

ARMES DE CORPS-À-CORPS

ARME	PRISE	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	COÛT	TRAITS
Mains nues	-	-	1	Au contact	-	Contondant
Couteau	1M	+1	1	Au contact	1	Léger, Pointu
Dague	1M	+1	1	Au contact	2	Léger, Pointu, Tranchant
Fauchon	1M	+1	2	Au contact	4	Pointu, Tranchant
Épée courte	1M	+2	1	Au contact	6	Parade, Pointu, Tranchant
Épée large	1M	+2	2	Au contact	10	Parade, Pointu, Tranchant
Épée bâtarde	1M	+2	2	Au contact	18	Lourd, Parade, Pointu, Tranchant
Épée à deux mains	2M	+2	3	Au contact	40	Lourd, Parade, Pointu, Tranchant
Cimeterre	1M	+1	2	Au contact	8	Crochet, Parade, Pointu, Tranchant
Hachette	1M	+2	2	Au contact	2	Crochet, Tranchant
Hache de guerre	1M	+2	2	Au contact	6	Crochet, Lourd, Tranchant
Hache à deux mains	2M	+2	3	Au contact	24	Crochet, Lourd, Tranchant
Masse d'armes	1M	+2	1	Au contact	4	Contondant
Morgenstern	1M	+2	2	Au contact	8	Contondant
Marteau de guerre	1M	+2	2	Au contact	12	Contondant, Crochet
Fléau d'armes	1M	+1	2	Proche	16	Contondant
Gourdin	1M	+1	1	Au contact	1	Contondant
Massue	2M	+1	2	Au contact	2	Contondant, Lourd
Grand marteau de guerre	2M	+2	3	Au contact	22	Contondant, Crochet, Lourd
Bâton	2M	+1	1	Proche	1	Contondant, Crochet, Parade
Lance courte	1M	+1	1	Proche	2	Pointu
Lance longue	2M	+2	1	Proche	4	Pointu
Pique	2M	+2	2	Proche	12	Lourd, Pointu
Hallebarde	2M	+2	2	Proche	30	Crochet, Lourd, Pointu, Tranchant
Trident	2M	+1	2	Proche	6	Crochet, Pointu

ARMURES ET CASQUES

ÉQUIPEMENT	PROTECTION	COÛT	PARTIE PROTÉGÉE	TRAITS
Armure en cuir	2	4	Corps	Léger
Armure en cuir clouté	3	6	Corps	-
Cotte de mailles	6	24	Corps	Lourd. Protection 3 contre les flèches et les Coups d'estoc.
Armure de plate	8	80	Corps	Lourd. Malus de -2 en Souplesse.
Casque en cuir clouté	1	3	Tête	Léger
Cervelière	2	8	Tête	Léger
Spangenhelm	3	18	Tête	-
Grand heaume	4	30	Tête	Malus de -2 en Perception.



BOUCLIERS

BOUCLIER	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	COÛT	TRAITS
Petit bouclier	+1	-	-	6	Léger
Grand bouclier	+2	-	-	15	-



ARMES À DISTANCE

ARME	PRISE	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	COÛT	TRAITS
Caillou	1M	-	1	Proche	-	Léger
Couteau de lancer	1M	+1	1	Proche	1	Léger
Francisque	1M	+1	2	Proche	2	-
Javelot	1M	+2	1	Courte	2	-
Fronde	1M	+1	1	Courte	1	Léger
Arc court	2M	+2	1	Courte	6	Léger
Arc long	2M	+2	1	Longue	12	-
Arbalète légère	2M	+1	2	Longue	24	Rechargement (action lente)
Arbalète lourde	2M	+1	3	Longue	40	Lourd, Rechargement (action lente)



LUMINOSITÉ

	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE	HIVER
Matin	Lumière	Lumière	Lumière	Obscurité
Journée	Lumière	Lumière	Lumière	Lumière
Soirée	Obscurité	Lumière	Obscurité	Obscurité
Nuit	Obscurité	Obscurité	Obscurité	Obscurité

PORTÉES

PORTÉE	DESCRIPTION	EXEMPLES DE TERRAINS
Au contact	Juste à côté de vous	-
Proche	À quelques mètres, dans la même zone que vous	Petite salle, tunnel souterrain
Courte	À 25 mètres de vous, dans une zone adjacente	Forêt dense, marécage, grande salle
Longue	À 100 mètres (quatre sections) de vous	Forêt, collines, ville en ruine, salle gigantesque
Extrême	Aussi loin que porte votre regard	Plaine, montagne

ATTAQUES FURTIVES ET EMBUSCADES

PORTÉE	MODIFICATEUR
Au contact	-2
Proche	-1
Courte	0
Longue	+1

FUITE

PORTÉE	MODIFICATEUR
Proche	-1
Courte	0
Longue	+1
Zone dégagée	-1
Zone accidentée	+1

PORTÉE DE TIR

PORTÉE	MODIFICATEUR
Au contact	-3/+3
Proche	-
Courte	-1
Longue	-2
Extrême	-3 (nécessite de Viser)

EXEMPLES DE COUVERTS

OBSTACLE	PROTECTION
Meuble	3
Porte en bois	4
Tronc d'arbre	5
Mur en bois	6
Mur en pierre	8

ATTAQUE ET DÉFENSE

	COUP DE TAILLE	COUP D'ESTOC	COUP DE POING/DE PIED
Parade avec une arme	-	-2	+2
Parade avec un bouclier	-	+2	+2
Esquive	+2	-	-
Parer sans arme dotée du trait Parade: -2			
Esquiver sans finir au sol: -2			

▲ BRISÉ

Quand un attribut tombe à 0, vous devenez *Brisé*. Cela signifie que, d'une manière ou d'une autre, vous êtes hors-jeu. Les effets exacts de cet état dépendent de l'attribut qui a été réduit à néant.

FORCE: vous êtes assommé. Faites un jet de blessure critique en fonction du type de dégâts subis (cf. page 196). Si vous n'êtes pas encore mort, vous pouvez toujours **RAMPER** en grognant de douleur. Vous ne pouvez pas effectuer d'autre action ou réaliser de jet de compétence.

AGILITÉ: vous tombez d'épuisement. Vous respirez difficilement et pouvez à peine **RAMPER**. Vous ne pouvez pas effectuer d'autre action ou réaliser de jet de compétence.

ÉPUISE

Chaque jour, vous devez dormir pendant au moins un **Quart** de jour. Vous devenez **ÉPUISE** quand vous passez un jour sans dormir, ce qui a plusieurs conséquences:

- ❖ 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 **Brisé**, 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.

ESPRIT: vous êtes paralysé par la peur ou la confusion. Effectuez un jet de blessure critique sur le tableau des traumatismes psychiques (cf. page 199), *sauf* si vous êtes devenu **Brisé** après avoir mis le paquet. Si vous êtes toujours conscient, vous pouvez **COURIR** pour vous mettre à l'abri. Vous ne pouvez pas effectuer d'autre action ou réaliser de jet de compétence.

EMPATHIE: vous vous effondrez, terrassé par le désespoir. Soit vous laissez exploser votre fureur, frappant et brisant tout ce qui vous passe à portée de main, soit vous sombrez dans un état catatonique. Dans les deux cas, on ne peut plus communiquer avec vous tant que vous n'avez pas récupéré 1 point d'Empathie.

AFFAMÉ

Vous devez consommer au moins une ration de nourriture par jour (cf. page 38). Vous devenez **AFFAMÉ** quand vous passez un jour sans manger, ce qui a plusieurs conséquences:

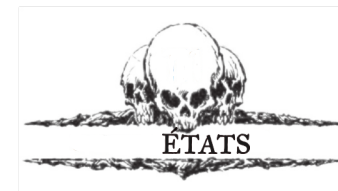
- ❖ Vous ne pouvez pas récupérer de points de Force, sauf en utilisant la magie. Vous pouvez regagner des points dans les autres attributs.
- ❖ Vous subissez 1 point de dégâts de Force par semaine. Si votre Force est **Brisée** tandis que vous êtes **AFFAMÉ**, vous mourez après avoir passé une semaine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

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, ce qui a plusieurs conséquences:

- ❖ 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.

FORBIDDEN LANDS



Séquence de Combat

0

DÉBUT DU COMBAT

Piocher une carte d'initiative
Surprise: 2 cartes, garder la meilleure

1

DÉBUT DU ROUND

Les joueurs peuvent échanger leurs cartes d'initiative.

2

DÉCLARER SES ACTIONS

1 Action Rapide + 1 Action Lente
OU
2 Actions Rapides

3

DÉCLARER LES RÉACTIONS

Si le défenseur participe au combat et qu'il possède une action rapide, il peut déclarer esquiver ou parer avant l'attaque.

4

ACTIONS

Corps-à-corps: Force+Mêlée+Bonus de l'arme
À distance: Agilité+Viser+Bonus de l'arme
Magie: Voir description du sort
Autre: Attribut+Compétence+Bonus de l'objet

Un \times donne des dégâts égaux à ceux de l'arme, +1 pour chaque \times supplémentaire obtenu sur le jet de dés.

5

RÉACTIONS

Esquiver: Agilité + Souplesse + Bonus
Parer: Force + Mêlée + Bonus
Chaque \times soustrait \times du jet d'attaque

6

PROTECTION

1. Additionner les protections d'armure et de casque
2. Lancer un dé d'équipement pour chaque point d'armure
3. Chaque \times retire 1 dégât
4. Chaque \times et/ou chaque point de dégât qui pénètre l'armure réduit définitivement sa protection de 1

Spécial: si vous encaissez une blessure critique, vous pouvez sacrifier votre casque pour atténuer les dégâts (p105)

7

DÉGÂTS

Chaque \times restant constitue 1 point de dégât pour la cible.

Attribut	Blessure critique *	Action possible	Effet
Force	Plaie béante (p.196) Choc violent (p.197) Perforation (p.198)	Ramper	Assommer
Agilité	(aucune)	Ramper	Épuisé
Esprit	Traumatisme(p.199)	Courir	Panique
Empathie	(aucune)	«Soit vous frappez et brisez tout ce qui vous passe à portée de main, soit vous sombrez dans un état catatonique»	

*Pas de blessure critique si le personnage s'auto-inflige des dégâts après avoir "mis le paquet"

8

FIN DU ROUND

Terminez vos actions, carte d'initiative suivante.
S'il s'agit de la dernière carte du round, les cartes d'initiative sont conservées pendant tout le combat.



ACTIONS LENTES

ACTION LENTE	CONDITION	COMPÉTENCE/EFFETS
Coup de taille	Arme tranchante ou contondante	Mêlée; Dégâts de Force
Coup d'estoc	Arme pointue	Mêlée; Dégâts de Force
Coup de poing/ de pied/morsure	À mains nues	Mêlée; Dégâts de Force
Agripper	À mains nues ; les 2 mains libres	Au sol et lâche son arme
Se dégager	Être agrippé ; ni parade, ni esquive	Uniquement si Agrippé
Tirer	Arme à distance, esquive possible	Tir; Dégâts de Force
Persuader	L'adversaire peut vous entendre	Manipulation
Provoquer	L'adversaire peut vous entendre	Représentation
Lancer un sort	Être un Druide ou un Sorcier	Aucune, voir Chapitre VI
Fuir	Pas d'ennemi à portée Au contact	Souplesse
Ramper	Être au sol	Aucune
Charger	À portée Proche	Talent Charge percutante

ACTIONS RAPIDES

ACTION RAPIDE	CONDITIONS	COMPÉTENCE/EFFETS
Esquive	-	Souplesse
Parade	Bouclier ou arme de Parade	Mêlée
Dégainer	-	-
Armer un coup	Arme lourde, doit être effectué juste avant une attaque de corps-à-corps	Arme lourde dans le round; +1 Dégât
Se relever	Être au sol	Sinon +2 aux attq. CàC
Renverser	Bouclier, crochet; peut être Esquiver	Compétence: Mêlée
Désarmer	désarmer une arme (pas un bouclier)	Arme désarmée selon \times
Feinte	Ennemi à portée Au contact	Échange d'initiative
Courir	Pas d'ennemi à portée Au contact	Souplesse changer de zone
Retraite	Ennemi à portée Au contact	Souplesse
Strangulation	Cible agrippée; ni Mêlée, ni Parade	Mêlée; Dégâts de Force
Préparer son arme	Arme à distance	-
Viser	Arme à distance, portée Courte minimum; arme chargée	Tirer dans le round+1 Dégât
Mot de pouvoir	Être un Druide ou un Sorcier	Spécial
Utiliser un objet	Variable	Variable

TYPES DE TERRAIN

TYPE	DÉPLACEMENT	CHERCHER DES PROVISIONS	CHASSER
Plaine	Terrain dégagé	-1	+1
Forêt	Terrain dégagé	+1	+1
Forêt dense	Terrain accidenté	-1	0
Collines	Terrain dégagé	0	0
Montagne	Terrain accidenté	-2	-1
Haute montagne	Infranchissable	-	-
Lac/rivière	Nécessite un bateau ou un radeau	-	0
Marécages	Nécessite un radeau	+1	-1
Tourbière	Terrain accidenté	-1	0
Ruines	Terrain accidenté	-2	-1

RYTHME DE MARCHÉ

TERRAIN	À PIED	À CHEVAL
Dégagé	2 hexagones/ Quart	3 hexagones/ Quart
Accidenté	1 hexagone/ Quart	1 hexagone/ Quart

SE REPOSER

S'asseoir tranquillement au coin du feu est un bon moyen de récupérer de ses blessures. Les règles de récupération sont décrites à la page 108. Quand votre REPOS est interrompu par un événement inquiétant tel qu'un combat, votre action pour la suite du Quart de jour ne compte plus comme un REPOS.

DORMIR

Chaque jour, vous devez DORMIR pendant au moins un Quart de jour (en général la nuit) pour éviter de devenir ÉPUISE (cf. page 111). Quand votre sommeil est interrompu par un événement fâcheux tel qu'un combat, vous ne pouvez pas vous RENDORMIR jusqu'à la fin du Quart de jour.



À OBSCURITÉ

Lorsque vous vous trouvez dans l'obscurité la plus totale, sans don de nyctalopie, vous n'avez d'autre choix que d'avancer à tâtons. Pour COURIR malgré l'absence de lumière, vous devez réussir un jet de SOUPLESSE. En général, vous subissez 1 point de dégâts en cas d'échec.

Vous pouvez attaquer des adversaires situés AU CONTACT en réussissant auparavant un jet de PERCEPTION pour pouvoir les identifier (ne compte pas comme une action). Vous pouvez en effet PERCEVOIR votre ennemi, puis l'attaquer immédiatement au cours du même round.

Vous ne pouvez pas TIRER sur des cibles situées à portée COURTE ou au-delà tant que vous êtes dans le noir. Vous pouvez tirer sur des adversaires se trouvant AU CONTACT ou à portée PROCHE après avoir réussi un jet de PERCEPTION. Dans l'obscurité, toutes les attaques à distance subissent un malus de -2.



INCIDENTS MAGIQUES

RÉSULTAT EFFET

11-13	Quelqu'un est témoin de vos exploits, qu'il rapporte à ses connaissances. Votre score de Réputation augmente de 1 point.
14-15	La magie vous a rendu AFFAMÉ.
16-21	Vous vous sentez soudainement ASSOIFFÉ après avoir lancé votre sort.
22-23	Les énergies magiques perturbent votre sommeil et vous empêchent de dormir pendant 1d6 jour(s), devenant ainsi ÉPUISE.
24-25	Le sort draine votre énergie vitale, vous infligeant 1 point de dégâts d'Agilité.
26-31	La magie meurtrit votre corps, vous infligeant 1 point de dégâts de Force.
32-33	La puissance de votre propre magie vous submerge. Vous avez le sentiment que les gens qui vous entourent ne sont que de vulgaires fourmis comparés à vous. Vous subissez 1 point de dégâts d'Empathie.
34-35	Vous êtes assailli de visions démoniaques qui vous infligent 1 point de dégâts d'Esprit.
36-41	Le sort provoque une maladie magique dont la Virulence s'élève à 2d6. Toutes les personnes situées À VOTRE CONTACT et vous-même êtes exposés à l'épidémie jusqu'au prochain Quart de jour inclus.
42-45	Le sort frappe aussi un ami ou une autre personne que vous ne vouliez pas cibler. Un sort de soin ou de soutien fera effet sur la cible initiale et sur un ennemi.
46	La magie modifie votre apparence de façon permanente. Le MJ décide de quelle manière.
51	Le sort vous aveugle. Vous vous retrouvez dans l'obscurité totale pendant un jour complet.
52-55	Le sort ravage votre esprit. Effectuez immédiatement un jet de blessure critique (traumatisme psychique).
56	La force du sort vous brise les os. Effectuez immédiatement un jet de blessure critique (chocs violents).
61	La magie attire un démon issu d'une autre dimension. Le MJ peut créer un démon de façon aléatoire (cf. page 78 du Guide du maître de jeu) ou s'en occuper tout seul. La créature apparaît lors du prochain Quart de jour pour semer le désordre.
62-65	Le sort se retourne contre vous. Le sort offensif vous frappe, au lieu de votre cible initiale. Le sort de soin ou de soutien cause des dommages au lieu de guérir. La métamorphose tourne mal et vous transforme en animal stupide. Le mort-vivant, le démon ou l'illusion que vous invoquez se retourne contre vous. Le MJ vous donnera tous les détails.
66	Votre magie ouvre une faille menant à une autre dimension dans laquelle un démon vous attire. Il est temps de créer un nouveau personnage. Votre ancien personnage reviendra en tant que PNJ dans 1d66 jours, mais il sera... changé.