

Ordre de combat

Début du combat

Tirer les cartes d'initiative
Surprise : Tirez 2 cartes d'initiative, choisissez la meilleure

Début du Tour

Les joueurs peuvent échanger les cartes d'initiative à ce moment.

Déclarer l'Action

1 Action Rapide + 1 Action Lente
OU
2 Actions Rapides

Cible Déclare sa Réaction

Si le défenseur n'est pas surpris et qu'il lui reste des actions rapides, il peut esquiver ou parer AVANT que les dés d'attaque ne soient lancés.

Jet pour l'Action

CaC: Force + Comp. Mêlée + Bonus Arme
Distance: Agilité + Comp. Tir + Bonus Arme

Magie: Voir description du sort
Autre: Attribut + Comp. + Bonus Equip.

Un seul ✘ inflige à la cible les dégâts de l'arme, les ✘ supplémentaires font +1 de dégât chacun.

Jet pour la Réaction

Esquive: Agilité + Comp. Souplesse + Bonus Parade: Force + Comp. Mêlée + Bonus

Chaque ✘ soustrait un ✘ de l'attaque.

Sauvegarde d'armure

1. Combinez les points de l'armure et du casque
2. Lancez 1 dé d'équipement pour chaque point d'armure
3. Chaque ✘ soustrait 1 aux dommages
4. Chaque 🧠 réduit la valeur d'armure de 1, mais seulement si des dégâts ont pénétrés l'armure.

Spécificité Casque : Si vous subissez une blessure critique, vous pouvez sacrifier votre casque pour obtenir une réduction. Voir règles p. 105 pour plus de détails.

Appliquer les Dégâts

Chaque ✘ restant est appliqué comme dommage à la cible.

Attribute	Critical	Actions	Effet
Force	Tranchant (p.196) Contondant (p.197) Perforant (p.198)	Seulement ramper	Assomé
Agilité	NA	Seulement ramper	Epuisé
Esprit	Peur (p.199-200)	Seulement courir	Paniqué
Empathie	NA	"Vous devez soit exploser de rage en détruisant et brisant tout ce qui vous entoure (alliés compris), soit vous enfuir le plus loin possible de ceux qui vous entourent."	

*Pas de blessure critique sur les dégâts infligés par un forçage de jet.

Fin de Tour

Terminez vos actions, passez à l'initiative suivante.

S'il s'agit de la dernière initiative, ne mélangez pas les cartes. Gardez les mêmes cartes pendant toute la durée du combat.

Modificateurs de fuite

Portée	Mod
Proche	-1
Courte	0
Longue	+1
Zone dégagée	-1
Zone accidentée	+1

Modificateurs de portée

Portée	Mod
Au contact	-3/+3
Proche	-
Courte	-1
Longue	-2
Extrême	-3 (requiert Viser)

Actions d'Attaque

Action	Vitesse	Comp.	Prérequis	Esquive	Arme avec parade	Arme	Bouclier	Effet
Coup de taille	Lente	Mêlée	Debout, Arme Tranchante, Contondante en main	+2	OK	OK	OK	Dégâts sur FORCE
Coup d'estoc	Lente	Mêlée	Debout, Arme pointue en main	OK	OK	-2	+2	Dégâts sur FORCE
Poing/Pied/Morsure	Lente	Mêlée	Debout/ Désarmé	OK	+2	+2	+2	Dégâts sur FORCE
Agripper	Lente	Mêlée	Debout	OK	OK	OK	OK	Cible laisse tomber son arme, ils tombent tout les deux à terre.
Strangulation**	Rapide	Mêlée	Agrippe une cible	X	X	X	X	Dégâts sur FORCE
Se dégager**	Rapide	Mêlée	Etre agrippé	X	X	X	X	n'est plus agrippé
Renverser	Rapide	Mêlée	Rien	OK	X	X	OK	La cible tombe à terre
Désarmer	Rapide	Mêlée	Debout, Cible à une arme (pas un bouclier)	OK	OK	OK	OK	✘ = lache arme 1M 2 ✘ = lache arme 2M
Tirer	Lente	Tir	A portée, arme préparée	OK	X	X	OK	Dégâts sur FORCE

*Tomber à terre après une esquive. -2 pour rester debout. **Seules actions autorisées quand agrippé.

Actions Hors Attaque

Action	Vitesse	Comp.	Prérequis	Success:
Persuader	Lente	Manipulation	L'adversaire peut vous entendre	Décision du MJ
Provoquer	Lente	Représentation	L'adversaire peut vous entendre	Décision du MJ
Lancer un sort	Lente	Spécial	Druide ou Sorcier	Spécial
Fuir	Lente	Souplesse	Aucun ennemi au contact	Quitter le combat
Ramper	Lente	(Pas de jet)	A terre	Bouger au sol
Dégainer	Rapide	(Pas de jet)	Rien	Arme Dégainée
Préparer arme	Rapide	(Pas de jet)	Rien	Arme à distance prête
Se relever	Rapide	(Pas de jet)	A terre	Se lève
Feinte	Rapide	(Pas de jet)	Ennemi au contact	Échange d'initiative
Courir	Rapide	Souplesse (terrain accidenté)	Pas d'ennemi au contact	Changement de zone
Armer un coup	Rapide	(Pas de jet)	Arme lourde, doit être effectué juste avant une attaque de corps-à-corps	+1 Dégât
Viser	Rapide	(Pas de jet)	Arme préparée, Tir dans même tour	+1 Dégât
Mot de Pouvoir	Rapide	Spécial	Druide ou Sorcier	Spécial
Utiliser un objet	Rapide	Variable	Variable	Variable

FORBIDDEN LANDS



Particularités des Armes

Particularité	Action	Règles Spéciales
Contondant	Coup de taille	Si l'ennemi subit une blessure critique, faites un jet sur la table des Chocs Violents.
Tranchant	Coup de taille	Si l'ennemi subit une blessure critique, faites un jet sur la table des Plaies Béantes.
Lourd	Armer un coup	1 dégât supplémentaire sur une attaque réussie. L'arme prend 2 emplacements normaux d'équipement.
Crochet	Renverser	
Légère		2 objets légers prennent la place d'1 objet normal dans l'inventaire.
Parade	Parer	Les armes qui n'ont pas la caractéristique Parade ont une pénalité de -2 lorsqu'elles parent.
Perforant	Coup d'estoc	Si l'ennemi subit une blessure critique, faites un jet sur la table des Perforations.

ASSOIFFÉ

Vous devez consommer au moins une ration d'eau par jour (cf. page 38). Vous devenez ASSOIFFÉ quand vous passez un jour sans boire.

- ❖ Vous ne pouvez pas récupérer de points d'attribut, sauf en utilisant la magie. Si vous êtes Brisé tandis que vous êtes ASSOIFFÉ, vous devez boire de l'eau pour pouvoir guérir.
- ❖ Vous subissez 1 point de dégâts de Force et d'Agilité par jour. Si votre Force ou votre Agilité est Brisée tandis que vous êtes ASSOIFFÉ, vous mourez après avoir passé un jour supplémentaire sans boire.
- ❖ Dès que vous buvez, vous n'êtes plus considéré comme étant ASSOIFFÉ et pouvez regagner des points d'attribut normalement

ÉPUISE

Chaque jour, vous devez dormir pendant au moins un Quart de jour. Vous devenez ÉPUISE quand vous passez un jour sans dormir.

- ❖ Vous ne pouvez pas récupérer de points d'Esprit, sauf en utilisant la magie. Si vous êtes Brisé tandis que vous êtes ÉPUISE, vous devez dormir pendant au moins un Quart de jour pour pouvoir guérir.
- ❖ Vous subissez 1 point de dégâts d'Esprit par jour. Si ce dégât vous Brise, vous vous évanouissez et dormez pendant au moins un Quart de jour.
- ❖ Dès que vous dormez pendant au moins un Quart de jour, vous n'êtes plus considéré comme étant ÉPUISE et pouvez regagner des points d'Esprit normalement.

Actions "Sociales"

Action	Vitesse	Jet
Provoquer	Lente	Empathie + Représentation + Bonus
Persuader	Lente	Empathie + Manipulation + Bonus
Bluff	Lente	Empathie + Manipulation + Bonus

Modificateurs "Sociaux"

Action	Pourquoi?
+1	Pour chaque point de Reputacion en + de ceux de l'interlocuteur
+1	Vous êtes en supériorité numérique.
+1	Ce que vous demandez ne coûte rien à votre interlocuteur.
+1	Votre interlocuteur a subi des dommages à un attribut quelconque.
+1	Vous avez déjà aidé votre interlocuteur.
+1	Vous présentez très bien votre cas (déterminé par le MJ).
-1	Your opponent has more people on his side.
-1	Vos interlocuteurs sont en supériorité numérique.
-1	Votre adversaire n'a rien à gagner en vous aidant.
-1	Vous avez du mal à vous comprendre.
-1	La distance entre vous est COURTE ou plus.

GLACÉ

Lorsque vous n'avez aucun moyen de vous abriter correctement du froid mordant, vous devez effectuer des jets d'ENDURANCE à intervalle régulier. Températures basses = fréquence des jets + élevée. Par exemple, automne = lancer les dés une fois par jour; hiver = lancer les dés une fois par heure. Si vous ratez votre jet, vous devenez GLACÉ.

- ❖ Vous subissez immédiatement 1 point de dégâts de Force et d'Esprit. Le froid vous empêche de réfléchir clairement.
- ❖ Vous pouvez souffrir d'hallucinations qui entraînent des comportements irrationnels (le MJ se charge de fixer les détails de ce trouble psychique).
- ❖ Vous continuez à effectuer des jets d'ENDURANCE au même rythme. Les effets restent les mêmes quand vous échouez. Si votre Force est Brisée tandis que vous êtes GLACÉ, vous mourez automatiquement la prochaine fois que vous devez faire un jet d'ENDURANCE.
- ❖ Récupération points de Force ou d'Esprit > interdite. Vous regagnez des points normalement dès que vous êtes réchauffé, ne serait-ce qu'auprès d'un feu de camp.

AFFAMÉ

Vous devez consommer au moins une ration de nourriture par jour (page 38). Vous devenez AFFAMÉ quand vous passez un jour sans manger

- ❖ Vous ne pouvez pas récupérer de points de Force, sauf en utilisant la magie. Vous pouvez regagner des points dans les autres attributs.
- ❖ Vous subissez 1 point de dégâts de Force par semaine. Si votre Force est Brisée tandis que vous êtes AFFAMÉ, vous mourez après avoir passé une semaine supplémentaire sans manger.
- ❖ Dès que vous mangez, vous n'êtes plus considéré comme étant AFFAMÉ et pouvez regagner des points de Force normalement.

