

[Ironsworn SRD: VF]

[Basé sur la traduction du Corebook, par : Thomas Pereira]

[Transposition du Corebook au SRD : Angela D ; Nicolas Bourassin ; Maude Cesbron]

[ironsworn.phta.fr]

IRONSWORN

Document de Référence du Système

D'après la Version .08 (Updated 09/16/18) | VF mise à jour le 18 janv. 19

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Texte repris/transposé du livre de règles VF, traduit par Thomas Pereira, publié au sein de La Caravelle, 2018.

Remerciements

Les règles d'*Ironsworn* ont été inspirées et parfois empruntées aux jeux fantastiques suivants, un grand merci à leurs auteurs.

[Apocalypse World](#) (en), créé par D. Vincent Baker.

[City of Judas](#) (en), créé par Davide Pignedoli.

[Dungeon World](#), créé par Sage Latorra and Adam Koebel.

[Fate](#), créé par Rob Donohue, Fred Hicks, Leonard Balsera, et al.

[Mythic](#) (en), créé par Tana Pigeon.

Qu'est-ce que c'est ?

Ce document est constitué d'une sélection du contenu du jeu de rôle *Ironsworn*. Si vous souhaitez utiliser ce texte ou ses mécaniques de jeu dans votre propre jeu, vous pouvez le faire sous la licence décrite à la page suivante.

À propos d'Ironsworn

Dans le jeu de rôle *Ironsworn*, vous incarnez un héros ayant juré d'entreprendre une quête périlleuse qui l'amènera à parcourir le monde de fantasy sombre des Terres de Fer.

Là où d'autres passent toute leur vie sans jamais s'aventurer au-delà des murs de leurs villages ou de leurs fermes, vous avez un destin différent. Vous explorerez des étendues sauvages inexplorées, mènerez des batailles désespérées, forgerez des liens avec des communautés isolées et dévoilerez les secrets de cette terre aride.

Êtes-vous prêt à Jurer des vœux de Fer et les voir se réaliser — quel qu'en soit le prix ?

Pour plus d'informations sur le jeu de rôle *Ironsworn*, visitez ironswornrpg.com (en) ou ironsworn.pbta.fr.

Licence

Ce texte est placé sous licence [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Conditions découlant de cette licence

- Vous devez inclure une mention faisant référence à *Ironsworn* (voir «Comment créditer?»).
- Cette licence ne s'applique qu'au SRD (textes et images), pas aux autres documents du jeu.
- Vous ne pouvez affirmer que votre œuvre est une œuvre *Ironsworn* officielle.

Fichiers sources des images

Les fichiers sources vectoriels (format Adobe Illustrator) des illustrations et icônes du SRD sont disponibles ici:

https://drive.google.com/open?id=17wvH_EY2MfX9rToRFyONp1uNFnkHawZ1

Comment créditer ?

Si vous créez un jeu basé sur la présente traduction du SRD d'Ironsworn, vous devez inclure un texte tel que celui-ci:

Cette œuvre est basée sur la traduction française d'*Ironsworn* (ironsworn.pbta.fr) réalisée par Thomas Pereira et publiée par 500 Nuances de geek (500nuancesdegeek.fr) au sein de La Caravelle (fr.tipeee.com/la-caravelle) en 2018. Le texte du SRD de la version française est publié sous licence CC-BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>). *Ironsworn* (www.ironswornrpg.com) est un jeu créé par Shawn Tomkin, dont le SRD est placé sous licence Creative Commons Attribution 4.0.

Note: Si vous publiez sous format numérique, vous pouvez intégrer les liens URL.

Table des Matières

PARTIE UNE: LES BASES

	11
Jouer à Ironsworn	11
Ce dont vous aurez besoin	12
Les règles et la fiction	12
Les Voeux de Fer	13
Votre personnage	13
Actions	13
Le jet d'action	15
Égalités	17
Le MJ et les dés	18
Élan	18
Gagner de l'élan	18
Perdre de l'élan	19
Brûler de l'élan	19
Réinitialiser votre élan	20
Souffrir d'un élan négatif	20
Élan minimum	21
Élan maximum	21
Jauges de progrès	21
Rangs de défis	22
Noter votre progression	22
Marquer la progression de vos liens	23
Actions de progrès	23

Jets de progrès	24
L'élan et les jets de progrès	25
Partager votre jauge de progrès avec vos alliés	25
Dégâts	25
Infliger des dégâts	25
Subir des dégâts	25
Stress	26
Atouts	27
Oracles	27
Lancer les dés d'oracle	27
Chercher des réponses	28
Ajouter plus d'aléatoire	28
Faites confiance à vos instincts	29
Liens	29
Autres personnages	30
Alliés et compagnons	30
Équipement	30
Le rythme du jeu	31
PARTIE DEUX:	
VOTRE PERSONNAGE	33
Vous êtes Fer-Juré	33
Créer votre personnage	33
Être fantastique	33
Être qui vous voulez	33
Les bases d'un personnage	34
Nom	34
Caractéristiques	34
Santé	35

Esprit	35
Provisions	35
Élan	36
Voeux	37
Liens	37
Handicaps	38
États	38
Fléaux	39
Fardeaux	40
Atouts	41
Types d'Atouts	41
Compagnons	41
Voies	42
Talents de Combat	42
Rituels	42
Acquérir des Atouts	43
Améliorer vos atouts	43
Capacités d'atouts	44
Prérequis de capacités	44
Utiliser les capacités de vos compagnons	44
Dégâts au compagnon	45
Compagnons défunts	45
Échouer une action d'atout	45
Échouer un rituel	45
Expérience	46
Équipement	47
Résumé de la création de personnage	47

PARTIE TROIS:	
ACTIONS	48
Passer à l'action	48
Résultats des actions	48
Bonnes pratiques pour les actions	49
La fiction d'abord, puis l'action	49
Tout n'est pas une action	49
Faire en sorte que vos actions comptent	50
Déclencher des actions de groupe	51
Déclencher des actions de progrès	51
Équipements et actions	52
Armes et armures	52
Initiative	53
Initiative et alliés	53
Glossaire des actions	54
« Action de progrès »	54
« Ajoutez +X »	54
« Allié »	54
« Choisissez »	55
« Compagnon »	55
« Consultez l'Oracle »	55
« En échange de »	55
« Faites un jet +[caractéristique] »	55
« Gagnez +X »	55
« Infligez vos dégâts »	56
« Infligez +X dégâts »	56
« Lorsque vous... »	56
« Payer le prix »	56

« Relancez n'importe quel dé »	57
« Subir des Dégâts (X dégâts) »	57
« Subir un Stress (X stress) »	57
« Subissez -X »	57
« Sur un coup faible » / « Si vous obtenez un coup faible »	58
« Sur un coup fort » / « Si vous obtenez un coup fort »	58
« Sur un échec » / « Si vous obtenez un échec »	58
« Sur un succès » / « Si vous obtenez un succès »	58
Actions d'Aventure	59
Faire Face au Danger	59
S'emparer d'un avantage	60
Récolter des informations	62
Guérir	63
Ravitaillement	64
Monter le camp	65
Entreprendre un voyage	66
Voyage accompagné ?	67
Alliés et voyages	67
Ecales	68
Noter votre progression	69
Temps de voyage	69
Montures et transports	69
Gérer vos ressources	69
Sur un échec...	69
Atteindre votre Destination	71
Actions de Relations	73
Contraindre	73

Séjourner	75
Tracer le Cercle	77
Forger un Lien	79
Les liens et la fiction	80
Liens avec les alliés	80
Tester votre Lien	81
Aider votre Allié	82
Écrire votre Épilogue	83
Actions de Combat	85
Plonger dans la Mêlée	85
Frapper	86
Fracasser	87
Renverser la situation	89
Mettre fin au combat	90
Batailler	92
Batailler aux côtés de vos alliés	93
Les autres actions utilisées au combat	94
Faire Face au Danger	94
S'emparer d'un Avantage	95
Contraindre	96
Aider votre Allié	96
Actions de souffrance	97
Payer le Prix	97
Consulter l'Oracle	97
Actions de Souffrance	98
Subir des Dégâts	99
Faire Face à la Mort	101

Dégâts au Compagnon	102
Subir un Stress	104
Faire Face à la Désolation	106
À court de provisions	107
Subir un Revers	107
Actions de Quêtes	108
Jurer un Voeu de Fer	108
Atteindre un Jalon	110
Réaliser votre Voeu	111
Abandonner votre Voeu	113
Progresser	114
Actions de Destin	115
Payer le Prix	116
Égalités aux dés	118
Consulter l'Oracle	119
Tirer une Conclusion	120
Poser une question par oui/non	120
Retenez-en deux	120
Trouver une idée	121
Questions après Questions	121
Obtenir une égalité	122
Les Oracles et le mode Partie Guidée	122
PARTIE QUATRE:	
ENNEMIS ET CONFRONTATIONS	123
Les différents composants d'un PNJ	123
Rang	123
Caractéristiques	125
Motivations	125

Tactiques	125
Meute de PNJ	126
Joindre vos forces à celles des PNJ	127
Créer des PNJ	128
Exemple de PNJ	128
PARTIE CINQ: ORACLES	129
Utiliser les Oracles	129
Les oracles en mode Solo et en mode Coop	129
Les oracles en partie guidée	130
Comment utiliser les tableaux	130
Lorsqu'une réponse amène d'autres questions	131
Tableaux d'oracles et égalités	131
Oracle: Actions	132
Oracle: Thèmes	133
Oracle: Actions de Combat	134
Oracle: Rebondissements majeurs	135
Oracle: Rangs de Défi	136

PARTIE UNE:

LES BASES

Jouer à Ironsworn

Pour jouer à Ironsworn, vous devez créer votre personnage, prendre certaines décisions sur le monde dans lequel celui-ci évolue et mettre votre récit en mouvement. Puis, lorsque votre route deviendra périlleuse ou incertaine, ce sont vos choix qui détermineront la suite des événements.

Ironsworn vous propose trois modes de jeu différents :

- Le Mode **Guidé** : Un ou plusieurs joueurs endossent les rôles de leurs personnages respectifs, qui sont les protagonistes de votre récit, tandis qu'un maître du jeu (MJ) modère la session. Le MJ contribue à donner vie au monde, en interprétant les personnes et les créatures que les joueurs vont croiser et en prenant des décisions sur le résultat de leurs actions.
- Le Mode **Coopératif** (Coop) : Un ou plusieurs de vos amis et vous collaborez pour relever des défis et remplir des quêtes, tout en incarnant des personnages. La présence d'un MJ n'est pas nécessaire. Le système de jeu d'Ironsworn vous aidera à explorer les récits dramatiques de vos personnages et de leurs vœux de fer.
- Le Mode **Solo** : Comme dans le mode coopératif, aucun MJ n'est nécessaire. Vous incarnez un héros solitaire dans un monde rempli de dangers. Bonne chance !

Ironsworn est initialement prévu pour un petit groupe de joueurs ou pour être joué en solo. Un à quatre joueurs (plus un MJ en mode guidé) dans l'idéal. Les personnages des autres joueurs sont définis dans les règles comme étant vos alliés.

Ce dont vous aurez besoin

Si vous jouez en solo, contentez-vous de réunir les documents du jeu et de commencer. Une session peut durer autant de temps que vous le souhaitez, de quelques minutes à quelques heures.

Mais si vous jouez avec un ami ou plus, que ce soit en mode guidé ou coop, alors vous devriez probablement consacrer un certain temps (deux heures ou plus) à faire avancer vos quêtes respectives. Prévoyez deux heures ou plus.

Assurez-vous d'avoir prévu :

- Deux dés à dix faces (d10) pour chaque joueur. Ce sont vos **dés de défi**.
- Un dé à six faces (d6) pour chaque joueur. C'est votre **dé d'action**.
- En option, une autre paire de d10 peut vous servir de **dés d'oracle**.
- Une **fiche de personnage** et des **cartes d'atouts** pour chaque joueur (disponibles sur ironsworn.pbta.fr).
- Des jetons pour marquer les états sur vos fiches de personnages. Vous pouvez utiliser des trombones, des perles, des dés, des pions venant d'autres jeux ou toute autre chose qui vous convient.

Les règles et la fiction

Ironsworn utilise diverses mécaniques de jeu, comme les lancers de dés et la gestion de caractéristiques et de ressources sur votre fiche de personnage. En tant que joueur, vous prendrez souvent des décisions en fonction d'un effet mécanique désiré en résultat. Par exemple, vous pourriez choisir de tenter une action en particulier pour profiter d'un bonus sur votre jet de dés. Les règles de base d'Ironsworn vous sont présentées dans ce chapitre.

Ironsworn est aussi largement dépendant de la fiction, qui inclut les personnages imaginés, les situations et les lieux de votre récit. La fiction apporte du sens et du contexte aux règles. Vous jouerez en adoptant le point de vue de vos personnages. Vous interpréterez leurs actions et les événements d'une façon cohérente avec la dramatique de la fiction que vous allez créer pour votre récit et le monde du jeu.

Les Vœux de Fer

Les vœux sont au cœur du système de jeu d'Ironsworn. Ce sont vos vœux qui vous motivent. Ces objectifs créent le contexte de vos aventures et des défis que vous relevez. En réalisant un vœu, vous gagnez de l'expérience et de nouvelles capacités.

Lorsque vous créez votre personnage, vous débutez par un vœu d'antécédents. Lorsque vous créez votre campagne, vous imaginez ou êtes confronté à un événement déclencheur qui vous a poussé à faire un nouveau vœu. Le chapitre 4 du livre de règles vous propose plusieurs incitations à faire des vœux, en association avec certains détails liés au monde, tandis que le chapitre 5 vous propose des ennemis et des confrontations. Vous pourrez ainsi sélectionner un vœu adapté à votre vision du monde et aux objectifs de votre personnage, mais aussi en créer un vous-même. Si vous jouez en mode coop, les autres joueurs et vous pourriez avoir des vœux qui se recourent, ou au contraire des vœux uniques.

Votre personnage

Vous utilisez votre fiche de personnage pour noter vos caractéristiques, votre état général et la progression de vos quêtes. Vous possédez également des atouts, qui sont des capacités que vous choisissez durant la création de votre personnage et lorsque vous gagnez de l'expérience. Ces différents composants sont là pour vous aider à déterminer les résultats, quand les choses deviennent dangereuses ou incertaines.

Toutefois, votre personnage est bien plus qu'une collection de scores. Vous êtes le protagoniste d'un récit vivant. Vous avez des espoirs et des craintes, des vertus et des défauts. Vous avez un passé. Vous faites partie, ou faisiez partie, d'une communauté. C'est la fiction de votre personnage. Considérez quelques-uns de ces détails lorsque vous créez votre personnage, mais ne vous formalisez pas. Celui-ci évoluera au cours du jeu. Au début de votre session, vous mettrez votre personnage en scène pour voir ce qui se produit ensuite. Remplissez les blancs — pour votre personnage, comme pour le reste de votre monde — tout en jouant.

Actions

Les actions sont des systèmes indépendants, qui vous permettent de résoudre une façon d'agir spécifique, une scène ou une question. Il existe une action pour la plupart des situations courantes que vous rencontrerez dans Ironsworn. Les actions ont des

déclencheurs spécifiques, formulés comme «Lorsque vous... ». Lorsque votre personnage agit d'une certaine façon, ou lorsque vous êtes confronté à une certaine situation, consultez cette action pour découvrir ce qui se produit ensuite.

Les actions sont organisées par type d'activité.

- Les **actions d'aventures** couvrent toute une variété de dangers, d'investigations, de voyages, mais aussi monter un camp et guérir.
- Les **actions de relations** consistent à tenter de persuader d'autres personnes de faire quelque chose, tisser des liens avec des personnes et des communautés, se reposer et récupérer au sein d'une communauté, aider vos alliés et initier des duels.
- Les **actions de combat** sont utilisées lorsque vous vous battez (mais pas exclusivement ; d'autres actions entrent également en jeu).
- Les **actions de souffrance** surviennent lorsque vous endurez des épreuves, comme subir des dégâts physiques ou relever un défi désespérant.
- Les **actions de quêtes** incluent les vœux de fer, réaliser des progrès sur une quête jurée, mais aussi améliorer votre personnage.
- Les **actions de destin** vous aident à décider ce qui se produit dans les modes solo et coop (ou à soutenir les décisions du MJ et à proposer des idées en mode partie guidée).

Lorsque le nom d'une action est mentionné dans ces règles ou dans la description d'une autre action, cela vous sera indiqué par un *texte en italique*.

La plupart des actions sont basées sur une façon d'agir risquée. Vous attaquez avec votre épée, vous escaladez une falaise, ou vous soignez un allié. Ces actions vous demandent habituellement de lancer les dés pour déterminer leur résultat. C'est ce qu'on appelle un **jet d'action**.

Certaines actions mesurent votre progression, face à un défi sur la durée, que ce soit pour un voyage ou pour un combat, en faisant appel à une jauge de progrès. Lorsque vous estimez être prêt à relever ce défi, vous faites un **jet de progrès**.

D'autres actions font appel à un type de jet de dés particulier, appelé un **jet d'oracle**. Ces actions vous aident à déterminer le résultat d'événements incertains, qui échappent au contrôle de votre personnage. Si vous jouez en solo ou en coop, vous

pouvez utiliser l'action *Consulter l'Oracle* pour vous aider à répondre aux questions qui concernent le monde, pour résoudre les réponses des autres personnages ou pour déterminer ce qui se produit ensuite.

Certaines actions ne vous demandent aucun jet. Elles peuvent accompagner ou faire référence à une autre action, ou simplement vous aider à résoudre une situation mécanique ou narrative (comme améliorer votre personnage ou échouer dans l'une de vos quêtes). Ne faites pas de jet tant qu'aucune action ne vous le demande.

Le jet d'action

Lorsque vous tentez une action qui représente une situation risquée ou incertaine, vous devez lancer trois dés simultanément.

- **Les dés de défi** : Deux dés à dix faces (D10)
- **Le dé d'action** : Un dé à six faces (D6)



Ajoutez la caractéristique appropriée à votre dé d'action. La description de l'action vous précisera laquelle ajouter, ou vous demandera de faire un choix entre plusieurs d'entre elles. Certaines actions vous demanderont d'utiliser l'une de vos jauges, comme la santé ou les provisions, au lieu d'une caractéristique. Selon l'action ou selon les atouts de votre personnage, vous pourrez aussi avoir l'opportunité d'appliquer un ou plusieurs bonus appelés des ajouts. Le total de votre dé d'action, de votre caractéristique et de tout ajout éventuel constitue votre score d'action. Celui-ci ne peut jamais excéder 10 — toute valeur supérieure est ignorée.

$$\begin{array}{ccccccc}
 & & & \text{STAT} & & \text{ADDS} & \\
 & & & 2 & & 1 & \\
 \text{3} & + & & + & = & & \text{ACTION SCORE} \\
 & & & & & & 6
 \end{array}$$

Pour déterminer le résultat de votre action, comparez votre score d'action à chacun des dés de défi. Votre but est que celui-ci soit supérieur aux résultats individuels de ces deux dés.



Il y a trois résultats possibles pour toute action :



Coup Fort: Votre score d'action est supérieur aux deux dés de défi. Vous réussissez ce que vous avez entrepris.



Coup Faible: Votre score d'action est supérieur à un seul des deux dés de défi. Vous avez probablement réussi, mais avec un effet moindre ou une contrepartie.



Échec: Votre score d'action est inférieur aux deux dés de défi. Vous avez échoué, ou vous devrez faire de sérieuses concessions.

La description de l'action vous indiquera le résultat ou vous proposera de faire un choix. Ce résultat peut inclure des changements mécaniques, qui affecteront l'état de votre personnage, mais aussi des changements dans la fiction de la situation actuelle.

Sur un échec, l'action vous demandera le plus souvent de Payer le Prix. Il s'agit d'une action spéciale qui vous laisse choisir une conséquence logique ou faire un jet pour voir ce qui se produit. Si vous incarnez le MJ, vous pouvez aussi consulter cette action, ou juste annoncer le prix à payer.

Mais rappelez-vous : sur un échec quelque chose doit toujours se produire. La situation devient plus complexe, plus dramatique ou plus dangereuse.

Les égalités sont toujours en faveur du dé de défi. Votre score d'action doit dépasser—et non pas égaler—le dé de défi pour compter comme un succès.

Égalités

Lorsque vous faites un jet d'action, vous devriez surveiller les égalités sur les dés de défi. Dans les modes coopératif et solo, c'est votre déclencheur pour ajouter un rebondissement, créer une nouvelle complication, ou rebattre les cartes



d'une façon ou d'une autre. Quelque chose d'intéressant, d'inattendu ou d'inhabituel se produit. Si vous hésitez, vous pouvez *Consulter l'Oracle*, une action qui vous permet de poser des questions ou de trouver l'inspiration. Si vous incarnez le MJ, une égalité sur les dés de défi peut être pour vous le signal d'introduire un rebondissement

L'effet d'une égalité devrait être évalué en se basant sur le résultat de l'action :

- **Coup fort** : L'égalité devrait représenter un rebondissement dans le récit, quelque chose d'intéressant ou une nouvelle opportunité.
- **Échec** : L'égalité devrait représenter un résultat particulièrement négatif, une complication ou un nouveau danger. Les choses devraient empirer pour vous d'une manière inattendue

Vous pouvez également laisser l'intensité de votre succès ou de votre échec dicter votre interprétation d'une égalité. Par exemple, une égalité de 10 sur vos dés de défi devrait vous inciter à introduire un horrible retournement de situation ou un échec cuisant. C'est vraiment le pire qui pouvait vous arriver.

Le MJ et les dés

Si vous incarnez le MJ, vous pouvez vous concentrer sur la direction du jeu en répondant aux questions et aux actions de vos joueurs. Puisque les PNJ ne font pas d'actions, il est inutile faire des jets pour ceux-ci. Toutefois, vous pourriez posséder une paire de d10 pour faire vos jets d'oracle.

Élan

L'élan est une mécanique de jeu spéciale qui est au cœur d'Ironsworn. Votre valeur d'élan va de -6 à +10 et représente votre progression dans votre quête. Les résultats de vos actions peuvent augmenter ou diminuer votre élan.

La jauge d'élan est située sur le bord gauche de votre fiche de personnage. Vous pouvez utiliser un trombone ou un jeton pour noter sa valeur actuelle.

Lorsque vous avez un élan positif, les choses penchent en votre faveur. Vous avez l'avantage. Vous avez le contrôle. Votre chemin est clair. Vous êtes orienté vers le succès.

À l'inverse, lorsque vous avez un élan négatif, vous jouez de malchance. Vous êtes en grande difficulté. Vous êtes dépassé. Vos prochains pas sont incertains.

L'élan est conservé d'une scène à l'autre et même entre les sessions de jeu. Quand vous concluez une session, notez votre valeur d'élan actuelle et utilisez-la lorsque vous reprenez le jeu.

Gagner de l'élan

Vous gagnez de l'élan grâce au résultat d'une action ou en option de celle-ci. Cela représente l'acquisition d'un avantage, la découverte d'une nouvelle information ou un progrès dans votre quête. Si une action vous précise que vous gagnez de l'élan

(indiqué «vous gagnez +X élan»), augmentez alors votre jauge de la valeur indiquée. Les choix que vous faites en conséquence d'une action, ou les atouts que vous utilisez pour soutenir votre action, peuvent modifier la valeur d'élan reçue.

En règle générale, gagner +1 élan représente un avantage mineur. Tandis que gagner +2 élan (ou plus) représente un avantage majeur.

Perdre de l'élan

Vous pouvez perdre de l'élan par choix lorsque vous tentez une action, ou en conséquence d'une action — en particulier sur un coup faible ou un échec. Si une action vous précise que vous perdez une certaine valeur d'élan (indiqué «vous perdez -X élan»), vous devrez retrancher cette valeur de votre jauge d'élan. Les options choisies en conséquence d'une action, ou les atouts dont vous tirez parti pour soutenir votre action, peuvent modifier la valeur de cette pénalité.

Si vous perdez de l'élan en conséquence d'un événement du récit, mais sans avoir de valeur définie, comme lorsque vous déclenchez l'action *Payer le Prix*, alors vous devriez alors subir une pénalité appropriée aux circonstances.

- Pour un désavantage ou une complication mineur, vous subissez -1 élan.
- Pour un désavantage ou une complication majeur, vous subissez -2 élan.

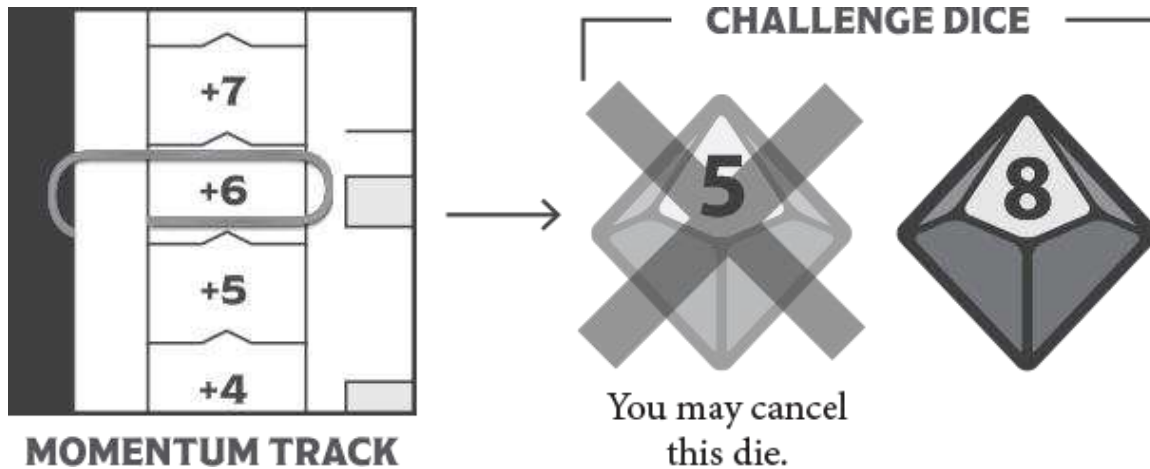
Certaines actions et atouts vous donnent l'option de subir une perte d'élan en échange d'avantages temporaires. Si vous choisissez cette option, ajustez alors votre jauge d'élan de la valeur indiquée.

Brûler de l'élan

Brûler de l'élan est une option puissante vous permettant de consolider un succès décisif ou d'éviter un échec cuisant. Lorsque vous bénéficiez d'un élan positif, après avoir fait votre jet d'action, vous pouvez annuler le résultat de tout dé de défi inférieur à votre valeur d'élan actuelle. Cela vous donne ainsi un succès automatique.

Si vos deux dés de défi sont inférieurs à votre valeur d'élan, vous pouvez alors les annuler tous les deux pour obtenir un coup fort. Mais si vous brûlez de l'élan lorsqu'un seul de vos dés de défi est inférieur à votre valeur d'élan, le résultat de l'autre dé est conservé (vous obtenez donc un coup faible).

Par exemple : votre jauge d'élán est de +6 et votre score d'action est de 4. Vous obtenez un 5 et un 8 sur vos dés de défi. Vous pouvez brûler de l'élán pour annuler le 5, mais pas le 8. Cela ferait passer votre résultat d'un échec à un coup faible.



Brûler de l'élán n'est jamais une obligation. Même si vous obtenez un échec et que vous avez assez d'élán pour annuler vos dés de défi, vous pouvez choisir de subir cet échec pour conserver votre élán et le brûler durant un moment plus décisif.

Après avoir brûlé de l'élán, vous devez **réinitialiser votre élán**.

Réinitialiser votre élán

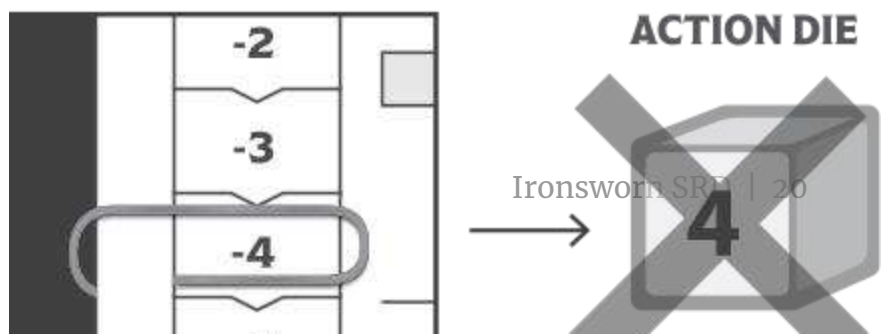
Après avoir brûlé de l'élán, vous devez réinitialiser votre jauge d'élán. Sa valeur par défaut est à +2. Mais cette valeur peut être diminuée lorsque votre personnage souffre d'un handicap. Les handicaps sont des états tels que blessé, secoué ou mal préparé. Vous devez les noter sur votre fiche de personnage en résultat d'une action ou d'un événement dans la fiction.

- Si vous avez noté un handicap, votre élán est réinitialisé à +1.
- Si vous avez noté plusieurs handicaps, votre élán est réinitialisé à 0.

Vous trouverez une case sous votre jauge d'élán pour noter votre valeur de réinitialisation actuelle.

Souffrir d'un élán négatif

Lorsque votre élán est inférieur à 0, et que vous obtenez une valeur égale sur



vos ajouts aux résultats de vos dés de défi, mais sans profiter de votre dé d'action.

Élan minimum

Votre élan ne peut jamais tomber en dessous de -6. Il s'agit de votre **valeur d'élan minimale**. Si une action vous demande d'abaisser votre élan, mais que celui-ci a déjà atteint sa valeur minimale (-6), alors vous déclenchez l'action *Subir un Revers*. Celle-ci vous imposera une pénalité de santé, d'esprit ou de provisions (ou une combinaison de plusieurs à la fois) de la valeur indiquée, à moins que cela ne mine la progression de votre quête, votre voyage ou votre combat.

Vous devrez ensuite déclencher des actions telles que *S'emparer d'un Avantage* pour augmenter votre élan.

Élan maximum

Votre **élan maximum** débute à +10, mais il sera réduit d'un point pour chaque handicap noté. Un emplacement lui est réservé sur votre fiche de personnage. Vous ne pouvez jamais dépasser votre valeur maximale d'élan. Si vous êtes déjà au maximum et qu'une action vous donne l'option d'augmenter votre élan, alors vous ne pourrez pas en bénéficier.

Jauges de progrès

Une jauge de progrès est utilisée pour mesurer votre avancement et déterminer le résultat d'un objectif ou d'un défi dans certaines situations :

- Lorsque vous *Jurez un Voeu de Fer*, votre jauge de progrès représente les défis que vous devrez surmonter sur votre route, afin d'atteindre votre but ultime.
- Lorsque vous *Entrenez un Voyage*, à travers de dangereux territoires, votre jauge de progrès représentera la distance parcourue et à quel point le voyage a été favorable jusqu'à présent.
- Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée*, votre jauge de progrès représente votre avantage à épuiser ou blesser vos adversaires au combat.

- Lorsque vous établissez une nouvelle relation avec un personnage de votre monde et *Forgez un Lien*, avec celui-ci, vous noterez ce lien sous la forme d'une jauge de progrès.

Les jauges de progrès sont notées comme des rangées de dix cases à cocher – ou griser – chaque fois que vous progressez vers votre objectif. Lorsque vous débutez un défi, la jauge est entièrement vide.



Puisque votre progression peut s'étaler sur de nombreuses sessions de jeu, votre fiche de personnage dispose de jauges réservées à vos vœux. Vous y trouverez également une jauge réservée à vos liens. Pour les voyages et les combats, vous pouvez noter vos jauges de progrès sur le support qui vous convient, ou utiliser les fiches de défis disponibles en téléchargement sur ironsworn.pbta.fr.

Rangs de défis

Lorsque vous engagez un combat, entreprenez un voyage ou prononcez un vœu, vous devrez donner un rang à votre défi. Par ordre croissant de difficulté, les rangs sont pénible, dangereux, redoutable, extrême et épique. Vous (ou le MJ) devrez choisir un rang approprié à la situation et la rapidité ou la facilité à laquelle celle-ci devrait être résolue. Un rang Pénible est utilisé pour les défis simples. Un défi ordinaire est dangereux ou redoutable. Enfin, les défis épiques ou extrêmes demandent de gros efforts et une bonne dose de chance pour être surmontés.

Noter votre progression

Vous allez effectuer des actions spécifiques afin de progresser vers votre objectif. Par exemple, lorsque vous voyagez en territoire hostile, vous *Entreprenerez un Voyage* et noterez votre progression chaque fois que vous atteindrez avec succès une nouvelle escale de votre voyage.

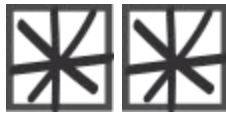
Pareillement, lorsque vous combattez, vous devrez *Frapper* ou *Fracasser* pour infliger des dégâts à votre ennemi. Pour avancer dans votre quête, vous devrez utiliser l'action *Atteindre un Jalon*. Ces actions cumulatives vous permettent d'amasser des avantages

qui vous donneront de meilleures chances de succès, quand vous serez prêt à résoudre votre défi.

Chaque fois que vous progressez vers votre but, vous cochez complètement ou en partie l'une des cases de votre jauge de progrès. Vous notez votre progression avec des traits – appelés coches. Une case complètement cochée consiste en quatre coches superposés formant une étoile. Lorsqu'une action vous demande de noter votre progression, vous devez ajouter le nombre de coches appropriés dans les cases, en vous basant sur le rang de votre défi.



Pénible: notez 3 progrès



Dangereux: notez 2 progrès



Redoutable: notez 1 progrès



Extrême: notez 2 coches



Épique: notez 1 coche

Marquer la progression de vos liens

Si vous notez votre progression sur votre jauge de liens, vous noterez toujours 1 coche, à moins qu'une action ne vous précise le contraire. Vos liens n'ont aucun rang de défi.

Actions de progrès

Il existe quatre actions, appelées actions de progrès, qui utilisent les jauges de progrès pour résoudre un objectif ou un défi.

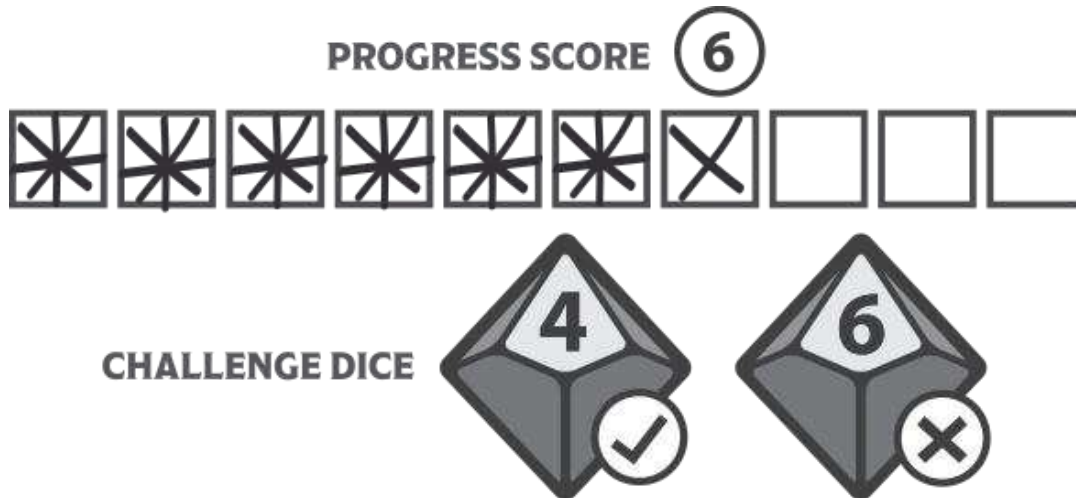
- Pour résoudre une quête, vous *Réalisez votre Voeu*.
- Pour conclure votre voyage, vous *Atteignez votre Destination*.
- Pour décider de l'issue d'un combat, vous *Mettez Fin au Combat*.
- Lorsque vous renoncez à votre vite de Fer-juré, vous *Rédigez votre Épilogue*.

Jets de progrès

Vous ne faites pas de jet d'action lorsque vous déclenchez une action de progrès. Au lieu de cela, vous comptez le nombre de cases entièrement cochées dans votre jauge de progrès (celles possédant quatre coches). Cette valeur est votre score de progrès. Puis, vous jetez vos dés de défis et comparez votre score de progrès à leurs résultats.

Comme pour un jet d'action, si votre score de progrès est supérieur à vos deux dés de défi, vous obtenez un coup fort. Tandis que si vous ne dépassez que l'un des deux dés de défi, il s'agit d'un coup faible. Enfin, si vous échouez à dépasser les deux dés, vous obtenez un échec. La description de l'action de progrès vous précisera comment résoudre le défi, en fonction du résultat de votre jet. De plus, gardez un oeil sur les égalités, qui représentent un rebondissement surprenant ou une complication inhabituelle.

Dans l'exemple ci-dessous, vous devriez comparer votre score de progrès de +6 à vos dés de défi lorsque vous déclenchez votre action de progrès. La septième case de progrès n'étant que partiellement cochée, elle n'est pas comptabilisée dans le total du jet.



Lorsque vous décidez de déclencher votre action de progrès, vous devez évaluer vos chances de succès en regard des risques et du temps investi pour continuer de faire des actions préparatoires. Gardez à l'esprit qu'il n'est pas nécessaire de remplir entièrement votre jauge de progrès avant de tenter votre action de progrès. Par ailleurs, un coup faible ou un échec sur un jet de progrès peut mener à de nouvelles possibilités narratives intéressantes.

L'élan et les jets de progrès

L'élan est ignoré lorsque vous déclenchez une action de progrès. Vous ne pouvez donc pas brûler de l'élan sur un jet de progrès, ni subir de pénalité d'élan.

Partager votre jauge de progrès avec vos alliés

Lorsque vos alliés et vous travaillez ensemble pour relever un défi – que ce soit une quête, un voyage ou un combat – vous partagez une jauge de progrès à laquelle vous contribuez tous. Mais lorsque vous déclenchez une action de progrès, seul l'un d'entre vous lance les dés. Le résultat sera appliqué à tout le groupe.

Dégâts

Les dégâts représentent les blessures physiques et la fatigue. Vous infligez des dégâts à vos ennemis au combat, et vous *Subissez des Dégâts* lorsque vous êtes attaqué ou échouez à surmonter un risque physique.

Infliger des dégâts

Lorsque vous attaquez un ennemi avec succès en utilisant l'action *Frapper* ou *Fracasser*, vous infligez des dégâts. Si vous maniez une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc) vous infligez 2 dégâts. Si vous êtes désarmé, que vous utilisez une arme improvisée ou une arme simple (telle qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât. Vous pouvez avoir l'option d'infliger des dégâts supplémentaires par le biais des choix que vous faites dans votre action ou via les bonus que vous procurent vos atouts.

Chaque point de dégât que vous infligez est noté sous la forme de progrès dans la jauge de progrès de votre ennemi, en fonction du rang de celui-ci. Par exemple, chaque point de dégât est égal à 2 coches, lorsque vous combattez un ennemi extrême, ou 2 cases complètes lorsque vous combattez un ennemi dangereux.

Subir des dégâts

Lorsque vous subissez des dégâts physiques ou des difficultés, vous déclenchez l'action *Subir des Dégâts*. En conséquence de cette action, vous réduirez certainement votre jauge de santé de la valeur de dégâts subis. Il y a cinq rangs de dégâts :

- Pénible (1 dégât) : Une attaque par un ennemi mineur, une blessure douloureuse ou un gros effort.
- Dangereux (2 dégâts) : Une attaque par un ennemi doué ou une créature mortelle, une mauvaise blessure ou un terrible effort.
- Redoutable (3 dégâts) : Une attaque par un ennemi exceptionnel ou une puissante créature une blessure grave ou un effort épuisant.
- Extrême (4 dégâts) : Une attaque dévastatrice assénée par un monstre ou une bête, une blessure handicapante ou un effort insurmontable.
- Épique (5 dégâts) : Une attaque par un ennemi légendaire ou mythique, une horrible blessure ou un effort déchirant.

Lorsque vous combattez un ennemi, celui-ci vous inflige des dégâts en fonction de son rang. Des exemples d'ennemis vous sont proposés dans le chapitre 5.

Si votre santé tombe à zéro, un échec sur l'action *Subir des Dégâts* vous fait courir le risque de souffrir d'un handicap, voire de mourir. Vous pouvez récupérer de la santé en vous reposant et en récupérant, par le biais des actions *Guérir*, *Monter un Camp*, ou *Séjourner*.

Stress

Le stress représente la charge mentale et les traumatismes émotionnels. Lorsque vous faites face à un choc ou au désespoir, vous déclenchez l'action *Subir un Stress*. Dans le cadre de cette action, vous diminuez votre jauge d'esprit de la valeur de stress subie. Il existe cinq rangs de stress :

- Pénible (1 stress) : Un incident perturbant ou un échec frustrant.
- Dangereux (2 stress) : Un incident éprouvant ou un échec contrariant.
- Redoutable (3 stress) : Un incident horrible ou un échec démoralisant.
- Extrême (4 stress) : Un incident déchirant ou un échec traumatique.
- Épique (5 stress) : Un incident dévastateur ou une perte totale d'espoir.

Lorsque vous vous opposez à un ennemi, celui-ci peut vous infliger du stress (en vous montrant un visage terrifiant ou en vous assénant une provocation démoralisante) en fonction de son rang. Vous trouverez des exemples d'ennemis dans le chapitre 5.

Lorsque vous *Subissez du Stress*, vous réduisez votre jauge d'esprit de la valeur de stress subie. Si votre esprit tombe à zéro, vous risquez de subir un handicap ou de sombrer dans la désolation.

Vous pouvez récupérer de l'esprit en vous relaxant lorsque vous *Montez un Camp*, en trouvant de la compagnie lorsque vous *Séjournerez*, ou lorsque vous *Forgez un Lien*.

Contrairement aux dégâts, vous n'infligez pas de stress aux autres personnages – tout du moins pas de façon mécanique. Si vous tentez d'effrayer ou de démoraliser un autre personnage, vous déclenchez l'action appropriée pour voir ce qui se produit.

Atouts

Les atouts sont un composant clé de votre personnage. Ils débloquent des options et des bonus supplémentaires lorsque vous déclenchez une action, certains possédant même leurs propres actions spéciales. Lorsque vous créez votre personnage, vous devez sélectionner vos atouts de départ. Quand vous *Réalisez un Voeu* et gagnez de l'expérience, vous pouvez *Évoluer* pour dépenser votre expérience sur de nouveaux atouts ou améliorer vos atouts existants.

Vous pouvez opter pour tous les atouts qui vous conviennent. Il n'y a pas de liste d'atouts imposée en fonction de la classe ou du rôle de votre personnage. Vous devriez toutefois éviter de sélectionner les mêmes atouts qu'un autre joueur.

Oracles

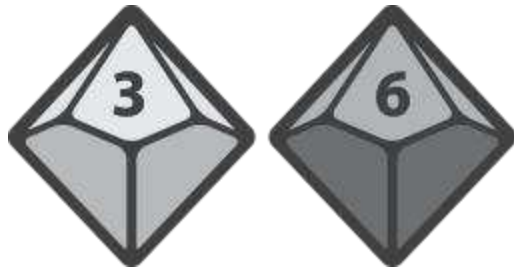
Certaines actions peuvent vous demander de faire un jet dans une table aléatoire, pour obtenir un résultat allant de 1 à 100. Vous trouverez également des conseils de création dans le chapitre 6 du livre de règles, que vous pouvez utiliser pour révéler des détails, déclencher des événements et guider les actions des autres personnages de votre monde. Ces oracles vous permettront de répondre aux questions, dans les modes solo ou coop, mais ils pourront aussi apporter l'inspiration au MJ dans le mode partie guidée.

Lancer les dés d'oracle

Chaque fois qu'une action ou un tableau d'oracle vous demande de générer un résultat entre 1 et 100, lancez deux dés à dix faces.



L'un de vos dés d'oracle peut être un dé de dizaines. Si c'est le cas, le résultat de cet exemple se lit 83.



Vous pouvez également utiliser deux D10 de couleurs différentes, en décidant avant le jet lequel représente les dizaines et lequel représente les unités. Le résultat de cet exemple se lit 36.

Chercher des réponses

Si vous jouez en mode solo ou coop, vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour vous aider à guider votre session de jeu et trouver des idées quand vous avez besoin de savoir ce qui se passe ensuite. Sa fonction la plus basique consiste à répondre à une question par « oui » ou par « non. » Combinée à vos instincts et votre créativité, cette action – et d'autres éléments aléatoires – peuvent emmener votre récit dans des directions aussi excitantes que surprenantes.

Si vous jouez avec un MJ, celui-ci incarne l'oracle. Lorsque le jeu vous demande de *Consulter l'Oracle*, tournez-vous vers votre MJ. Celui-ci reste libre d'improviser et de créer ses propres incitations pour vous fournir des réponses.

Gardez cela à l'esprit – même lorsque vous jouez avec un MJ – Ironsworn est centré sur un récit collaboratif. Faites vos propres suggestions. Discutez entre vous. Le MJ est l'arbitre final de ce qui survient ensuite, mais tout le monde autour de la table devrait avoir son mot à dire sur la construction du monde et le récit de votre jeu.

Ajouter plus d'aléatoire

Vous trouverez plusieurs tableaux générateurs dans le chapitre 6.. Ils sont là pour vous donner des incitations capables de vous inspirer et des résultats aléatoires pour des situations courantes. Vous pouvez aussi utiliser n'importe quel générateur aléatoire

qui vous convient, que ce soit en vous référant à un autre jeu, en utilisant un générateur en ligne ou en utilisant des outils visuels tels que des cartes de tarot.

Faites confiance à vos instincts

Ces générateurs aléatoires ne remplaceront jamais votre imagination et votre intuition. Si un événement est intéressant, dramatique ou qu'il fait progresser le récit, alors mettez-le en jeu. Si vous comptez trop sur ces générateurs pour répondre à la question « que se passe-t-il ensuite », cela peut tuer le rythme de votre session et lui donner un ton trop détaché ou incohérent.

Gardez toujours les choses en mouvement. Posez des questions. Si la réponse vous vient immédiatement à l'esprit, suivez votre instinct. Si vous avez un doute, *Consultez l'Oracle*. Puis continuez à jouer.

Liens

En explorant votre monde et en remplissant des quêtes, vous allez tisser des liens avec les personnes et les communautés que vous croiserez, grâce à l'action *Forger un Lien*. Vos liens vous donnent des avantages sur certaines actions spécifiques, lorsque vous interagissez avec ceux-ci. Par exemple, si vous tentez de *Contraindre* une personne avec laquelle vous partagez un lien, vous ajouterez +1 à votre jet. La description de chaque action vous précisera si posséder un lien avec une personne vous procure cet avantage.

Vos liens vous aident également à déterminer votre destin, lorsque vous renoncez à votre vie d'aventurier. Plus vous aurez créé de liens, plus vous aurez de connexions avec de nombreuses personnes et communautés, ce qui vous donnera de meilleures chances de finir vos jours en paix, entouré de personnes amicales.

Votre fiche de personnage possède une jauge dédiée à vos liens. Lorsque vous réussissez à *Forger un Lien*, vous devez ajouter une coche dans votre jauge de progrès. Puis, lorsque vos aventures toucheront à leur fin, vous pourrez *Rédiger votre Épilogue*, en comptabilisant le total de vos liens pour faire un jet de progrès qui conclut l'histoire de votre personnage.

Autres personnages

Les règles d'*Ironsworn* sont presque entièrement orientées vers les personnages – ce qui signifie qu'elles font référence aux capacités et aux actions dont dispose votre personnage. Les autres personnages non-joueurs et les créatures (PNJ) ne sont pas détaillés mécaniquement. En fait, ils ne possèdent bien souvent qu'une seule caractéristique – leur rang – qui vous permet de noter les progrès faits à leur rencontre durant une scène de combat. De plus, les PNJ n'utilisent pas d'action. Vous ne lancerez pas les dés pour déterminer le résultat de leurs actes. Lorsque vous tentez de les influencer, de vous opposer à eux, de leur résister ou de les aider, vous déclenchez les actions de votre personnage. Si vous avez des questions concernant les motivations d'un PNJ ou sur ce qu'il va faire ensuite, *Consultez l'Oracle*.

Alliés et compagnons

Si vous jouez en coop ou en partie guidée avec d'autres joueurs, les personnages de ceux-ci sont évoqués dans ces règles et dans la description de vos actions comme étant vos alliés.

Un compagnon est un type d'atout spécial. Contrairement aux PNJ ordinaires, un compagnon vous apporte des avantages mécaniques grâce à ses capacités et certains possèdent même une jauge de santé leur permettant d'encaisser des dégâts. Si la description d'une action fait référence à un compagnon, cela signifie un atout de compagnon.

Équipement

Dans *Ironsworn*, vous ne vous souciez pas trop de votre équipement. Votre jauge de provisions correspond à une représentation abstraite de votre préparation générale, de vos vêtements, de vos munitions, de votre nourriture et votre boisson, ainsi que tout votre équipement ordinaire.

Vous êtes armé et cuirassé en fonction de l'idée que vous vous faites de votre personnage. Si vous maniez une arme, vous infligez les dégâts de celle-ci. S'il s'agit d'une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc) vous infligez 2 dégâts. Si vous êtes désarmé, que vous utilisez une arme improvisée ou une arme simple (tel qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât.

D'autres équipements vous apportent des bénéfices narratifs. Ils vous permettent de déclencher des actions pour lesquelles ils sont importants, voire vous permettent d'éviter entièrement une action.

Par exemple, vous devez descendre le long d'une falaise rocheuse. Sans assistance, vous devriez déclencher l'action *Faire Face au Danger* pour déterminer ce qui se produit. Mais si vous aviez une corde, cette descente ne serait ni particulièrement risquée, ni incertaine. Dans ce cas-là, vous pourriez vous dispenser entièrement de cette action et simplement décrire le résultat..

Certains atouts peuvent donner plus d'importance et de sens à l'équipement de votre personnage. Par exemple, les talents de combat représentent votre expertise au maniement d'une arme particulière ou dans un certain style de combat. Donc, lorsque vous maniez l'arme appropriée, vous bénéficiez de cet atout.

Au-delà de vos atouts, vous pouvez aussi noter les différents équipements qui vous importent, en adoptant le niveau de détails qui vous convient, mais ne vous compliquez pas trop la tâche. Si vous en êtes à vous demander si vous possédez un objet ordinaire, vous pouvez simplement *Consulter l'Oracle*.

Le rythme du jeu

Comme dans la plupart des jeux de rôle, vous jouez principalement en adoptant le point de vue de vos personnages respectifs. Que faites-vous ? Que tentez-vous d'accomplir ? À quelle opposition et quels défis serez-vous confrontés ? Vos quêtes, ainsi que les personnages et les situations que vous allez rencontrer, guideront la fiction et les choix que vous ferez.

Lorsque vous avez des questions sur ce que vous découvrez, sur les réactions des autres personnages qui peuplent votre monde ou sur ce qui se produit ensuite, vous pouvez vous fier à ce qui vous paraît juste (si vous jouez en solo ou en coop), ou interroger votre MJ. Lorsque vous cherchez l'inspiration ou que vous souhaitez vous fier au hasard, vous pouvez déclencher l'action *Consulter l'Oracle*. Utilisez les questions par oui ou par non et les incitations aléatoires pour générer des rebondissements intéressants et de nouvelles complications auxquelles vous n'auriez pas pensé tout

seul. Mais surtout, si un événement est intéressant, dramatique et qu'il correspond à la fiction, faites-le se produire.

Si vous tentez quelque chose étant couvert par une action, consultez celle-ci pour résoudre la situation. Si sa description vous demande de lancer les dés, faites-le.

Obtenir un coup fort sur un action signifie que vous avez le contrôle. C'est vous qui dirigez le récit. Que faites vous ensuite ?

Un coup faible ou un échec signifie que vous n'avez pas le contrôle de la situation. Au lieu d'agir, vous réagissez. Que se produit-il ensuite ? Si vous jouez avec un MJ, celui-ci devra déterminer comment le monde répond. Dans le cas contraire, vous devrez vous fier à votre intuition et à des jets d'oracle occasionnels pour orienter le récit.

PARTIE DEUX:

VOTRE PERSONNAGE

Vous êtes Fer-Juré

Là où d'autres passent toute leur vie sans jamais s'aventurer au-delà des murs de leurs villages ou de leurs fermes, vous avez un destin différent. Vous avez juré des vœux qui vous mèneront vers toute une vie de dangers, d'héroïsme et de sacrifice aux frontières du monde connu.

Créer votre personnage

Avant de vous plonger dans les mécaniques de votre personnage, considérez ses motivations, ses intérêts et ses compétences, ainsi que sa personnalité et ses faiblesses. Vous pouvez commencer par une ou deux idées sur vos antécédents et vos objectifs – voire par une page pratiquement blanche. Vous pouvez développer votre personnage au cours du jeu.

Être fantastique

Votre personnage est très compétent. Vous êtes malin, brave et motivé. Vous savez vous défendre dans un combat. Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer*, vous le pensez vraiment.

Mais vous n'êtes pas infailible. Vous subirez des épreuves. Vous prendrez de mauvaises décisions. Vous échouerez parfois. Surmonter ces échecs et aller de l'avant, voilà ce qui fait de vous un héros.

Être qui vous voulez

Vous pouvez imaginer votre personnage de la façon qui vous plaît – sans limite de géographie, d'hérédité, d'orientation sexuelle ou de genre. Votre personnage peut être directement inspiré d'une culture historique de notre monde, mais vous pouvez tout aussi bien mêler des influences diverses dans son concept.

Par défaut, le monde du jeu est centré sur les humains, les règles ne vous donneront pas d'options spécifiques pour incarner des races de fantasy. Toutefois, vous pouvez toujours l'adapter à votre goût. Les mécaniques de votre personnage sont relativement simples et peuvent être converties à plusieurs types de fantasy ou de fiction historique.

Les bases d'un personnage

Nom

Vous avez un nom. Peut-être qu'un jour, d'autres personnes l'honoreront dans des sagas et des chansons.

Donnez un nom à votre personnage.

Caractéristiques

Vous possédez cinq caractéristiques. Chacune possède une valeur entre 1 et 3. Lorsque vous déclenchez une action et faites un jet, vous ajoutez habituellement l'une de vos caractéristiques à vos dés d'action. La description de l'action vous précisera quelle caractéristique vous devrez ajouter à votre jet, mais elle peut aussi vous demander de faire un choix entre certaines d'entre elles.

- **Vigueur** : Rapidité, agilité et aptitude au combat à distance.
- **Coeur** : Courage, force de volonté, empathie, sociabilité et loyauté.
- **Fer** : Force physique, endurance, agressivité et aptitude au combat au corps à corps.
- **Ombre** : Discrétion, tromperie et ruse.
- **Astuce** : Expertise, savoir et observation.

Pour commencer, distribuez les bonus suivants dans vos cinq caractéristiques comme vous le souhaitez : 3, 2, 2, 1, 1.

Santé

Votre santé représente votre condition physique actuelle et votre endurance, allant de 0 à +5. Votre santé se dégrade lorsque vous *Subissez des Dégâts*, mais elle augmente dès que vous vous reposez ou que vous bénéficiez de soins, en résultat de l'action *Guérir* ou *Séjourner*.

Lorsque vous tombez à 0 santé et que vous obtenez un échec sur l'action *Endurer des Dégâts*, vous courez le risque de souffrir d'un handicap ou d'être tué.

Pour commencer, fixez votre jauge de santé à +5.

Esprit

Votre esprit est votre état mental actuel, allant de 0 à +5. Votre esprit diminue lorsque vous *Subissez du Stress*. Votre esprit est restauré lorsque vous trouvez du réconfort auprès de vos compagnons, par le succès ou grâce à des moments de relaxation, que vous procurent les actions *Monter un Camp* ou *Forger un Lien*.

Lorsque votre esprit tombe à 0 et que vous obtenez un échec de l'action *Subir un Stress*, vous courez le risque de souffrir d'un handicap ou de sombrer dans la désolation.

Pour commencer, fixez votre jauge d'esprit à +5.

Provisions

Les provisions sont une représentation abstraite de votre préparation, en incluant vos munitions, votre nourriture, votre boisson et vos frais ordinaires. Elles vont de 0 à +5. Au lieu de tenir à jour un inventaire précis, vous pouvez considérer que la majorité de votre équipement courant est couvert par vos provisions.

Vos provisions diminuent lorsque vous déclenchez l'action *Entreprendre un Voyage*. Vous pouvez également réduire vos provisions lorsque vous avez un prix à payer en conséquence d'une épreuve ou en résultat d'autres actions. Par exemple, si vous

déclenchez l'action *Faire Face au Danger* pour traverser à gué une rivière en crue, vous risquez d'y perdre des équipements importants, si vous obtenez un coup faible ou un échec. Toutefois, vos provisions augmentent lorsque vous prenez le temps de les renouveler, grâce à des actions telles que *Ravitaillement*.

Puisque votre jauge de provisions représente les atouts que vous partagez avec tout votre groupe, vos alliés et vous posséderez la même valeur de provisions lorsque vous voyagerez ensemble. Donc, si l'un d'entre vous déclenche une action qui augmente vos provisions ou si celles-ci diminuent en raison d'une autre action, chacun d'entre vous devra ajuster sa propre jauge de provisions en conséquence.

Lorsque votre jauge de provision tombe à 0, tous les personnages déclenchent l'action *À Court de Provisions*. Si vous êtes déjà à 0 provisions et que vous subissez une nouvelle pénalité, alors vous devrez réduire votre santé, votre esprit ou votre élan de la valeur correspondante.

Pour commencer, fixez votre jauge de provisions à +5. Vos alliés et vous partagez la même jauge de provisions tant que vous êtes réunis dans la même aventure. Lorsque l'un de vous déclenche une action qui affecte vos provisions, de manière positive comme de manière négative, vous devez tous ajuster les jauges de vos fiches de personnages en conséquence.

Élan

L'élan représente comment vous vous débrouillez dans vos quêtes. Celui-ci est gagné et perdu en conséquence de vos actions. Si vous possédez un élan positif, vous faites fructifier vos succès précédents en vous préparant à tenter des actions décisives. À l'inverse, si vous souffrez d'un élan négatif, vous avez accumulé des revers et votre quête est mal engagée.

Utilisez la jauge d'élan situé à gauche de votre fiche de personnage pour noter votre élan actuel. Votre fiche de personnage possède également des cases prévues pour noter votre élan maximum actuel et votre valeur de réinitialisation.

- Votre élan maximum débute à +10 et il sera réduit avec chaque handicap noté sur votre fiche.

- Votre valeur de réinitialisation débute à +2. Si vous avez noté un handicap, cette valeur passe à +1. Si vous avez plus d'un handicap noté, votre réinitialisation est fixée à 0.

Pour commencer, fixez votre élan actuel à +2, votre élan maximum à +10 et votre valeur de réinitialisation à +2.

Voeux

Lorsque vous *Jurez un Voeu de Fer*, vous lui attribuez un rang (pénible, dangereux, redoutable, extrême ou épique) puis la notez sur votre fiche de personnage. Vous utiliserez ensuite vos jauges de progrès pour suivre le moment où vous *Atteignez un Jalon*.

Vous devriez débiter votre première session en ayant deux voeux : un objectif à long terme (votre voeu d'antécédent) et une situation immédiate que vous devez gérer (votre événement déclencheur).

Liens

Tandis que vous voyagez dans les Terres de Fer et acceptez de remplir des quêtes au service d'autres personnes, vous pouvez tisser des liens en déclenchant l'action *Forger un Lien*.

Vos liens vous procurent une toile narrative texture qui vous aide à mieux développer votre monde, avec les personnages et communautés qui le peuplent. Ils vous donnent des lieux à revisiter et des personnes à retrouver, lorsque votre vie de Fer-juré devient trop rude et que vous avez besoin d'un répit. Vos liens vous offrent aussi des bénéfices mécaniques lorsque vous agissez au sein d'une communauté ou que vous interagissez avec une personne avec laquelle vous partagez un lien. L'action *Séjourner*, par exemple, vous donne un bonus sur vos jets, si vous possédez un lien avec cette communauté.

La jauge de liens sur votre fiche de personnage représente les relations que vous avez établies. Lorsque vous parvenez à *Forger un Lien*, vous marquez votre progrès (une

coche). Lorsque le temps viendra de mettre un terme à votre vie de Fer-juré, vous devrez *Rédiger votre Épilogue*. En déclenchant cette action, vous devrez faire le total de vos cases cochées dans votre jauge de liens, qui vous donnera votre score de progrès.

Vous pouvez débiter votre première session avec un maximum de trois liens d'antécédents. Notez les personnes et les communautés avec lesquelles vous partagez des liens, puis ajoutez jusqu'à trois coches dans votre jauge de progrès.

Handicaps

En conséquences des épreuves et des revers que vous subirez dans votre quête, vous pouvez être amené à noter un handicap à la suite d'une action ou d'un événement du récit. Vos actions vous préciseront quel handicap noter, mais certaines vous laisseront le choix. Les handicaps représentent des désavantages temporaires, durables ou permanents. Certains peuvent être facilement éliminés en déclenchant l'action appropriée – mais d'autres feront désormais définitivement partie de votre personnage.

Les handicaps devraient avoir un impact narratif sur la façon dont vous visualisez les actions de votre personnage et sur la façon dont ceux qui vous entourent vous perçoivent. Ils auront également un impact mécanique, en réduisant votre jauge d'élan.

- Chaque handicap noté réduit votre élan maximum de 1.
- Si vous souffrez d'un handicap, votre valeur de réinitialisation passe à 1 au lieu de 2.
- Si vous souffrez de plusieurs handicaps, votre réinitialisation est fixée à 0.

États

- **Blessé** peut être noté si votre santé est déjà à zéro et que vous échouez à *Subir des Dégâts*. Vous êtes alors grièvement blessé et devrez suivre un traitement pour pouvoir récupérer.
- **Secoué** peut être noté si votre esprit est déjà à zéro et que vous échouez à *Subir un Stress*. Vous êtes alors désespéré ou en détresse et vous devrez trouver du réconfort pour pouvoir récupérer.

- **Mal préparé** est noté lorsque vous êtes déjà à zéro provisions et que vous êtes À *Court de Provisions*. Vous ne pouvez pas augmenter votre jauge de provisions. Vos alliés et vous partagez la même jauge de provisions, ce qui les conduira tous à noter qu'ils sont Mal préparés.
- **Encombré** est noté en conséquence logique, lorsque vous transportez un poids excessif ou un objet encombrant.

Comme pour tous les handicaps, votre état a un impact sur votre élan maximum et votre valeur de réinitialisation. De plus, si vous êtes blessé, secoué ou mal préparé vous ne pourrez pas augmenter les jauges associées.

- Si vous êtes blessé, vous ne pouvez pas augmenter votre santé.
- Si vous êtes secoué, vous ne pouvez pas augmenter votre esprit.
- Si vous êtes mal préparé, vous ne pouvez pas augmenter vos provisions.

Si une action vous donne l'opportunité d'augmenter votre santé, votre esprit ou vos provisions tandis qu'un état leur étant associé est noté, alors vous ne pourrez pas sélectionner cette option. Vous devez d'abord éliminer cet état avant de pouvoir augmenter la valeur de la jauge qui lui est associé.

Blessé, Secoué et Mal préparé peuvent être éliminés lorsque vous obtenez un succès de l'action appropriée. Par exemple, obtenir un succès de l'action *Guérir* vous permet d'éliminer l'état Blessé. Quant aux états Secoué et Mal préparé, ils ne peuvent généralement être éliminés que lorsque vous trouvez de la compagnie et réunissez des provisions au sein d'une communauté, grâce à l'action *Séjourner*. Une fois que vous éliminez un état, vous devez ajuster votre élan maximum et votre valeur de réinitialisation en conséquence.

Contrairement aux autres états, Encombré n'est ni déclenché ni résolu par une action en particulier. Au lieu de cela, il vous est imposé lorsque cela est approprié dans le récit. Par exemple, vous noterez que vous êtes encombré si vous portez un allié inconscient pour le mettre à l'abri durant une situation périlleuse. Encombré peut également être déclenché par l'atout Fer-vêtu, qui vous permet de bénéficier de la protection d'une armure lourde en échange de cet état. L'état Encombré est toujours éliminé lorsque vous allégez votre charge.

Fléaux

- **Mutilé** peut être marqué lorsque vous échouez à *Subir des Dégâts*. Vous avez subi une blessure qui vous impose un défi physique permanent, comme la perte d'un

oeil ou d'une main. Mais vous pouvez aussi porter d'horribles cicatrices qui sont un rappel constant de vos échecs passés.

- **Corrompu** peut être noté si votre esprit est à zéro et que vous échouez à *Subir un Stress*. Vos expériences vous ont dévasté émotionnellement. Vous êtes sur le point de succomber à vos plus sombres penchants..

Les fléaux sont permanents. Ils auront un impact définitif sur votre personnage par le biais d'une pénalité d'élan et – de manière plus importante – par l'impact narratif consistant à être mutilé ou corrompu. Vous devriez tenir compte de ce handicap dans la façon dont vous effectuez vos actions et dont vous interagissez avec le monde. Vous pouvez avoir des limitations physiques ou émotionnelles à gérer. Votre attitude peut changer. Vos objectifs et vos méthodes peuvent changer. Tout comme la façon dont les autres se comportent envers vous.

Si vous êtes mutilé, visualisez votre blessure et prenez-en note. Considérez comment cela impacte votre approche des défis physiques, pour l'intégrer dans votre roleplay et la description de vos actions.

Si vous êtes corrompu, considérez comment cela impacte votre personnalité et vos motivations. Vous pouvez vous débattre avec une nouvelle pulsion, une excentricité ou une phobie. Vous pourriez même porter sur vous un signe physique, voire surnaturel, de votre corruption. Si c'est le cas, de quoi s'agit-il ?

Fardeaux

- Vous notez **Maudit** lorsque vous *Faites Face à la Mort* pour en revenir avec une quête d'âme-liée, vous êtes désormais marqué. Ce fardeau ne peut être éliminé qu'en remplissant cette quête.
- Vous notez **Tourmenté** lorsque vous *Faites Face à la Désolation*, avant d'entreprendre une quête visant à éviter l'avènement d'un avenir terrible.

Les fardeaux sont le résultat d'événements qui changent radicalement votre vie, vous laissant ensuite attaché à des quêtes. Se débarrasser d'un fardeau ne peut être accompli qu'en remplissant sa quête.

Lorsque vous êtes maudit ou tourmenté, vous devriez considérer sous quelle forme physique ou émotionnelle se manifeste cet état. Vous avez parcouru les territoires qui s'étendent par-delà la mort ou éprouvé des visions de vos plus grandes peurs. Quels signes en gardez-vous ? Comment ces expériences affectent-elles vos relations ?

Lorsque vous créez votre personnage, celui-ci n'est affligé d'aucun handicap.

Atouts

Vos atouts représentent vos antécédents, vos compétences et vos traits. Ils vous offrent des options et des bonus supplémentaires, lorsque vous déclenchez une action – certains atouts fonctionnant même comme des actions indépendantes.

Les atouts vous offrent des bénéfices à la fois narratifs et mécaniques. Par exemple, si vous êtes un Herboriste, vous gagnez des bonus à vos actions visant à traiter des blessures ou des maladies. Vous pouvez visualiser comment votre personnage sait identifier les plantes, diagnostiquer des maladies rares et mentionner des savoirs obscurs sur les remèdes par les plantes. Même lorsque vous ne déclenchez pas d'action, votre rôle influe sur vos intérêts et les manières de votre personnage. De plus, votre expertise peut amener des possibilités narratives et ouvrir de nouvelles quêtes lorsque vous interagissez avec ceux qui ont besoin de vos services.

Les atouts d'Ironsworn se présentent sous la forme de cartes à imprimer, disponibles en téléchargement sur ironsworn.pbta.fr. Placez-les à côté de votre fiche de personnage pour mieux vous y référer. Chaque carte d'atout liste trois capacités différentes.

Types d'Atouts

Il existe quatre types d'atouts : les compagnons, les voies, les talents de combat et les rituels. Vous pouvez opter pour tous les atouts qui vous conviennent. Du moment qu'ils correspondent à votre vision de votre personnage et reflètent les expériences et les objectifs de celui-ci.

Compagnons

Les compagnons sont vos alliés PNJ. Lorsque vous acquérez un compagnon, donnez-lui un nom et visualisez son apparence, ainsi que sa personnalité. Si celui-ci ne possède pas de capacité de départ, choisissez-en une. Améliorer un compagnon vous permet de débloquent ses autres capacités.

Les compagnons possèdent leur propre jauge de santé et peuvent subir des dégâts en conséquence de vos actions. Lorsque l'un de vos compagnons subit des dégâts, vous déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* pour déterminer le résultat.

Voies

Les voies représentent vos antécédents, vos intérêts, votre entraînement et vos compétences. Elles vous procurent des avantages mécaniques et narratifs, mais elles reflètent également qui vous êtes et la façon dont vous interagissez avec le monde. Par exemple, un Ritualiste aura certainement une autre philosophie de vie qu'un Vétéran. D'un autre côté, choisir ces deux voies à la fois peut refléter l'évolution de votre personnage ou souligner des antécédents intéressants.

Talents de Combat

Les personnages d'*Ironsworn* sont supposés être des combattants aguerris. Même sans posséder un talent de combat, vous êtes capable de manier des armes et de déclencher des actions de combat. Un talent de combat reflète un domaine d'expertise particulier, en vous donnant accès à des options et des bonus supplémentaires.

Les atouts de talents de combat vous demandent habituellement de manier une arme spécifique. Si vous êtes un porte-bouclier mais que vous ne portez pas de bouclier sur vous, vous ne pourrez pas profiter de cet atout.

Rituels

Dans *Ironsworn*, la magie prend la forme de rituels qui soutiennent vos actions, mais fonctionnent aussi parfois en tant qu'actions uniques.

Comme vos autres atouts, les rituels peuvent être sélectionnés lorsque vous gagnez de l'expérience, pour ensuite être progressivement améliorés, en les rendant plus flexibles ou plus puissants.

Tous les rituels utilisent une action indiquée par leur capacité par défaut. Vous devez déclencher cette action et le jet qui lui est associé pour bénéficier de son effet. Toutes les capacités secondaires que

vous gagnez en améliorant cet atout dépendent du rituel décrit dans sa capacité par défaut.

Acquérir des Atouts

Vous pouvez sélectionner trois atouts lorsque vous créez votre personnage. Des atouts supplémentaires peuvent être acquis en dépensant vos points d'expérience lorsque vous Progressez.

Certains atouts ne peuvent être obtenus qu'en ayant rempli un prérequis narratif ou mécanique. La description de ces atouts vous précisera en quoi celui-ci consiste, typiquement en utilisant la phrase "Une fois que vous ...".

Par exemple :

- **Bannière-Juré** vous demande d'avoir noté un lien avec un meneur ou une faction. Si vous possédez le lien d'antécédents adéquat, ou que vous avez déclenché l'action Forger un Lien avec un meneur ou une faction, alors vous pouvez bénéficier de cet atout.
- **Blessé de Guerre** exige que vous soyez mutilé. Si vous avez noté ce handicap, alors vous pouvez bénéficier de cet atout.
- **Ritualiste** vous demande de *Réaliser votre Vœu* au service d'un maître mystique et de *Forger un Lien* avec celui-ci pour suivre son enseignement. Une fois ces conditions remplies, vous pouvez bénéficier de cet atout.

Pour les atouts sans prérequis, vous devriez considérer les justifications narratives de chaque nouvel ajout à votre personnage. Qu'a fait celui-ci pour gagner ces capacités ? Comment vos objectifs ont-ils changé pour refléter ce nouveau centre d'intérêt ? Vos nouveaux atouts devraient refléter ce qui s'est produit dans le récit.

Améliorer vos atouts

Lorsque vous dépensez de l'expérience pour améliorer un atout, vous remplirez les cercles sur votre carte d'atout correspondant à la capacité que vous venez d'acquérir. Tous les atouts incluent trois capacités. La première sera probablement déjà sélectionnée lorsque vous l'achèterez. Si ce n'est pas le cas, alors c'est vous qui pouvez choisir avec laquelle des trois capacités vous souhaitez commencer.

Améliorer un atout demande de dépenser 2 points d'expérience. Les capacités peuvent être achetées dans n'importe quel ordre. Vous n'avez donc pas à activer la seconde capacité pour ensuite acheter la troisième.

Capacités d'atouts

Les atouts vous offrent une ou plusieurs des fonctions suivantes.

- Ils vous procurent des bonus (ajouts) sur certaines actions.
- Ils vous permettent d'altérer le résultat d'une action en relançant les dés.
- Ils vous apportent de meilleurs résultats sur un succès, comme gagner +1 élan sur un succès.
- Ils vous donnent l'option d'échanger une ressource pour une autre, comme échanger de l'élan contre infliger plus dégâts.
- Ils vous permettent d'utiliser des actions dans des circonstances inhabituelles, comme utiliser le rituel Clairvoyance pour *Récolter des Informations* à distance.
- Ils vous permettent d'utiliser une caractéristique différente au lieu de celle normalement requise pour une action.
- Ils vous donnent accès à des actions spécifiques uniques.
- Ils ajoutent des détails narratifs et créent des situations dans lesquelles vous en révélez plus sur votre personnage ou sur votre monde.

Suivez les instructions de vos atouts et appliquez leurs capacités à votre situation actuelle.

Prérequis de capacités

Les circonstances du récit et les conséquences de l'échec d'une action peuvent vous contraindre dans des situations qui vous interdisent de tirer parti d'un atout-clé, ce qui rend vos aventures plus éprouvantes et dramatiques.

Par exemple, si vous ne possédez pas de peau de bête, vous ne pourrez pas accomplir le rituel Pacte. Si vous *Entrenez un Voyage* sans votre compagnon Cheval, vous devrez vous passer de son bonus. Si vous êtes un Archer actuellement à court de flèches, vous devrez utiliser une autre arme. Avant de déclencher une action qui utilise un atout, prenez un instant pour vous assurer que vous êtes bien positionné et équipé pour bénéficier de ces capacités..

Utiliser les capacités de vos compagnons

Si vous possédez un compagnon, utiliser les capacités de celui-ci est une option, pas une obligation. Par le biais de la fiction, vous pouvez interagir avec votre compagnon et lui faire accomplir des tâches ou vous aider sans utiliser l'une de ses capacités

d'atout. Par exemple, un compagnon Cheval peut vous mettre en position de voyager à grande vitesse ou d'échapper à un danger.

Lorsque vous tirez parti de la capacité d'un compagnon, vous le mettez forcément en danger. Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action lorsque vous êtes aidé par un compagnon, alors tout résultat négatif de votre action impliquera votre compagnon. Selon les circonstances, il pourra subir des dégâts, être mis en danger, être séparé de vous ou refuser de vous obéir.

Dégâts au compagnon

Lorsqu'un compagnon subit des dégâts physiques, vous déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon*. Quand la santé d'un compagnon tombe à zéro, il court le risque d'être tué. Certaines actions, telles que *Séjourner* et *Monter un Camp*, vous offrent des options pour restaurer la santé de vos compagnons.

Compagnons défunts

Si l'un de vos compagnons décède, notez 1 point d'expérience pour chacune de ses capacités acquises. Puis, défaussez cet atout. Si vous venez à acquérir le même type de compagnon dans le récit, par le biais de vos quêtes et de vos voyages, alors vous êtes libre de racheter cet atout à son prix normal.

Échouer une action d'atout

Pour des raisons de brièveté, les actions d'atout ne précisent pas toujours le résultat d'un échec. Si un atout possède sa propre action, mais ne vous indique pas de conséquence spécifique pour un échec, alors vous pouvez exploiter le résultat d'échec de l'action *Faire Face au Danger* : « Sur un échec, vous échouez ou votre progrès est miné par un rebondissement dramatique ou coûteux. Vous devez en *Payer le Prix*. » En résumé, produisez une conséquence appropriée aux circonstances.

Échouer un rituel

La pratique des arts mystiques est dangereuse et leur résultat peut s'avérer imprévisible. Si votre rituel dégénère, visualisez quel type de contrecoup est possible ou *Consultez l'Oracle*.

Échouer un rituel peut aussi produire un résultat complètement banal. Peut-être que vous tombez dans une embuscade au beau milieu de votre rituel, ou bien que vous

perdez du temps (en subissant une pénalité d'élan) ou des ressources (en subissant une pénalité de provisions). Vous pourriez choisir de réserver les contrecoups clairement surnaturels pour des circonstances bien précises, telles que les égalités.

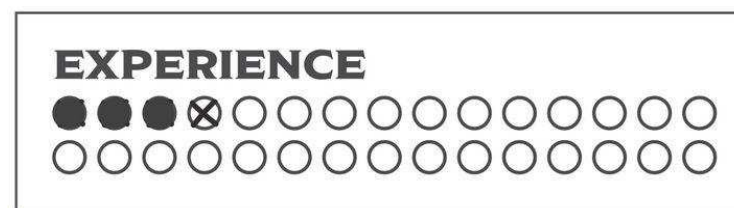
Pour commencer, sélectionnez trois atouts. Puisqu'il s'agit d'un aspect clé de votre personnage, vous êtes libre de le faire au tout début de sa création. Vous pouvez laisser vos atouts guider votre concept de personnage et vice-versa.

Expérience

Lorsque vous *Réalisez votre Vœu*, vous gagnez de l'expérience. La valeur gagnée est basée sur le rang de la quête que vous venez de mener et elle varie de 1 à 5 points. Notez un «X» sur votre fiche de personnage pour chaque point d'expérience gagné.



Lorsque vous *Progressez*, vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des atouts ou améliorer un atout existant. Lorsque vous le faites, remplacez le «X» de chaque point d'expérience dépensé par un cercle grisé.



Grâce à l'action *Évoluer*, vous pouvez :

- Gagner un nouvel atout en dépensant 3 points d'expérience.
- Améliorer un atout en dépensant 2 points d'expérience.

Au départ, votre jauge d'expérience est vierge.

Équipement

Prenez note de tout équipement ou objet important avec lequel vous débutez. Certains pourraient avoir un impact sur le récit et les actions que vous déclenchez, ou donner de la profondeur aux antécédents de votre personnage. Vos équipements ne vous offrent aucun bonus mécanique s'ils ne sont pas représentés par un atout (comme une arme utilisée avec un talent de combat).

Vous pouvez partir du principe que vous êtes équipé pour les voyages et l'aventure, puisque cela est représenté par votre jauge de provisions. Ne vous souciez donc pas du nombre de rations, de munitions ou d'autres objets courants que vous transportez.

Pour commencer, prenez note de tout équipement qui puisse avoir un impact narratif et un lien avec vos atouts. Tentez de rester simple.

Résumé de la création de personnage

Suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre qui vous convient.

- Visualisez votre personnage.
- Choisissez un nom.
- Déterminez vos caractéristiques vigueur, cœur, fer, ombre et astuce en distribuant les bonus suivants dans l'ordre qui vous convient : 3, 2, 2, 1, 1.
- Fixez votre santé, votre esprit et vos provisions à +5.
- Fixez votre élan à +2, votre élan maximum à +10 et votre valeur de réinitialisation à +2.
- Notez jusqu'à trois liens d'antécédents.
- Sélectionnez trois atouts.
- Notez tout équipement ou objet important.
- Notez un vœu d'antécédent et donnez-lui un rang extrême ou épique. Puis, visualisez votre événement déclencheur et *Jurez un Vœu de Fer*.

PARTIE TROIS:

ACTIONS

Passer à l'action

Vos actions vous aident à déterminer ce qui se produit, lorsque vous tentez quelque-chose de risqué ou d'incertain, mais aussi lorsque vous résolvez diverses situations mécaniques et fictives. Vous trouverez une action pour la majorité des situations et des scènes courantes que vous mettez en scène dans Ironsworn. Lorsque vous faites quelque-chose ou que vous rencontrez une situation dans le cadre d'une action, alors vous devrez vous fier à la description de celle-ci, en suivant ses instructions pour résoudre la situation.

Lorsqu'une action est mentionnée dans ces règles ou dans la description d'une autre action, son nom sera indiqué en italique. Donc, lorsque vous voyez du texte en *italique*, c'est le signal vous demandant de déclencher cette action.

Résultats des actions

La plupart des actions vous demanderont de faire un jet d'action pour être résolues. Lancez votre dé d'action et vos dés de défis, puis ajoutez la caractéristique adaptée à votre dé d'action, ainsi que tout ajout que vous procure l'action ou vos atouts, pour ensuite consulter les résultats.

- **Coup Fort:** Votre score d'action est supérieur aux deux dés de défi, vous réussissez ce que vous avez entrepris. Vous profitez des bénéfices définis par cette action. Vous avez le contrôle. Visualisez ce que vous faites ensuite.
- **Coup Faible :** Votre score d'action est supérieur à un seul des deux dés de défi. C'est un succès mitigé ; vous avez probablement réussi, mais avec un effet moindre ou une contrepartie. L'action vous décrira le résultat ou le choix que vous devrez faire. Vous êtes sur le point de perdre le contrôle de la situation. Que se passe-t-il ensuite ?
- **Échec :** Votre score d'action est inférieur aux deux dés de défi. Vous avez échoué et les choses empirent, ou vous devrez faire de sérieuses concessions. L'action

vous indiquera un résultat spécifique ou vous demander de *Payer le Prix*. Vous avez perdu le contrôle de la situation. Que se passe-t-il ensuite ?

Le jet de progrès est une variation du jet d'action utilisée pour résoudre un défi de longue durée. Lorsque vous déclenchez une action de progrès, vous ne lancez pas votre dé d'action. Au lieu de cela, vous lancez vos dés de défi et comparez leur résultat à votre jauge de progrès. Puis, vous consultez le résultat pour un coup fort, un coup faible ou un échec.

D'autres actions font appel à un jet d'oracle pour vous aider à guider la fiction. Celui-ci consiste à lancer deux d10 pour générer un nombre compris entre 1 et 100, puis à consulter le résultat dans un tableau.

Certaines actions ne demandent aucun jet; ne faites donc pas de jet si l'action ne le précise pas.

Bonnes pratiques pour les actions

La fiction d'abord, puis l'action

Que tentez-vous de faire ? Comment procédez-vous ? À quelles complications pourriez-vous faire face ? Visualisez tout cela. Si vous jouez en coop ou en partie guidée, discutez-en entre vous. Si – après avoir réfléchi à tout cela par le biais de la fiction – vous décidez de faire quelque-chose ou d'encourager une situation qui relève d'une action, alors déclenchez celle-ci.

Selon l'échelle de l'action actuelle, vous pourriez visualiser un montage s'étalant sur plusieurs jours (pour un voyage, par exemple) ou au contraire, durant moins d'une seconde (lors d'un combat intense). Adoptez toujours le point de vue de la fiction – même si l'action que vous déclenchez est évidente. Puis, traduisez la fiction pour qu'elle corresponde aux règles d'une action, avant de revenir aussitôt vers la fiction pour jouer le résultat.

Tout n'est pas une action

Ne laissez pas votre session sauter d'action en action sans aucun roleplay, construction du monde ou narration dans l'intervalle. Si vous faites quelque-chose de sûr et certain, alors ce n'est probablement pas une action. S'il vous est possible de simplement mentionner quelque-chose, alors faites-le.

De nombreuses actions vous offrent un bénéfice en échange d'un coût, vous laissant le choix de risquer l'action pour obtenir cette récompense. Si vous rencontrez une communauté au cours de vos voyages et décidez de jouer des interactions banales avec les autochtones, alors ce n'est pas nécessairement une action. Toutefois, si vous êtes blessé et presque à court de provisions, alors l'action *Séjourner* vous donne l'opportunité de récupérer.

Les actions sont utilisées pour donner le rythme. Les actions qui mènent immédiatement à d'autres actions donneront le sentiment que la situation est plus intense et dangereuse.

Faire en sorte que vos actions comptent

Laissez vos actions découler naturellement de votre récit. Ne tentez pas de déclencher des actions uniquement pour bénéficier d'un avantage sans que celui-ci ne soit soutenu par la fiction. Ne répétez pas non plus une action pour obtenir le résultat escompté. Une action, qu'elle soit réussie ou manquée, devrait toujours produire un changement dans la situation actuelle..

Par exemple, vous tentez de *Contraindre* un chef de clan d'accepter une alliance. Vous jouez comment vous tentez de le raisonner. Puis, vous faites votre jet et obtenez un échec. Il refuse votre proposition. Pourquoi cela ? Quelle nouvelle information apprenez-vous ou que fait le chef pour rendre la situation plus complexe ou dangereuse ? Quoi qu'il se produise, quelque-chose doit se produire. Vous ne devriez pas tenter de le *Contraindre* à nouveau, hormis si vous adoptez une nouvelle approche ou que vous utilisez un nouveau moyen de pression.

Toutefois, vous serez aussi amené à répéter la même action plusieurs fois de suite. Au combat, vous devrez souvent *Frapper* ou *Fracasser* avec des jets consécutifs. Lorsque vous *Entrenez un Voyage*, vous pourrez répéter ce jet pour tenter de progresser. Cela reste acceptable tant que ces jets ne deviennent pas trop monotones. Apportez de la variété en déclenchant d'autres actions, en consacrant du temps à la narration, ou en faisant survenir des événements qui vous font reconsidérer votre approche. En cas de doute, suivez cette recommandation: si vous venez de tenter la même action trois fois de suite, changez de stratégie ou introduisez un rebondissement.

Déclencher des actions de groupe

Lorsque vous partez à l'aventure en compagnie d'alliés (les autres personnages joueurs), vous devrez souvent déclencher des actions pour résoudre un défi en groupe. Cela représente comment votre personnage prend l'initiative dans une scène en particulier. Vous pourriez agir en tant que porte-parole, lorsque vous tentez de *Contraindre* un ennemi à accepter de se rendre. Mais vous pourriez aussi guider votre groupe à travers un bois touffu en *Entreprenant un Voyage*. À moins qu'une action ne vous offre spécifiquement des bénéfices pour vos alliés, tout bonus que vous gagnez mécaniquement sur un succès ne s'applique qu'au personnage qui déclenche l'action. Par exemple, si vous représentez votre groupe lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* et obtenez un coup fort, c'est vous qui récoltez la récompense mécaniquement (dans le cas de cette action, « vous gagnez +2 élan»). Mais tout le groupe bénéficie de ce succès dans la fiction.

Deux exceptions notables sont les actions *Monter un Camp* ou *Séjourner*, qui proposent des options spécifiques vous permettant d'améliorer les jauges de vos alliés ou d'éliminer leurs handicaps. De plus, votre jauge de provisions est partagée lorsque vous voyagez ensemble, donc tout changement (positif ou négatif) affecte tous les membres du groupe.

Les alliés peuvent contribuer à vos actions en déclenchant l'action *Aider votre Allié*. Sur un succès, vous gagnez un bonus qui améliore vos chances de réussite. Si plusieurs de vos alliés déclenchent cette action, les bonus peuvent s'additionner.

Lorsque vous tentez une action pour votre groupe et que vous faites face à un résultat négatif, vous devriez appliquer les coûts aussi bien mécaniques que narratifs en fonction de la situation en cours.

Déclencher des actions de progrès

Il existe quatre actions de progrès : *Atteindre votre Destination*, *Mettre Fin au Combat*, *Réaliser votre Vœu*, et *Rédiger votre Épilogue*. Ces actions représentent vos tentatives d'agir de façon décisive et de résoudre un défi ou de conclure tout un arc narratif. Lorsque vous déclenchez ces actions, vous ne lancerez pas votre dé d'action pour lui ajouter une caractéristique. Au lieu de cela, vous ferez le total de votre score de progrès en ajoutant +1 pour chaque case de progrès complètement cochée. Puis, lancez vos dés de défi, comparez leurs résultats à votre score de progrès et résolvez l'action comme

indiqué. Vous ne pouvez pas brûler de l'élán sur un jet de progrès, tout comme vous ne souffrez pas d'un élan négatif sur celui-ci.

Équipements et actions

Votre équipement et les objets que vous possédez peuvent contribuer à la fiction de votre action, voire vous éviter de déclencher une action. Ce que vous portez sur vous ou les objets que vous transportez peuvent également affecter la façon dont vous visualisez votre personnage. Mais en dehors de cela, votre équipement n'est pas particulièrement important.

Armes et armures

Au combat, l'arme que vous maniez et l'armure que vous portez servent avant tout à apporter des détails à la scène. Lorsque vous visualisez votre combat, tenez compte de votre équipement.

Les armes possèdent des caractéristiques implicites. Les hachettes, les couteaux ou les lances peuvent être lancées. Un arc peut être décoché. Une épée est une arme redoutable, aussi bien en attaque qu'en défense. Lorsque vous maniez une lance, vous pouvez exploiter sa portée pour tenir votre adversaire à distance ou l'attaquer avec force et précision. Lorsque vous maniez un couteau, vous pouvez vous glisser dans la garde de votre adversaire et le planter ou le taillader. Lorsque vous utilisez un bouclier, vous pourrez dévier des coups, percuter ou bousculer votre adversaire ou parer des flèches qui vous visent.

Pareillement, vous pouvez visualiser la façon dont votre armure vous protège. Portez-vous des peaux de bêtes cousues de façon rudimentaire ? Ou peut-être une magnifique cotte de maille que vous avez hérité de vos ancêtres ? Cachez-vous votre visage sous un heaume à visière ? Comment votre armure affecte-t-elle votre posture de combat et vos tactiques ?

Un échec sur une action peut avoir pour conséquence de vous faire perdre une arme, de vous laisser à court de munitions ou d'endommager votre armure. Cela peut être représenté mécaniquement par une perte d'élán, voire *Subir un Stress* si un objet ayant une valeur sentimentale est détruit. Être désarmé limite également votre capacité à infliger des dégâts (1 dégât au lieu de 2 – voir page 21). Commencez toujours par la fiction. Quelles actions cet objet vous permet-il d'accomplir ou d'éviter ? Que se produit-il lorsque vous le perdez ?

Si vous possédez un atout de talent de combat, votre arme et votre armure vous procure des bénéfices supplémentaires par le biais de ses capacités. Donc tant que vous possédez l'objet concerné, vous pouvez utiliser ces capacités.

Initiative

L'initiative est une mécanique de jeu spécifique au combat. Elle reflète celui qui possède le contrôle. Lorsque vous avez l'initiative, vous pourrez déclencher des actions proactives et avoir accès à plus d'options. À l'inverse, si votre adversaire a l'initiative, il vous force à réagir. L'initiative alternera entre vous et vos adversaires, selon le résultat de vos actions. Certaines actions sont intrinsèquement proactives ou offensives, si bien qu'elles ne peuvent être déclenchées que lorsque vous avez l'initiative. D'autres sont de nature réactive ou défensive et ne peuvent être déclenchées que lorsque votre ennemi a l'initiative.

Les actions de combat vous préciseront habituellement le moment où vous pouvez les déclencher (avec ou sans initiative) ainsi que si vous pouvez gagner ou perdre l'initiative en conséquence de leur résultat. Toutefois, vous pourrez déclencher des actions qui ne sont pas spécifiquement des actions de combat, pour agir ou éviter des dangers lors d'un combat. Pour déterminer si vous possédez l'initiative, suivez ces deux recommandations (à moins que la description de l'action ne vous précise le contraire):

- Lorsque vous obtenez un coup fort, vous gagnez ou conservez l'initiative.
- Lorsque vous obtenez un coup faible ou un échec, vous perdez l'initiative.

La capacité de prendre l'initiative sur un coup fort s'applique même aux actions de souffrance. Par exemple, si vous obtenez un échec lorsque vous *Fracassez* et que vos ennemis vous infligent des dégâts, vous pouvez toujours reprendre l'initiative en obtenant un coup fort de l'action *Endurer des Dégâts*. Cela représente comment votre personnage encaisse le coup et rugit pour revenir dans le combat.

Les PNJ ne déclenchent pas d'action. Lorsqu'un PNJ a l'initiative, il agit dans la fiction de la scène, ce qui vous force à réagir. Lorsque vous avez l'initiative, vous avez le contrôle et déclenchez des actions proactives pour atteindre vos objectifs.

Initiative et alliés

Lorsque vous jouez avec des alliés (d'autres personnages joueurs), vous devrez noter votre initiative chacun de votre côté, en vous basant sur le résultat de vos actions. Vous

pouvez braquer le projecteur sur chaque personnage à tour de rôle et déclencher des actions appropriées à la situation. Un personnage possédant l'initiative déclenchera des actions proactives pour infliger des dégâts ou introduire un avantage. Tandis qu'un personnage dépourvu d'initiative se défendra contre des attaques ou tentera de revenir dans le combat.

Gardez à l'esprit que l'initiative ne vous indique pas qui l'obtiendra ensuite. Discutez entre vous de ce qui se passe, comme si vous déplaciez une caméra fictive dans votre scène imaginaire. Donnez vie au chaos de la mêlée. Tirez parti d'un moment dramatique pour passer à un autre personnage et entretenir le suspense. Gardez les choses en mouvement afin de donner à tout le monde une chance de briller.

Glossaire des actions

Il existe plusieurs phrases, termes et incitations courantes que vous retrouverez souvent dans la description des actions et des atouts. Vous les trouverez listés ci-dessous (dans l'ordre alphabétique).

« Action de progrès »

Il s'agit d'un type spécial d'action qui vous permet de résoudre le résultat d'un objectif ou d'un défi. Lorsque vous déclenchez une action de progrès, comptez les cases entièrement cochées sur vos jauges pour obtenir votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles portant quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi, comparez-les à votre score de progrès et résolvez normalement un coup fort, un coup faible ou un échec. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, ni être affecté par un élan négatif.

« Ajoutez +X »

Ajoutez cette valeur à votre dé d'action. Celle-ci vient s'ajouter à tous les autres bonus que vous pouvez éventuellement recevoir, comme ceux de vos caractéristiques. Votre dé d'action + votre caractéristique + vos ajouts est égale à votre score d'action total.

« Allié »

Un allié est un personnage contrôlé par l'un des autres joueurs.

« Choisissez »

L'action vous donne une liste options et vous indique combien vous pouvez en retenir. Chaque option ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

« Compagnon »

Un compagnon est un atout de PNJ.

« Consultez l'Oracle »

Lorsque vous cherchez l'inspiration pour décider du résultat d'une action, pour résoudre ce qui se passe ensuite ou pour découvrir des détails de votre monde, vous pouvez *Consulter l'Oracle*. Cette action vous permet de poser des questions pour obtenir des réponses par oui ou par non, mais aussi pour suivre des incitations aléatoires, pour trouver de nouvelles idées. Lorsque vous jouez avec un MJ, c'est lui qui devient l'oracle. Demandez-lui ce qui se produit, ou discutez-en avec lui.

« En échange de »

Ajustez les jauges appropriées de la quantité indiquée dans l'action. Typiquement, vous obtiendrez un +1 dans une jauge en échange d'un -1 dans une autre.

« Faites un jet +[caractéristique] »

Ajoutez la valeur de la caractéristique indiquée au résultat de votre jet d'action. Il s'agit de la mécanique de base du jet d'action. La plupart des actions vous indiquent quelle caractéristique vous devriez utiliser (par exemple « faites un jet +fer »). Si ce n'est pas le cas, ou si l'action vous donne un choix, utilisez la caractéristique la plus appropriée.

« Gagnez +X »

Ajoutez cette valeur à la jauge indiquée. Par exemple, « Vous gagnez +2 élan » vous demande d'ajouter 2 points à votre jauge d'élan.

Certains atouts peuvent vous offrir des bonus supplémentaires. À moins que le contraire ne soit précisé, ce bonus vient s'ajouter à tous les autres bénéfices du résultat de votre action. Si vous gagnez +2 élan dans le cadre d'une action, tout en utilisant un atout qui vous donne +1 élan sur cette même action, alors vous gagnez +3 élan au total.

« Infligez vos dégâts »

Lorsque vous infligez des dégâts, vous venez les ajouter à la jauge de progrès contre cet ennemi. Si vous maniez une arme mortelle (comme une épée, une hache, une lance ou un arc) vous infligez 2 dégâts. Si vous êtes désarmé ou que vous utilisez une arme simple ou improvisée (tel qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât.

Chaque point de dégât que vous infligez est noté sous la forme de progrès dans la jauge de votre adversaire, en fonction de son rang. Par exemple, chaque point de dégât équivaut à 2 coches lorsque vous affrontez un ennemi de rang extrême, ou 2 cases complètes lorsque vous affrontez un ennemi dangereux.

« Infligez +X dégâts »

« Infligez +1 dégât » vous permet d'ajouter un dégât à votre attaque actuelle. Certains atouts augmenteront vos dégâts dans ces circonstances particulières, tout comme une action peut vous donner l'option d'augmenter vos dégâts. Additionnez toujours vos dégâts de base avec tout dégât bonus éventuel, avant de les appliquer à la jauge de progrès de votre adversaire.

« Lorsque vous... »

Il s'agit du déclencheur de l'action. Lorsque vous faites ceci ou que vous êtes confronté à cette situation, vous déclenchez cette action. Seul vous, par le biais de votre personnage, déclenchez des actions. Le MJ comme vous n'utilisez pas d'actions déclenchées du point de vue des personnages non-joueurs ou des créatures. Si vous tentez simplement de déterminer ce qui se produit ou comment quelqu'un agit, vous pouvez *Consulter l'Oracle*.

« Payer le prix »

Lorsque vous obtenez un échec sur une action, vous trouverez habituellement l'indication que vous devez en *Payer le Prix*. Cette action vous aide à résoudre le résultat d'un échec. Si vous jouez sans MJ, vous ferez le choix le plus évident ou le plus intéressant, en fonction des circonstances actuelles. Faites un jet dans le tableau de *Payer le Prix* pour voir ce qui se produit, vous pouvez aussi *Consulter l'Oracle*. Si vous jouez avec un MJ, il peut décider de ce qui se produit, vous demander de faire un jet dans un tableau, ou en discuter en groupe.

« Relancez n'importe quel dé »

Après avoir fait votre jet, vous pouvez décider de relancer n'importe quel dé, y compris un seul ou les deux dés de défi et votre dé d'action. Vous n'avez droit qu'à une seule relance, en lançant simultanément tous les dés que vous avez choisi de relancer. Faites le bon choix, car seul le nouveau résultat sera pris en compte.

« Subir des Dégâts (X dégâts) »

Déclenchez l'action *Subir des Dégâts*, en réduisant votre jauge de santé de la valeur subie.

« Subir un Stress (X stress) »

Déclenchez l'action *Subir un Stress*, en réduisant votre jauge d'esprit de la valeur subie.

« Subissez -X »

Vous devez soustraire cette valeur de la jauge indiquée. Par exemple, « Vous subissez -1 provisions » vous demande de soustraire 1 point dans votre jauge de provisions. Si une valeur de pénalité est laissée à votre appréciation, alors réduisez la jauge concernée en fonction du défi auquel vous faites face.

Rang	Valeur
Pénible	-1
Dangereux	-2
Redoutable	-3
Extrême	-4
Épique	-5

Lorsque vous combattez un ennemi, celui-ci vous inflige des dégâts et du stress en fonction de son rang. Par exemple, un ennemi redoutable inflige 3 dégâts ou stress.

Si vous avez un doute sur la quantité de dégâts subie, partez du principe que votre adversaire est dangereux et ajustez la jauge associée en lui retranchant -2.

« Sur un coup faible » / « Si vous obtenez un coup faible »

Ne suivez ces instructions que si votre score d'action bat un seul des dés de défi, mais en étant inférieur ou égal à l'autre dé de défi.

« Sur un coup fort » / « Si vous obtenez un coup fort »

Suivez ces instructions si votre score d'action est supérieur aux deux dés de défi.

« Sur un échec » / « Si vous obtenez un échec »

Suivez ces instructions si votre score d'action est inférieur ou égal aux deux dés de défi.

« Sur un succès » / « Si vous obtenez un succès »

Suivez ces instructions si vous obtenez un coup faible ou un coup fort sur une action (votre score d'action est supérieur à un ou deux des dés de défi).

Actions d'Aventure

Les actions d'aventures sont utilisées lorsque vous parcourez les Terres de Fer, que vous investiguez des situations et que vous affrontez des menaces.

Faire Face au Danger

Lorsque vous tentez quelque-chose de risqué ou que vous réagissez à une menace imminente, visualisez votre action et faites un jet. Si vous agissez...

- Avec rapidité, agilité ou précision : Faites un jet +vigueur.
- En usant de votre charme, par loyauté ou avec courage : Faites un jet +cœur.
- En agissant agressivement, en vous défendant brutalement, en testant votre force ou votre endurance: Faites un jet +fer.
- En ayant recours à la tromperie, à la discrétion ou à la ruse : Faites un jet +ombre.
- En tirant parti de votre expertise, de votre inspiration ou d'observation : Faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous obtenez un succès et gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible**, vous y parvenez, mais il vous en coûte.

Choisissez l'une des options suivantes :

- Vous êtes épuisé ou blessé : *Subissez des Dégâts* (1 dégât).
- Vous êtes démoralisé ou effrayé : *Subissez un Stress* (1 Stress).
- Vous sacrifiez des ressources : vous subissez -1 provisions.

Sur un **échec**, vous échouez ou vos progrès sont minés par un rebondissement dramatique ou un coûteux. Vous devez en *Payer le Prix*.

L'action *Faire Face au Danger* peut être utilisée dans toutes les situations risquées, dramatiques ou dangereuses n'étant pas déjà couvertes par vos autres actions. Si vous tentez de surmonter un obstacle ou de résister à une menace, déclenchez cette action et voyez ce qui se produit. Vous sélectionnez quelle caractéristique ajouter à votre jet, en vous basant sur la façon dont vous gérez ce défi.

Un coup fort signifie que vous réussissez. Vous avez le contrôle. Que faites-vous ensuite?

Un coup faible signifie que vous surmontez l'obstacle ou que vous évitez la menace, mais pas sans en payer le prix. Choisissez une option et visualisez ce qui se produit ensuite. Vous n'avez pas le contrôle total de la situation. Que se produit-il ensuite? Considérez comment la situation pourrait dégénérer, peut-être en vous forçant à réagir à une autre action.

Un échec signifie que vous êtes défait, que vous vous échouez à vous opposer à la menace ou que vous faites des progrès, mais le coût en sera terrible. Vous devez en *Payer le Prix*.

S'emparer d'un avantage

Lorsque vous évaluez une situation, que vous faites des préparatifs ou que vous tentez d'obtenir un moyen de pression, visualisez votre action et faites un jet. Si vous agissez...

- Avec rapidité, agilité ou précision : Faites un jet +vigueur.
- En usant de votre charme, par loyauté ou avec courage : Faites un jet +cœur.
- En agissant agressivement, en vous défendant brutalement, en testant votre force ou votre endurance: Faites un jet +fer.
- En ayant recours à la tromperie, à la discrétion ou à la ruse : Faites un jet +ombre.
- En tirant parti de votre expertise, de votre inspiration ou d'observation : Faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous obtenez un avantage. Choisissez l'un des deux bénéfices suivants :

- Vous prenez le contrôle: Déclenchez une autre action immédiatement (sauf une action de progrès) ; vous gagnez +1 sur cette dernière.
- Vous vous préparez à agir : Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, votre avantage est de courte durée. Vous gagnez +1 élan.

Sur un **échec**, votre tentative échoue ou vos suppositions vous égarent.
Vous devez en *Payer le Prix*.

La structure de *S'emparer d'un Avantage* est similaire à celle de *Faire Face au Danger*. Vous devez visualiser votre action et faire un jet + votre caractéristique la plus appropriée. Toutefois, *S'emparer d'un Avantage* est proactif plutôt que réactif. Vous évaluez la situation ou vous renforcez votre position.

Cette action vous donne l'opportunité d'accumuler de l'élan ou d'améliorer vos chances de succès sur une action subséquente. C'est une bonne action à déclencher si vous souhaitez prendre un moment pour évaluer la situation, ou si vous agissez pour prendre le contrôle. Cette action sera le plus souvent limitée dans le temps – comme lorsque vous poussez votre ennemi avec votre bouclier pour préparer une attaque. Alternativement, elle peut représenter une préparation ou une évaluation qui s'étale sur plusieurs minutes, plusieurs heures voire plusieurs jours, selon les circonstances du récit.

Un coup fort signifie que vous avez identifié une opportunité ou gagné le dessus sur votre adversaire. Vous renversez votre ennemi. Vous arrivez en position pour aligner votre tir. Vous tendez votre piège. Vous avez trouvé le meilleur chemin à travers les montagnes. Il est désormais temps de mettre votre succès à profit.

Un coup faible signifie que votre action vous a aidé, mais que votre avantage est de courte durée ou qu'il révèle un nouveau danger ou complication. Vous avez poussé dans une direction et le monde a poussé dans la direction opposée.

Un échec signifie que votre tentative de vous emparer d'un avantage s'est retourné contre vous. Vous avez agi trop lentement, vous êtes montré présomptueux, vous avez été déjoué ou surpassé. Vous devez en *Payer le Prix*.

Récolter des informations

Lorsque vous fouillez une zone, posez des questions, menez une investigation ou remontez une piste, faites un jet +astuce. Si vous agissez au sein d'une communauté ou que vous posez des questions concernant une personne avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vous découvrez quelque-chose d'utile et de spécifique. Le chemin que vous devez suivre ou votre prochaine action vous apparaissent clairement. Visualisez ce que vous venez de découvrir (*Consultez l'Oracle* si vous restez incertain) et gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, l'information obtenue complique votre quête ou introduit un nouveau danger. Visualisez ce que vous venez d'apprendre (*Consultez l'Oracle* si vous restez incertain) et gagnez +1 élan.

Sur un **échec**, votre investigation révèle une terrible menace ou met au jour une vérité indésirable qui mine votre quête. Vous devez en *Payer le Prix*.

Utilisez cette action lorsque vous hésitez sur la marche à suivre, lorsque votre piste disparaît, lorsque vous procédez à une fouille minutieuse ou lorsque vous menez l'enquête.

Récolter des Informations possède une certaine similitude avec d'autres actions pouvant utiliser +astuce et impliquer le savoir, mais chacune possède une fonction propre. Lorsque vous êtes forcé à réagir en utilisant votre lucidité ou votre inspiration pour gérer une menace immédiate, vous déclencherez *Faire Face au Danger*. Lorsque vous évaluez vos options ou que vous tirez parti de votre expertise en vous préparant à l'action suivante, vous déclencherez *S'emparer d'un Avantage*. Lorsque vous consacrez du temps à chercher, à enquêter ou à poser des questions – en particulier dans le cadre d'une quête – c'est là que vous déclencherez *Récolter des Informations*. Utilisez donc l'action qui vous paraît la plus appropriée selon les circonstances, mais aussi en fonction de vos intentions.

Un coup fort signifie que vous obtenez une nouvelle information utile.

Vous savez ce qu'il vous faut faire ensuite. Visualisez ce que vous apprenez, ou *Consultez l'Oracle*.

Un coup faible signifie que ce que vous venez d'apprendre est perturbant ou ambigu. Pour progresser, vous devrez surmonter de nouveaux obstacles et découvrir où vous mène ces indices.

Sur un échec, certains événements ou certaines personnes œuvrent contre vous, une nouvelle menace redoutable est révélée, ou vous apprenez quelque-chose qui vient contredire des informations précédentes ou complique sévèrement votre quête.

Guérir

Lorsque **vous tentez de traiter une blessure ou une maladie**, faites un jet +astuce. Si vous tentez de soigner vos propres blessures, faites un jet +astuce ou +fer, en retenant le plus faible.

Sur un **coup fort**, vos soins sont utiles. Si vous (ou l'allié que vous soignez) souffre de l'état blessé, vous pouvez l'effacer. Puis, gagnez ou donnez +2 santé.

Sur un **coup faible**, comme précédemment, mais vous devez subir -1 provisions ou -1 élan (au choix).

Sur un **échec**, votre aide est inefficace. Vous en *Payez le Prix*.

Lorsque vous soignez des dégâts physiques ou une maladie – sur vous-même, sur un allié, un compagnon ou un PNJ – vous déclenchez cette action. Guérir peut être représenté en faisant stopper un saignement, en pansant des blessures, en appliquant des cataplasmes ou en utilisant des herbes pour concocter un tonifiant.

Guérir prend du temps. Quelques minutes, au minimum, pour administrer un traitement rapide, capable de remettre quelqu'un sur pied. Mais il vous faudra des heures, voire des jours, pour guérir des blessures plus graves. Utilisez ce qui vous semble le plus approprié aux circonstances et considérez également le temps de repos affecte l'avancement de vos quêtes et les autres choses qui se déroulent dans votre monde.

Un échec peut signifier que vous avez causé plus de mal que de bien, ou qu'une situation périlleuse interrompt vos soins.

Les PNJ qui ne sont pas des compagnons ne possèdent pas de jauge de santé. Lorsque vous tentez de les *Guérir*, déclenchez cette action et appliquez le résultat dans la fiction. Ils se rétabliront ou pas, en fonction du résultat de votre action.

Ravitaillement

Lorsque vous chassez, que vous cueillez ou que vous fouillez, faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous augmentez vos provisions de +2.

Sur un **coup faible**, vous gagnez jusqu'à +2 provisions, mais vous subissez -1 élan pour chaque point gagné.

Sur un **échec**, vous ne trouvez rien d'utile. Vous en *Payez le Prix*.

Lorsque vous êtes dans la nature et que vous cherchez à restaurer votre jauge de provisions, déclenchez cette action. Dans la fiction, cela représente chasser ou cueillir de la nourriture. Vous pourriez aussi fouiller une zone susceptible de receler des provisions, comme un campement abandonné ou un champ de bataille.

Si vous partez à l'aventure entouré d'alliés, vous partagez la même jauge de provisions. Lorsque l'un d'entre vous déclenche cette action, tous les autres doivent ajuster leur jauge en conséquence.

Si vous avez noté le handicap *Mal préparé*, vous ne pouvez pas vous *Réapprovisionner*. Au lieu de cela, vous devez trouver de l'aide au sein d'une communauté lorsque vous *Séjournerez*.

Monter le camp

Lorsque vous vous reposez et récupérez pendant plusieurs heures dans la nature, faites un jet +provisions.

Sur un **coup fort**, vos alliés et vous peuvent retenir chacun jusqu'à deux des options suivantes.

Sur un **coup faible**, retenez-en une seule :

- Récupérer : Vous gagnez +1 santé pour vous-même et pour chacun de vos compagnons.
- Festoyer : Vous subissez -1 provisions et gagnez +1 santé pour vous-même et pour chacun de vos compagnons.
- Se Relaxer : Vous gagnez +1 esprit.
- Se Concentrer : Vous gagnez +1 élan.
- Se Préparer : Lorsque vous levez le camp, ajoutez +1 si vous *Entrenez un Voyage*.

Sur un **échec**, vous ne bénéficiez d'aucun confort. Vous en *Payez le Prix*.

Monter le camp peut être une activité purement narrative qui peut rester abstraite ou être interprétée comme vous le souhaitez. Toutefois, si vous avez besoin de récupérer des périls de vos aventures lorsque vous évoluez en pleine nature, vous pouvez déclencher cette action.

Contrairement à la plupart des autres actions, Monter le Camp ne vous demande pas de faire un jet +caractéristique. Au lieu de cela, vous devrez faire un jet +provisions. Cela représente votre accès à des provisions et de l'équipement. Grelotter de froid emmitoufflé dans votre cape, allongé à même le sol, est une expérience différente de celle consistant à se prélasser devant un bon feu, en prenant un repas chaud avant de dormir dans une tente sèche.

Sur un coup fort, retenez deux options dans la liste. Chacune ne pouvant être sélectionnée qu'une seule fois. Sur un coup faible vous n'en choisissez qu'une seule. Si vous Récupérez ou que vous Festoyez, vous pouvez également appliquer ces bénéfices à vos compagnons (atouts de PNJ)

Si vous voyagez avec des alliés personnages-joueurs, seul l'un d'entre vous devra faire ce jet pour tout le groupe. Chacun d'entre vous peut ensuite choisir ses propres bénéfices sur un coup fort ou un coup faible.

Sur un échec, vous ne tirez aucun bénéfice de votre temps de repos. Peut-être que vous souffrez de rêves troublés (déclenchez *Subir un Stress*). Le mauvais temps vous laisse transi de froid et fatigué (déclenchez *Subir des Dégâts*). Ou peut-être avez-vous été attaqué. En cas de doute, faites un jet dans le tableau de *Payer le Prix* ou *Consultez l'Oracle* pour trouver l'inspiration. Selon ce que vous visualisez, vous pouvez jouer pour voir ce qui se produit ou au contraire passer directement au jour suivant, en continuant votre voyage malgré votre état diminué.

Entreprendre un voyage

Lorsque vous voyagez en territoire hostile ou inconnu, commencez par déterminer le rang de votre voyage.

- Voyage pénible : 3 cases de progrès à chaque escale.
- Voyage dangereux : 2 cases de progrès à chaque escale.
- Voyage redoutable : 1 case de progrès à chaque escale.
- Voyage extrême : 2 coches par escale.
- Voyage épique : 1 coche par escale.

Puis, pour chaque segment de votre voyage, faites un jet +astuce. Si vous partez d'une communauté avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +1 à votre jet initial.

Sur un **coup fort**, vous atteignez une nouvelle escale. Si celle-ci vous est inconnue, visualisez-la (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Puis retenez l'une de ces deux options :

- Vous faites bon usage de vos ressources : Notez votre progression.
- Vous vous hâtez : Notez votre progression et gagnez +1 élan, mais vous subissez -1 provisions.

Sur un **coup faible**, vous atteignez une escale et notez votre progression, mais vous subissez -1 provisions.

Sur un **échec**, vous êtes interrompu par un événement périlleux. Vous en *Payez le Prix*.

Il s'agit de l'action de voyage d'Ironsworn. Lorsque entamez ou poursuivez votre voyage vers votre destination, alors vous déclenchez cette action.

Premièrement, donnez un rang à votre voyage. Décidez de la distance – et du degré de risque – de celui-ci en vous basant sur votre fiction existante. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. La plupart de vos voyages devraient être pénibles ou dangereux. Les voyages redoutables ou extrêmes peuvent s'étaler sur plusieurs semaines dans votre récit, en respectant les escales appropriées, les quêtes annexes et les aventures vécues en chemin. Un voyage épique pourra prendre plusieurs mois, voire des années. Ce sera le voyage de toute une vie.

Si le voyage est banal – c'est-à-dire qu'il couvre une courte distance en territoire ami, – alors ne déclenchez pas cette action. Contentez-vous de raconter le voyage et passez directement à ce qui se produit lorsque vous arrivez.

Voyage accompagné ?

Si vous faites partie d'une caravane ou d'un groupe de PNJ, si bien que vous ne participez pas activement à la planification ou à l'exécution du voyage, alors vous n'avez pas à déclencher cette action ou à noter votre progression. Le voyage sera résolu directement dans la fiction. Vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour déterminer ce qui se produit en route ou lorsque vous arrivez.

Alliés et voyages

Si vous voyagez avec des alliés, l'un d'entre vous fera le jet d'*Entreprendre un Voyage* pour chaque étape du voyage. De plus, vous partagez tous la même jauge de progrès. Toutefois, la responsabilité de mener le voyage peut passer d'un joueur à un autre à chaque étape, si vous le souhaitez.

Vos compagnons de voyage peuvent également vous assister en déclenchant l'action *Aider votre Allié*. Peut-être qu'ils partent en éclaireurs ou qu'ils vous divertissent par une chanson entraînante. Ils peuvent également se Ravitailler, pour représenter comment ils cueillent ou chassent des provisions en cours de route. Tous les voyageurs devraient apporter leur touche à la narration, en décrivant ce qu'ils font et aperçoivent tout au long du voyage, même s'ils ne tentent pas d'action.

Seul le personnage qui déclenche l'action bénéficie du bonus d'élan sur un coup fort. Mais puisque votre jauge de provisions est commune, chacun d'entre vous note -1 provisions lorsque le personnage qui agit fait ce choix sur un coup fort ou quand il obtient un coup faible.

Escales

Si vous obtenez un coup fort ou un coup faible sur cette action, vous atteignez une escale. Une escale peut être un élément du paysage, un village ou un point d'intérêt. Selon les informations que vous possédez ou si vous avez déjà traversé cette zone auparavant, une escale en particulier peut vous être familière. Si ce n'est pas le cas, visualisez ce que vous y trouvez. Si vous êtes en mal d'inspiration, *Consultez l'Oracle*.

Selon le rythme de votre récit et votre situation actuelle, vous pouvez choisir de vous concentrer sur cette escale. Un village peut vous apporter des opportunités de roleplay ou vous donner une chance de récupérer et de vous approvisionner, par le biais de l'action *Séjourner*. Dans la nature, vous pourriez déclencher des actions telles que *Monter le Camp*, *Ravitaillement* ou *S'emparer d'un Avantage*. Mais vous pourriez aussi jouer une scène qui n'implique pas d'action, en la consacrant à interagir avec vos alliés ou le monde. Mélangez tout cela. Certaines escales peuvent bien fonctionner avec un simple montage cinématique (vous montrant sans doute en train d'arpenter des collines découpées depuis un point de vue aérien). Quand d'autres seront l'opportunité de vous rapprocher pour montrer plus de détails, afin d'enrichir votre récit et votre monde.

Lorsque vous obtenez une égalité sur un jet, profitez-en pour introduire un élément inattendu. Il peut s'agir d'une confrontation, d'une particularité surprenante ou dramatique du paysage, mais aussi d'un rebondissement dans le déroulement de votre quête actuelle.

Noter votre progression

Lorsque vous obtenez un succès et atteignez une escale, vous noterez votre progression en tenant compte du rang de votre voyage. Par exemple, pour un voyage dangereux vous noterez 2 progrès (en cochant entièrement deux cases dans votre jauge) à chaque escale. Lorsque vous estimerez avoir accumulé suffisamment de progrès et vous sentirez prêt pour effectuer l'ultime étape vous menant à destination, vous déclencherez l'action *Atteindre votre Destination*.

Temps de voyage

Le temps de voyage peut être largement abstrait. Le temps qui s'écoule entre les escales peut se compter en heures ou en jours, selon le terrain et la distance. Si cela devient important, alors vous pouvez en faire une estimation en vous basant sur ce que vous savez de votre voyage, ou vous pouvez *Consulter l'Oracle*.

Montures et transports

Les chevaux, les mules et les modes de transports (tels que les bateaux) influenceront tous la fiction de votre voyage – ainsi que sa logistique et sa durée. Mais ils ne vous procureront pas de bénéfice mécanique, hormis si vous possédez un atout qui vous donne accès à un bonus (comme un compagnon Cheval, par exemple).

Gérer vos ressources

Vous pouvez ponctuer votre voyage en déclenchant les actions *Ravitaillement* ou *Monter le Camp* pour gérer votre santé, votre esprit et vos provisions, ou pour créer de nouvelles scènes en guise de diversions. Ne vous souciez pas de déclencher l'action *Monter le Camp* automatiquement à la fin de chaque jour de voyage. Vous pouvez partir du principe que vous allez vous reposer et camper correctement sans pour autant déclencher l'action, vous pouvez donc vous contenter d'interpréter ces scènes ou de les abréger selon vos envies. Mais lorsque vous souhaitez profiter des bénéfices de l'action *Monter le Camp*, ou que vous souhaitez jouer l'action dans la fiction, vous pouvez la déclencher.

Sur un échec...

Vous ne notez pas votre progrès sur un échec. Au lieu de cela, vous êtes confronté à un nouveau danger. Vous pourriez faire face aux risques posés par la rudesse du climat, le terrain difficile, les rencontres inopinées avec des créatures ou d'autres peuples, les

attaques de vos ennemis, d'étranges découvertes ou des événements surnaturels. Décidez de ce qui se produit en vous basant sur les circonstances et votre environnement actuel, en faisant un jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix*, ou en *Consultant l'Oracle* pour trouver l'inspiration. Selon le rythme voulu pour votre récit, vous pouvez ensuite jouer les événements pour voir ce qui se produit, ou au contraire les résumer et appliquer immédiatement leurs conséquences.

Par exemple, vous obtenez un échec et décidez que vous arrivez sur la rive d'un fleuve en crue, que vous devez forcément traverser pour continuer votre voyage. Si vous souhaitez vous concentrer sur la manière dont vous gérez la situation, alors jouez pour voir ce qui se produit en déclenchant des actions. Vous pourriez vous *Emparer d'un Avantage* en explorant l'amont du fleuve jusqu'à trouver un gué, que vous pourrez traverser en *Faisant Face au Danger*. Mais si vous préférez faire avancer rapidement le récit, vous pouvez directement passer à un résultat périlleux, comme perdre des provisions durant la traversée (en subissant une pénalité de provisions). Mélangez tout cela, en particulier au cours des longs voyages.

Atteindre votre Destination

Action de Progrès

Lorsque **votre voyage arrive à son terme**, lancez les dés de défi et comparez-les à votre progression. L'élan est ignoré pour ce jet.

Sur un **coup fort**, la situation de votre destination est en votre faveur. Choisissez l'une des deux options suivantes :

- Faites immédiatement une autre action (hors action de progrès) avec un ajout de +1.
- Vous gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible**, vous arrivez mais vous devez faire face à un risque imprévu ou une complication. Visualisez ce que vous y trouvez (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

Sur un **échec**, vous avez énormément dévié de votre route, votre objectif est désormais hors d'atteinte, ou vous étiez mal renseigné sur votre destination. Si votre voyage se poursuit, effacez toutes vos cases de progrès sauf la première et élevez d'un rang la difficulté de votre voyage (si celui-ci n'est pas déjà épique).

Lorsque vous avez accumulé assez de progrès sur votre jauge de voyage et que vous êtes prêt à conclure votre expédition, déclenchez cette action. Puisqu'il s'agit d'une action de progrès, faites le total des cases cochées dans votre jauge de progrès pour ce voyage. Il s'agit de votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles avec quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès, puis résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Lorsque vous obtenez un coup fort, vous arrivez à votre destination en étant orienté vers le succès. Cela devrait être reflété dans le bénéfice que vous retirez de cette action,

mais également dans la façon dont vous visualisez votre arrivée. Si vous concluez un long et dangereux périple, faites en sorte que ce moment soit gratifiant.

Sur un coup faible, quelque-chose complique votre arrivée ou vos prochaines étapes. Les choses ne sont pas comme vous l'espériez, ou un nouveau danger se révèle. Peut-être que le village est occupé par une troupe de pillards, ou que le mystique dont vous étiez venu chercher les conseils se montre initialement hostile à votre égard. Visualisez ce que vous trouvez et jouez pour voir ce qui se produit.

Sur un échec, quelque-chose se passe horriblement mal. Vous réalisez que vous avez dévié de votre itinéraire, vous aviez des informations erronées concernant votre destination, ou vous devez faire face à un rebondissement qui mine la raison de votre venue. Selon les circonstances, cela peut signifier que votre voyage se termine par un fiasco ou que vous devez poursuivre votre route en effaçant toutes vos cases de progrès sauf la première et en élevant le rang de votre voyage.

Si vous voyagez en compagnie d'alliés, l'un d'entre vous déclenchera cette action. Mais chacun d'entre vous profitera du (ou subira le) résultat de son jet. Seul le personnage qui fait le jet profite de ses bonus sur un coup fort.

Actions de Relations

Vous déclenchez les actions de relations lorsque vous interagissez avec les autres personnages qui peuplent votre monde, quand vous combattez en duel, quand vous tissez des liens, que vous aidez vos alliés, mais aussi lorsque vous déterminez le sort définitif de votre personnage.

Contraindre

Lorsque vous tentez de persuader quelqu'un de faire quelque-chose, visualisez votre approche et faites un jet. Si vous...

- Le charmez, l'apaisez, que vous tentiez de le convaincre ou de faire du troc avec lui : Faites un jet +cœur (ajoutez +1 si vous partagez un lien).
- Le menacez ou le provoquez : Faites un jet +fer.
- Lui mentez ou que vous l'arnaquez : Faites un jet +ombre.

Sur un **coup fort**, cette personne fera ce que vous souhaitez ou vous révélera ce qu'elle sait. Vous gagnez +1 élan. Si vous utilisez cet échange pour *Récolter des Informations*, déclenchez immédiatement cette action et ajoutez +1.

Sur un **coup faible**, comme ci-dessus, mais cette personne exigera quelque-chose de vous en retour. Visualisez ce qu'elle souhaite (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

Sur un **échec**, la personne refuse, ou elle vous fait une demande qui vous sera très coûteuse. Vous devez en *Payer le Prix*.

Lorsque vous agissez pour persuader quelqu'un de faire ce que vous lui demandez, ou de vous donner quelque-chose, vous déclenchez cette action. Vous pouvez le faire en utilisant le marchandage, l'intimidation, le charme, la diplomatie ou la tromperie. Utilisez la caractéristique appropriée en vous basant sur votre approche, puis faites votre jet pour voir ce qui se produit.

Cette action ne vous donne pas pour autant la possibilité de contrôler ce que font les autres personnages de votre monde. Souvenez-vous : La fiction doit primer. Considérez leurs motivations. De quel moyen de pression disposez-vous ? Qu'ont-ils à

y gagner ou que cherchent-ils à éviter? Avez-vous une réaction existante? Si votre argument n'a aucun poids, ou si votre menace n'a aucune conséquence, alors vous ne pouvez pas déclencher cette action. Vous ne pouvez pas intimider un interlocuteur dans une situation où vous êtes clairement désavantagé. Tout comme vous ne pouvez pas faire du troc si vous ne possédez rien qui ait de la valeur. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*: « Cette personne est-elle sensible à ceci? » Si la réponse est oui, vous déclenchez cette action.

D'un autre côté, si une réponse positive est garantie de la part de cette personne – si vous agissez clairement dans son intérêt ou que vous proposez un marché équitable – ne déclenchez pas cette action. Faites simplement cet échange se produire. Réservez cette action pour les situations incertaines et dramatiques.

Sur un coup faible, votre succès reposera sur la contre-proposition faite par votre interlocuteur. Encore une fois, fiez-vous à la fiction. Que pourrait vouloir cette personne? Qu'est-ce qui serait de nature à apaiser ses craintes ou à l'inciter à vous obéir? Si vous acceptez son offre, vous progressez. Sinon, vous rencontrez un obstacle dans votre quête, qui va vous obliger à trouver une autre voie pour le contourner.

Si vous lui promettez quelque-chose dans le cadre de cette action, mais que vous ne tenez pas votre promesse, alors cette personne devrait répondre en conséquence. Peut-être que vous serez très mal reçu, la prochaine fois que vous visiterez cette communauté. Si ce personnage est puissant, il peut même œuvrer contre vous. Si vous partagez un lien, alors vous devrez très certainement *Tester votre Lien*. Vos actions, bonnes ou mauvaises, devraient avoir des ramifications dans votre récit qui dépassent largement le cadre de l'action.

Sur un échec, la personne se sent insultée, se met en colère, se montre inflexible, voit clair à travers vos mensonges, ou vous demande de payer le prix fort. Sa réponse devrait introduire de nouveaux dangers ou de nouvelles complications.

L'action *Contraindre* peut aussi être utilisée pour conclure un combat de manière non-violente. Votre approche dictera quelle caractéristique vous utiliserez – habituellement +fer lorsque vous menacez de poursuivre les hostilités, +cœur lorsque vous tentez de vous rendre ou de faire entendre raison à votre adversaire et +ombre lorsque vous usez de tromperie. Votre adversaire doit avoir une raison d'être sensible à votre approche. En cas de doute, *Consulter l'Oracle*.

Séjourner

Lorsque vous passez du temps dans une communauté à demander assistance, faites un jet +cœur. Si vous partagez un lien avec celle-ci, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vos alliés et vous peuvent chacun retenir deux options dans la même catégorie ci-dessous. Sur un **coup faible**, n'en retenez qu'une seule. Si vous partagez un lien avec cette communauté, alors vous pouvez retenir une option supplémentaire.

Sur un succès, vos alliés et vous pouvez chacun vous concentrer sur l'une de vos actions de récupération et faire un nouveau jet +cœur.

Si vous partagez un lien, ajoutez +1. Sur un coup fort, vous gagnez +2 supplémentaires sur cette action. Sur un coup faible, vous gagnez +1 supplémentaire. Sur un échec, les choses se passent mal et vous perdez tous les bénéfices de cette action.

Éliminer un état

- Soigner : Vous éliminez le handicap blessé et gagnez +1 santé.
- Encourager : Vous éliminez le handicap secoué et gagnez +1 esprit.
- Équiper : Vous éliminez le handicap mal préparé et gagnez +1 provisions.

Récupérer

- Rétablir : Vous gagnez +2 santé pour vous-même
- ou pour n'importe lequel de vos compagnons.
- Fréquenter : Vous gagnez +2 esprit.
- Approvisionner : Vous gagnez +2 provisions.
- Planifier : Vous gagnez +2 élan.

Venir en aide

- Accepter une quête : Visualisez ce dont cette communauté a besoin, ou à quel problème ils sont confrontés (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Si vous choisissez de les aider, *Jurez un Vœu de Fer* et ajoutez +1.

Sur un **échec**, vous ne trouvez aucune aide en ces lieux. Vous devez en *Payer le Prix*.

Lorsque vous vous reposez, vous ravitaillez ou cherchez à tisser des liens au sein d'une communauté, vous déclenchez cette action. Selon votre degré de succès, vous pourrez éliminer un ou plusieurs handicaps, ou encore augmenter vos jauges. Si vous partagez un lien avec cette communauté et que vous obtenez un succès, vous pouvez en sélectionner un autre.

Vous ne pouvez sélectionner chaque option qu'une seule fois. Si vous Récupérez, vous pouvez également appliquer ces bénéfices à vos compagnons (atouts de PNJ). Si vous Séjournez en compagnie d'alliés, seul l'un d'entre vous déclenchera cette action, mais chacun d'entre vous peut faire ses propres choix sur un coup fort ou un coup faible.

Vous ne déclenchez cette action qu'une seule fois par visite dans une communauté. Votre Séjour devrait demander plusieurs heures, voire plusieurs jours, selon les circonstances actuelles et le niveau d'aide et de récupération requis.

Sur un succès, cette action vous propose une option consistant à faire un nouveau jet pour l'une des actions de récupération sélectionnées. Le second jet vous procure un bonus sur cette activité (sur un succès) mais il vous fait courir le risque de perdre tous les bénéfices de votre récupération en cas d'échec. Par exemple, si vous souffrez d'un esprit bas, vous pourriez choisir de vous concentrer sur l'action Fréquenter, qui représente le temps passé à ripailler dans la salle de banquet ou à partager un moment intime avec un ou une amante. Refaites un jet +cœur, en profitant du bonus obtenu sur un succès.

Vous devriez visualiser en quoi cette communauté et les personnes qui la compose sont uniques. Donnez au moins une caractéristique mémorable à chaque communauté. Si vous êtes en manque d'inspiration, *Consultez l'Oracle*. Vous trouverez des incitations créatives, ainsi que des générateurs de noms de communautés et de problèmes dans le chapitre dédié aux oracles.

Narrativement, vous pouvez imaginer la majeure partie du temps passé dans cette communauté sous la forme d'un montage. Si vous choisissez de vous concentrer sur une action de récupération, zoomez à l'intérieur de la scène et visualisez ce qui se produit. Vous pourriez vous trouver dans la maison du guérisseur, faire des achats sur

le marché, danser pendant un festival ou parler avec le meneur du clan pour planifier la suite. Visualisez le début de la scène, faites votre jet, puis décrivez la conclusion de la scène – bonne ou mauvaise – en fonction du résultat de votre jet de concentration.

Vous pouvez aussi effectuer des actions supplémentaires, en étant au sein d'une communauté. Si vous avez besoin de *Récolter des Informations*, de *Contraindre* quelqu'un ou de *Tracer le Cercle* pour résoudre un différend, zoomez dans ces scènes et jouez pour découvrir ce qui se produit. Séjourner est une action globale qui vous donnera le ton de toute votre escale et dictera les mécaniques de votre récupération. Mais c'est loin d'être la seule action que vous pouvez déclencher.

Sur un échec, quelque-chose se passe mal. Vous n'êtes pas le bienvenue. Les villageois sont hostiles envers vous. Votre caractère sinistre vous isole. Un événement périlleux vous menace tous. Visualisez ce dont il s'agit en fonction des circonstances actuelles ou *Consultez l'Oracle*.

Tracer le Cercle

When you challenge someone to a formal duel, or accept a challenge, roll +heart. If you share a bond with this community, add +1.

On a **strong hit**, take +1 momentum. You may also choose up to three boasts and take +1 momentum for each.

On a **weak hit**, you may choose one boast in exchange for +1 momentum

Lorsque vous défiez quelqu'un en duel cérémoniel ou que vous acceptez un défi, faites un jet +cœur. Si vous partagez un lien avec cette communauté, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vous gagnez +1 élan. Vous pouvez aussi choisir jusqu'à trois vantardises et gagnez +1 élan pour chacune d'entre elles.

Sur un **coup faible**, vous pouvez choisir une vantardise pour gagner +1 élan.

- Accorder le premier coup : Votre ennemi a l'initiative.

- À découvert : Vous ne bénéficiez d'aucune armure ou bouclier ; les dégâts de votre adversaire sont à +1.
- Renier le fer : Vous ne bénéficiez d'aucune arme ; vos dégâts sont de 1.
- Scarification : Vous Subissez des Dégâts (1 dégât).
- À la mort : D'une façon ou d'une autre, ce combat doit se conclure par la mort.

Sur un **échec**, vous engagez en duel en étant désavantagé. Votre ennemi a l'initiative. Vous devez en *Payer le Prix*.

Puis, déclenchez vos actions pour résoudre le combat. Si vous êtes le vainqueur, vous pouvez faire une demande loyale et votre adversaire devra l'accepter, sous peine de renoncer à son honneur et à son rang. Si vous refusez le défi, que vous vous rendez ou que vous êtes vaincu, alors ce sera à votre adversaire de vous faire une demande.

Lorsque vous défiez quelqu'un ou que vous acceptez un défi, votre adversaire et vous devez chacun tracer un demi cercle au sol, avec la pointe d'une lame de fer. Puis, vous devrez vous faire face au centre de ce cercle et engager le combat.

Vous devrez noter la jauge de progrès de votre ennemi, comme indiqué dans l'action *Plonger dans la Mêlée*, mais utilisez *Tracer le Cercle* au lieu de *Plonger dans la Mêlée* pour initier le combat. Vous avez l'initiative au début du combat à moins que vous n'obteniez un échec ou que vous choisissiez l'option accorder le premier coup.

Les duels sont habituellement stoppés lorsque l'un des deux duellistes se rend ou qu'il est clairement vaincu. Le vainqueur peut faire une demande que le perdant devra accepter. Refuser cette demande vous condamne à l'ostracisme et à la honte. Si vous perdez un duel, visualisez ce que votre adversaire demande de vous. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. Puis, obtempérez ou faites face au coût narratif de votre déshonneur.

Les duels peuvent aussi être à la mort. Si l'un des combattants déclare son intention de se battre jusqu'à la mort, alors son adversaire est obligé d'accepter ou de déclarer forfait.

Forger un Lien

Lorsque vous avez passé un certain temps en compagnie d'une personne ou au sein d'une communauté, que vous avez fait face ensemble aux mêmes épreuves, ou que vous avez consenti à des sacrifices pour faire avancer leur cause, alors vous pouvez tenter de forger un lien. À cette fin, faites un jet +cœur. Si vous déclenchez cette action juste après avoir réussi à *Réaliser votre Vœu* à leur profit, alors vous pouvez relancer n'importe quel dé.

Sur un **coup fort**, notez ce lien, ajoutez une coche dans la jauge de celui-ci, puis choisissez l'une de ces deux options :

- Vous gagnez +1 esprit.
- Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, la personne ou la communauté exige d'abord quelque-chose de vous. Visualisez de quoi il s'agit (*Consultez l'Oracle* en cas de doute), faites-le (ou *Jurez un Vœu de Fer*), puis notez ce lien. Si vous déclinez ou que vous échouez, vous devez en *Payer le Prix*.

Sur un **échec**, vous êtes rembarqué. Vous devez en *Payer le Prix*.

Les liens vous procurent un bénéfice narratif en enrichissant vos interactions et en créant des connections avec une distribution de personnages et de lieux récurrents. Ils peuvent également vous apporter des bénéfices mécaniques sous la forme d'ajouts pour les actions *Séjourner* et *Contraindre*. Mais surtout, vos liens vous aideront à déterminer votre sort, lorsque enfin vous prendrez votre retraite de la vie d'aventurier et *Rédigerez votre Épilogue*.

Les liens peuvent être créés par le biais des circonstances du récit ou en jurant des vœux. Si vous avez développé une relation forte avec une personne ou une communauté, alors vous pouvez *Forger un Lien* avec celle-ci pour lui donner de l'importance. Si vous déclenchez cette action après avoir réussi à *Réaliser votre Vœu* à leur service, vous pouvez considérer avoir prouvé votre valeur, ce qui vous permet de relancer n'importe quel dé.

Lorsque vous *Forgez un Lien* et que vous obtenez un coup fort, ajouter une coche dans votre jauge de lien et notez la description de votre lien.

Sur un coup faible, la personne ou la communauté vous en demande plus. Il peut s'agir d'une tâche à effectuer, d'un objet à leur donner, d'une concession à accepter, voire d'un vœu à jurer. Visualisez ce dont ils ont besoin, ou *Consultez l'Oracle*. Si vous le faites, ou si vous *Jurez un Vœu de Fer*, alors vous pouvez noter ce lien.

Sur un échec, vous êtes rembarré. Pour quelle raison ? La réponse devrait introduire de nouvelles complications ou de nouveaux dangers.

Les liens et la fiction

Dans la fiction de votre monde, les liens peuvent avoir une forme cérémonielle. Si vous *Forgez un Lien* avec une personne, alors peut-être que vous échangez des présents. Tandis que pour un lien avec une communauté, ses membres peuvent vous honorer à leur manière. Visualisez en quoi consistent ces cérémonies et adaptez leur thème et leur allure à votre monde.

Respectez le poids de vos liens dans la fiction. Ne débarquez pas dans un village après avoir terminé une quête pour décréter que vous avez désormais des liens avec toutes les personnes que vous voyez, simplement pour faire grimper votre jauge de lien. Vos Liens représentent de véritables connections profondes. Ce sont les clefs-de-vôte de quêtes aussi difficiles qu'héroïques.

Liens avec les alliés

Si vos alliés et vous agissez ensemble pour *Forger un Lien* avec un PNJ ou une communauté, alors seul l'un de vous déclenchera l'action. Les autres joueurs peuvent déclencher *Aider votre Allié* pour vous soutenir. Si vous obtenez un succès, chacun d'entre vous pourra ajouter une coche dans sa jauge de progrès. Mais seul le personnage qui déclenche l'action profitera du bonus sur un coup fort (+1 esprit ou +2 élan).

Vous pouvez également *Forger des Liens* avec vos alliés. L'un de vous deux déclenchera l'action et sur un succès, vous pourrez tous les deux noter votre lien. Si vous obtenez un coup faible, votre allié doit décider de ce qu'il exige de votre part. Sur un échec, quelque-chose vous oppose encore. De quoi s'agit-il ? Que devez-vous faire pour établir une relation plus profonde ?

Tester votre Lien

Lorsque votre lien est mis à l'épreuve par un conflit, une trahison ou les circonstances, faites un jet +cœur.

Sur un **coup fort**, cette épreuve a renforcé votre lien. Retenez l'une des options suivantes :

- Vous gagnez +1 esprit.
- Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup fort**, votre lien est fragile et vous devez prouver votre loyauté. Visualisez ce que cette personne ou cette communauté exige de votre part (*Consultez l'Oracle en cas de doute*) et faites-le (ou *Jurez un Vœu de Fer*). Si vous déclinez ou que vous échouez, effacez votre lien et *Payez le Prix*.

Sur un **échec**, ou si vous ne voyez pas l'intérêt de maintenir cette relation, effacez le lien et *Payez le Prix*.

Vos liens ne sont pas nécessairement durables. Les événements du récit peuvent les mettre à mal. Quelle est la force de votre engagement ? Si vous cherchez à maintenir ce lien, quel prix êtes vous prêt à payer ? Lorsque vous êtes contraint d'agir à l'encontre d'une communauté ou d'une personne avec laquelle vous partagez un lien, que vous échouez à remplir une tâche cruciale à leurs yeux ou que ceux-ci trahissent votre confiance, alors vous déclenchez cette action.

Vous devriez *Tester votre Lien* lorsque vous séjournez dans la communauté ou que vous êtes en compagnie de la personne avec laquelle vous partagez un lien. Si un incident précipite cette mise à l'épreuve, mais que vous n'êtes pas en position de la résoudre, prenez-en note. Puis, déclenchez cette action la prochaine fois que vous rentrez en contact. Si une longue période s'écoule sans que vous ne puissiez déclencher ce test (plusieurs jours, semaines ou mois, selon les circonstances) alors effacez ce lien et n'y pensez plus.

Si vos alliés et vous partagez un lien avec un PNJ ou une communauté et que vous agissez ensemble pour *Tester votre Lien*, alors seul l'un d'entre vous déclenchera cette action.

Aider votre Allié

Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* afin d'aider directement un allié et que vous obtenez un succès, alors c'est lui (au lieu de vous) qui profitera des bénéfices de cette action. Si vous êtes engagé dans un combat et que vous obtenez un coup fort, alors votre allié et vous avez l'initiative.

Lorsque vous passez à l'action pour aider un allié (le personnage d'un autre joueur) par le biais de l'action *S'emparer d'un Avantage*, vous pouvez transférer les bénéfices de cette action à votre allié. Cela représente comment vous ouvrez la voie au succès de votre allié, grâce à votre action de soutien. Vous pourriez distraire un ennemi lors d'un combat, partir en éclaireur durant un voyage ou l'encourager lorsque vous faites face à une terrible menace.

Si vous obtenez un coup fort lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, votre allié devra choisir entre gagner +2 élan ou déclencher une action immédiatement avec un ajout de +1. Si vous possédez un atout qui vous donne des bénéfices supplémentaires sur le résultat de l'action *S'emparer d'un Avantage*, alors ceux-ci sont également transférés à votre allié (au lieu d'en profiter vous-même).

Au combat, il s'agit d'une action proactive, qui se déclenche lorsque vous avez l'initiative. Si vous obtenez un coup fort, votre allié et vous pouvez tous deux gagner ou garder l'initiative.

Sur un coup faible, lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, votre allié gagne +1 élan, mais cet avantage est de courte durée, la situation se complique ou devient plus dangereuse. Si vous êtes au combat, vous perdez tous deux l'initiative.

Sur un échec, votre allié ou vous (ou vous deux) devrez *Payer le Prix*, en fonction des circonstances et de votre intention lorsque vous avez déclenché l'action. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. Comme sur un coup faible, vous perdez tous deux l'initiative lorsque vous êtes engagés au combat.

Si de multiples personnages déclenchent cette action pour contribuer à l'action d'un allié, alors tous les bonus de l'action *S'emparer d'un Avantage* s'additionnent. Donc tant que quelqu'un obtient un coup fort, le personnage cible peut gagner ou conserver l'initiative.

Ne cherchez pas à vous renvoyer cette action entre deux personnages uniquement pour tenter d'accumuler de l'élan. Visualisez ce que vous tentez pour *Aider votre Allié*, déclenchez l'action *S'emparer d'un Avantage*, résolvez-la, puis laissez le soin à votre allié de préciser comment il tire parti de l'avantage. Gardez les choses en mouvement. Introduisez de nouveaux événements.

Écrire votre Épilogue

Action de Progrès

Lorsque **vous prenez votre retraite en tant que Fer-juré**, visualisez deux choses : ce que vous espérez et ce que vous craignez. Puis, lancez les dés de défi et comparez leurs résultats à vos liens. Votre élan ne compte pas pour ce jet.

Sur un coup fort, les choses se déroulent comme vous l'aviez espéré.

Sur un coup faible, votre vie prend un tour inattendu, mais pas nécessairement pour le pire. Vous passerez vos vieux jours dans un lieu surprenant ou en compagnie d'un personnage inattendu. Visualisez celui-ci (*Consultez l'Oracle en cas de doute*).

Sur un échec, vos craintes se réalisent.

Vous ne déclencherez cette action qu'une seule fois – lorsque tous vos vœux sont réalisés ou reniés et vous choisissez de mettre un terme à la vie d'aventurier de votre personnage. Pour le meilleur ou pour le pire, les liens que vous avez forgé auront un écho dans vos vieux jours. Comment avez-vous influé sur le monde ? Dans quels lieux êtes-vous le bienvenu ou au contraire, un paria ? Que restera-t-il de vous, lorsque vos quêtes auront pris fin ?

Rédiger votre Épilogue est une action de progrès. Faites le total des cases cochées dans votre jauge de progrès. Il s'agit de votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès, puis résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

En fonction du résultat obtenu, visualisez la façon dont vous vivrez vos vieux jours.

Actions de Combat

Lorsque vous n'avez plus d'autre option, lorsque les épées quittent leurs fourreaux, lorsque les flèches sont encochées, lorsque les boucliers sont levés, alors vous déclenchez ces actions.

Plonger dans la Mêlée

Quand **vous engagez le combat**, commencez par déterminer le rang de chacun de vos ennemis (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

- Ennemi pénible : 3 progrès par blessure ; inflige 1 dégât.
- Ennemi dangereux : 2 progrès par blessure ; inflige 2 dégâts.
- Ennemi redoutable : 1 progrès par blessure ; inflige 3 dégâts.
- Ennemi extrême : 2 coches par blessure ; inflige 4 dégâts.
- Ennemi épique : 1 coche par blessure ; inflige 5 dégâts.

Puis, faites un jet pour déterminer qui prend le contrôle. Si vous êtes...

- Face à votre ennemi : Faites un jet +cœur.
- En train de vous glisser dans le dos d'un ennemi ou que vous frappez sans prévenir : Faites un jet +ombre.
- Pris en embuscade : Faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous gagnez +2 élan. Vous avez l'initiative.

Sur un **coup faible**, choisissez l'une des deux options :

- Vous renforcez votre position : Vous gagnez +2 élan.
- Vous vous préparez à agir : Vous prenez l'initiative.

Sur un **échec**, le combat s'engage alors que vous êtes désavantagé. Vous devez en *Payer le Prix*. Votre ennemi gagne l'initiative.

Vous déclenchez cette action lorsque vous rejoignez le combat. Fixez les jauge de progrès de vos ennemis et faites un jet pour déterminer qui prend le contrôle initialement. Puis, jouez pour voir ce qui se produit.

Si vous combattez au côté d'alliés, alors chacun d'entre vous devra déclencher l'action *Plonger dans la Mêlée*. Le résultat déterminera votre positionnement initial et votre réactivité. Les autres joueurs et vous devrez ensuite visualiser la scène et déclencher les actions appropriées. Si vous avez l'initiative, vous êtes en position pour tenter des actions proactives. Dans le cas contraire, vous devrez tenter des actions pour vous défendre contre les attaques ou parvenir à mieux vous positionner. Si vos alliés et vous combattez des ennemis communs, vous partagez vos jauges de progrès pour y marquer chacun les dégâts que vous infligez.

Si vous combattez un groupe d'ennemis pénibles ou dangereux, vous pouvez les combiner pour obtenir une seule jauge de progrès. C'est ce qu'on appelle une meute. Gérer vos progrès contre une meute est bien plus facile que de le faire individuellement pour chaque ennemi, ce qui rendra vos combats plus rapides. Pour une petite meute (de 3 à 5 ennemis), augmentez leur rang d'un cran. Pour une grande meute (de 6 jusqu'à 10 ennemis) augmentez leur rang de deux crans. Si vous faites face à plus de 10 ennemis pénibles ou dangereux, groupez-les en petites meutes et associez-leurs les jauges appropriées.

Frapper

Lorsque vous avez l'initiative et que vous attaquez au corps à corps, faites un jet +fer. Lorsque vous avez l'initiative et que vous attaquez à distance, faites un jet +vigueur.

Sur un **coup fort**, vous infligez +1 dégât. Vous conservez l'initiative.

Sur un **coup faible**, vous infligez vos dégâts et perdez l'initiative.

Sur un **échec**, votre attaque échoue et vous devez en *Payer en Prix*. L'ennemi a l'initiative.

Déclenchez cette action lorsque vous avez l'initiative et que vous agissez pour infliger des dégâts à vos ennemis. Narrativement, cette action peut représenter un moment précis dans le temps – un seul coup de votre hache ou une flèche qui file vers l'ennemi.

Mais vous pouvez aussi l'utiliser pour décrire une pluie de coups qui oblige votre adversaire à rester sur la défensive.

Sur un coup fort, votre coup porte. Par défaut, vous infligez 2 dégâts si vous maniez une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc) et 1 dégât si vous en êtes dépourvu. Un coup fort sur cette action vous permet d'infliger +1 dégât (donc, 3 dégâts si vous maniez une arme mortelle). Vos atouts peuvent aussi éventuellement vous procurer des bonus supplémentaires.

Chaque point de dégât que vous infligez dans le cadre de cette action doit être notée sur la jauge de progrès de votre ennemi, en fonction du rang de celui-ci. Par exemple, chaque point de dégât équivaut à 2 coches, lorsque vous combattez un ennemi de rang extrême, tandis qu'ils seront équivalents à 2 cases de progrès complètes lorsque vous combattez un ennemi dangereux.

Narrativement, un coup fort représente blesser votre ennemi ou l'épuiser. Vous avez l'initiative et vous pouvez déclencher votre prochaine action. Si cette attaque est censée être le coup de grâce, alors vous pouvez tenter de *Mettre Fin au Combat*.

Sur un coup faible, vous avez causé des dégâts mais terminant mal positionné, ce qui vous expose à la riposte de votre ennemi. Vous notez vos dégâts et votre ennemi gagne l'initiative. Que fait-il ensuite ?

Sur un échec, vous devez en *Payer le Prix*. Votre adversaire riposte et vous devez *Subir des Dégâts*. Vous perdez votre position ou votre avantage et subissez une pénalité d'élan, vous pourriez faire face à un danger nouveau ou amplifié. Un compagnon ou un allié est mis en danger. Vous lâchez ou brisez votre arme. Laissez le résultat découler de la fiction, ou faites un jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix* pour voir ce qui se produit.

Fracasser

Lorsque **votre ennemi a l'initiative et que vous combattez au corps à corps**, faites un jet +fer. Lorsque **vous avez l'initiative et que vous échangez des projectiles ou que vous visez un ennemi qui approche**, faites un jet +vigreur.

Sur un **coup fort**, vous infligez vos dégâts et retenez l'une des deux options suivantes. Vous avez l'initiative.

- Vous renforcez votre position : Vous gagnez +1 élan.
- Vous trouvez une ouverture : Vous infligez +1 dégât.

Sur un **coup faible**, vous infligez vos dégâts, mais vous devez ensuite en *Payer le Prix*. Votre ennemi a l'initiative.

Sur un **échec**, vous êtes dépassé et devez en *Payer le Prix*. Votre ennemi possède l'initiative.

Lorsque votre ennemi possède l'initiative, qu'il vous attaque, et que vous choisissiez de riposter, alors vous déclenchez cette action.

Premièrement, visualisez votre action et la fiction de l'échange de coups. S'agit-il d'un moment précis et dramatique, où vous cherchez chacun une ouverture chez l'autre ? Ou est-ce simplement un pluie d'attaques et de parades, d'avancées et de replis ? Le résultat du *Fracas* déterminera si votre ennemi prend l'avantage ou si vous prenez le contrôle du combat.

Sur un coup fort, vous parvenez à prendre le contrôle de l'échange, vous infligez vos dégâts et vous regagnez l'initiative. Sur un coup faible, vous infligerez vos dégâts à votre ennemi, mais vous devrez aussi en *Payer le Prix*. Cela peut consister à *Subir des Dégâts* quand votre ennemi vous contre. Mais vous pourriez aussi faire face à tout autre résultat dramatique, si celui-ci est approprié à la situation actuelle et aux intentions de votre ennemi.

Sur un échec, vous échouez à infliger des dégâts et devez en *Payer le Prix*. Le combat s'engage mal pour vous.

Comme avec l'action *Frapper*, le total des dégâts que vous infligez dans le cadre de cette action devra être noté sur la jauge de progrès de votre ennemi, en fonction du rang de celui-ci.

Si vous ne ripostez pas activement – par exemple si vous tentez d'éviter l'attaque ou de vous mettre à couvert –, alors vous devriez plutôt déclencher *Faire Face au Danger* au lieu de *Fracasser*. Utiliser cette action vous offre plus de flexibilité pour introduire une caractéristique plus avantageuse dans le jeu, en plus de vous permettre de ne subir

qu'un prix relativement mineur sur un coup faible. Malheureusement, elle vous demande d'abandonner l'opportunité d'infliger des dégâts à votre ennemi.

Si vous devez réagir à une attaque en encaissant simplement les dégâts, alors cela n'est pas une action. Le résultat ne fait aucun doute. Vous devez en *Payer le Prix*.

Renverser la situation

Une fois par combat, lorsque **vous jouez le tout pour le tout**, vous pouvez voler l'initiative à votre ennemi afin de déclencher une action (sauf une action de progrès). Lorsque vous le faites, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

Si vous obtenez un échec sur cette action, vous devez subir un sort terrible. Vous en *Payez le Prix*.

Cette action représente un dernier effort désespéré pour récupérer le contrôle du combat. C'est au moment où tout semble perdu que le héros retrouve soudain des forces.

Renverser la Situation vous permet de prendre l'initiative et de déclencher une action. Cette action peut être tout ce qui est approprié aux circonstances – mais le plus souvent *Frapper* ou *S'emparer d'un Avantage*. Faites votre jet d'action (ajoutez +1), puis appliquez le résultat obtenu. Si vous obtenez un succès, vous pouvez gagner +1 élan. Puis, jouez pour voir ce qui se produit. Avec un peu de chance, cette action décisive sera le tournant du combat.

Mais il y a un hic : Si vous obtenez un échec lorsque vous tentez cette action, vous devriez ajouter une sévérité particulière aux conséquences. Vous pourriez subir des dégâts supplémentaires. Votre arme se brise. Votre compagnon est grièvement blessé. Considérez le résultat de votre échec et donnez-lui du mordant. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.

Narrativement, il s'agit d'un moment dramatique. Concentrez-vous sur celui-ci. Visualisez l'action de votre personnage. Vous parvenez à vous relever et brandissez votre épée, avec un regard rempli d'une nouvelle détermination. Vous éperonnez votre monture pour la lancer dans une charge désespérée. Vous agrippez la lame de votre

adversaire à mains nues. Vous tirez une dague de votre botte et frappez. Ou peut-être que vous clamez votre nom, que vous déplorez la mort de votre père et que vous recommandez à votre ennemi de se préparer à mourir.

Mettre fin au combat

Action de Progrès

Lorsque **vous déclenchez une action décisive**, et que vous obtenez un coup fort, vous pouvez résoudre l'ensemble du combat. Si vous le faites, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès. L'élan ne compte pas pour ce jet.

Sur un **coup fort**, cet ennemi n'est plus engagé au combat. Il est tué, hors d'état de nuire, il fuit ou se rend, selon la situation et vos intentions (*Consultez l'Oracle en cas de doute*).

Sur un **coup faible**, comme ci-dessus, mais vous devez aussi retenir l'une de ces deux options :

- C'est pire que vous ne le pensiez : Vous Subissez des Dégâts.
- Vous êtes dépassé : Vous Subissez un Stress.
- Votre victoire est de courte durée : Un nouveau danger ou un nouvel ennemi apparaît, ou un danger existant empire.
- Vous subissez des dégâts collatéraux : Un objet de valeur est perdu
- ou brisé, ou quelqu'un d'important doit en payer le prix.
- Vous allez le payer : L'un de vos objectifs est désormais hors d'atteinte.
- Les autres ne l'oublieront pas : Vous faites l'objet d'une vendetta.

Sur un **échec**, vous avez perdu ce combat. Vous devez en *Payer le Prix*.

Mettre Fin au Combat s'appuie sur vos actions précédentes et les progrès que vous avez fait tout au long de la scène. Ce le moment tout ou rien qui détermine l'issue du combat. Votre ennemi est-il vaincu ? Avez-vous remporté une victoire à la Pyrrhus, qui vous laisse un goût amer ? Est-ce que votre ennemi retourne soudain votre avantage supposé contre vous ?

Puisqu'il s'agit d'une action de progrès, faites le total des cases cochées sur la jauge de progrès de cet ennemi, qu'il s'agisse d'un seul ennemi ou d'une meute. Cela vous donne votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi, comparez leurs résultats à votre score de progrès et résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler de l'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Vous ne pouvez *Mettre Fin au Combat* qu'à la suite d'un coup fort obtenu sur une action préalable. Votre action de préparation peut être n'importe laquelle, mais vous devez la mettre en scène comme une manœuvre ou une riposte décisive, censée conclure le combat.

Donc, si vous jouez de malchance en accumulant les coups faibles et les échecs, ce qui vous empêche de déclencher cette action, envisagez la possibilité d'accumuler et de brûler de l'élan pour regagner le contrôle. Utilisez vos meilleures caractéristiques et vos atouts pour améliorer vos chances. Toutefois, gardez à l'esprit que *Mettre Fin au Combat* n'est pas le seul moyen de résoudre une scène de combat. Vous pouvez fuir. Vous pouvez abandonner. Vous pouvez négocier ou forcer votre adversaire à déposer les armes. *Mettre Fin au Combat* représente la conclusion d'un combat sanglant et désespéré, dans lequel les deux camps sont déterminés à l'emporter.

Sur un coup fort, visualisez comment cet ennemi est vaincu. Si vous faites toujours face à d'autres ennemis (en utilisant des jauges de progrès séparées), alors vous avez l'initiative et le combat continue.

Si vous obtenez un coup faible, votre victoire s'accompagne d'un prix à payer. Choisissez l'un des résultats listés en fonction des circonstances. Puis, considérez les implications narratives de votre choix et de l'impact qu'il aura sur la suite du récit.

Sur un échec, vous devriez faire face à une conséquence aussi dramatique que sévère. Êtes-vous capturé? Avez-vous été mortellement blessé et laissé pour mort? Est-ce que quelqu'un placé sous votre protection est tué? Est-ce que vous perdez un objectif important ou reniez un vœu? Faites un choix éclairé par la situation et les intentions de votre ennemi, ou faites un jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix* et interprétez le résultat comme étant sévère. Cela doit vous faire mal.

Lorsque vos alliés et vous combattez un ennemi commun, vous partagez la même jauge de progrès. N'importe lequel d'entre vous peut tenter de *Mettre Fin au Combat*. Si vous obtenez un coup faible ou un échec, considérez comment vos choix impactent le groupe et qui devra subir le coût approprié à la situation.

Batailler

Lorsque **vous êtes au cœur de la bataille et que tout est chaotique**, visualisez votre objectif et faites votre jet. Si vous combattez principalement...

- À distance ou en tirant parti de votre vitesse et que le terrain est à votre avantage : Faites un jet +vigueur.
- En n'écoutant que votre courage ou en vous reposant sur vos alliés ou vos compagnons : Faites un jet +cœur.
- Au corps à corps pour dominer vos adversaires : Faites un jet +fer.
- En usant de tromperie pour confondre vos adversaires : Faites un jet +ombre.
- En ayant recours à des tactiques prudentes pour déjouer vos adversaires : Faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous atteignez pleinement votre objectif. Faites un jet +2 élan.

Sur un **coup faible**, vous atteignez votre objectif, mais pas sans un certain coût.

Vous devez en *Payer le Prix*.

Sur un **échec**, vous êtes vaincu et votre objectif vous échappe. Vous devez en *Payer le Prix*.

Cette action est utilisée comme alternative à une scène de combat détaillée. Lorsque vous souhaitez dézoomer et résoudre un combat en un seul jet, déclenchez cette action.

Premièrement, considérez votre objectif. Tentez-vous de vaincre vos ennemis ? De les repousser jusqu'à ce que les renforts arrivent ? Défendez-vous une personne ou un lieu ? Cherchez-vous à rejoindre une position ? Visualisez la situation, votre stratégie et ce que vous tentez de gagner ou d'éviter.

Puis, faites votre jet et visualisez le résultat obtenu. Un coup fort indique un succès inconditionnel. Vos ennemis sont vaincus, se rendent, s'enfuient ou abandonnent leurs objectifs en fonction de la situation et de vos buts dans ce combat.

Un coup faible signifie que vous atteignez votre objectif dans l'ensemble, mais avec un coût imposé. Puisqu'il s'agit de la résolution d'une scène étendue, le prix que vous payez devrait être dramatique et significatif. Cela peut inclure subir une quantité importante de dégâts, échouer à atteindre un objectif secondaire, rencontrer un nouveau danger ou une nouvelle complication. En cas de doute, faites un jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix*, mais vous pouvez aussi faire un choix dans les options du résultat coup faible de l'action *Mettre Fin au Combat*.

Un échec sur l'action *Batailler* devrait avoir de terribles conséquences sur votre personnage et sur sa quête. Cet objectif vous devient inaccessible. Qu'est-ce que cela signifie? Êtes-vous capturé? Gravement blessé? Avez-vous échoué à sauver un être aimé? Le village est-il envahi de pillards? Devez-vous *Abandonner votre Vœu*? Considérez la situation et les intentions de votre ennemi, et vous devez en *Payer le Prix*. Cela doit vous faire mal.

Utilisez l'action *Batailler* comme vous le souhaitez. Si votre récit n'est pas centré sur le combat, ou que vous préférez généralement représenter des confrontations abstraites, alors vous pouvez utiliser exclusivement cette action. Vous pouvez aussi la déclencher au milieu d'une plus grande scène. Peut-être que vous *Bataillez* pour vous débarrasser rapidement des ennemis les plus faibles, puis gérez l'affrontement contre leur meneur à l'aide d'actions de combat classiques. L'alternance de l'action *Batailler* et des scènes de combat plus détaillées peut vous aider à rythmer vos sessions de jeu et vous laisser vous concentrer sur ce qui est intéressant ou important.

Batailler aux côtés de vos alliés

Lorsque vous utilisez cette action en combattant aux côtés d'alliés, seul l'un d'entre vous déclenche cette action. Les autres peuvent déclencher l'action *Aider votre Allié* en utilisant les mêmes caractéristiques qu'indiquées dans l'action *Batailler*. Réolvez ces actions en premier, puis l'action *Batailler*.

Sur un coup fort, vous bénéficierez tous du succès dans le récit, mais seul le personnage ayant déclenché l'action gagne le bonus d'élan. Sur un coup faible ou un échec, vous souffrirez tous d'un résultat approprié à la situation. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.

Les autres actions utilisées au combat

Lors d'une confrontation, vous n'aurez pas seulement recours à des actions de combat. Vous pouvez déclencher d'autres actions appropriées à la situation, à vos intentions et aux actions de vos ennemis.

Faire Face au Danger

Déclenchez cette action lorsque vous cherchez à éviter ou surmonter un obstacle au combat, ou lorsque vous choisissez de vous concentrer sur votre défense.

- Votre monture saute par-dessus un fossé alors que vous chevauchez au cœur de la bataille. *Faites Face au Danger* avec +vigueur.
- L'énorme ours primordial rugit en bavant. Aurez-vous assez de courage face à cette bête terrifiante ? *Faites Face au Danger* avec +cœur.
- Vous relevez votre bouclier tandis que le pillard vous attaque, en tenant le rang contre une pluie de coups de hache. *Faites Face au Danger* avec +fer..

S'il s'agit d'une action proactive – vous surmontez un obstacle – faites-le lorsque vous avez l'initiative. Tandis que s'il s'agit d'une action réactive – vous tenez d'éviter une menace immédiate – votre ennemi aura certainement l'initiative.

Quand devriez-vous *Faire Face au Danger* au lieu de *Fracasser*, contre une attaque ? Si vous ripostez, alors il s'agit probablement d'un *Fracas*. Si vous tentez d'éviter une attaque en vous concentrant sur votre défense, en esquivant, en vous protégeant de votre bouclier ou en vous mettant à couvert, alors vous *Faites Face au Danger*. Ce choix est moins risqué, puisque vous pouvez tirer parti d'une caractéristique plus avantageuse et que la pénalité pour un coup faible est relativement clément. Contrairement à *Fracasser*, elle ne vous offre pas l'opportunité d'infliger immédiatement des dégâts sur un succès, mais un coup fort de *Faire Face au Danger* peut vous mettre en bonne position pour votre action suivante.

Vous devrez aussi certainement *Faire Face au Danger* si votre ennemi tente de tirer avantage d'une action par un autre moyen qu'une attaque directe. Celui-ci se replie dans la forêt pour vous tirer dessus depuis le couvert. Peut-être qu'il vous provoque, dans le but de vous pousser à agir de manière inconsidérée. Peut-être qu'il vous repousse, pour vous déséquilibrer et faciliter l'attaque suivante. Que faites-vous ? Visualisez votre réaction, puis déclenchez l'action. Si vous échouez, vous subirez

sûrement une pénalité d'élan qui représente ce revers. Votre ennemi gagne l'initiative et il s'efforcera de confirmer son avantage.

Faire Face au Danger peut également être utilisé pour fuir définitivement le combat. Si vous possédez une issue et un moyen de vous échapper, alors déclenchez une action et voyez si vous parvenez à vous échapper.

Pour finir, dans les cas où un ennemi représente un obstacle mineur, *Faire Face au Danger* peut être utilisé pour éviter le combat ou pour résoudre votre action contre un ennemi dérisoire. Par exemple, vous pouvez *Faire Face au Danger* pour vous glisser dans le dos d'un ennemi ou fuir un combat potentiel. Si vous affrontez un ennemi faible depuis une position clairement avantageuse, comme décocher une flèche en étant dissimulé, alors vous pouvez *Faire Face au Danger* pour voir ce qui se produit. Dans tous les cas, un échec de cette action peut vous forcer à *Plonger dans la Mêlée*.

S'emparer d'un Avantage

Cette action est déclenchée au combat lorsque tentez de trouver moyen de pression, d'améliorer votre position ou de préparer une action subséquente. Par exemple :

- Vous visez prudemment avant de tirer. Vous vous *Emparez d'un Avantage* +astuce.
- Vous effectuez une feinte sournoise, dans le but de déséquilibrer votre adversaire et de créer une ouverture. Vous vous *Emparez d'un Avantage* +ombre.
- Vous tentez de décourager votre ennemi avec un rugissement intimidant alors que vous chargez. Vous vous *Emparez d'un Avantage* +fer.

S'emparer d'un Avantage peut être utilisé chaque fois que vous avez l'initiative ou comme façon d'établir une position favorable avant le combat. Mécaniquement, c'est une action puissante vous permettant d'accumuler de l'élan pour déclencher ensuite une action décisive. Narrativement, c'est le moyen idéal d'intégrer une action plus cinématique dans une scène.

Lorsque vous souhaitez vous *Emparer d'un Avantage*, visualisez la situation. Considérez le terrain, vos armes, votre position, mais aussi votre style de combat et votre approche. Considérez votre ennemi, ses tactiques et sa préparation. Où pouvez-vous trouver une opportunité? Visualisez votre action, puis déclenchez l'action.

Contraindre

Contraindre peut être utilisé comme un moyen d'écourter le combat. Vous n'avez pas forcément à déclencher l'action *Mettre Fin au Combat*, ni à vous rendre ou à négocier une trêve. *Mettre Fin au Combat* est le résultat d'un affrontement désespéré et probablement sanglant. Si votre ennemi ou vous avez d'autres objectifs, alors vous pouvez tenter la Contrainte.

- Vous tentez de forcer votre ennemi à se rendre. Vous devez le *Contraindre* +fer.
- Vous tentez de vous rendre, de raisonner ou de négocier. Vous devez le *Contraindre* +cœur.
- Vous rusez en faisant croire à l'ennemi que vous cessez le combat. Vous devez le *Contraindre* +ombre.

L'action *Contraindre* doit être supportée par la fiction. Quelle est l'intention de votre ennemi? Comment vous considère-t-il? Êtes-vous son ennemi juré? Un repas potentiel? Qu'est-il prêt à risquer pour vous vaincre? Est-ce que le combat tourne en sa faveur ou en sa défaveur? De quel moyen de pression disposez-vous? Si votre ennemi n'a rien à y gagner, vous ne pouvez pas déclencher cette action. En cas de doute, *Consultez l'Oracle* avant de *Contraindre*.

Contraindre peut être utilisé proactivement (lorsque vous avez l'initiative) ou réactivement (lorsque c'est votre ennemi qui la possède) selon les circonstances. Offrir de se rendre est une réponse réactive, elle peut donc être tentée lorsque vous n'avez pas l'initiative. Tenter de *Contraindre* votre ennemi à déposer les armes est une action proactive qui ne peut être tentée que lorsque vous avez le contrôle.

Aider votre Allié

Cette action est un choix évident lorsque vous tentez de faciliter les actions de l'un de vos alliés. Visualisez la façon dont vous l'aidez, déclenchez l'action *S'emparer d'un Avantage*, puis laissez votre allié bénéficier du résultat de celle-ci.

Vous devriez posséder l'initiative avant de tenter d'*Aider votre Allié*. Sur un coup fort, vous gagnez ou conservez alors tous deux l'initiative. C'est un énorme avantage pour votre allié, si celui-ci avait des difficultés à faire des progrès contre cet ennemi. Sur un coup faible ou un échec, vous perdez tous deux l'initiative.

Actions de souffrance

Déclenchez les actions de souffrance appropriées lorsque vous faites face au résultat de vos actions dans une scène de combat.

Si vous déclenchez une action de souffrance et obtenez un coup fort, vous pouvez gagner ou conserver l'initiative – même si vous aviez obtenu un coup faible ou un échec sur l'action précédente. Toutefois, cette opportunité ne doit pas contredire la fiction du moment. Si vous êtes hors-jeu et devez *Faire Face à la Mort*, alors vous n'allez certainement pas vous relever pour combattre. Si vous obtenez un coup fort sur une action de souffrance, considérez ce qui se produit ensuite et évaluez quelles actions vous pouvez déclencher dans ce contexte.

Payer le Prix

Être forcé de *Subir des Dégâts* est le résultat évident, lorsque vous devez *Payer le Prix* durant un combat, mais bien d'autres choses peuvent se produire dans une situation de combat dynamique. Vous pouvez trébucher et subir une pénalité d'élan. Vous pouvez lâcher votre arme. Votre bouclier peut se briser. Un objectif peut vous échapper. Un compagnon ou un allié peut être blessé. Vous êtes plongé dans une position périlleuse et devez *Faire Face au Danger*. Une nouvelle menace se révèle.

Introduisez de la variété. Rendez les combats excitants et cinématiques. Quoi qu'il se produise, faites en sorte que le résultat corresponde à quelque-chose que vous auriez préféré éviter. En cas de doute, faites un jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix* ou *Consultez l'Oracle*.

Consulter l'Oracle

En mode solo et coop, vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour déterminer les objectifs, les tactiques et les actions spécifiques de votre ennemi. L'oracle peut également vous aider à déterminer le résultat des événements ou à introduire de nouveaux rebondissements.

Utilisez cette action avec parcimonie. Le plus souvent, suivez votre instinct. Vos actions déclenchent des réactions. Qui combattez-vous ? Que cherche à obtenir votre ennemi ? Que fera-t-il ensuite ? Votre première impression est souvent la bonne.

Le prochain chapitre inclut l'oracle d'Actions de Combat que vous pouvez utiliser pour inciter l'action ou la réaction d'un PNJ, durant un combat. Vous pouvez également

obtenir la description des tactiques de votre ennemi en consultant le chapitre dédié aux ennemis, pour guider son comportement.

Soyez conscient de votre environnement et des autres personnages. Posez des questions. «Puis-je me mettre à couvert, ici?», «Est-ce que le gué de la rivière peut-être traversé?», «Les villageois s'enfuient-ils?» Considérez les actions de votre ennemi et vos opportunités, dans le contexte de votre environnement.

Dans le mode partie guidée, le MJ est votre oracle. Lorsque vous avez des questions concernant ce qui se produit ensuite, tournez-vous vers lui, ou discutez-en autour de la table. Le MJ est libre d'utiliser l'action *Consulter l'Oracle* pour répondre à vos questions.

Actions de Souffrance

Ces actions sont déclenchées en conséquence d'un événement périlleux ou d'un mauvais résultat sur d'autres actions. Elles représentent ce qui vous arrive et comment vous résistez à ce traumatisme.

- Lorsque vous faites face à des dégâts physiques, déclenchez l'action *Subir des Dégâts*.
- Lorsque vous obtenez un échec sur l'action *Subir des Dégâts* et que votre santé tombe à 0, vous pouvez être amené à *Faire Face à la Mort*.
- Lorsque votre compagnon est exposé à des dégâts, déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon*.
- Lorsque vous êtes démoralisé, effrayé ou que vous agissez à l'encontre de vos intentions, déclenchez l'action *Subir un Stress*.
- Lorsque vous obtenez un échec de l'action *Subir un Stress* et que votre esprit tombe à 0, vous pouvez être amené à *Faire Face à la Désolation*.
- Lorsque vos provisions tombent à 0, tous les personnages déclenchent l'action *À Court de Provisions*. Si vous êtes déjà à 0 provisions et que vous subissez une nouvelle pénalité, alors vous devrez réduire votre jauge de santé ou d'esprit ou d'élan de la valeur subie.
- Lorsque votre jauge d'élan est à son minimum (-6) et que vous subissez une nouvelle pénalité d'élan, vous déclenchez l'action *Subir un Revers*.

Toutefois, déclencher une action de souffrance n'est pas la seule conséquence possible d'un échec. Vous pourriez faire face à des complications ou à de nouveaux dangers. Vous pourriez perdre un objet. Votre relation avec un autre personnage pourrait être

mise à l'épreuve. Renouvelez-vous et gardez les choses intéressantes. En cas de doute, Consultez l'Oracle.

Subir des Dégâts

Lorsque vous devez faire face à des dégâts physiques, vous subissez une pénalité de santé égale au rang de votre adversaire ou appropriée à la situation. Si votre santé tombe à 0, vous subissez une pénalité d'élan égale au reliquat des dégâts subis.

Puis, faites un jet +santé ou +fer, selon quelle caractéristique est la plus élevée.

Sur un coup fort, retenez l'une de ces deux options :

- Serrer les dents : Si votre santé est supérieure à 0, vous pouvez échanger -1 élan contre +1 santé.
- Épouser la douleur : Vous gagnez +1 élan.

Sur un coup faible, vous allez de l'avant.

Sur un échec, vous subissez également une pénalité de -1 élan. Si vous tombez à 0 santé, vous devez noter le handicap blessé ou mutilé (si vous ne l'avez pas déjà) ou faire un jet dans le tableau suivant.

Jet	Résultat
1-10	Les dégâts sont mortels. <i>Faites Face à la Mort.</i>
11-20	Vous êtes mourant. Vous devrez parvenir à <i>Guérir</i> dans les deux heures qui suivent, pour ne pas <i>Faire Face à la Mort.</i>
21-35	Vous tombez inconscient et êtes hors-jeu. Si l'on vous laisse tranquille, vous retrouverez vos esprits dans une heure ou deux. Si vous êtes à la merci d'un ennemi impitoyable, alors <i>Faites Face à la Mort.</i>
36-50	Vous êtes sous le choc et vous luttez pour garder conscience. Si vous persistez à agir vigoureusement (en courant ou en vous battant) avant d'avoir eu quelques minutes de répit, alors refaites un jet dans ce tableau (avant de résoudre l'action

	suivante) et appliquez le résultat obtenu.
51-00	Vous êtes tuméfié mais toujours debout.

Si vous échouez à vous défendre contre une attaque, que vous souffrez d'une blessure, que vous êtes frappé par une maladie ou que vous êtes épuisé par une action éreintante, déclenchez cette action.

Lorsque vous êtes forcé de *Payer le Prix*, vous devriez *Subir des Dégâts* si des dommages physiques sont le résultat dramatique évident dans la situation actuelle. De plus, certaines actions et atouts vous indiquent de *Subir des Dégâts* en prix à payer ou en concession, en précisant parfois la valeur exacte de dégâts subis.

Si vous faites face à l'attaque d'un PNJ ennemi, vous devez utiliser son rang pour déterminer la valeur de dégâts subis. Si la valeur de dégâts subis n'est pas indiquée ou évidente, suivez les recommandations ci-après.

- **Pénible (1 dégât)**: Une attaque par un ennemi mineur, une blessure douloureuse ou un gros effort.
- **Dangereux (2 dégâts)**: Une attaque par un ennemi doué ou une créature mortelle, une mauvaise blessure ou un terrible effort.
- **Redoutable (3 dégâts)**: Une attaque par un ennemi exceptionnel ou une puissante créature une blessure grave ou un effort épuisant.
- **Extrême (4 dégâts)**: Une attaque dévastatrice assénée par un monstre ou une bête, une blessure handicapante ou un effort insurmontable.
- **Épique (5 dégâts)**: Une attaque par un ennemi légendaire ou mythique, une horrible blessure ou un effort déchirant.

En cas de doute, optez pour des dégâts dangereux (2 dégâts).

Ensuite, réduisez votre jauge de santé de la quantité de dégâts subis. Si votre santé tombe à 0, alors appliquez le reliquat à votre jauge d'élan. Puis, faites un jet pour voir ce qui se produit.

Sur un coup fort, vous ne vous démontez pas. Vous pouvez regagner 1 point de santé ou gagner +1 élan. Sur un coup faible, vous êtes affecté mais vous réussissez à persévérer.

Lorsque vous obtenez un échec, vous devrez prendre une décision importante. Allez-vous risquer de mourir en faisant un jet dans le tableau de l'oracle ou allez-vous noter un handicap? Le handicap blessé est temporaire et peut être éliminé grâce à l'action *Guérir* ou *Séjourner*, tandis que mutilé est un handicap permanent, qui chamboulera toute votre vie.

Si vous obtenez un échec et que vous avez déjà noté des handicaps, alors vous n'avez plus le choix. Faites un jet et croisez les doigts.

Faire Face à la Mort

Lorsque vous êtes à l'article de la mort et que vous avez un aperçu de l'au-delà, faites un jet +cœur.

Sur un **coup fort**, la mort vous rejette. Vous revenez dans le monde des vivants.

Sur un **coup faible**, choisissez l'une des deux options suivantes.

- Vous mourez, mais pas avant d'avoir accompli un noble sacrifice. Visualisez vos derniers instants.
- La mort désire quelque-chose de votre part en échange de votre vie. Visualisez ce qu'elle souhaite (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et *Jurez un Vœu de Fer* (de rang redoutable ou extrême) pour mener cette quête à bien. Si vous échouez votre jet de *Jurer un Vœu de Fer*, ou si vous refusez cette quête, alors vous mourez. Sinon, vous revenez dans le monde des vivants et êtes désormais maudit. Vous ne pourrez éliminer ce handicap qu'en accomplissant votre quête.

Sur un **échec**, vous êtes mort.

Vous déclenchez cette action lorsque vous devez *Faire Face à la Mort* en conséquence d'un échec sur l'action *Endurer des Dégâts*, ou lorsque vous subissez des dégâts si dévastateurs que la mort devient le seul résultat logique. C'est une action que vous déclencherez rarement (avec de la chance), mais également la possibilité d'enrichir votre monde et de décrire ses mythes. Essayez de rendre ce moment dramatique et personnel.

La première fois que vous déclenchez cette action, vous devriez vous représenter l'au-delà, dans votre version des Terres de Fer, ou pour votre personnage en particulier. Que voyez-vous et ressentez-vous? Est-ce simplement un puits de ténèbres sans fin? Voyez-vous des portes de fer s'ouvrir devant vous? Est-ce qu'un passeur vous embarque pour la traversée d'une rivière rouge sang? Entendez-vous les chants de votre peuple vous inviter à les rejoindre dans la salle des banquets? Sur un coup fort, vous pourriez percevoir des bribes de ce qui se trouve au-delà. Est-ce que votre expérience rejoint vos croyances ou au contraire, les remet en question? En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.

Vous devez également considérer le personnage de la mort elle-même. La mort possède-t-elle une forme ou est-elle insondable et innommable? Est-elle sublime et accueillante? Est-elle sournoise et pleine de duplicité? Ou sinistre et froide comme une nuit d'hiver? Sur un coup faible, vous pouvez décider ce que la mort exige de votre part, ce qui vous mène à accepter une nouvelle quête et à noter le handicap maudit alors que vous retournez dans le monde des vivants.

Sur un échec, vous mourez. Visualisez ce qui vous attend. Vous pouvez recommencer avec un nouveau personnage, mais vous pouvez aussi continuer à explorer votre monde actuel et votre récit depuis une nouvelle perspective. Peut-être que votre personnage défunt avait un parent qui jure de venger sa mort?

Dégâts au Compagnon

Lorsque l'un de vos compagnons subit des dégâts physiques, il doit endurer une pénalité de santé égale à la valeur de dégâts subie. Si la santé de votre compagnon tombe à 0, alors tout reliquat vous inflige une pénalité d'élan.

Puis, faites un jet +cœur ou +santé du compagnon, selon lequel est le plus élevé.

Sur un **coup fort**, votre compagnon se reprend. Donnez-lui +1 santé.

Sur un **coup faible**, votre compagnon est battu. Si sa santé tombe à 0, il ne pourra plus vous assister jusqu'à ce que qu'il récupère au moins +1 santé.

Sur un **échec**, vous subissez également -1 élan. Si la santé de votre compagnon tombe à 0, alors il est gravement blessé et considéré comme étant hors-jeu. Sans assistance, celui-ci décèdera dans une heure ou deux.

Si vous obtenez un échec avec un résultat de 1 sur votre dé d'action et que la santé de votre compagnon est à 0, alors il décède aussitôt. Vous gagnez 1 point d'expérience pour chaque capacité cochée sur votre carte d'atout de compagnon, puis vous devez la défausser.

Un compagnon est un atout de PNJ qui complète vos capacités et peut vous apporter son soutien sur vos actions. Lorsque vous mettez un compagnon à contribution sur une action, vous lui faites forcément courir un risque. Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action quand vous utilisez une capacité de compagnon, alors c'est votre compagnon qui subira les effets négatifs de votre action. Selon la fiction de la situation en cours, cela peut inclure des dégâts.

Infliger des dégâts à votre compagnon peut aussi se produire en conséquence logique de n'importe quelle action, ou lorsque vous faites un jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix*.

Votre atout de compagnon possède sa propre jauge de santé, qui fonctionne exactement comme la vôtre. S'il subit des dégâts physiques, réduisez sa jauge en fonction des circonstances ou le rang de votre ennemi et appliquez tout reliquat éventuel à votre jauge d'élan. Puis, déclenchez cette action.

Lorsque la santé de votre compagnon est à zéro et que vous obtenez un coup faible ou un échec, vous ne pouvez pas utiliser ses capacités jusqu'à ce qu'il récupère au moins +1 santé. Pour aider votre compagnon, déclenchez l'action appropriée, comme *Guérir*, *Monter le Camp* ou *Séjourner*.

Si votre compagnon est tué, vous gagnez 1 point d'expérience pour chaque capacité cochée. Puis, défaussez cet atout. Si vous venez à acquérir le même type de compagnon par la suite, au fil de vos quêtes et de vos voyages, vous pourrez acheter cet atout au prix normal.

Vous devriez également déclencher *Subir un Stress* et subir une pénalité d'esprit lorsque votre compagnon est blessé ou meurt, si cela est approprié dans la fiction.

Subir un Stress

Lorsque vous faites face à un choc émotionnel ou au désespoir, vous subissez une pénalité d'esprit égale au rang de votre ennemi ou appropriée à la situation. Si votre esprit tombe à 0, appliquez tout reliquat éventuel à votre jauge d'élan.

Puis, faites un jet +cœur ou +esprit, selon lequel est le plus élevé.

Sur un **coup fort**, retenez l'une de ces deux options :

- Serrer les dents : Si votre esprit est supérieur à 0, vous pouvez échanger -1 élan contre +1 esprit.
- Épouser les ténèbres : Vous gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible**, vous allez de l'avant.

Sur un **échec**, vous subissez également une pénalité de -1 élan. Si vous tombez à 0 esprit, vous devez noter le handicap secoué ou corrompu (si vous n'en souffrez pas déjà) ou vous pouvez faire un jet dans le tableau suivant.

Jet	Résultat
1-10	Le désespoir vous submerge. <i>Faites Face à la Désolation.</i>
11-25	Vous renoncez : <i>Abandonnez votre Vœu</i> (si possible, celui en lien avec votre crise actuelle).
26-50	Vous cédez à la peur ou à vos pulsions et agissez à l'encontre de vos propres intérêts.
51-00	Vous persévérez.

Déclenchez cette action lorsque votre courage défaille, lorsque vous êtes démoralisé ou désespéré ou lorsque vous agissez à l'encontre de vos propres intérêts.

Lorsque vous êtes contraint de *Payer le Prix*, vous devrez *Subir un Stress* si un choc émotionnel est le résultat dramatique et évident de la situation. De plus, certaines actions et atouts vous indiquent de Subir un Stress comme prix à payer ou concession, en vous donnant parfois la valeur de stress subie.

Si vous êtes démoralisé ou effrayé par un PNJ ennemi, vous pouvez utiliser son rang pour déterminer la valeur de stress que vous devez subir. Si ce stress n'est pas précisé ou évident, alors suivez les recommandations ci-dessous :

- **Pénible (1 stress):** Un incident perturbant ou un échec frustrant.
- **Dangereux (2 stress):** Un incident éprouvant ou un échec contrariant.
- **Redoutable (3 stress):** Un incident horrible ou un échec démoralisant.
- **Extrême (4 stress):** Un incident déchirant ou un échec traumatique.
- **Épique (5 stress):** Un incident dévastateur ou une perte totale d'espoir.

En cas de doute, optez pour un rang dangereux (2 stress).

Ensuite, réduisez votre jauge d'esprit de la valeur de stress subie. Si votre esprit chute à 0, appliquez tout reliquat éventuel à votre jauge d'élan. Puis, faites un jet pour voir ce qui se produit.

Sur un coup fort, vous êtes imperturbable. Vous pouvez subir -1 esprit ou gagner +1 élan. Sur un coup faible, vous êtes rudoyé mais vous persévérez.

Comme pour l'action *Subir des Dégâts*, lorsque vous obtenez un échec, vous devrez prendre une décision importante. Allez-vous risquer la désolation en faisant un jet dans le tableau d'oracle ou noter un handicap? Le handicap secoué est temporaire et peut être éliminé par le biais de l'action *Séjourner*, tandis que le handicap corrompu est un événement permanent, qui bouleverse toute une vie.

Si vous avez obtenu un échec et que vous souffrez déjà de ces deux handicaps, alors vous devez obligatoirement faire un jet dans le tableau pour connaître votre sort.

Faire Face à la Désolation

Lorsque vous êtes amené au seuil de la désolation, faites un jet +cœur.

Sur un **coup fort**, vous résistez et allez de l'avant.

Sur un **coup faible**, retenez l'une des deux options suivantes :

- Votre esprit ou votre raison se brise, mais pas avant de vous avoir permis d'accomplir un noble sacrifice. Visualisez vos derniers instants.
- Vous avez une vision d'un terrible événement à venir. Visualisez cet avenir sinistre (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et *Jurez un Vœu de Fer* (redoutable ou extrême) visant à l'éviter. Si vous échouez à obtenir un succès lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer*, ou que vous refusez cette quête, alors vous êtes perdu. Sinon, vous reprenez conscience et êtes désormais tourmenté. Vous ne pourrez éliminer le handicap tourmenté qu'en accomplissant votre quête.

Sur un **échec**, vous succombez au désespoir ou à l'horreur. Vous êtes perdu.

Vous déclencherez cette action lorsque vous êtes forcé de *Faire Face à la Désolation* en conséquence d'un échec sur l'action *Subir un Stress*. Cela représente le point de non-retour de votre personnage. Allez-vous poursuivre votre quête, en dépit de tout ce que vous avez vu et fait, ou allez-vous succomber aux ténèbres ?

Choisir l'option d'être tourmenté sur un coup faible ouvre d'intéressantes possibilités narratives. Quelle est votre plus grande peur ? Empêcher l'avènement de votre vision peut emmener votre récit dans une nouvelle direction captivante.

Sur un échec, vous êtes brisé. Il n'y a aucune guérison possible. C'est la fin de l'aventure pour votre personnage.

À court de provisions

Lorsque vos provisions sont épuisées (réduites à 0), notez le handicap mal préparé. Si vous subissez de nouveau une pénalité de provisions en étant mal préparé, alors vous devez déduire cette valeur de vos jauges de santé, d'esprit ou d'élan, selon ce qui correspond le mieux aux circonstances.

Lorsque vos alliés et vous devez réduire vos provisions à 0 (en conséquence d'un choix ou en résultat d'une autre action), vous souffrirez tous du handicap mal préparé. Ce handicap ne peut être éliminé que lorsque vous obtenez un succès de l'action Séjourner et que vous retenez l'option équiper.

Tant que vous êtes mal préparé, vous ne pouvez pas augmenter votre jauge de provisions. Si vous subissez de nouvelles pénalités de provisions en étant mal préparé, alors vos alliés et vous devez répartir cette valeur sur vos jauges d'élan, de santé et d'esprit. Sélectionnez l'option la plus adaptée à la situation. Manquer de provisions peut avoir un impact évident sur votre bonne forme, votre moral et votre degré de préparation, face aux défis qui vous attendent.

Subir un Revers

Lorsque votre élan est à son minimum (-6) et que vous subissez une nouvelle pénalité d'élan, retenez l'une des deux options suivantes :

- Répartissez toute pénalité d'élan supplémentaire sur vos jauges de santé, d'esprit ou de provisions, en fonction des circonstances.
- Visualisez un événement ou une découverte (en cas de doute, *Consultez l'Oracle*) qui mine votre progression dans l'une de vos quêtes en cours, dans l'un de vos voyages ou au combat. Puis, pour chaque point de pénalité d'élan, effacez 1 des coches dans cette jauge de progrès, en fonction de son rang de difficulté (pénible = effacez 3 cases de progrès ; dangereux = effacez 2 cases de progrès ; redoutable = effacez 1 case de progrès ; extrême = effacez 2 coches ; épique = effacez 1 coche).

Lorsque vous souffrez d'une pénalité d'élan alors que votre jauge est déjà à son minimum (-6), alors tout reliquat éventuel devra être appliqué à votre jauge de santé, d'esprit ou de provisions. Mais vous pouvez aussi l'appliquer en perte de progrès dans la jauge appropriée à la situation. Faites votre choix en vous basant sur l'état de votre personnage et sur la fiction de la scène en cours. Ne vous contentez pas de distribuer des points de pénalité où bon vous semble. Visualisez comment vos choix se répercutent sur la fiction.

Si votre santé, votre esprit ou vos provisions tombent tous à 0, alors vous n'avez plus le choix. Vous devez effacer votre progression dans la jauge correspondant à la situation. Vous devriez affecter la quête, le voyage ou le combat qui est le plus central dans la scène en cours.

Actions de Quêtes

Jurer et réaliser des vœux est au centre des motivations de votre personnage. Ces serments guident le récit de vos aventures et vous donnent les moyens d'accumuler de l'expérience, qui en retour pourra être dépensée pour acquérir de nouvelles capacités. Lorsque vous acceptez une nouvelle quête, que vous notez votre progression dans celle-ci et enfin, que vous la menez à bien ou que vous récoltez les récompenses d'une quête, vous déclenchez ces actions.

Jurer un Vœu de Fer

Lorsque vous jurez sur le fer d'accomplir une quête, notez votre vœu, puis attribuez un rang de difficulté à cette quête. Faites un jeu +cœur. Si vous jurez sur le fer pour le bien d'une personne ou d'une communauté avec laquelle vous êtes lié, ajoutez +1.

Sur un **Coup fort**, vous êtes plus confiant, ce que vous devez faire vous apparaît clairement. Ajoutez +2

Sur un **Coup faible**, vous êtes déterminé mais vous entamez votre quête en ayant plus de questions que de réponses. Vous gagnez +1 élan, puis visualisez ce que vous devez faire pour trouver une piste.

Sur un **échec**, vous faites face à un obstacle important avant de pouvoir entamer votre quête. Visualisez en quoi consiste ce problème (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) puis retenez l'une des deux options suivantes :

- Vous allez de l'avant : Vous subissez une pénalité de -2 élan, en faisant tout votre possible pour surmonter cet obstacle.
- Vous renoncez : *Abandonnez votre Vœu.*

Lorsque vous tentez de jouer les redresseurs de torts, que vous cherchez à satisfaire une ambition personnelle, ou que vous faites le serment de servir quelqu'un, déclenchez cette action.

Dans la fiction, un vœu de fer doit être cérémoniel. Vous devez toucher un morceau de fer et prononcer votre vœu. Ne déclenchez pas simplement l'action. Visualisez également la façon dont votre personnage prend part à cette cérémonie. Que faites-vous ? Que dites-vous ? Est-ce un moment d'acceptation sous la contrainte ou de féroce détermination ?

Déterminez le rang de votre quête en vous basant sur les défis que vous aurez à affronter, ou *Consultez l'Oracle*. Les quêtes possédant un rang élevé vous demanderont plus d'efforts (à la fois en termes de fiction et de temps de jeu dédié), mais vous offriront également des récompenses d'expérience plus importantes. Une quête épique peut être l'oeuvre de toute une vie, tandis qu'une quête pénible peut se résumer à quelques scènes seulement.

les règles vous encouragent à confronter votre personnage à tant de situations nouvelles qu'il finira par se perdre en chemin, en jurant de nouveaux vœux pour tenter d'accomplir des quêtes secondaires. Car telle est la vie d'un Fer-juré.

En vous basant sur le résultat de cette action, votre voie peut être toute tracée (sur un coup fort), ou vous demander plus d'investigations pour identifier vos prochaines étapes (sur un coup faible).

Sur un échec, vous ferez face à un sérieux obstacle dès le début qui vous empêche d'entreprendre cette quête. Il peut s'agir d'un événement soudain, comme une personne oeuvrant contre vous ou refusant votre aide, mais aussi d'une conviction personnelle que vous devrez surmonter. Si vous avez un doute sur ce qui doit se produire, *Consultez l'Oracle*. Celui-ci devrait être significatif et difficile à gérer. De plus,

lorsque vous aurez résolu cet obstacle, vous n'aurez pas *Atteint un Jalon* de votre quête. Vous ne pourrez pas faire de progrès sur ce voeu jusqu'à ce que vous surmontiez ce défi initial.

Sur un échec, vous avez également l'option de vous rendre compte que vous avez juré ce voeu sur un coup de tête ou sans bénéficier de soutien, ce qui vous conduit à simplement abandonner. Si vous le faites, vous *Abandonnez votre Voeu*.

Lorsque vos alliés se joignent à vous pour *Jurer un Voeu de Fer*, l'un d'entre vous parlera au nom du groupe et déclenchera l'action. Les autres, si cela est approprié, peuvent contribuer à l'effort en déclenchant l'action *Aider votre Allié*. Si vous obtenez un succès et gagnez un bonus d'élan, ou que vous obtenez un échec et que vous choisissiez de subir une pénalité d'élan, seul le personnage qui a déclenché l'action devra ajuster sa jauge d'élan. Une fois votre quête lancée, vous partagez une jauge commune et notez vos progrès ensemble.

Atteindre un Jalon

Lorsque vous faites des progrès significatifs dans votre quête en surmontant un terrible obstacle, en concluant un voyage périlleux, en élucidant un mystère complexe, en déjouant une puissante menace, en vous assurant un soutien déterminant ou en acquérant un objet crucial, vous pouvez noter votre progression..

- Quête pénible : Notez 3 cases de progrès.
- Quête dangereuse : Notez 2 cases de progrès.
- Quête redoutable : Notez 1 case de progrès.
- Quête extrême : Ajoutez 2 coches.
- Quête épique : Ajoutez 1 coche.

Vous devrez surmonter des obstacles tout au long de vos quêtes. Certains de ces obstacles découleront naturellement de la fiction. Surmonter un défi vous mène naturellement au défi suivant. D'autres représenteront des rebondissements dans le récit, introduits par votre interprétation du résultat d'une action, ou lorsque vous *Consultez l'Oracle* pour trouver l'inspiration. Lorsque vous surmontez l'un de ces

obstacles, et à condition que celui-ci ait constitué un sérieux défi, vous pouvez déclencher cette action et noter votre progression sur cette quête.

Toutes les étapes de vos aventures ne sont pas dignes de constituer un jalon. Venez-vous d'échapper à un grand danger ? Vous-en a-t-il coûté quelque-chose d'important ? Venez-vous de démêler une trame complexe d'indices et de motivations cachées ? Était-ce aussi dramatique qu'intéressant, dans le récit ? Mais surtout, l'étape était-elle directement liée à votre quête, ou à un événement aléatoire sans aucun lien ?

La façon dont vous définissez vos jalons détermine le rythme de votre jeu. Vous devrez relever des défis pour *Atteindre un Jalon* et noter votre progression. Vous ne pouvez pas (en toute confiance) *Réaliser votre Voeu* sans avoir noté des progrès dans votre jauge. Vous ne pouvez pas gagner d'expérience sans *Réaliser votre Voeu*. Vous ne pouvez pas ajouter de nouvel atout à votre personnage sans d'abord acquérir de l'expérience. C'est ce mécanisme qui permet à vos quêtes de guider le rythme du jeu et vous laisse améliorer votre personnage, sur un tempo que vous définirez ensemble, autour de la table. Si vous considérez des obstacles relativement simples comme des jalons, alors vous progresserez rapidement vers l'accomplissement de votre quête. Mais, si c'est le cas, vous allez vous priver de certaines opportunités narratives et de la satisfaction obtenue en surmontant un défi digne de ce nom.

Vous n'êtes pas certain qu'un obstacle soit digne d'être un jalon dans votre quête ? Si vous jouez en mode coop ou en partie guidée, discutez-en autour de la table. Mais si vous jouez en mode solo, faites confiance à vos instincts et au type d'expérience de jeu que vous souhaitez créer. En définitive, le jeu vous appartient.

Réaliser votre Voeu

Action de Progrès

Lorsque vous accomplissez ce que vous estimez être la réalisation de votre voeu, lancez vos dés de défi et comparez leurs résultats à votre score de progrès. L'élan ne compte pas sur ce jet.

Sur un **coup fort**, votre quête est menée à bien. Notez votre expérience (pénible = 1 ; dangereux = 2 ; redoutable = 3 ; extrême = 4 ; épique = 5).

Sur un **coup faible**, il vous reste du chemin à faire ou vous réalisez la véritable nature de votre quête. Visualisez ce que vous découvrirez (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Puis, notez votre expérience (pénible = 0 ; dangereux = 1 ; redoutable = 2 ; extrême = 3 ; épique = 4). Vous pouvez de nouveau *Jurer un Voeu de Fer* pour mener cette quête à bien. Si vous le faites, ajoutez +1.

Sur un **échec**, votre quête est en déroute. Visualisez ce qui se produit (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et retenez l'une de ces deux options.

- Vous renouvez votre vœu : Effacez toutes vos cases de progrès à l'exception de la première, puis relevez le rang de votre quête d'un cran (si celle-ci n'est pas déjà épique).
- Vous renoncez : *Abandonnez votre Vœu*.

Votre chemin conduit ici. Votre ennemi est vaincu. Vous trouvez la relique. Vous parachevez votre entraînement. Le village est sauvé. La bête est tuée. Le meurtre est vengé. L'honneur de votre famille est rétabli. Vous triomphez.

Ou peut-être pas ? Déclenchez cette action pour le découvrir.

Puisqu'il s'agit d'une action de progrès, vous ferez le total des cases cochées dans votre jauge de progrès pour ce voyage. Il s'agit de votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès, puis résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Lorsque vos alliés et vous oeuvrez à réaliser un vœu en commun, vous partagez la même jauge de progrès. Une fois le bon moment venu, l'un d'entre vous devra déclencher l'action *Réaliser votre Vœu* au nom du groupe. Le résultat affectera tous les alliés impliqués.

Sur un coup fort, votre vœu se réalise. Notez votre expérience, effacez ce vœu, puis décidez de ce que vous souhaitez faire ensuite. Est-ce que d'autres quêtes vous appellent dans les territoires sauvages ? Ou estimez-vous que le temps est venu de

Rédiger votre Épilogue, pour mettre un point final à vos aventures en tant que Fer-juré ?

Sur un coup faible, vous découvrez ou réalisez quelque-chose qui laisse votre quête en suspens ou qui mine votre succès. Visualisez ce que vous découvrez (ou *Consultez l'Oracle*), faites votre choix, puis jouez pour voir ce qui se produit. Que vous laissiez tout cela derrière vous ou que vous entrepreniez une nouvelle quête, vous devriez le faire en étant motivé par la fiction et les choix que vous faites au nom de votre personnage. Avez-vous vaincu votre ennemi dans un duel sanglant, mais dans son dernier souffle celui-ci vous a-t-il révélé que votre véritable ennemi est toujours en vie ? Vous pourriez Jurer un Voeu de Fer de le traquer. Avez-vous aidé un chef de clan à revenir au pouvoir, pour découvrir que toutes ses promesses n'étaient que des mensonges ? Vous pourriez Jurer un Voeu de Fer consistant à destituer cet usurpateur, ou simplement le laisser en place, en vous faisant la promesse de ne jamais revenir en ces lieux.

Sur un échec, un rebondissement vous laisse désarmé ou votre véritable objectif est désormais hors d'atteinte. La troupe de pillards n'était qu'une diversion, qui a permis à une force plus nombreuse de s'enfuir avec les provisions hivernales de tout le village. La couronne des rois est trouvée, mais il s'agit d'une contrefaçon. Vous avez traqué et vaincu la wyverne, mais vous découvrez qu'elle appartenait à une volée de bêtes bien plus nombreuses. Si vous choisissez d'aller de l'avant, la nature de votre quête reste la même – protéger le village, trouver la couronne, faire cesser les ravages causés par les wyvernes – mais la majorité de votre progression est défaite par cette dramatique réalisation.

Abandonner votre Voeu

Lorsque vous renoncez à votre quête, que vous reniez votre promesse ou que votre objectif devient inaccessible, vous effacez votre voeu et vous Subissez un Stress. Vous subissez une pénalité d'esprit égale au rang de votre quête (pénible = 1 ; dangereuse = 2 ; redoutable = 3 ; extrême = 4 ; épique = 5).

Déclenchez cette action lorsque vous décidez d'abandonner une quête ou si les circonstances rendent désormais votre objectif inaccessible.

Pour un Fer-juré, réaliser que vous devez *Abandonner votre Voeu* est une décision dramatique et désespérante. Les traditions dictent que l'objet sur lequel vous avez juré votre voeu – votre épée, votre armure, votre monnaie de fer – doit lui aussi être abandonné. Certains clans estiment même que vous devez vous débarrasser de toutes vos armes et de votre armure, pour ne plus porter de fer jusqu'à être parvenu à vous racheter.

Mécaniquement, vous devrez *Subir un Stress* en réduisant votre esprit d'une valeur égale au rang de votre quête (pénible = 1 ; dangereuse = 2 ; redoutable = 3 ; extrême = 4 ; épique = 5), puis *Tester votre Esprit*. Narrativement, vous devriez considérer comment votre échec affecte votre récit et ce que vous faites pour revenir sur le bon chemin. Aviez-vous juré ce voeu au service de quelqu'un ? Comment est-ce que cela affecte votre relation avec cette personne ? Si votre voeu est une quête personnelle, comment est-ce que cet échec vous force à reconsidérer vos choix de vie ? Comment allez-vous rebondir après cela ?

Si la quête que vous avez abandonné était centrale aux motivations de votre personnage, vous pouvez décider que votre vie de Fer-juré prend fin. Si c'est le cas, alors *Rédigez votre Épilogue* pour déterminer votre destin.

Progresser

Lorsque vous affinez vos compétences, que vous recevez un entraînement, que vous trouvez l'inspiration, que vous obtenez une récompense ou que vous gagnez un compagnon, vous pouvez dépenser 3 points d'expérience pour acquérir un nouvel atout ou 2 points d'expérience pour améliorer un atout existant.

Déclenchez cette action lorsque vous dépensez de l'expérience pour acquérir un atout ou améliorer un atout existant.

Narrativement, vous devriez considérer comment vos expériences récentes et vos voeux déjà réalisés vous ont conduit à maîtriser ces nouvelles capacités. Votre cheval était-il une récompense, offerte en signe de reconnaissance par le chef d'un clan des hautes-terres ? Avez-vous suivi l'enseignement d'un puissant mystique ? Est-ce que le temps que vous avez passé à arpenter les territoires sauvages a fait de vous un

expert dans le travail du bois ou en navigation ? Laissez vos choix d'atouts découler naturellement de la fiction.

Actions de Destin

En mode solo et coop, les actions de destin arbitrent le résultat d'autres actions ou vous permettent de trouver l'inspiration pour votre récit. Lorsque vous subissez le résultat d'une action, que vous cherchez à savoir ce qui se produit ensuite ou que vous avez une question concernant un peuple, un lieu ou un événement externe à votre personnage, les actions de destin vous aideront à en découvrir la réponse.

En mode guidé, votre MJ représente les turpitudes du destin. Il peut se fier à ces actions s'il le désire, mais il peut également décider arbitrairement du résultat, ou vous retourner la question.

Il y a trois aspects clés qui interviennent dans l'utilisation de ces actions de destin :

- **Instinct:** Si la réponse à une question ou le résultat d'une situation est évident, intéressant ou dramatique, alors faites-le se produire.
- **Aléatoire:** Vous pouvez faire un jet dans les tableaux aléatoires pour générer un résultat ou une réponse à une question.
- **Inspiration:** Vous pouvez utiliser des incitations créatives, telles que celles présentées dans le chapitre des oracles pour guider votre récit.

Payer le Prix

Lorsque vous subissez le résultat d'une action, retenez l'une des options suivantes :

- Faites survenir le résultat négatif le plus évident.
- Visualisez deux résultats négatifs. Évaluez l'une des deux comme «probable», puis *Consultez l'Oracle* en utilisant le tableau oui/non. Sur un « oui », le résultat probable se produit. Sinon, l'autre survient.
- Faites un jet dans le tableau suivant. Si vous avez des difficultés à interpréter le résultat pour l'adapter à la situation actuelle, alors refaites un jet.

Jet	Résultat
1-2	Refaites un jet et appliquez son résultat mais en pire. Si vous obtenez deux fois le même résultat, visualisez quelque-chose de terrible qui change le cours de votre quête (en cas de doute, <i>Consultez l'Oracle</i>) et faites-le se produire.
3-5	Une personne ou une communauté en laquelle vous aviez confiance perd sa foi en vous ou oeuvre contre vous.
6-9	Une personne ou une communauté qui vous tient à coeur est exposée au danger.
10-16	Vous êtes séparé de quelque-chose ou de quelqu'un.
17-23	Votre action a un effet imprévu.
24-32	Quelque-chose de valeur est perdu ou détruit.
33-41	La situation actuelle se met à empirer.
42-50	Un nouveau danger ou un nouvel ennemi se révèle.
51-59	Cela vous demande un délai ou vous impose un désavantage.
60-68	C'est nocif.
69-77	C'est stressant.
78-85	Un développement surprenant complique votre quête. C'est troublant ou cela vous demande d'agir contre vos instincts: Vous

	subissez une pénalité d'esprit.
86-90	C'est un gaspillage de ressources.
91-94	Cela vous force à agir à l'encontre de vos intérêts. Un rebondissement ou une nouvelle menace complique votre quête actuelle.
95-98	Un ami, un compagnon ou un allié est mis en danger (ou vous-même, si vous êtes seul)
99-00	Refaites deux jets dans ce tableau. Les deux résultats s'appliquent. Si vous obtenez deux fois le même, alors faites-le empirer.

Il s'agit de l'une des actions les plus courantes, dans Ironsworn. Vous la déclencherez lorsque le résultat d'une autre action vous le demande ou lorsque la situation actuelle vous amène naturellement à payer un prix découlant de vos choix ou de vos actions

Premièrement, choisissez l'une des options listées dans la description de l'action. Vous pouvez déterminer vous-même le résultat. *Consultez l'Oracle* ou faites un jet dans le tableau pour vous décider. En mode partie guidée, c'est vers le MJ qu'il faut vous tourner pour obtenir un arbitrage. Quel que soit votre choix, suivez toujours ce qui se déroule dans la fiction. Si un résultat dramatique vous vient à l'esprit, alors faites-le se produire.

Ensuite, visualisez le résultat. Que se produit-il ? Quel est l'impact sur la situation actuelle et sur votre personnage ? Appliquez le résultat dans la fiction de votre scène avant d'en déterminer l'impact sur les mécaniques de jeu. Le fait de se concentrer sur le coût narratif vous permet de produire un récit plus profond et dramatique.

Pour finir, appliquez toutes les pénalités appropriées :

- Si vous faites face à une épreuve physique ou une blessure, *Subissez des Dégâts* et une pénalité de santé.
- Si vous êtes découragé ou effrayé, *Subissez un Stress* et une pénalité d'esprit.
- Si vous perdez votre équipement ou épuisez vos ressources, subissez une pénalité de provisions.

- Si vous perdez un temps précieux ou que vous terminez dans une position défavorable, subissez une pénalité d'élan.
- Si c'est un allié ou un compagnon est mis en danger, appliquez lui ces pénalités.

En cas de doute, optez pour une pénalité de -2 sur la jauge appropriée.

La plupart des situations peuvent avoir un impact à la fois sur la fiction et sur les mécaniques de jeu. Mais parfois, un résultat pourra être purement narratif sans infliger de coût immédiat. Un échec initial peut introduire une complication ou vous forcer à agir en réaction (par exemple en *Faisant Face au Danger*). Puis, un échec sur une action qui suit peut introduire une pénalité. De cette façon, les échecs s'accumulent et la situation devient plus intense et risquée.

Lorsque vous *Payez un Prix*, celui-ci devrait être adapté au récit et constituer une pénalité mécanique appropriée aux circonstances, mais aussi à l'action que vous venez d'échouer. Obtenir un échec sur l'action *Mettre Fin au Combat* implique un coût bien plus élevé qu'un échec de l'action *Fracasser*, dans la même scène. Pour les moments dramatiques et les actions décisives, relevez les enjeux et la sévérité des échecs.

Une fois le résultat résolu, visualisez ce qui se produit ensuite et la façon dont vous y réagissez. Vous n'avez pas le contrôle. La situation s'avère plus complexe et dangereuse. Vous pourriez devoir y répondre en déclenchant une autre action, vous permettant de retrouver l'avantage et d'éviter de subir de nouvelles pertes.

Égalités aux dés

Si vous obtenez une égalité sur une action et que celle-ci vous indique de *Payer le Prix*, alors vous devriez envisager de faire un jet dans ce tableau ou simplement choisir un résultat. Cela peut tenir la promesse qu'une égalité doit toujours introduire un résultat que vous n'auriez pas habituellement envisagé. Si vous avez un doute sur ce que l'un des résultats obtenu dans le tableau pourrait représenter (par exemple, « un nouveau danger ou un nouvel ennemi se révèle »), vous pouvez *Consulter l'Oracle*. Si vous obtenez une égalité sur votre jet dans le tableau de l'action *Payer le Prix*, pas d'inquiétude, celle-ci n'aura aucun effet particulier.

Consulter l'Oracle

Lorsque vous cherchez à découvrir des détails du monde, à déterminer comment les autres personnages répondent ou à déclencher des confrontation et des événements, vous pouvez...

- Tirer une conclusion : Décidez d'une réponse en vous basant sur le résultat le plus intéressant et évident.
- Poser une question dont la réponse est oui ou non : Décidez des probabilités du « oui », puis faites un jet dans le tableau ci-dessous pour déterminer la réponse.
- Retenez-en deux : Visualisez deux options. Qualifiez l'une d'elle de « probable » puis faites un jet dans le tableau ci-dessous pour voir si elle s'avère véridique. Dans le cas contraire, l'autre option se vérifie.
- Trouver une idée : Faites un tour de table pour trouver de nouvelles idées ou utilisez une incitation au hasard.

Probabilités	La réponse est «oui» si vous obtenez...
Presque certain	11 ou plus
Probable	26 ou plus
50/50	51 ou plus
Improbable	76 ou plus
Chance Infinie	91 ou plus

Sur une égalité, un résultat extrême ou un rebondissement se produit.

En mode solo ou en partie guidée, utilisez cette action lorsque vous avez une question ou que vous voulez révéler des détails de votre monde. En partie guidée, le MJ peut utiliser cette action pour répondre aux questions qu'il se pose ou pour inspirer le récit de votre session de jeu.

Tirer une Conclusion

L'utilisation la plus basique de cette action consiste simplement à décider de la réponse. Réfléchissez-y un moment (ou discutez-en autour de la table) puis optez pour ce qui vous semble être le plus approprié à la situation actuelle, en veillant à introduire en priorité les éléments ayant le meilleur potentiel dramatique et divertissant.

Votre première impression est souvent la bonne. Si quelque-chose vous vient à l'esprit, alors c'est probablement approprié à la situation actuelle. Mais, si votre idée initiale ne vous intéresse ou ne vous enthousiasme pas vraiment, alors consacrez lui plus de temps de réflexion. Visez ce moment qui vous fait dire « eureka ».

Si vous n'êtes toujours pas certain de la réponse, ou que vous préférez vous fier au hasard, alors vous avez d'autres options...

Poser une question par oui/non

Vous pouvez poser une question dont la réponse est oui ou non et laisser la réponse être déterminée par le destin.

- « Est-ce que cette ferme est habitée ? »
- « Est-ce que je lâche mon épée ? »
- « Il y a-t-il un endroit où je puisse me cacher ? »
- « Connais-je le chemin ? »
- « Serait-elle d'accord pour commercer ? »

Décidez de la probabilité d'une réponse « oui », et faites un jet d'oracle pour obtenir le résultat. Par exemple, si vous évaluez la probabilité d'une réponse « oui » comme étant « improbable », alors vous devez obtenir un résultat compris entre 76 et 100 pour que la réponse soit oui. Sinon, la réponse est non.

Retenez-en deux

L'option suivante consiste à poser une question, puis à retenir deux résultats viables.

- « Est-ce que je lâche mon épée ou mon bouclier ? »
- « Est-ce dans la forêt ou dans les collines ? »
- « Est-ce que l'ours primal me cloue au sol ou me mord ? »
- « Suis-je attaqué par une horreur ou une bête ? »

- « Est-ce un ennemi de rang redoutable ou de rang dangereux ? »

Vous devez ensuite qualifier l'une d'elles de « probable », puis faire un jet dans le tableau. Si c'est un « oui », alors retenez votre réponse probable. Sinon, optez pour l'autre. Utilisez cette approche lorsque la réponse est plus vague, mais que vous avez deux options à l'esprit.

Trouver une idée

La dernière option consiste à trouver l'inspiration par le biais d'une question ouverte.

- « Que se passe-t-il ensuite ? »
- « Que veut-elle ? »
- « À quoi ressemble cet endroit ? »
- « Que viens-je de trouver ? »
- « Qui ou quoi se met à m'attaquer ? »

Si vous jouez à plusieurs, vous pouvez en discuter. Chercher des idées ensemble mènera à des réponses intéressantes que vous n'auriez pas trouvé seul.

Vous pouvez également utiliser des tableaux générateurs aléatoires pour vous aider à trouver l'inspiration. Consultez le chapitre 6 pour obtenir des incitations créatives et des résultats aléatoires. Vous pouvez également utiliser tous les générateurs qui vous conviennent, qu'il s'agisse de générateurs en ligne pour trouver des noms intéressants, de jeux cartes de tarots ou encore de pierres runiques de divination, pour vous apporter une inspiration plus visuelle. Lorsque vous posez une question ouverte, vous devriez utiliser des générateurs pour vous aider à trouver l'inspiration, plutôt que pour obtenir une réponse définitive. Votre créativité vous mènera naturellement d'un concept abstrait vers une réponse plus spécifique, ce qui ajoutera une dimension plus palpitante et surprenante à votre récit et à votre monde.

Questions après Questions

Vous pouvez revenir au tableau oui / non pour poser une question subsidiaire, vous permettant de clarifier ou affirmer un résultat. Toutefois, vous devriez éviter de trop vous appuyer sur le questionnement (tout comme sur cette action en général). Évitez l'effet boule de neige d'une question qui en appelle dix autres plus spécifiques. Même lorsque vous jouez en solo, les oracles ne devraient vous servir qu'à épicer votre récit, et non pas en constituer le plat de résistance. Posez une question ou deux, décidez du sens de la réponse obtenue, puis passez à la suite. En cas de doute, suivez votre

instinct. Votre première impression est certainement la bonne. Vous pouvez vous y fier.

Obtenir une égalité

Une égalité sur vos dés d'oracle lorsque vous faites un jet dans un tableau oui/non devrait déclencher un rebondissement narratif ou un résultat extrême ou un rebondissement. Cela peut signifier un « oh que oui ! » ou un « oh que non ! » en lettres capitales, mais aussi un oui ou un non avec un retournement de situation intéressant ou une complication dramatique.

Si vous hésitez sur le sens que pourrait avoir une égalité, alors vous vous pouvez faire un nouveau jet dans un autre tableau d'oracle pour trouver l'inspiration. Si vous avez encore un doute, allez simplement de l'avant. Résoudre une égalité n'est en rien une égalité. C'est simplement un moyen d'introduire un tournant dans le récit qui vous fera prendre un chemin inattendu. Persistez dans cette voie, mais sans pour autant vous bloquer dans une impasse.

Les Oracles et le mode Partie Guidée

En mode partie guidée, c'est le MJ qui est votre oracle. Vous n'avez donc pas à déclencher cette action, sauf si vous discutez d'une situation autour de la table et que vous avez besoin d'un résultat aléatoire ou d'un peu d'inspiration. Votre MJ est libre d'utiliser cette action (ou de vous demander de la déclencher) pour l'aider à guider le récit.

PARTIE QUATRE: ENNEMIS ET CONFRONTATIONS

Un PNJ (personnage ou créature non-joueur) est n'importe quel personnage qui habite votre version des Terres de Fer, en dehors de votre héros et de ceux interprétés par les autres joueurs. Ils peuvent être des personnes, des entités ou des créatures. Vous devrez jouer vos interactions avec les PNJ, puis déclencher des actions lorsque vous tentez de les influencer, de les aider, d'obtenir leur aide ou de les gêner.

Les différents composants d'un PNJ

Puisque le système de jeu d'Ironsworn est centré sur les capacités et les actions de votre personnage, les PNJ sont principalement représentés par le biais de votre fiction, plutôt que par les mécaniques de jeu. Ils ne possèdent ni caractéristique, ni atout ou jauge. Au lieu de cela, les exemples de PNJ proposés dans ce chapitre possèdent des détails d'ordre général, qui vous aideront à guider leurs actions et à définir le risque qu'ils constituent au combat.

Lorsque vous interagissez avec un PNJ, visualisez sa personnalité et ses motivations. Un personnage brutal fera usage de sa force, en tentant de d'intimider. Un personnage rusé agira par le biais de la manipulation ou de la tromperie. Un personnage noble agira en suivant un code de l'honneur. Un animal, en fonction de son instinct, pourra attaquer ou fuir s'il est attaqué. Une entité surnaturelle pourra être motivé par une haine implacable pour les vivants, ou avoir des besoins plus complexes. Lorsque vous hésitez sur les traits possédés par un PNJ ou sur sa prochaine action, *Consultez l'Oracle*. Puis, visualisez ce qu'il tente d'accomplir et déclenchez des actions pour l'aider ou le gêner comme il convient.

Rang

Les PNJ possèdent un seul attribut, leur rang. Celui-ci vous indique leur capacité à encaisser et à infliger des dégâts, comme ceci :

Rang	Type	Progrès	Dégâts
Pénible	Ennemis courants	3 cases de progrès par dégât	Inflige 1 dégât
Dangereux	Combattants entraînés et créatures mortelles	2 cases de progrès par dégât	Inflige 2 dégâts
Redoutable	Combattants exceptionnels et créatures puissantes	1 case de progrès par dégât	Inflige 3 dégâts
Extrême	Ennemis d'une compétence ou d'une puissance dévastatrice	2 coches par dégât	Inflige 4 dégâts
Épique	Ennemis légendaires d'une puissance mythique	1 coche par dégât	Inflige 5 dégâts

Lorsque vous affrontez un ennemi, donnez-lui une jauge de progrès standard (10 cases). Lorsque vous *Frappez* ou que vous *Fracassez* et infligez vos dégâts, notez votre progrès pour chaque point de dégât en vous basant sur le rang de votre ennemi. Par exemple, pour un ennemi extrême, vous noterez 2 coches pour chaque point de dégât infligé, tandis que pour un ennemi dangereux, vous noterez 2 cases de progrès (2 cases complètes) pour chaque point de dégât infligé.

Lorsque vous échouez à vous défendre contre l'attaque d'un ennemi et devez encaisser des dégâts physiques, vous déclenchez l'action *Subir des Dégâts*. Dans le cadre de cette action, vous réduirez certainement votre jauge de santé de la valeur de dégâts infligée par l'ennemi, en fonction de son rang.

Si c'est approprié à ce PNJ, il peut également vous infliger un stress égal à son rang lorsque vous échouez à résister à une action qui vous effraie, vous démoralise ou vous secoue.

Utilisez l'action *Mettre Fin au Combat*, en y ajoutant votre score de progrès contre cet ennemi, lorsque vous tentez de résoudre le combat.

Les rangs proposés pour les exemples de PNJ de ce chapitre représentent un spécimen lambda de ce type. Pour les PNJ inhabituellement puissants, vous pouvez augmenter leur rang d'un cran (jusqu'à un maximum de rang épique). Vous pouvez également ajuster le rang d'un ennemi lorsque les circonstances vous donnent un avantage (ou un désavantage) significatif avant le combat.

Caractéristiques

Ce sont les caractéristiques typiques de l'apparence et de la personnalité d'un PNJ. Elles ne sont pas universellement vraies, en particulier dans des sociétés aussi diverses que celles des Peuples du Fer et des premiers-nés, mais elles peuvent vous donner un point de départ ou une idée générale..

Motivations

Les motivations reflètent les motivations et les instincts d'un PNJ. Pour les créatures, elles sont relativement simples : Chasser, se nourrir, défendre son territoire. Mais pour les êtres intelligents, les motivations sont plus typiquement des objectifs et des croyances que l'on retrouve dans leur société, mais qui ne représentent pas l'intégralité des complexes motivations que vous pourrez y croiser. Les motivations sont un point de départ, qui vous donnent l'ébauche d'un PNJ typique à développer (ou à prendre à contre-pied) selon son rôle dans la fiction.

Les PNJ qui sont au centre de votre campagne devront être plus détaillés. Selon leur rôle dans votre récit, leurs motivations peuvent aller dans le sens de –ou s'opposer à– vos propres objectifs. Lorsque vous découvrez des détails concernant un PNJ important, prenez-en note. Restez à l'affût des opportunités vous permettant d'introduire des antécédents surprenants et intéressants, qui expliquent les motivations de ces personnages..

Tactiques

Les tactiques vous donnent une référence sur la façon dont un PNJ pourrait agir au combat. Il peut s'agir de ses manœuvres de base, mais en aucun cas de toutes les possibilités disponibles, dans une scène de combat dramatique. Vous devriez laisser les actions d'un PNJ découler de la fiction. Quelle est la situation? Quel est son objectif?

Quel mode d'action ajoutera à l'intensité et au danger du moment? Faites-le se produire. En cas de doute, *Consulter l'Oracle*.

Vos ennemis devraient faire plus que de simplement vous infliger des dégâts. Un rugissement terrifiant ou une vantardise démoralisante peut vous faire *Subir un Stress*. Les manoeuvres tactiques réduiront votre élan. Les complications fictives – comme l'apparition de nouveaux ennemis, la mise en danger de compagnons ou d'alliés ou une réalisation qui gêne votre quête – tout cela augmentera la tension dramatique d'une scène.

Meute de PNJ

Lorsque vous combattez un groupe d'ennemis **pénibles** ou **dangereux**, vous pouvez les combiner en une seule jauge de progrès. C'est ce qu'on appelle une **meute**. Ce sera plus pratique pour vous que de suivre votre progression sur chaque ennemi et vous permettra de faire avancer la scène plus rapidement.

Lorsque vous regroupez vos ennemis en meutes, augmentez leur rang pour représenter leur capacité combinée à infliger et encaisser des dégâts. Pour une petite meute (de 3 à 5 environ), augmentez le rang d'un cran. Tandis que pour une grande meute (de 6 à 10 environ) vous devez augmenter le rang de deux crans. Par exemple, une meute de 4 ennemis pénibles est traitée comme un seul ennemi dangereux. Si vous faites face à plus de 10 ennemis pénibles ou dangereux, vous pouvez les grouper en plus petites meutes et leur associer leurs propres jauges de progrès.

Lorsque vous infligez des dégâts à une meute, vous devez visualiser leur effet en fonction de la fiction. Vous pourriez les blesser, en mettre quelques-uns hors-jeu ou en repousser une partie. Lorsque vous réussissez à *Mettre Fin au Combat*, vous achevez de vaincre le dernier d'entre eux ou à briser leur volonté de combattre.

Les ennemis redoutables, extrêmes et épiques ne peuvent pas être regroupés en meute. Vous devez leur réserver leur propre jauge de progrès.

Joindre vos forces à celles des PNJ

Si votre récit vous amène à coopérer avec des PNJ pour surmonter ensemble des défis, vous devrez considérer à quel point ceux-ci impactent la fiction et vos propres actions. Les PNJ – à moins qu'ils ne soient des atouts compagnon – ne vous apporteront pas de bonus mécaniques sur vos actions. Ils ne déclencheront pas non plus d'action d'eux-mêmes. Ce sont simplement des éléments de votre récit, qui impacteront peut-être les actions que vous tentez, les résultats de celles-ci et le rang de vos défis. De plus, vous assurer l'aide d'un PNJ important peut également vous permettre d'*Atteindre un Jalon*.

Par exemple:

- Si vous avez pour mission de protéger des PNJ, ceux-ci peuvent être mis en danger ou subir des pertes, en conséquence de l'échec de vos actions.
- Si vous combattez au côtés de PNJ, vous pouvez réduire le rang de vos ennemis. Par exemple, se battre seul contre une meute de pillards peut constituer un défi extrême. Tandis que si vous êtes aidé par une troupe de villageois vous étant loyaux, vous pourriez ajuster le rang de l'ennemi pour le rendre redoutable.
- Si vous êtes guidé par un éclaireur expérimenté, vous pourriez choisir d'abrégier votre périple en vous dispensant de déclencher l'action *Entreprendre un Voyage*, ou de réduire le rang de celui-ci.
- Si un meneur PNJ accepte de vous aider dans votre quête en vous laissant traverser un territoire disputé, vous pourriez *Atteindre un Jalon* et noter votre progression.

Comme pour n'importe quel PNJ, vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour déterminer comment un PNJ assistant réagit, se débrouille face à un défi ou ce qu'il fait ensuite. Vous pouvez déclencher des actions pour l'influence, telles que *Contraindre*. Si vous développez une relation solide au cours de votre récit ou si vous *Jurez un Voeu de Fer* à son service, alors vous pouvez choisir de *Forger un Lien*.

En résumé, considérez-les comme des personnages et non pas de simples nombres. Donnez-leurs des personnalités, des particularités et des motivations. Laissez-les avoir un impact sur votre récit et sur vos quêtes, pour le meilleur ou pour le pire, mais restez toujours centré sur votre personnage et les autres alliés.

Créer des PNJ

Vous devriez créer des PNJ adaptés à votre version des Terres de Fer, qui contribuent à votre récit et enrichissent les aventures de vos personnages. Puisque les PNJ n'ont pas de détail au niveau des règles, il est facile de les intégrer au récit sans trop de préparation.

Si vous faites face à un PNJ au combat, donne-lui un rang. Si vous le souhaitez, vous pouvez également noter ses motivations et ses tactiques. Mais au-delà de cela, ses motivations, ses capacités et ses actions font partie intégrante de votre fiction. Un PNJ peut vous ignorer, vous aider ou vous gêner. Déclenchez vos actions pour résoudre vos intentions à son encontre comme il convient. Utilisez les résultats de ces actions comme tremplin pour ajouter de nouveaux détails et complications, qui viendront développer ces personnages.

Pour les PNJ récurrents, prenez bonne note de ce que vous apprenez à leur sujet au fil du temps. Si vous partagez un lien, notez-le également.

Exemple de PNJ

Wyvern	
Rang	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Caractéristiques	• Immenses ailes membraneuses • Rangées de dents longues chacune comme un poignard • Cuir épais aux reflets métalliques • Longue queue
Motivations	• Observer ses proies depuis le ciel • Se nourrir
Tactiques	• Fondre en piqué • Refermer ses mâchoires sur sa proie • Rugir de façon terrifiante • Fouetter de la queue

PARTIE CINQ:

ORACLES

Dans Ironsworn, un oracle désigne tout ce qui permet de générer des résultats aléatoires qui vous aident à déterminer les conséquences d'une action, un détail de votre monde, l'action d'un PNJ ou un événement du récit.

Parmi les choix disponibles dans l'action Consulter l'Oracle, l'un d'eux consiste à «trouver une idée». Vous pouvez utiliser cette option (en lieu et place ou en supplément du tableau oui/non) pour répondre à des questions ouvertes ou pour vous inspirer de nouvelles situations.

Obtenir une égalité sur une action peut aussi vous donner l'opportunité d'introduire des complications et des surprises dans le récit, par le biais d'incitations aléatoires.

Ce chapitre inclut une série d'incitations aléatoires, présentées sous la forme de tableaux. Vous pouvez utiliser ces tableaux d'oracles pour répondre à des questions concernant votre monde, pour faire avancer votre récit, mais aussi pour vous inspirer des événements dramatiques et des révélations. Certains oracles sont réservés à des questions spécifiques et banales, pour vous simplifier la tâche (« Quel est le nom du guérisseur ? »). D'autres vous proposent des résultats plus abstraits, que vous devez interpréter en fonction de la situation actuelle (« Que se produit-il ensuite ? »).

Utiliser les Oracles

Les oracles en mode Solo et en mode Coop

Les oracles d'Ironsworn ne sont pas censés remplacer le MJ. Au lieu de cela, ils tirent parti du pouvoir de votre interprétation créative. Posez votre question, faite un jet dans l'un des tableaux, puis considérez la réponse obtenue dans le contexte de votre situation actuelle et de votre récit en général. Quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit ? Est-ce un élément qui vient renforcer la dramatique de votre récit ou

au contraire, qui l’emmène dans une nouvelle direction intéressante ou surprenante ? Est-ce que cela vous semble adapté ? Si c’est bien le cas, alors faites-le se produire.

Si vous suivez votre instinct tout en restant ouvert à des rebondissements et des retournements de situation intéressants, alors vous parviendrez obtenir une grande partie des récompenses narratives que vous auriez obtenu en jouant avec un MJ. En fait, vous serez surpris du nombre de fois où un résultat au premier abord aléatoire semble s’intégrer directement dans le récit de votre personnage et le monde que vous avez établi au fil du jeu. C’est dû au pouvoir de l’interprétation créative.

Les oracles en partie guidée

Le MJ peut utiliser les oracles comme soutien durant le jeu et pour renseigner ses décisions narratives. Les oracles ordinaires, comme celui des noms, sont utiles pour rapidement obtenir des détails. Tandis que les oracles interprétatifs, tels que les tableaux d’Action et de Thèmes, peuvent être utilisés pour trouver de nouvelles idées.

Vous pouvez également utiliser les oracles comme des incitations à partager le contrôle du récit avec vos joueurs. Vous hésitez sur ce qui devrait se produire ensuite ? Vous n’êtes pas certain de la bonne façon de répondre à la question d’un personnage ? Faites un jet dans le tableau approprié ou demandez à l’un des joueurs de faire le jet, puis discutez-en ensemble autour de la table.

Comment utiliser les tableaux

1. Lancez vos dés d’oracle pour générer un nombre entre 1 et 100.
2. Consultez le résultat de votre jet dans le tableau. L’oracle vous révélera sa réponse.
3. Considérez la réponse dans le contexte de votre question et de situation actuelle. Le résultat est-il adapté ? Vous inspire-t-il ?
4. Si la réponse est difficile à interpréter dans votre situation, vous pouvez consulter les réponses adjacentes ou en inverser les chiffres (37=73).
5. Si vous tenez votre réponse, alors vous êtes préparé ! Jouez pour voir ce qui se produit. Si vous souhaitez obtenir plus de détails, vous pouvez en discuter avec les autres joueurs ou faire un jet complémentaire dans un autre tableau.
6. Si vous éprouvez des difficultés vous pouvez refaire un jet, tenter un autre tableau ou juste vous fier à votre instinct et décider de ce qui se produit ensuite.

Lorsqu'une réponse amène d'autres questions

Vous n'êtes pas limité à un seul jet dans un seul tableau d'oracle lorsque vous posez une question. Si cela vous convient, vous pouvez laisser un premier résultat dans un tableau influencer votre interprétation d'un second résultat obtenu dans un autre. Vous pouvez même repasser par le tableau de l'action *Consulter l'Oracle* pour clarifier une réponse par une question subsidiaire en oui/non.

Toutefois, restez prudent quand vous employez cette technique. De trop nombreuses questions et de trop nombreux jets vont donner l'impression que votre session est un exercice aléatoire. Fiez-vous à votre instinct. N'utilisez les oracles que pour remplir les blancs. Tentez de garder les choses en mouvement.

Tableaux d'oracles et égalités

Les égalités n'ont pas d'effet particulier lorsque vous les obtenez dans ces tableaux d'oracles. Vous pouvez donc les ignorer.

Oracle: Actions

Utilisez ce tableau pour vous inspirer une découverte, un événement, un objectif de personnage ou une situation. Un jet dans ce tableau peut être combiné avec un Thème (ci-dessous) pour vous donner une action et un sujet. Puis, interprétez le résultat en vous basant sur le contexte de la question et de votre situation actuelle.

1	Scheme	26	Withdraw	51	Persevere	76	Betray
2	Clash	27	Abandon	52	Serve	77	Secure
3	Weaken	28	Investigate	53	Begin	78	Arrive
4	Initiate	29	Hold	54	Move	79	Affect
5	Create	30	Focus	55	Coordinate	80	Change
6	Swear	31	Uncover	56	Resist	81	Defend
7	Avenge	32	Breach	57	Await	82	Debate
8	Guard	33	Aid	58	Impress	83	Support
9	Defeat	34	Uphold	59	Take	84	Follow
10	Control	35	Falter	60	Oppose	85	Construct
11	Break	36	Suppress	61	Capture	86	Locate
12	Risk	37	Hunt	62	Overwhelm	87	Endure
13	Surrender	38	Share	63	Challenge	88	Release
14	Inspect	39	Destroy	64	Acquire	89	Lose
15	Raid	40	Avoid	65	Protect	90	Reduce
16	Evade	41	Reject	66	Finish	91	Escalate
17	Assault	42	Demand	67	Strengthen	92	Distract
18	Deflect	43	Explore	68	Restore	93	Journey
19	Threaten	44	Bolster	69	Advance	94	Escort
20	Attack	45	Seize	70	Command	95	Learn
21	Leave	46	Mourn	71	Refuse	96	Communicate
22	Preserve	47	Reveal	72	Find	97	Depart
23	Manipulate	48	Gather	73	Deliver	98	Search
24	Remove	49	Defy	74	Hide	99	Charge
25	Eliminate	50	Transform	75	Fortify	00	Summon

Oracle: Thèmes

Comme pour l'oracle d'Actions, il s'agit d'un tableau interprétatif que vous pouvez utiliser pour répondre à vos questions ou générer de nouvelles situations. Une fois combinés, les tableaux d'Actions et de Thèmes vous procurent des incitations créatives adaptées à la plupart des situations et des questions que vous pouvez rencontrer.

1	Risk	26	Barrier	51	Stranger	76	Rival
2	Ability	27	Creation	52	Passage	77	Problem
3	Price	28	Decay	53	Land	78	Idea
4	Ally	29	Trade	54	Creature	79	Revenge
5	Battle	30	Bond	55	Disease	80	Health
6	Safety	31	Hope	56	Advantage	81	Fellowship
7	Survival	32	Superstition	57	Blood	82	Enemy
8	Weapon	33	Peace	58	Language	83	Religion
9	Wound	34	Deception	59	Rumor	84	Spirit
10	Shelter	35	History	60	Weakness	85	Fame
11	Leader	36	World	61	Greed	86	Desolation
12	Fear	37	Vow	62	Family	87	Strength
13	Time	38	Protection	63	Resource	88	Knowledge
14	Duty	39	Nature	64	Structure	89	Truth
15	Secret	40	Opinion	65	Dream	90	Quest
16	Innocence	41	Burden	66	Community	91	Pride
17	Renown	42	Vengeance	67	War	92	Loss
18	Direction	43	Opportunity	68	Portent	93	Law
19	Death	44	Faction	69	Prize	94	Path
20	Honor	45	Danger	70	Destiny	95	Warning
21	Labor	46	Corruption	71	Momentum	96	Relationship
22	Solution	47	Freedom	72	Power	97	Wealth
23	Tool	48	Debt	73	Memory	98	Home
24	Balance	49	Hate	74	Ruin	99	Strategy
25	Love	50	Possession	75	Mysticism	00	Supply

Oracle: Actions de Combat

Utilisez cet oracle pour vous aider à inspirer une action à un PNJ au combat. Lorsque vous n'êtes pas certain de ce que votre ennemi va faire ensuite, en particulier lorsque celui-ci possède l'initiative, faites un jet dans ce tableau et interprétez le résultat en fonction de l'ennemi concerné et de la situation.

1-3	<i>Contraindre à une reddition.</i>
4-6	<i>Se coordonner avec ses alliés.</i>
7-9	<i>Rameuter des renforts.</i>
10-13	<i>S'emparer de quelque chose ou de quelqu'un.</i>
14-17	<i>Provoquer une riposte imprudente.</i>
18-21	<i>Intimider ou effrayer.</i>
22-25	<i>Révéler une vérité surprenante.</i>
26-29	<i>Détourner l'attention sur quelqu'un ou quelque chose d'autre.</i>
30-33	<i>Détruire quelque chose ou le rendre inutile.</i>
34-39	<i>Agir de façon décisive.</i>
40-45	<i>Renforcer les défenses.</i>
46-52	<i>Préparer une action.</i>
53-60	<i>Utiliser le terrain pour gagner l'avantage.</i>
61-68	<i>Tirer avantage d'une arme ou d'une capacité.</i>
69-78	<i>Créer une opportunité.</i>
79-89	<i>Attaquer avec précision.</i>
90-99	<i>Attaquer avec force.</i>
00	<i>Agissez de façon totalement inattendue.</i>

Oracle: Rebondissements majeurs

Utilisez cet oracle pour introduire une surprise ou une révélation dans le récit. La plupart de ces résultats ont des implications négatives et peuvent être utilisés pour résoudre une égalité survenant à un moment crucial de votre récit. C'est un outil particulièrement efficace pour résoudre le résultat d'une action ayant obtenu une égalité de 10 sur vos dés de défi.

1-5	Tout cela n'était qu'une diversion.
6-10	Un sombre secret est révélé.
11-15	Un piège est déclenché.
16-20	Une supposition se révèle fausse.
21-25	Une alliance secrète est révélée.
26-30	Vos actions bénéficient à un ennemi.
31-35	Quelqu'un revient de façon inopinée.
36-40	Un ennemi plus dangereux est révélé.
41-45	L'un de vos ennemis et vous partagez un objectif commun.
46-50	Une véritable identité est révélée.
51-55	Vous êtes trahi par une personne de confiance.
56-60	Vous arrivez trop tard.
61-65	Le véritable ennemi est révélé.
66-70	L'ennemi gagne de nouveaux alliés.
71-75	Un nouveau danger apparaît.
76-80	Quelqu'un ou quelque chose disparaît.
81-85	La vérité d'une relation est révélée.
86-90	Deux situations qui semblent sans rapport se révèlent être connectées.
91-95	Des pouvoirs ou des capacités inattendues sont révélées.
96-00	Relancez deux fois les dés dans ce tableau. Les deux résultats obtenus se produisent. S'ils sont identiques, faites empirer les choses..

Oracle: Rangs de Défi

Utilisez cet oracle lorsque vous souhaitez déterminer aléatoirement le rang de difficulté d'une quête, d'un voyage ou d'un combat.

1-20	Pénible
21-55	Dangereux
56-80	Redoutable
81-93	Extrême
94-00	Épique