille royale d'Hyrule. Semblables aux Hyliens, ils possèdent toutefois des yeux rouges, ainsi qu'une grande connaissance de la magie, ayant à titre d'exemple la faculté de disparaître sans laisser de trace.

Ce peuple est cependant sur le point de s'éteindre. Il ne reste plus que quelques Sheikahs dans l'ombre veillant toujours sur la famille royale. De nombreuses légendes courent sur eux. Ils auraient effectués maintes actions pour Hyrule, mais toujours dans une grande discrétion.
Les légendes racontent aussi que les Sheikahs vivaient à l'origine sur la Terre d'Or et qu'ils sont les rescapés ayant réussi à fuir cette terre avant que les Sages ne l'a scellent.
Malheureusement, toutes ces connaissances disparaissent lentement avec la fin des Sheikahs.

Kokiris

Les Kokiris sont des enfants – semblables aux jeunes Hyliens, si ce n'est leurs cheveux verts ou bruns – qui ne vieillissent pas. Ils vivent dans la forêt, dans des cabanes dans les arbres aux côtés de l'Arbre Mojo, leur père, obéissant à ce dernier et le vénérant. Chaque Kokiri est accompagné d'une fée, qui est à la fois son guide et son compagnon de jeu.

Les Kokiris étant d'aspect jeune tout au long de leur vie, ils sont plutôt insouciants. Ils sont reclus dans leur forêt et ne se soucient guère de ce qu'il se passe à l'extérieur. Ils n'osent pas s'aventurer hors de la forêt car ils croient que la mort les y attend.
Ils vivent ainsi dans une société innocente et habituée à la paix, où tout n'est que jeux et fêtes à longueur de journée.



Atlas

Plaines d'Hyrule

Cette vaste plaine herbeuse a une place centrale dans le royaume. C'est un carrefour entre toutes les régions d'Hyrule. Elle est parcourue par la rivière Zora ainsi que les marchands et les voyageurs.

Ranch Lon Lon

Au centre de la plaine se trouve le ranch Lon Lon : une ferme appartenant à Malon et son père Talon. Au ranch sont élevés des vaches pour leur lait, des poules pour leurs œufs et surtout des chevaux, qui font le bonheur des voyageurs et chevaliers d'Hyrule. Malon et Talon sont des personnalités connues à Bourg d'Hyrule, s'y rendant régulièrement pour vendre du lait.



Bourg d'Hyrule

Située au Nord de la plaine d'Hyrule et au pied du château d'Hyrule, bourg d'Hyrule est la ville principale du royaume. Elle est entourée de remparts et par la rivière Zora qui coule au pied des murs.
Le bourg est surtout peuplé par des Hyliens et récemment par de nombreux Humains. Le jour, la place du marché est animée, tout comme les nombreuses boutiques. La nuit, les rues sont plus calmes, parcourues par quelques chiens errants et éclairées par les magasins nocturnes.

Temple du Temps

À l'Est de la ville se trouve le temple du Temps, un imposant sanctuaire dédié aux Déesses et où les habitants du bourg se rendent pour vénérer Din, Nayru et Farore.

Château d'Hyrule

Situé au Nord du bourg, le château d'Hyrule est la demeure de la famille royale. Il s'agit d'un imposant bâtiment fortifié en pierre abritant les soldats du royaume et étant le siège du pouvoir d'Hyrule.



Village Cocorico

Se situant à l'Est de Bourg d'Hyrule, ce village aurait été fondé par les Sheikahs. À présent il est principalement peuplé d'Humains et quelques Hyliens. L'élevage de cocottes et le moulin de la bourgade permettent aux villageois de vivre.
C'est aussi un lieu d'échange privilégié entre les Gorons et le reste du royaume : plusieurs membres du peuple de la montagne descendent le mont du Péril pour venir vendre des minerais, des outils et des bombes.

Cimetière Cocorico

À l'arrière du village Cocorico se trouve un grand cimetière. Bien que Bourg d'Hyrule ait aussi son cimetière, c'est ici qu'est enterrée la famille royale d'Hyrule.

Mont du Péril

Surplombant le royaume d'Hyrule, ce volcan austère est régulièrement parcouru de séisme dus à l'activité volcanique. Un épais panache de fumée s'échappe régulièrement d'un cratère, crachant parfois des pierres qui peuvent faucher des voyageurs tentant l'ascension du mont. Bien que ce soit un lieu dangereux et difficile d'accès, les Gorons ont élu domicile en son sein. Le mont du Péril est ainsi parcouru de mines et de cavernes, parfois abandonnées depuis longtemps. Des mines sont extraits du minerais et des rubis, et dans les cavernes sont cultivés des choux-péteurs.

Village Goron

Ce lieu paisible se trouve toutefois au cœur du volcan en activité du mont du Péril. C'est ici que vivent les Gorons au rythme des marteaux de forgeron, de la danse et de la culture de choux-péteurs.

Domaine Zora

Le domaine Zora est un vaste complexe de lacs souterrains, accessibles seulement en traversant la première cascade de la rivière Zora. C'est ici que vivent les Zoras, dans des cavernes immergées ou des grottes humides. Ils parcourent leur domaine à travers les cascades et escaliers qui le traversent.

Fontaine Zora

Accessible seulement par le domaine Zora, et située au sommet de la première cascade de la rivière Zora, la fontaine Zora abrite le dieu des Zoras : Jabu-Jabu, et est la source de la rivière. C'est un lieu sacré pour tous les Zoras.
Jabu-Jabu est une sorte de baleine gigantesque qui vit dans le lac. A chaque fois qu'un roi ou une reine Zora décède, c'est auprès de leur dieu que les Zora s'adressent pour connaître le nom du nouveau roi.



Rivière Zora

La rivière Zora prend sa source à la fontaine Zora. Elle alimente le réseau de lacs souterrains du domaine Zora et parcourt l'ensemble du royaume d'Hyrule.

Lac Hylia

Ce lac est la plus grande étendue d'eau du royaume. Toutes les eaux du lac proviennent de la fontaine Zora, passant par la rivière Zora puis la vallée Gerudo, traversant ainsi l'ensemble du royaume. Bien qu'aucun Zora ne vive communément au lac Hylia, ce dernier abrite dans ses profondeurs le temple de l'Eau, un lieu saint où les Zoras vénèrent les esprits de l'eau.
Pour les habitants du royaume, le lac est avant tout un lieu de pêche, et les beaux jours plusieurs barques arpentent ce dernier.

Bois Perdu

Cette forêt labyrinthique et verdoyante est le pire ennemi du voyageur. Cette région d'Hyrule est en effet plongée dans une brume constante et son tracé est tel que toute personne qui pénètre dans ces bois est irréversiblement perdue. Il s'agit d'une suite de clairières, parfois reliées entre elles par des troncs creux. Sortir de la forêt est un calvaire et la légende raconte que ceux qui y errent pendant trop longtemps deviennent des skull kid – pour les enfants – ou des pestes Mojos – pour les adultes. Seuls les Mojos – qui ont fait du bois perdu leur demeure – et les Kokiris peuvent s'aventurer dans la forêt sans se perdre.

Bosquet Sacré

Au cœur du bois perdu se trouverait le bosquet sacré. D'après les contes, c'est dans cette partie de la forêt que reposerait l'Épée de Légende qui aurait dans le passé été brandie par le Héros pour repousser Ganon. Cependant, personne n'a réussi à atteindre cette clairière mythique.



Forêt Kokiri

À l'orée du bois perdu se trouve une forêt clairsemée où vivent le vénérable Arbre Mojo et ses enfants, les Kokiris. C'est un endroit paisible, loin de tout, et investi par les cabanes enfantines du peuple de la forêt. La tranquillité des lieux est en partie due à l'Arbre Mojo qui protège cette partie de la forêt. C'est un sage ayant traversé les âges et connaissant ainsi toutes les légendes d'Hyrule.

Vallée Gerudo

Cette vallée étroite et rocheuse se trouve à l'Ouest de la plaine d'Hyrule. Le cayon est coupé en deux par un précipice au fond duquel coule la rivière Zora. Cet unique point d'accès à la forteresse Gerudo et le désert hanté est bien gardé par les Gerudo afin d'empêcher toute intrusion.

Forteresse Gerudo

Au fond de la vallée Gerudo se trouve une superposition de bâtiments en pierre. Ces édifices entassés les uns sur les autres sont le village du peuple Gerudo. Aucun intrus n'est autorisé à s'aventurer sur ce territoire et si une personne se fait surprendre, elle est immédiatement conduite en prison pour le reste de ses jours.

Désert Hante

En traversant la vallée Gerudo, à l'Ouest de la forteresse Gerudo, se trouve un vaste désert. Ce dernier est un lac de sable instable, impossible à franchir sans être englouti par le sol mouvant, sauf pour ceux connaissant les chemins sûrs à travers le désert.

Temple des Esprits

Ce lieu sacré pour les Gerudos est un temple construit à l'intérieur d'une statue représentant la Déesse des Sables.



Regles de Jeu

Personnage

Triforce

Chaque personnage est avant tout défini par la Triforce, caractérisée par la force, la sagesse et le courage. Chacune de ces Forces a un score associé de 1 (faible), 2 (commune) ou 3 (forte).

- **Force :** physique du personnage. Elle représente sa vigueur, sa constitution, sa puissance physique. Lors d'un jet de dés faisant appel à la capacité physique du personnage, que ce soit pour escalader, combattre, qu'être agile ou dextre, la force est mobilisée.
- **Sagesse :** intellect du personnage. Elle représente sa clairvoyance, son intelligence, sa mémoire. Lors d'un jet de dés faisant appel à la capacité intellectuelle du personnage, que ce soit pour se souvenir d'une information, bien parler, qu'utiliser ses sens, la sagesse est mobilisée.
- **Courage :** bravoure du personnage. Elle représente son héroïsme, sa capacité à agir dans des situations dangereuses et décisives. Lors d'une action réalisée sous un stress intense, face à un adversaire redoutable ou dans une situation périlleuse, le courage est mobilisé – la plupart du temps à la place de la force ou de la sagesse.

Vocation

En complément de sa Triforce, chaque personnage est caractérisé par sa faculté à utiliser différents objets, il s'agit de ses Vocations. Chaque Vocation est liée à un objet, que ce soit épée, bombe, gant ou botte. Elle recouvre l'utilisation d'un tel outil, ainsi que des compétences qui y sont liées. Une Vocation est ainsi à la fois la capacité à utiliser un objet et un savoir-faire. Chaque Vocation a une valeur associée allant de 0 (ignorant) à 10 (maître).

Liste des Vocations

Arc
Habilité à se servir d'arcs et des différents types de munitions (comme les flèches de feu, de glace ou de lumière). | Capacité à fabriquer un arc et des flèches ainsi que faculté à chasser.

Anneau
Capacité à évaluer les anneaux, que ce soit leur prix ou leurs effets. | Capacité de persuasion et de marchandage.

Baguette
Capacité à utiliser une baguette magique. | Habilité à pratiquer la magie, ainsi que connaissances en magie.

Bombe
Capacité à se servir correctement d'une bombe (longueur de la mèche, positionnement de l'explosif). | Habilité à fabriquer une bombe, à doser les explosifs et construire un conteneur adéquat à l'effet désiré.

Boomerang
Habilité à lancer correctement un boomerang pour activer un mécanisme ou étourdir des adversaires. | Adresse à lancer des objets ou jongler avec.

Bottes
Habilité à se mouvoir et garder l'équilibre quel que soit le type de botte portée. | Capacité à courir, escalader, mais aussi se déplacer silencieusement.

Bouclier
Capacité à se défendre avec un bouclier. | Faculté à fabriquer et forger des boucliers.

Cape
Habilité à se mouvoir sans encombre quel que soit le type de cape portée. | Capacité à faire des acrobaties mais aussi se dissimuler.

Carte & Boussole
Capacité à savoir se servir correctement d'une carte et d'une boussole, même magiques. | Faculté à trouver son chemin et à s'orienter.

Clé
Habilité à crocheter des serrures de portes ou de coffre, ainsi qu'à détecter et désamorcer des pièges pour les verrous.

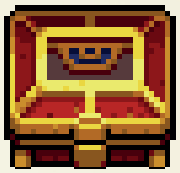
Chapeau
Faculté à se servir des chapeaux magiques. | Capacité à se souvenir d'éléments géographiques, historiques ou culturels sur les peuples d'Hyrule.

Épée
Habilité à se battre avec une épée. | Capacité à forger des épées.

Gants
Capacité à utiliser tout type de gants, même magiques. | Habilité à manipuler des objets précautionneusement, que ce soit pour désamorcer un piège ou faire du vol à la tire.

Grappin
Capacité à utiliser un grappin pour se tracter, blesser des adversaires ou attraper des objets. | Faculté à nouer ou dénouer des cordages.

Lance-pierre
Habilité à utiliser un lance-pierre, ou d'autres armes de fortune comme des branches, pour se défendre ou attaquer.
Marteau
Habilité à manier le marteau pour détruire des objets ou blesser. | Capacité à fabriquer des objets et outils grossiers comme une échelle ou une canne à pêche.
Masque
Capacité de perception, faculté à mobiliser ses sens.
Ocarina & Flûte
Habilité à jouer d'un instrument de musique ou à chanter. | Capacité d'éloquence, de charisme et de charme.
Potion
Faculté à pratiquer l'alchimie pour créer des potions. | Capacité à trouver les ingrédients nécessaires à la préparation de potions.



Inventaire
Les objets que possède le personnage sont tout aussi importants que sa Triforce et ses Vocations. Une épée en bois risque d'être peu efficace pour blesser un monstre écailleux, même pour le meilleur des épéistes.
Tous les objets ont une puissance, allant de 1d4 à 1d8, voire 1d10 ou 1d12 pour les objets légendaires. La plupart de ces objets ont une puissance de base de 1d4 est offrent une meilleure puissance pour certaines utilisations. À titre d'exemple, les bottes de pégase ont une puissance de 1d4 pour toutes les actions nécessitant des bottes, sauf quand il s'agit de courir où dans ce cas la puissance est de 1d8.
Certains objets ont un attribut en plus : une valeur de dégât ou de protection. Les dégâts sont les dommages de base qu'infligera une arme pour blesser une personne. La protection est la réduction de dégât qu'offre une armure lorsque son porteur est blessé.

Vie & Magie
Cœur de vie
La santé physique du personnage est représentée par un certain nombre de cœurs. À chaque fois qu'il est blessé, le personnage perd des cœurs. Dès qu'il n'a plus de cœurs, il décède après six rounds, soit une minute, s'il ne reçoit pas de soins – à savoir si on ne lui fait pas ingérer une potion.
Le nombre de cœurs de vie de base dépend du peuple du personnage ainsi que de sa force. Cette valeur ne pourra pas être dépassée, c'est le nombre maximal de cœurs qu'il peut avoir.
À chaque fois que le personnage se repose une nuit complète, il regagne tous ses cœurs. De plus, des potions peuvent rendre des cœurs instantanément.



Jauge de magie

La réserve de magie du personnage est représentée par une jauge de magie. À chaque fois qu'il utilise une baguette magique ou qu'il lance un sort, sa jauge se réduit. À partir d'un moment, il n'aura plus assez de points pour lancer un sort.
Le nombre de points de magie de base dépend du peuple du personnage ainsi que de sa sagesse. Cette valeur ne pourra pas être dépassée, c'est le nombre maximal de points de magie qu'il peut avoir. Certains peuples n'ont pas de points de magie. Ceci signifie qu'ils n'ont pas d'affinité avec cet art et qu'ils ne peuvent ni lancer de sort, ni utiliser de baguette.
À chaque fois que le personnage se repose une nuit complète, il regagne tous ses points de magie. De plus, des potions peuvent rendre de la magie instantanément.

Création de Personnage

Choisir son peuple

La première étape pour créer son personnage est de choisir son peuple. Ce dernier déterminera ses cœurs de vie et sa jauge de magie initiale (et donc son affinité avec la magie). De plus, certains peuples ont des Dons, voire Défauts, qui leurs sont propres. Enfin, chaque peuple amène un bonus dans un ensemble de Vocations de prédilection.

Hyliens

Cœur de base : 2 × force + 3.
Magie de base : 4 × sagesse.
Don, Voix des Déesses : les Hyliens sont sensibles aux marques qu'ont laissées les Déesses sur Hyrule. À proximité d'un objet, d'un lieu ou d'une personne touchée par une des Déesses, l'Hylien entend des murmures et des bourdonnements.
Défaut, Proie des Ombres : de par leur histoire, et les actes qu'ils ont accompli, les Hyliens sont haïs par les créatures du monde des Ténèbres. Un monstre aura tendance à prendre pour cible ce peuple à cause d'une haine viscérale.
Vocations de prédilection : Anneau + 1, Baguette + 2, Epée + 2, Potion + 1.

Humains

Cœur de base : 2 × force + 3.
Magie de base : aucune affinité à la magie.
Don, Témérité : les Humains n'ont pas la force des Gorons, pas la grandeur des Hyliens, pas l'agilité des Zoras, mais une audace hors norme. Lorsqu'un Humain perd tous ses cœurs, il peut rester debout encore durant un round avant de tomber inconscient.
Vocations de prédilection : Arc + 2, Bouclier + 2, Epée + 2.

Zoras

Cœur de base : 2 × force + 3.
Magie de base : 2 × sagesse.
Dons, Peuple de l'Eau : les Zoras peuvent respirer et se mouvoir sous l'eau sans aucune difficulté.
Vocations de prédilection : Boomerang + 2, Bottes + 2, Cape + 2.



Gorons

Cœur de base : 3 × force + 3.
Magie de base : aucune affinité à la magie.
Don, Peau de Pierre : une partie de la peau des Gorons est de pierre, leurs conférant une armure naturelle de protection 4. Cependant, cette armure ne protège que le dos du Goron, qui doit se rouler en boule pour être entièrement protégé. Sous cette forme, il ne peut que rouler, ce qui rend ses actions et déplacements limités.
Don, Force Surhumaine : un Goron peut briser et soulever des objets bien plus massifs que pour les autres peuples.
Défauts, Lourdeur : bien qu'ils ne soient pas maladroits, les Gorons sont plutôt lourds et massifs, ce qui les empêche de se faufiler ou de s'aventurer sur les surfaces fragiles.
Vocations de prédilection : Bombe + 2, Grappin + 2, Marteau + 2.

Mojos

Cœur de base : force + 3.
Magie de base : 1 × sagesse.
Don, Noix Mojo : les Mojos peuvent cracher des noix Mojo, de la même manière que si elles étaient lancées avec un lance-pierre. Le Mojo peut cracher une noix par round. De plus, ces dernières peuvent être jetées violemment au sol. Dans ce cas, elles se cassent en provoquant un flash lumineux qui éblouit toutes les personnes qui regardaient dans cette direction durant 1 round.
Don, Légèreté : les Mojos peuvent s'aventurer sur des surfaces délicates comme des plantes aquatiques ou un sol qui menacerait de s'écrouler.
Vocations de prédilection : Bottes + 1, Carte & Boussole + 1, Lance-pierre + 2, Masque + 2.

Gerudos
Cœur de base : 2 × force + 3.
Magie de base : 1 × sagesse.
Don, Beauté Stupéfiante : toutes les femmes Gerudos sont d'une grande beauté, ce qui peut servir de distraction ou de moyen pour attirer l'attention.
Défaut, Animosité : la plupart des peuples sont hostiles aux Gerudos et ne les accueillent pas de bon cœur.
Vocations de prédilection : Bottes + 1, Cape + 2, Clé + 1, Epée + 1, Gants + 1.

Sheikahs
Cœur de base : 2 × force + 3.
Magie de base : 3 × sagesse.
Vocations de prédilection : Baguette + 1, Bottes + 2, Cape + 2, Chapeau + 1.

Kokiris
Cœur de base : force + 3.
Magie de base : 2 × sagesse.
Don, Fée compagnonne : les Kokiris sont tous accompagnés par une fée qui peut les avertir d'un danger, les conseiller ou leurs indiquer des objets intéressants.
Vocations de prédilection : Botte + 1, Boomerang + 2, Cape + 1, Gant + 1, Lance-pierre + 1.

Exemple : *Kévin souhaite jouer un chevalier Hylien, parcourant le royaume pour traquer les monstres qui menacent le monde de la Lumière. Il choisit donc le peuple Hylien.*

Déterminer sa Triforce

L'étape suivante pour la création de personnage est de déterminer sa Triforce. Le personnage doit attribuer le score de 3 dans la Force prédominante, de 2 dans la seconde et de 1 dans la dernière.



Exemple : *Voulant que son personnage soit un guerrier héroïque, Kévin réparti les scores de la manière suivante : force 2, sagesse 1 et courage 3. Il aura ainsi 7 cœurs de vie et 4 points de magie de base.*

Déterminer les Vocations

Le personnage a 14 points à répartir parmi toutes les Vocations. La valeur maximale que peut avoir une Vocation à la création du personnage est de 7. Le personnage ne doit pas oublier ses Vocations de prédilection dues à son peuple.

Exemple : *Étant un Hylien, le personnage de Kévin a déjà comme score de base dans ses Vocations : Anneau 1, Baguette 2, Epée 2, Potion 1. Après répartition des 14 points, ses scores sont les suivants : Anneau 3, Baguette 2, Bouclier 4, Botte 2, Epée 6, Masque 2, Potion 1.*

Choisir son inventaire

L'équipement du personnage est très important. À la création, il n'a le droit qu'à trois objets de facture basique, comme une épée en bois, un bouclier en bois ou un arc simple avec une vingtaine de flèches.

Exemple : *Pour l'instant, le personnage de Kevin n'est qu'un écuyer. Il a une épée en bois, un bouclier de bois et des bottes de cuir.*

Touche finale

Il ne reste plus qu'à trouver un nom, une description et une histoire à son personnage, et il sera prêt pour parcourir le vaste monde d'Hyrule !

Exemple : *Kévin décide d'appeler son personnage Link. Il a été élevé au village Kokiri, ayant été retrouvé abandonné bébé à l'orée du bois perdu.*

Progression

Acquérir ou trouver du nouvel équipement permettra au personnage de progresser et d'évoluer.
De plus, il est possible de trouver à travers Hyrule des réceptacles de cœur ou de magie, augmentant de manière définitive le nombre de cœurs de base – respectivement de magie de base – de 1 point.



Systeme

Jet de dés

Lorsque le personnage souhaite réaliser une action dont l'issue est incertaine ou quand il est face à un danger, un jet de dés est réalisé.
La première étape est de déterminer la Force mobilisée (force, sagesse ou courage), ainsi que la Vocation et l'objet qui s'applique à l'action. Le maître du jeu détermine ensuite le seuil de difficulté du jet de dés. Il s'agit de la valeur que le personnage devra égaler ou dépasser pour réussir son action.

Difficulté de l'action	Seuil de difficulté du jet
Facile	6
Moyenne	9
Difficile	12
Très difficile	15
Quasi impossible	18
Héroïque	21

Pour la deuxième étape, 3d10 sont lancés. Selon le score du personnage dans la Force mobilisée, ce n'est pas le même résultat qui est conservé.

- **S'il a un score de 1**, le plus mauvais des 3d10 est gardé, à savoir celui qui a donné le chiffre le plus faible.
- **S'il a un score de 2**, le d10 ayant donné un résultat médian est gardé.
- **S'il a un score de 3**, le meilleur des 3d10 est gardé, à savoir celui qui a donné le chiffre le plus élevé.

Pour obtenir le résultat final du jet de dés, on ajoute au résultat sélectionné la valeur fixe de Vocation ainsi que le résultat du dé de puissance de l'objet.
Pour réussir l'action, le résultat final doit être supérieur ou égal au seuil de difficulté.



Exemple : *Link souhaite escalader un mur en pierre. Pour savoir s'il réussit l'action, il doit réussir un jet de dés mobilisant la force, où il a un score de 2. La Vocation utile pour ce test est Botte, dans laquelle Link a un score de 4. Ses bottes usées de voyageurs ne lui donnent qu'un bonus de puissance de 1d4 pour ce test.*
Il commence par lancer 3d10, et obtient 2, 5 et 8. Ayant un score de 2 en force, il garde le résultat médian, soit 5. Il ajoute à ce résultat la valeur de sa vocation, 4, ainsi que le résultat du d4, qui donne 2. Le résultat final de son jet de dés est ainsi 5 + 4 + 2 =11. Le seuil de difficulté de l'action étant 9, Link réussi à escalader le mur sans encombre.

Résultats particuliers

Lors d'un jet de dés, on relance chaque d10 qui fait un 1. Si un des dés donne à nouveau un 1, c'est un échec critique : l'action est un échec et il arrive une conséquence déplaisante pour le personnage.
À l'inverse, on relance chaque d10 qui fait un 10. Si un le dé donne à nouveau un 10, c'est une réussite critique : l'action est une réussite et le personnage bénéficie d'un avantage.
Si le dé relancé ne donne pas de 1 – ou de 10 –, on garde la première valeur du dé comme résultat.

Exemple : *Link lance ses 3d10 et obtient 1, 7 et 3. Il relance le d10 ayant donné un 1. Il obtient 4. Comme ce n'est pas à nouveau un 1, l'action n'est pas un échec critique. Toutefois, Link garde comme résultat de ce d10 1, et selon sa Trifoce, prend une valeur parmi 1, 3 ou 7.*

Jet en opposition

Lorsque le succès d'un personnage dépend de la réussite d'un autre, les deux protagonistes font chacun un jet de dés. Celui qui a le résultat le plus élevé remporte l'opposition.

Combat

Les terres d'Hyrule ne sont plus sûres depuis l'ouverture d'une brèche avec le monde des Ténèbres et la menace que les tensions ne se transforment en guerres. Quand un affrontement s'engage, le temps se divise en rounds de dix secondes.

Initiative

Au début de l'affrontement, pour savoir dans quel ordre ils agissent, tous les participants tirent leur initiative. Pour cela, chaque protagoniste lance 1d20 et les résultats sont classés par ordre décroissant. Celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier, puis le second, etc.
À son tour de jeu, le personnage peut réaliser une action complexe. Il peut s'agir d'un mouvement, d'une attaque, de l'utilisation d'un objet, d'un sort de magie ou de toute autre action pouvant se réaliser en quelques secondes.



Mouvements et manœuvres

Les mouvements et manœuvres des protagonistes sont limités par ses Vocations et son équipement. Durant un round, un combattant peut se déplacer d'une dizaine de mètre.
La plupart des manœuvres demanderont un jet de dés, dont le seuil de difficulté dépendra de l'action et des circonstances.

Attaquer et se défendre

Frapper un adversaire pour le blesser se réalise avec une Vocation de combat et une arme. C'est un jet en opposition entre l'assaillant et le défenseur, le défenseur pouvant esquiver avec la Vocation botte, parer avec une arme ou se défendre avec un bouclier.
En cas de réussite du défendeur, l'attaque n'atteint pas sa cible. En cas de réussite de l'assaillant, le défenseur est blessé. Le nombre de cœurs perdus dépend de l'arme utilisée, de la force et de l'armure portée. Il perd autant de cœurs que les dégâts de l'arme additionnée à la force et réduit par la protection de l'armure.

Cœurs perdus Mêlée = dégâts de l'arme + force – protection de l'armure (au minimum 1)

Dans le cas d'une arme à distance, l'attaque se résout de la même manière, mais les dégâts ne prennent pas en compte la force.

Cœurs perdus Distance = dégâts de l'arme – protection de l'armure (au minimum 1)

De manière similaire, certaines attaques magiques, comme des sortilèges ou l'utilisation de baguettes, infligent des dégâts. Le nombre de cœurs perdus est indiqué de la manière suivante.

Cœurs perdus Magie = sagesse (+ dégâts du sort dans certaines conditions) (au minimum 1)

Il est à noter qu'une attaque réussie inflige toujours au moins 1 dégât, quelque soit l'arme et l'armure.

Frapper juste

Parfois, le combattant pourra souhaiter frapper une partie précise de son adversaire : le défaut de son armure, son œil unique, le cristal d'activation sur son front. Dans ce cas, le jet de dés de l'assaillant subit un malus qui dépend de la taille de la zone ciblée. Plus la partie est petite, plus se malus est important, allant de – 1 pour une partie de la taille d'un tronc humain à – 6 pour une partie de la taille d'un œil humain.

L'ingéniosité est la clé

De nombreux adversaires ne pourront pas être défaits de manière conventionnelle. Carapace trop épaisse, bouclier magique, déplacements trop rapides, invisibilité, les raisons d'une invulnérabilité partielle sont nombreuses. Mais il existe toujours un moyen de percer cette défense : un point faible dans la carapace, un élément qui peut franchir le bouclier, une circonstance qui étourdit l'adversaire ou une méthode pour détecter l'invisibilité.
Pour défaire ces adversaires particuliers, les personnages devront ruser ainsi qu'utiliser leurs objets et sorts de magie à bon escient pour défaire ces adversaires. Observer un ennemi, trouver son point faible, puis l'exploiter, est souvent la clef de la victoire. Les brutes qui se contentent de frapper bêtement – et vainement – leurs ennemis finiront rapidement au cimetière.



Magie

La magie est très présente à Hyrule. Elle permet de réaliser des objets aux propriétés extraordinaires, de fabriquer des baguettes magiques et de lancer des sortilèges. Bien que tous les peuples puissent utiliser des objets, tous n'ont pas une bonne affinité avec la magie.
Certaines personnes sont ainsi capables d'utiliser des baguettes et lancer des sorts. Ceci s'accompagne de la dépense de points de magie ainsi qu'éventuellement un jet de dés.

Baguette

Tout personnage ayant des points de magie peut utiliser des baguettes magiques. Chaque baguette renferme un sortilège précis, ainsi qu'une dépense de points de magie fixe, et éventuellement un seuil de difficulté pour un jet de dés.
Certaines baguettes ne demandent pas de jet de dés, tandis que d'autres demandent de mobiliser la Vocation baguette afin d'activer le pouvoir de l'objet. Un tel jet peut aussi être demandé pour réaliser une action particulière avec cet objet, comme utiliser le sortilège sur une cible spécifique, pour blesser un adversaire, ou pour une fin peu conventionnelle.



Sortilège

Un personnage ayant une certaine affinité avec la magie peut aussi apprendre des sortilèges. Il peut connaître autant de sortilèges que son score dans la Vocation baguette. De plus, lancer un sort ne demande pas d'utiliser une baguette. Toutefois, de tels sortilèges ne peuvent s'apprendre qu'auprès d'une grande fée, et il faut souvent rendre un service à cette dernière pour qu'elle daigne enseigner un sort.
Les sortilèges demandent une dépense de points de magie, variable selon la puissance souhaitée. Un jet de dés peut être demandé dans certaines circonstances, comme pour blesser un adversaire ou utiliser un sortilège dans un but précis.
Ci-dessous une liste non exhaustive de sortilèges pouvant être appris par un personnage.

Amour de Nayru

Entoure le personnage d'un cristal protecteur. Pour chaque round que le cristal est actif, le personnage doit dépenser 1 point de magie. La dépense se fait au début du rond et le cristal reste en place jusqu'à la fin du round. Rien ne peut franchir le cristal, que ce soit de l'extérieur vers l'intérieur, qu'inversement. Ainsi le personnage est immunisé de l'extérieur, mais ne peut pas agir sur son environnement.

Feu de Din

Le personnage provoque une explosion de feu autour de lui. La sphère d'effet de l'explosion est de 3 mètres par point de magie dépensé. Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet est enflammé.

Vent de Farore

Permet de se téléporter de 5 mètres par point de magie dépensé dans la direction souhaitée – qu'elle soit horizontale, verticale ou en biais. Le personnage n'a pas besoin de voir la zone d'arrivée de la téléportation. Si toutefois cette dernière est obstruée, il ne peut se téléporter, mais les points de magie sont quand même dépensés.



Equipement

L'équipement est très important pour un personnage. C'est ce dernier qui lui permettra de réaliser certaines actions et d'utiliser le potentiel de ses Vocations. Voici une liste non exhaustive d'objets que peuvent avoir les personnages dans leur inventaire.

Arcs & Flèches

Nom	Description	Puissance	Autre
Arc de chasse	Blesser une cible à distance. Activer un mécanisme.	1d4	Ø
Arc de fer	Blesser une cible à distance. Activer un mécanisme.	1d6	Ø
Arc de lumière	Blesser une cible à distance. Activer un mécanisme.	1d8	Ø
Flèche de fer	Munition pour un arc.	Ø	Dégât 1
Flèche de feu	Munition pour un arc, enflamme la cible.	Ø	Dégâts 2
Flèche de glace	Munition pour un arc, gèle la cible brièvement.	Ø	Dégâts 2
Flèche de lumière	Munition pour un arc, double les dégâts contre une créature des ombres.	Ø	Dégâts 2 ou 4

Baguettes

Nom	Description	Puissance	Autre
Baguette de glace	Gèle une cible à distance. Si cette dernière est un être animé, il est nécessaire de réaliser un jet de dés d'attaque.	1d6	Ø
Baguette de feu	Enflamme une cible à distance. Si cette dernière est un être animé, il est nécessaire de réaliser un jet de dés d'attaque.	1d6	Ø
Bâton sauteur	Retourne un objet à distance.	1d6	Ø

Bombes

Nom	Description	Puissance	Autre
Bombe	Détruit un objet ou ouvre une brèche dans un mur.	1d6	Dégâts 5
Choux-préteurs	Fleurs bombes, explosent un court laps de temps après être cueillies. Ils sont sensibles à la lumière et ne poussent que dans des grottes.	1d4	Dégâts 4

Boomerangs

Nom	Description	Puissance	Autre
Boomerang en bois	Activer un mécanisme. Frapper un adversaire.	1d4	Dégât 0
Boomerang tornade	Activer un mécanisme. Frapper un adversaire.	1d8	Dégât 0

Bottes

Nom	Description	Puissance	Autre
Botte pégase	Courir plus rapidement. La puissance maximale ne s'applique que pour courir.	1d4 / 1d8	Ø
Botte de plomb	Augmenter son poids et rester stable. Réduit cependant les déplacements.	1d4	Ø

Boucliers

Nom	Description	Puissance	Autre
Bouclier de bois	Parer des attaques.	1d4	Ø
Bouclier de fer	Parer des attaques.	1d6	Ø
Bouclier blanc	Parer des attaques.	1d8	Ø
Bouclier miroir	Parer des attaques et renvoyer les sorts de magie.	1d6	Ø

Gants

Nom	Description	Puissance	Autre
Gant de puissance	Soulever de lourdes charges. La puissance maximale ne s'applique que pour déplacer des objets.	1d4 / 1d8	Ø

Grappins

Nom	Description	Puissance	Autre
Grappin	Se tracter vers un endroit éloigné.	1d6	Ø

Lance-pierres

Nom	Description	Puissance	Autre
Lance-pierre	Activer des mécanismes à distance.	1d4	Dégât 0

Marteaux

Nom	Description	Puissance	Autre
Marteau de forgeron	Outil pour forger de l'équipement. Peut servir d'arme mais avec une puissance réduite.	1d6 / 1d4	Dégât 1
Marteau de guerre	Blesser un adversaire et activer des mécanismes. Ne peut pas servir à forger.	1d6	Dégâts 2

Épées

Nom	Description	Puissance	Autre
Epée en bois	Blesser un adversaire.	1d4	Dégât 0
Epée en fer	Blesser un adversaire.	1d6	Dégât 1
Epée blanche	Blesser un adversaire.	1d6	Dégâts 2
Epée magique	Blesser un adversaire. Si le personnage a tous ses cœurs, il peut lancer des rayons d'énergie.	1d6	Dégâts 2

Armures

Nom	Description	Puissance	Autre
Armure de cuir	Se protéger des blessures.	Ø	Protection 1
Cotte de mailles	Se protéger des blessures.	Ø	Protection 2
Armure de plates	Se protéger des blessures.	Ø	Protection 3

Potions

Nom	Description
Potion rouge	Rend trois cœurs.
Potion bleue	Rend autant de cœurs que la moitié des cœurs de base du personnage.
Potion verte	Rend autant de points de magie que la moitié de la magie de base du personnage.



Ennemis

Bestiaire du Monde de la Lumière

Tektite

Cette araignée à quatre pattes, possédant un œil unique et de la taille d'un enfant, s'attaque aux voyageurs imprudents. Elle bondit sans arrêt et tente d'atterrir sur sa proie pour la griffer violemment, la tuer, puis la dévorer.
Il existe deux races de tektite. Les rouges se trouvent sur les pentes rocheuses du mont du Péril, tandis que les bleues, plus dangereuses, sont le long de la rivière Zora. Particulièrement agiles, elles sont difficiles à toucher, mais un coup dans leur œil unique suffit pour les blesser mortellement.



Triforce (rouge / bleue)

Force 1 / 2

Sagesse 0 / 0 Courage 0 / 0

Vocations
Pattes (bondir, esquiver, se mouvoir) 6, Griffes (blesser) 4, Œil (percevoir) 3

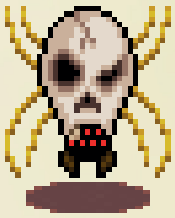
De plus, les tektites bleues peuvent marcher et bondir sur l'eau.

Inventaire
Pattes : + 1d6
Griffes : + 1d4 (dégât 1)
Œil : + 1d6

Cœurs de vie : 4 (rouge) / 8 (bleue)
Frapper l'œil suffit pour tuer une tektite sur le coup, qu'elle soit rouge ou bleue. Le reste du corps a une protection de 2.

Skulltula

On retrouve cette imposante araignée, plus grande qu'un homme, dans le bois perdu, parfois dans des endroits sombres et fermés. Sur son abdomen est dessinée une tête de mort pour terrifier sa proie. Elle vit dans les arbres et descend brutalement à l'aide d'un fil pour surgir devant une victime. Elle effectue ensuite de grands gestes de balancier, ou rotatifs, pour blesser sa proie avec ses pattes aussi coupantes que des rasoirs. Une fois cette dernière tuée, elle descend au sol pour la déguster.



Triforce

Force 2

Sagesse 0 Courage 0

Vocations
Pattes (bondir, esquiver, se mouvoir) 3, Griffes (blesser) 5, Œil (percevoir) 3, Crâne (apeurer, être discret) 4

Inventaire
Pattes : + 1d6
Griffes : + 1d6 (dégât 1)
Œil : + 1d4
Crâne : + 1d6 / + 1d8 pour apeurer

Cœurs de vie : 8
La face de son abdomen (où se trouve le symbole de crâne) est très résistante (protection de 5), il est nécessaire de frapper l'autre côté (sans protection) pour la blesser efficacement.

Zola

Le zola est un monstre vivant dans les lacs et rivières d'Hyrule. Il a l'apparence d'un imposant poisson, de la taille d'un homme, avec une bouche garnie de crocs. Lorsqu'un imprudent s'approche d'un plan d'eau, il surgit hors des flots, crache une boule de feu, puis retourne dans les profondeurs. Il est difficile de le combattre au contact, préférant la fuite à l'affrontement direct.



Triforce

Force 2

Sagesse 2 Courage 0

Vocations

Queue (nager, esquiver) 6, Boule de feu 4, Œil (percevoir) 4

Inventaire

Queue : + 1d6
Boule de feu : + 1d6 (dégât 1 de feu)
Œil : + 1d4

Cœurs de vie : 7

Octorok

Cette sorte de pieuvre rouge, que l'on trouve dans les plaines, crache des pierres sur les voyageurs.



Triforce

Force 2

Sagesse 0 Courage 0

Vocations

Pattes (se mouvoir) 6, Pierre (cracher une pierre) 4, Œil (percevoir) 4

Inventaire

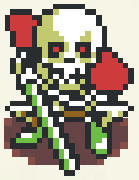
Pattes : + 1d4
Pierre : + 1d6 (dégât 0)
Œil : + 1d4

Cœurs de vie : 6

Bestiaire du Monde des Ténèbres

Stalfos

À proximité des brèches entre le monde des Ténèbres et celui de la Lumière, la magie de l'ombre fait relever les morts sous la forme de squelettes : des stalfos. Ils s'attaquent à tous les êtres vivants et sont de redoutables adversaires. Très agiles, ils bondissent pour éviter les assauts et se battent avec des armes rouillées, souvent leur ancien équipement. Leur nature squelettique les rend difficiles à tuer définitivement : il faut briser le crâne ou faire exploser le squelette avec une bombe.



Triforce

Force 2

Sagesse 0 Courage 0

Vocations

Bottes (se mouvoir, esquiver) 5, Epée (attaquer) 6, Œil (percevoir) 2

Inventaire

Bottes : + 1d6
Epée : + 1d4 ou + 1d6 selon l'arme (1 ou 2 dégâts selon l'arme)
Œil : + 1d4

Cœurs de vie : 4

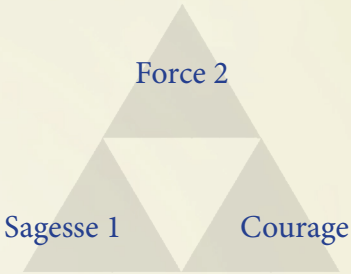
Les arcs sont inefficaces et un stalfos a une protection de 3 contre les épées. De plus, une fois détruit, il se reforme le round suivant si son crâne n'a pas été brisé ou ses os pulvérisés par une bombe.

Moblin

L'homme porc, comme il est appelé par les Hyliens, est l'habitant du monde des Ténèbres. Il a l'apparence d'un Humain mais avec une tête de cochon. Il s'agirait d'Hyliens emprisonnés dans le royaume de Ganon quand ce monde fut scellé. Depuis que des brèches sont ouvertes entre les deux mondes, des moblins quittent le monde des Ténèbres en petits groupes pour semer le chaos dans Hyrule.



Triforce



Vocations

Bottes (se mouvoir, esquiver) 3, Lance (attaquer, lancer, parer) 5, Œil (percevoir) 3

Inventaire

Bottes : + 1d4
Epée : + 1d6 (dégât 1)
Œil : + 1d6

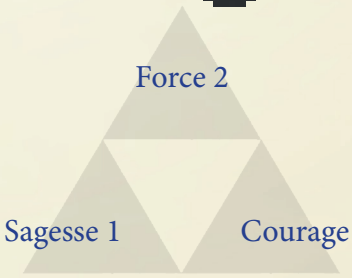
Cœurs de vie : 7

Goriya

Le goriya, un homme chien, est le second peuple du monde des Ténèbres. Plus subtil que le moblin, c'est un voleur et un fauteur de trouble. Il se cache et attaque les voyageurs par surprise pour les dépouiller de leurs rubis. Des goriyas s'associent parfois avec des moblins pour s'en prendre à des villages.



Triforce



Vocations

Boomerang (attaquer, lancer) 4, Bottes (se mouvoir, esquiver, être discret) 5, Œil (percevoir) 4

Inventaire

Bottes : + 1d6
Boomerang : + 1d6 (dégât 0)
Œil : + 1d6

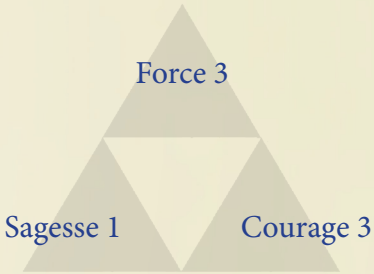
Cœurs de vie : 6

Darknut

Les darknuts sont les chevaliers du royaume du Mal. Ils assurent l'ordre dans le monde des Ténèbres ainsi que la suprématie de leur roi Ganon. Ces armures vivantes de grande stature s'aventurent parfois dans le monde de la Lumière à la tête d'une horde de moblins et de goriyas pour s'attaquer aux peuples d'Hyrule.



Triforce



Vocations

Bouclier (parer) 6, Bottes (se mouvoir, esquiver) 1, Epée (attaquer) 7, Œil (percevoir) 2

Inventaire

Bottes : + 1d4
Epée : + 1d8 (dégâts 2)
Œil : + 1d4
Bouclier : + 1d6

Cœurs de vie : 9
Protection : 3

Bien que l'armure d'un darknut soit massive, elle ne protège pas le dos de ce dernier. La protection est de 0 au niveau du dos.

Aventure

Synopsis

Alors que les personnages séjournent au village Cocorico, ils apprennent que ce dernier subit des attaques de stalfos. La cheffe du bourg, Impa, charge alors le groupe de trouver la brèche qui provoque l'apparition de ces monstres. Les personnages découvriront que cette dernière se trouve au fond de l'ancienne crypte.

Sommeil Trouble

Sauvetage

Le soleil se couche sur le village de Cocorico et les personnages se restaurent à l'auberge du village. Alors qu'ils soupent pour quelques rubis, des cris se font entendre à l'extérieur. Devant l'auberge, une femme est poursuivie par deux stalfos. Au moment où les personnages sortent, la femme trébuche et les deux squelettes s'approchent dangereusement de cette dernière.
Le groupe devrait pouvoir sauver la femme, ou au moins retenir les stalfos jusqu'à ce que les gardes du village viennent en renfort. Leur intervention ne passera pas inaperçue et les personnages seront invités à prendre la fin de leur repas chez la cheffe du village, Impa.

Inquiétudes

Impa est l'une des rares, voire la seule, Sheikah connue à Hyrule. Tous ne savent que peu de choses à son sujet, mais tous la respectent. C'est une sage agissant toujours dans l'intérêt des villageois et depuis peu, elle est soucieuse. Il s'agit de la troisième attaque de stalfos depuis le début du mois. Jusqu'à présent, il n'y a eu aucune victime, mais les villageois sont inquiets et la peur se répand à Cocorico.
Les gardes du village sont bons pour faire peur aux tektites ou repousser un octorock, mais ils perdent vite leurs moyens face à une créature des ténèbres. C'est pourquoi elle propose d'engager les personnages pour éliminer la menace contre la coquette somme de 100 rubis par personne, et l'éternelle reconnaissance du village.

Impa sait que les stalfos sont des squelettes animés par de la magie des ténèbres. Cela arrive quand la frontière entre le monde de la Lumière et le monde des Ténèbres est ténue. S'il y a effectivement une brèche entre les deux mondes, il faudra la refermer.
Pour qu'il y ait des stalfos, il faut que la brèche soit à proximité de squelettes. Enquêter au cimetière peut être un bon début. Igor le fossoyeur est rustre, mais c'est un bon homme au fond.
Si les personnages veulent en apprendre plus sur les stalfos ou encore le village de Cocorico, ils doivent s'adresser à Granny, la doyenne du village. Elle est un peu dure de l'oreille et radote, mais elle connait de très nombreuses légendes.
Enfin, discuter avec les villageois, comme Machaon l'Hylienne qui s'est faite attaquer, peut indiquer aux personnages où ont été vus les stalfos.
Enfin, Impa donnera aux personnages une baguette qui leurs permettra de refermer une éventuelle brèche entre le monde de la Lumière et celui des Ténèbres.

Baguette de Sans-Retour

Une fois plantée au sol à proximité d'une brèche et après la dépense de 1 point de magie, la baguette luira d'une aura violacée et fermera petit à petit le passage entre les mondes. Fermer une brèche de taille moyenne demande 3 rounds.



Source du Mal

Que ce soit en inspectant le cimetière ou en parlant avec les habitants, il est assez facile de savoir que les stalfos viennent du cimetière. Des hommes sont d'ailleurs en train d'enterrer les os des deux monstres de la veille. Les squelettes viennent de la partie Est du cimetière, mais aucune brèche n'est visible.
Cependant, la paroi rocheuse à l'Est semble écroulée. Interrogé à ce sujet, Igor expliquera laconiquement qu'il y avait une vielle crypte dans le cimetière, il y a longtemps, et que l'entrée de cette dernière s'est écroulée.

Granny tient une petite échoppe de vente d'herbes, la plupart des recettes de grand-mère contre la toux, le mal de dos ou encore la fièvre. Elle aime raconter des histoires, mais perd facilement le fil de ses pensées. Il faut se montrer patient avec elle car elle peut se vexer et chasser les « chenapans irrespectueux » de sa boutique.
Au sujet des stalfos, elle expliquera de façon romancée que ce sont de terribles créatures, des esprits des ténèbres revêtant les os de nos ancêtres. Qu'ils ne craignent ni les épées, ni les flèches, mais que leurs os peuvent être brisés. Un stalfos ne meurt jamais vraiment, étant déjà une créature morte, mais si son crâne est détruit, ou son squelette pulvérisé, alors toute marque d'une quelconque forme de vie disparaîtra de lui.
Interrogée sur l'ancienne crypte, elle expliquera qu'elle posait problème car des monstres s'y introduisaient par des galeries souterraines. Si elle n'est pas interrompue dans son histoire, elle continuera sur l'histoire de Cocorico, évoquant la légende qui veut que les Sheikahs soient à l'origine du village, puis distillant des informations comme le fait que le village soit construit sur un réseau de galerie et de rivières souterrains, rivières dans lesquelles est prélevée l'eau du puits.

Crypte oubliée

La brèche entre le monde de la Lumière et le monde des Ténèbres semble se trouver dans l'ancienne crypte du cimetière de Cocorico. Toutefois, l'accès à cette dernière est écroulé. Il est possible cependant d'y accéder en empruntant une des galeries souterraines qui courent sous le village et dont le puits est l'une de ses entrées.

Puits

La première étape est de descendre dans le puits. Il est possible de sauter dedans en prenant garde de ne pas se heurter aux parois, de dés-escalader la parois ou encore de descendre avec la corde qui tient le seau, en espérant que la structure ne casse pas.

0.1) Une fois au fond du puits, il faut emprunter une galerie immergée pour atteindre les galeries souterraines. La manœuvre n'est pas difficile et un simple jet de Force & Bottes / 7 suffit. Un Zora réalisera l'action sans problème et pourra même aider un compagnon en difficulté.
La rivière débouche dans une caverne donnant sur un passage. Elle plonge ensuite à nouveau et continue son chemin.



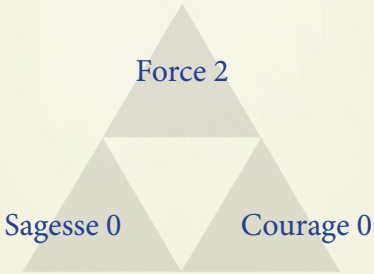
Galeries souterraines

1.1) Cette partie de la caverne n'est pas éclairée. Le passage est étroit, humide et glissant : tous les personnages pourront s'y faufiler, mais seulement en file indienne. À l'angle du passage, des lumières jaunes changeantes sont visibles. À cause de l'obscurité, il est impossible de savoir quel en est la source exacte avant de s'en approcher… Et de se faire attaquer par le blob bleu qui se trouvait là. Deux blobs bleus sont dans cette partie de la caverne et attaqueront si les personnages s'approchent d'eux, attirés par la lumière électrique qu'ils émettent.

Blob bleu

Cet amas gluant de gelée bleue est constamment parcouru d'électricité. La lumière attire les trop curieux, et le choc étourdit les malheureux.

Triforce



Vocations

Pattes (se mouvoir, bondir, attaquer) 4, Œil (percevoir) 3



Inventaire

Pattes : + 1d4
Œil : + 1d4

Cœurs de vie : 4
Au contact, le blob bleu provoque une décharge électrique qui inflige 2 dégâts ignorant l'armure. Tous ceux essayant d'attaquer le blob au contact ou se faisant attaquer par cette créature subissent ces dégâts. Il est toutefois possible d'attaquer le blob à distance. De plus, si la créature est étourdie (avec un coup de boomerang par exemple), elle ne produit plus d'électricité durant son étourdissement.

1.2) Le passage étroit débouche sur une large caverne éclairée par des torches. Une imposante grille de métal bloque l'accès à la crypte visible de l'autre côté. Le système de chaîne et de poulie pour la remonter se trouve de l'autre côté. La grille est robuste et il est quasi-impossible de la torde, la briser et encore moins de la faire fondre. Le mécanisme est rouillé et il est impossible de remonter la grille à la force des bras – à part si trois gorons sont présents dans le groupe, ce qui serait surprenant.
Des traces sont visibles au sol dans la poussière, comme si des choses filiformes avaient été traînées. Elles s'engouffrent dans un petit passage. Au vu de la pénombre de la pièce, un jet de Sagesse & Masque / 10 est nécessaire pour remarquer les traces. Non loin, une plateforme en hauteur permet de s'aventurer plus loin dans la caverne.

1.3) Seul un enfant, un Kokiri ou encore un Mojo peuvent emprunter ce passage étroit en rampant. C'est ce tunnel qu'empruntent les ropes vivant ici. Il mène directement à la caverne suivante.

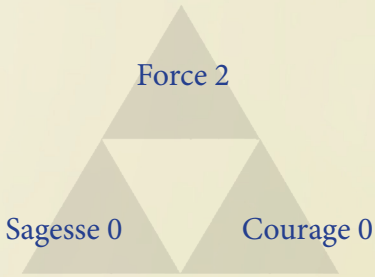
1.4) Les personnages trop imposants pour emprunter la petite ouverture peuvent s'aventurer par le passage en hauteur. Le couloir est plus large que le précédent et haut de plafond. Des stalactites pendent des hauteurs, tenant dans un équilibre instable. Si les personnages s'avancent sans prendre garde, les stalactites tomberont une à une du plafond, chacune infligeant 1 dégât (l'armure n'est pas prise en compte) à chaque victime. La meilleure solution à ce moment est de courir vers l'avant ou de revenir sur ses pas pour éviter la chute. Un jet de Force & Bottes ou Cape / 11 est nécessaire pour traverser sans encombre. Un échec indiquera que le personnage est touché et subit des dégâts. Il est aussi possible de tenter de se déplacer en douceur pour ne pas faire chuter les stalactites. Un jet de Force & Bottes / 10 permet de traverser le couloir sans faire tomber la moindre stalactite.

1.5) Une autre façon d'atteindre la caverne où se trouvent les ropes est d'emprunter la rivière souterraine. Ce chemin est cependant dangereux. Un jet de Force & Bottes / 15 est nécessaire, et le personnage s'expose à la noyade en cas d'échec. Un Zora n'aura cependant aucun problème à passer par ici.

1.6) Cette caverne, éclairée par un puits de lumière, est un nid de ropes. Ces créatures pondent dans des nids de pierre et chassent des rats dans les cavernes ou à la surface. Une demi-douzaine de ropes sont présents, surveillant leurs œufs.
Dans un des nids de ces créatures se trouve une paire de gants de charriage. Ces gants magiques ont été volés par un rope et permettent d'ouvrir la herse qui barre l'entrée à la crypte.

Rope
Ces serpents verts pouvant atteindre un mètre de long sont très agressifs. Quand on s'approche de leurs nids, ils bondissent et mordent leur victime.

Triforce



Vocations
Queue (se mouvoir, esquiver) 5, Crochets (attaquer) 3, Œil (percevoir) 4

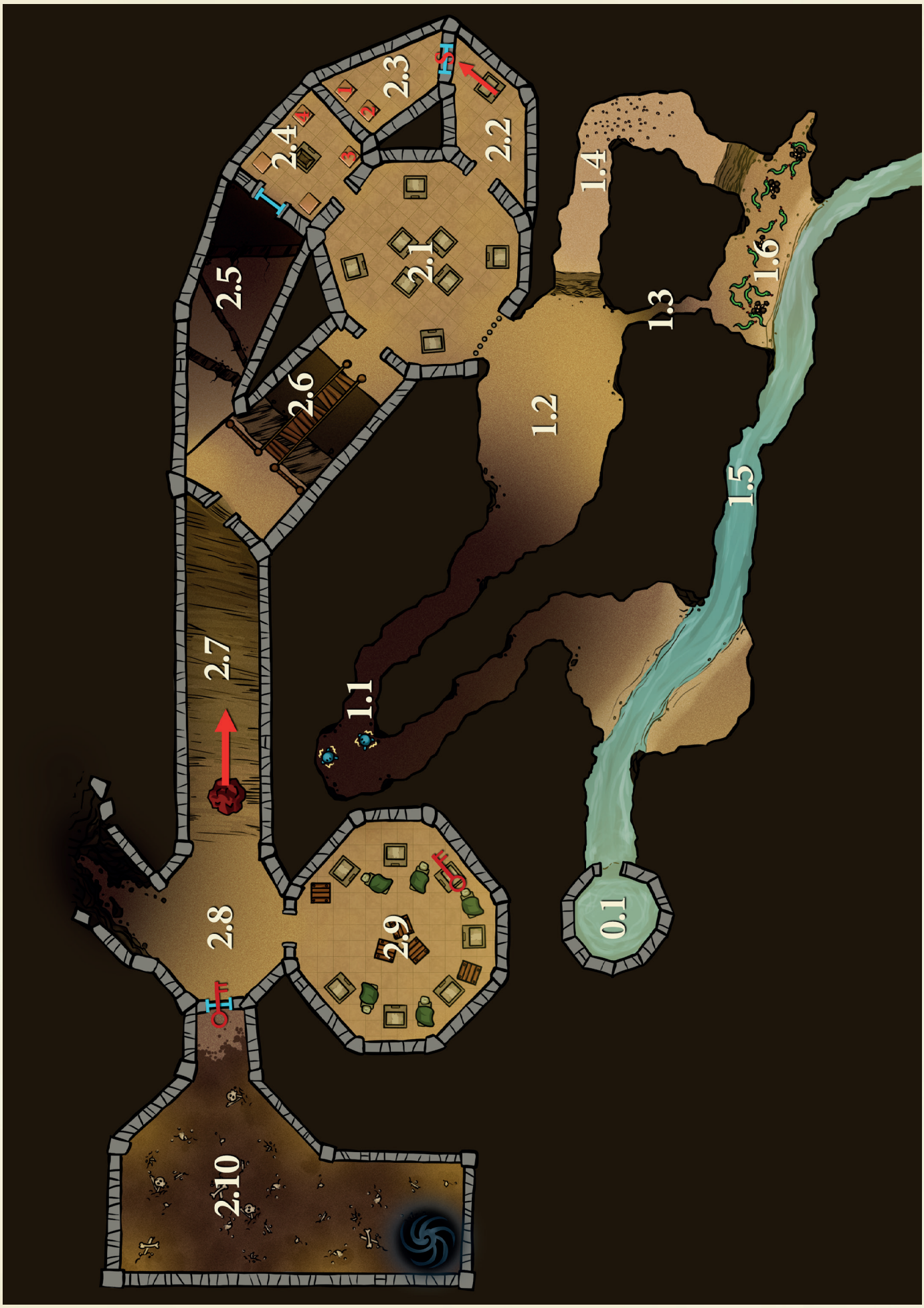
Inventaire
Queue : + 1d6
Crochet : + 1d4 (Dégât 0)
Œil : + 1d4



Cœurs de vie : 5

Nom	Description	Puissance
Gants de charriage	Soulever des objets très lourds. Ces gants ne permettent pas de détruire un objet ou de faire plus de dégâts, ils permettent seulement de soulever, tirer ou pousser des objets particulièrement lourds.	1d6

Plan du Donjon



Crypte

2.1) Cette salle en forme d'octogone est centrale dans la basse crypte. Huit tombes en pierres sont présentes et trois ouvertures permettent de se rendre dans des salles adjacentes. La pièce, comme celles adjacentes, est éclairée par des torches.
En examinant les tombes, il est facile de repérer que l'œil Sheikah est gravé sur la stèle de chacune. Il est possible d'ouvrir les tombes et de trouver à l'intérieur de chacune une dizaine de rubis. Cependant, pour chaque tombe profanée un spectre apparaît au-dessus de la tombe ouverte et attaque le pillard.



Spectre

Les cimetières et les cryptes sont des lieux qu'il est dangereux d'arpenter et encore plus de profaner. Troubler le sommeil des morts peut causer l'apparition d'un spectre qui s'attaque au pillard pour lui faire regretter son insolence.

Triforce

Force 2

Sagesse 0 Courage 0

Vocations
Lanterne 3

Inventaire
Lanterne : + 1d6 (Dégât 1)

Cœurs de vie : 5
Intangibilité : au début d'un round, 1d4 est lancé. Sur un 4, le spectre est intangible pour le tour. Ce dernier peut attaquer normalement en donnant des coups de lanterne, mais il ne peut pas être la cible d'une attaque physique.





2.2) À peine rentrés dans la pièce, les petites dalles du sol se soulèvent une à une en tourbillonnant et se jettent sur les personnages. Au fond de la salle se trouve une tombe. Elle contient quarante rubis, mais l'ouvrir fait apparaître un spectre, qui de plus n'est pas attaqué par les dalles. Sortir de la pièce arrête immédiatement le piège, qui reprend lorsque les personnages rentrent à nouveau.
Il est possible de remarquer qu'un des murs semble pouvoir pivoter. Pour ouvrir le passage secret, il est nécessaire de pousser la tombe en direction du mur suspect. Il est à noter que pousser la tombe sans l'ouvrir permet d'activer le mécanisme sans invoquer le spectre. Le sarcophage est cependant extrêmement lourd et il est nécessaire d'avoir les gants de charriage pour parvenir à le déplacer.

Dalles virvoltantes

Chaque round, deux dalles se soulèvent du sol et foncent chacune sur un personnage. Il est nécessaire de réussir un jet de Force & Cape ou Bottes / 12 ou Force & Bouclier / 9 pour éviter l'attaque. En cas d'échec, le personnage subit 2 dégâts.

2.3) Cette petite pièce exiguë est vide à part deux dalles rouges surélevées au fond de la pièce. Ces dernières sont des interrupteurs qui s'activent quand une personne marche dessus. L'interrupteur remonte si le personnage quitte sa place. Sur les murs sont peints en rouge des symboles – dont l'œil Sheikah – et des scènes abstraites. Cependant, une personne prenant le temps de regarder le mur découvrira un texte peint en rouge :

**« Deux couples se font face,
mais aucun ne voit la mort. »**

2.4) Cette pièce contient quatre dalles rouges qui font offices d'interrupteurs comme pour la salle 2.3. Au centre de la pièce se trouve une tombe. Cependant, cette dernière est vide et n'est pas fermée par une stèle. À l'intérieur il est inscrit en vieux Hylien le mot « mort ». Il est nécessaire de réussir un jet de Sagesse & Chapeau / 12 pour déchiffrer le mot.



On peut voir sur un des murs des fentes qui font penser qu'une porte se trouve ici. Pour ouvrir la porte, il faut actionner les interrupteurs 1, 2, 3 et 4. Les deux personnes se trouvant sur les interrupteurs 1 et 2 font face aux personnes sur les interrupteurs 3 et 4, mais personne ne voit la « mort » (le sarcophage ouvert) car les personnes sur les interrupteurs 1 et 2 sont dos à la tombe, et ceux sur les interrupteurs 3 et 4 ont un mur face à eux qui leur empêche de voir la tombe.
Si les personnages activent les mauvais interrupteurs, c'est-à-dire quatre autres interrupteurs, un spectre apparaît au-dessus de la tombe ouverte et attaque. Il est nécessaire d'éliminer ces derniers pour réinitialiser le mécanisme et pouvoir faire une nouvelle tentative.

2.5) Cette pièce est obscure et s'ouvre sur du vide. Un personnage s'avançant trop précipitamment dans la pièce peut chuter sur trois mètres. La chute est courte mais occasionne 1 dégât qui ne prend pas en compte l'armure. En parcourant la pièce, qui s'élève par plusieurs marches, il est possible d'arriver sur un balcon à trois mètres de hauteur de la pièce 2.6.

2.6) Une passerelle de corde et de bois permet de franchir un trou de six mètres de fond. Cependant, quatre moblins armés d'arcs sont postés de l'autre côté, cachés derrière de petites barricades de bois. Un personnage qui tenterait de traverser se ferait tirer dessus, risquant en plus de chuter de la passerelle et de s'écraser plus bas (une échelle permet de remonter du côté de la pièce 2.1). Les moblins peuvent, de plus, couper le cordage de la passerelle pour faire chuter et arrêter un personnage trop véhément.
Le meilleur moyen pour franchir cette pièce est de passer par la pièce 2.5 et d'attaquer les moblins en passant par le balcon. Les archers seront pris au dépourvus et rapidement défaits.



2.7) Le combat dans la pièce précédente alertera cependant les autres moblins. Quand les personnages s'engageront dans ce tunnel ascendant, des roche-roules seront poussées par des moblins et dévaleront le passage. Pour atteindre le sommet de la pente, il est nécessaire d'éviter les pierres, au moyen d'un jet de Force & Cape ou Bottes / 12 par exemple, ou d'arrêter les pierres au passage à l'aide des gants de charriage, au moyen d'un jet de Force & Gants / 12 à condition de porter ces gants enchantés.

2.8) Dans cette pièce, qui est en réalité le hall d'entrée de la crypte, des moblins sont en train de dégager le passage vers la surface. Ils ont entamé de déblayer le couloir écroulé pour atteindre Cocorico. Ce sont eux, quatre – cinq moblins, qui ont lancé les rocheroules sur les personnages. Arrivé en haut de la pente de la pièce 2.7, les personnages devront affronter ces créatures.
Une porte en métal permet de se rendre dans la pièce 2.10, mais elle est condamnée, verrouillée par des chaînes et un imposant cadenas. Crocheter ce dernier est très difficile – Sagesse & Clé / 17 – il est préférable de trouver la clé. Cependant, aucun des moblins n'a de clef sur lui, mais l'un d'entre eux à une montre à gousset bloquée sur 4 heures 20.



2.9) C'est dans cette salle que se trouve le campement moblin. Plusieurs matelas et caisses sont amassés entre les sept tombes de la pièce. Parmi les affaires, il est possible de trouver des arcs, des flèches, des lances, une vingtaine de rubis, de la nourriture, mais aucune clé.
Si les personnages ouvrent une tombe, un stalfos s'élèvera des ossements et attaquera. La clé se trouve dans le sarcophage indiqué par l'heure de la montre. Dans ce dernier ne se trouve aucun stalfos.

2.10) Un amas de squelettes se trouve sur et dans ce sol terreux qui ressemble à une fosse. La terre est retournée et des os sont éparpillés. Au fond de la pièce se trouve un vortex noir et vibrant, une brèche entre le monde de la Lumière et le monde des Ténèbres. Lorsque les personnages entameront le rituel pour fermer la brèche, l'amas de squelette s'animera et plusieurs stalfos attaqueront le groupe. Les personnages devront tenir jusqu'à ce que le rituel se finisse – à savoir trois rounds. Alors les stalfos tomberont inanimés et la brèche se fermera brutalement, laissant derrière elle un réceptacle par personnage – ces derniers pouvant choisir s'il s'agit d'un réceptacle de cœur ou de magie.



Récompense

De retour à la surface, Impa récompensera les personnages comme il se doit avec 100 rubis par personne. De plus, elle laissera la baguette de sans-retour – tout en précisant bien au groupe de prendre garde, une mauvaise utilisation pourrait ouvrir une brèche.
Le village de Cocorico profitera à nouveau du calme, et tous les villageois seront reconnaissants envers le groupe.

THE LEGEND OF

HYRULE

Nom _____

Peuple _____

Don _____

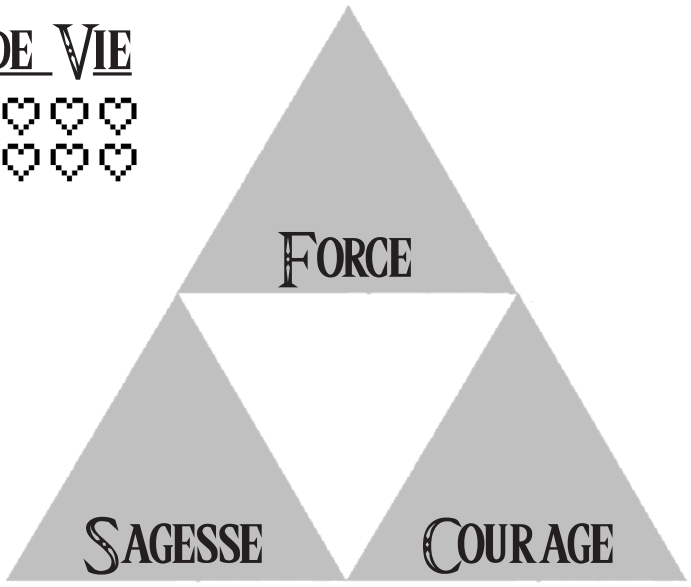
Défaut _____

0

Jauge de Magie

Coeurs de Vie





Vocations

Arc _____

Anneau _____

Baguette _____

Bombe _____

Boomerang _____

Bottes _____

Bouclier _____

Cape _____

Carte & Boussole _____

Clé _____

Chapeau _____

Épée _____

Gants _____

Grappin _____

Lance-pierre _____

Marteau _____

Masque _____

Ocarina & Flûte _____

Potion _____



Inventaire

Nom	Description	Puissance	Autres

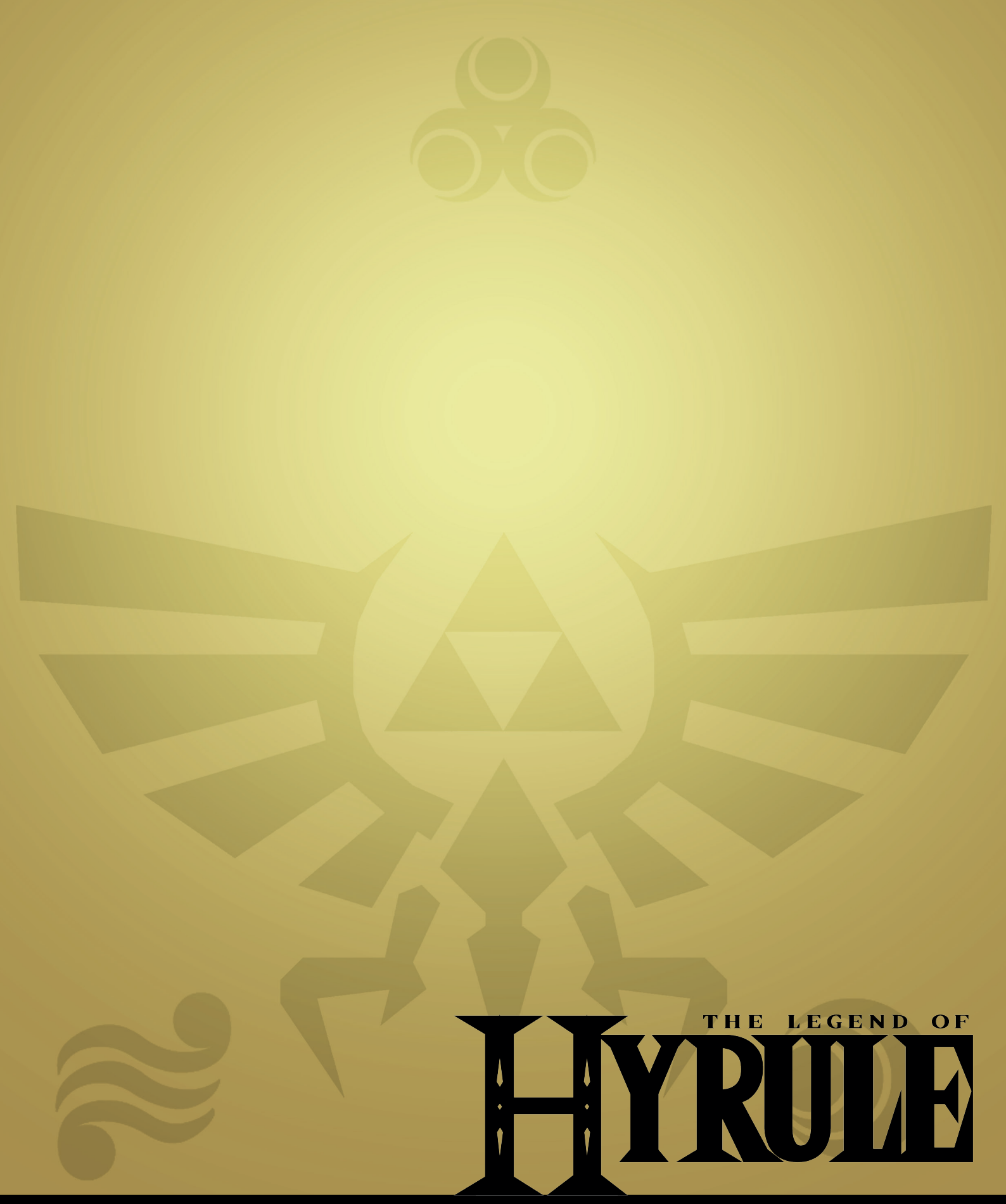
Rubis _____

Sortileges

Nom	Coût	Description



Hyrule
Carte du Royaume


THE LEGEND OF
HYRULE