

Forbidden Lands



Condensé des règles
(combat, états, magie et voyage)



RÈGLE D'OR

Pour réaliser une action, jeter autant de dés que :

Attribut actuel + *Compétence* + *Équipement*
(dés blancs) (dés marrons) (dés noirs)

Obtenir un ✖ suffit pour la réussir.

MODIFICATEURS

Les modificateurs s'appliquent uniquement aux dés de compétence.

Si le modificateur est négatif, réaliser un jet avec un nombre de dés équivalent, et soustraire les ✖ (6) obtenus des ✖ positifs.

DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR
Enfantin	+3
Simple	+2
Facile	+1
Normal	0
Délicat	-1
Compliqué	-2
Titanesque	-3

METTRE LE PAQUET

En cas d'échec (ou pour augmenter le nombre de succès si la compétence l'autorise), vous pouvez relancer tous les dés dont le résultat n'est pas ✖ ou ☠, une seule fois.

- Pour chaque ☠ obtenu sur les dés de base, vous perdez 1 point d'attribut lié, mais vous gagnez 1 point de volonté.
- Pour chaque ☠ obtenu sur les dés d'arme, son bonus diminue d'un cran (p. 50).

ATOUT

Une fois par session, votre *Atout* peut être utilisé sur un jet raté. Lancer 1d12 et ajoutez son résultat. Si c'est encore un échec, effacez-le et jouez une session entière sans, avant d'en choisir un autre.

SÉQUENCE DE COMBAT

INITIATIVE

Tirer une carte d'initiative (1-10). En cas de surprise, en tirer deux et garder la meilleure.

Des personnages en vue l'un de l'autre peuvent ensuite s'échanger leurs cartes d'initiative.

CHOIX DES ACTIONS

Soit 1 action lente et 1 action rapide, soit 2 actions rapides.

RÉACTIONS

Avant que les dés ne soient lancés, s'il reste une action rapide au défenseur, il peut *Esquiver* ou *Parer*.

1. JET D'ACTION

Attaque : Attribut + Compétence + Équipement

Magie : niveau de puissance du sort

Un seul ✖ inflige les dégâts de l'arme, chaque ✖ aditionnel ajoute +1 aux dégâts.

2. JET DE RÉACTION

Esquive : Agilité + Souplesse + Bonus

Parade : Force + Mêlée + Bonus

Chaque ✖ obtenu retire un ✖ de l'attaque.

3. ARMURE

Combiner les protections de vos armure et casque et jeter autant de dés. Chaque ✖ obtenu retire 1 point de dégâts. S'ils pénètrent l'armure, chaque ☠ réduit sa protection de 1 point. *En cas de blessure critique, le casque peut être sacrifié pour réduire les dégâts subis (p.105).*

4. DÉGÂTS

Les ✖ restants (indice de l'arme + ✖ additionnels) sont appliqués. Si un attribut tombe à zéro, vous êtes *Brisé*.

FIN DE ROUND

Lorsque tous les protagonistes ont agi, un nouveau round commence, l'initiative reste inchangée.



Jets d'endurance réguliers, en fonction de la rudesse du froid. Un jet raté intensifie les effets.

- > Récupération des attributs *Esprit* et *Force* impossible.
- > 1 pt de dégâts en *Force* et en *Esprit* à chaque jet d'endurance raté.
- > Hallucinations possible tandis que le froid s'insinue.
- > Si la *Force* est brisée, la mort survient au prochain jet.

MAGIE ET SORTS



ACTIVITÉS DE VOYAGE

MARCHER

Requis, le groupe entier - Par quart de jour (max. 2), vous parcourez deux hexagones en terrain dégagé, un seul sur un terrain accidenté.

Si vous souhaitez marcher un troisième quart, il s'agit d'une marche forcée. Tous les aventuriers font un jet d'*Endurance*. Si vous ratez, vous subissez 1 point de dégât en *Agilité*, et devez vous reposer ou dormir.

Si par la suite, vous forcez sur un quatrième quart, alors vous faites un nouveau jet à -2, et devenez *Épuisé* à la fin de l'action.

OUVRIR LA MARCHE

Requis, une personne - Un pisteur ouvre la marche pour l'équipe et effectue un jet de *Survie* pour chaque nouvel hexagone parcouru. La luminosité influe sur le jet (p.147). En cas d'échec, un incident se produit (p.148/149).

MONTER LA GARDE

Facultatif, une personne - Un éclaireur tente de repérer les dangers et/ou effectue son tour de garde une fois le camp préparé. Réalisez un jet de *Perception* par quart. En cas d'échec, personne ne perçoit le danger si une menace se précise.

POURVOIR AUX BESOINS

Facultatif, à l'arrêt - Plusieurs aventuriers peuvent se consacrer à ces activités sur un même périmètre (l'un apporte son aide à l'autre) ou dans des lieux séparés (chacun son jet).

Si les denrées ne sont pas ensuite préparées par un cuisinier (p.74), elles ne se conserveront pas et se dégraderont rapidement. Elles doivent être consommées dans la journée.

En cas d'échec sur le jet approprié, vous êtes bredouille et subissez un incident (chercher des provisions p.150, chasser p.152, pêcher p.154).

CHERCHER DES PROVISIONS

Annoncez si vous cherchez de l'eau ou de la nourriture, puis effectuez un jet de *Survie*, modifié par

le terrain (p.145) et la saison (p.151). En cas d'échec, vous subissez un incident (p.150).

Un seul $\otimes$ est nécessaire à remplir les gourdes des membres du groupe (d12 de ressource) et chaque $\otimes$ donne un lot de racines, légumes, fruits et autres plantes comestibles.

CHASSE

Réalisez un jet de *Survie* pour trouver la piste d'une proie. Chaque $\otimes$ permet de relancer pour déterminer l'animal levé (p.152).

Puis effectuez un jet de *Tir* (arme) ou de *Survie* (piège) modifié par le type d'animal. En cas de réussite, vous retirez le montant indiqué de viande et de peaux à tanner pour obtenir du cuir.

PÊCHE

Faites un jet de *Survie* pour taquiner le goujon. Vous remontez un lot de poisson par $\otimes$ obtenu.

PRÉPARER LE CAMP

Facultatif, une personne - Le chef de camp prend la soirée (un quart de jour) pour chercher un emplacement protégé des éléments, faire du feu et préparer les couchages.

Effectuez un jet de *Survie*. Vous trouvez un endroit confortable et abrité en cas de succès. En cas d'échec, un incident se produira (p.155).

SE REPOSER / DORMIR

Lorsque vous vous reposez pendant un quart de jour dans de bonnes conditions après avoir été soigné (p.108), vous récupérez les points d'attributs perdus, à moins qu'un état *Affamé* ou *Assoiffé* ne vous en empêche. Le fait de dormir retire également l'état *Épuisé*.

Si le repos ou le sommeil est troublé par un événement fâcheux, vous ne pouvez profiter de ce quart de tour pour vous régénérer.

À MÊME LE SOL

Vous pouvez vous reposer en pleine nature, à la belle étoile. Vous économisez le temps de préparation du camp, mais chaque aventurier effectue un test de *Survie*. En cas d'échec, il passe une nuit blanche et subit l'état *Épuisé*, plus l'état *Glacé* selon la saison ou l'endroit.