

## Personnages

### Caractéristiques

Exprimées avec un dé (d4, d6, d8, d10 ou d12). Plus le dé a de faces, meilleur est le personnage.

**Puissance** : force, vitalité, résistance, endurance

**Agilité** : coordination physique, habileté, dextérité

**Perception** : sens internes et externes

**Volonté** : action intellectuelle, charisme, capacité à se dépasser

**Pouvoir** : capacité à agir de manière surnaturelle sur l'environnement

### Compétences

Exprimées aussi avec un dé (d4, d6, d8, d10 ou d12).

### Autres compteurs

**Points de vie** : 12 PV

**Richesse** : 20 PO (Pièces d'Or, Pesos d'Orichalque, Pierres Opales, Prime Optimus...)

**Points de karma** : 2 PK au début de chaque aventure.

## Combat

### Initiative

Au début du combat, tout le monde fait un test d'Agilité pour déterminer l'ordre de combat. À chaque tour de jeu, chaque PJ peut faire deux actions : frapper, tirer, se déplacer, esquiver, utiliser un objet...

### Passé d'armes

Les adversaires font un test en opposition (difficulté Moyenne par défaut) en utilisant les Caractéristiques de l'arme et du bouclier/armure.

Si l'attaquant fait un résultat supérieur ou égal au défenseur, il inflige les dégâts de son arme. Si le défenseur perd l'opposition mais réussit son test, son bouclier/armure absorbe une partie des dégâts.

## Règles de base

### Résolution des actions

Jeter le dé de Caractéristique. Si une Compétence s'applique, jeter le dé correspondant et garder le meilleur des deux dés. Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de difficulté, l'action est réussie.

### Utilisation du karma

Chaque PK dépensé avant un test fait baisser la difficulté d'un niveau. Le résultat du test est exacerbé, avec des effets positifs ou négatifs additionnels.

### Test en opposition

Chaque PJ lance son dé de Caractéristique concerné (et celui de Compétence si utilisable). Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, l'initiateur de l'échange l'emporte, sinon match nul ou rejouer l'opposition.

Si l'opposition n'est pas équilibrée, il faut réussir son test (difficulté Moyenne par défaut) pour pouvoir remporter l'opposition.

Si l'attaquant se bat à mains nues, il fait un jet de Puissance et occasionne 1 dégât. Un défenseur sans bouclier/armure fait un test d'Agilité.

### Fuite

Pour se désengager d'un combat au contact, il est possible d'utiliser ses deux actions dans un tour de jeu, ou bien il faut réussir un test d'Agilité en opposition.

### Magie rituelle

Les potions et sortilèges s'utilisent comme des objets. Ils sont soumis à l'*épuisement* : il faut attendre un délai avant de pouvoir les relancer.

### Pouvoirs

Les pouvoirs (magiques, psioniques) sont gérés comme des Compétences. Ils sont soumis à l'*épuisement*.

## Valeurs des Caractéristiques et des Compétences

d4	Faible
d6	Moyen
d8	Bon
d10	Fort
d12	Expert

## Seuils de difficulté

3	Facile
4	Moyen
5	Difficile
6	Très difficile
8	Improbable
10	Impossible

## Interprétation du résultat d'un test réussi

3-4	Bof. De justesse
5-6	Bien
7-8	Top ! Vraiment bien
9-10	Super. Grande réussite
11-12	Réussi à la perfection

## Objets, armes, armures, boucliers et sortilèges

Ils sont décrits sous la forme :

### [Caractéristique Effet]

- Caractéristique à utiliser pour manipuler l'objet, l'arme, l'armure, le bouclier ou le sortilège.

- Effet chiffré si le test est réussi. Peut être fixe ou dépendre du résultat du jet de dé. Pour une arme, ce sont ses dégâts en PV. Pour un bouclier, ce sont les dégâts qu'il absorbe à chaque passe d'armes.