

Forbidden Lands - Fiche mémo

Principe du système:

Un personnage se caractérise par des attributs, des compétences, des talents spéciaux rattachés à son peuple, sa profession, ainsi qu'un atout spécial propre à l'expérience du personnage.

Une action nécessitant une résolution par un jet de dé est réalisé par un lancer d'un nombre de d6 correspondant à l'attribut et au score de compétence qui est employé.

Un **6 est une réussite**, un **1 est un échec funeste** qui ne sera effectif que si le jet est poussé. *Il est à noter que tout 1 entraînant une perte dans un attribut fait gagner en retour des points de volonté permettant au joueur d'utiliser ses talents spéciaux.*

Un atout octroie à un joueur qui décide de l'utiliser, une seule fois seulement durant la séance, dans le contexte adéquat un d12 supplémentaire à lancer pour augmenter ses chances de succès.

Dés d'équipement:

L'équipement est géré par un système de dé un peu différent. Un équipement peut être une arme, un objet magique, un artefact ou toute autre chose pouvant être utilisée durant un jet de dé. Les dés d'équipement sont des dés de 6, mais également 8, 10 et 12. Le plus haut dé indiquant le summum de la qualité. A mesure de son usage, si le dé de l'équipement indique un 1, son état se dégrade et le niveau de son dé régresse d'un cran en dessous.

A noter que pour les artefacts, cette usure ne s'applique jamais.

Le système s'applique aux provisions telles que l'eau et la nourriture.

Système de combat:

Très analogue au système Mutant Year Zéro, le combat se présente comme suit:

- on détermine l'initiative par un tirage de cartes numérotées de 1 à 10 qui indiquent l'ordre d'agir des joueurs.
- Quand vient le tour d'agir, le joueur dispose d'une action lente et d'une action rapide à effectuer. (Dont les détails sont précisés dans le guide du joueur)
- On peut fuir un combat si aucun ennemi ne se trouve au contact, en réussissant un jet de souplesse.

La Magie dans Forbidden Lands:

Elle nécessite la dépense de points de volonté égale au niveau de puissance du sort, et le nombre de dés à lancer égale donc le nombre de points de volontés utilisés.

Un 6 rend le sort surpuissant qui augmente pour chaque 6 de +1 le niveau de puissance, un 1 conduit à un incident magique dont l'effet se décide sur un jet de d66, tout le reste est une réussite normale car un sort ne peut jamais échouer.