

OXYMOROS

... Un monde ancien et dévasté par des monstres mythiques, parsemé de villes décadentes !

Les joueurs y incarnent des Héros tiraillés arpentant ces terres maudites où s'opposent civilisation et barbarie, bien et mal.

Répartir 6 points entre **BARBARE / CIVILISÉ.**

Les actions barbares correspondent à la violence, la nature... Les actions civilisées à la sagesse, aux villes...

Allouer 6 points entre **OMBRE / LUMIÈRE.** Ce choix dépend de la moralité de l'action, bonne ou mauvaise.

Pour réaliser une **ACTION**, lancer un nombre de D6 égal à (**BARBARE** ou **CIVILISÉ**) + (**OMBRE** ou **LUMIÈRE**).

Réussites : ☰☱☲☳

Le meneur indique les réussites nécessaires, de 1 (facile) à 6 (difficile).

Le **COMBAT** : **BARBARE + OMBRE** (attaque) versus **BARBARE + LUMIÈRE** (défense).

Les dégâts correspondent aux réussites (**BARBARE + Arme**) :
Armes 1M/2M +1/+2, Tir léger/lourd +1/+2.

Les protections limitent les blessures :
Cuir -1, Maille -2, Plaque -4, Bouclier -1, Casque -1.



Les **BLESSURES** (malus) :

Légères (-1D)

○○○○○○○

Moyennes (-2D)

○○○○○

Graves (-4D)

○○

Mortelles

○

SOINS : une blessure récupérée par nuit complète de repos ou guérison par un spécialiste.

La **MAGIE** est rare. Lancer 1D6, sur ☰, le Héros possède le **POUVOIR** !

Relancez :

☰☰ Attaque +2, ☱☱ Défense +2, ☲☳ Soins 2 blessures, ☳☳ Au choix

Réussites sur jet **OMBRE / LUMIÈRE** = nombre d'actions magiques.

A chaque fin d'aventure, les Héros gagnent de l'**EXPERIENCE** : équipements, connaissances... et possibilité d'échanger un point de caractéristique opposée.

s2d 2015

Illustration réalisée avec
<http://fabricadeherois.blogspot.com.br/p/fabrica-de-herois-animated.html>