

IRONSWORN

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Lorsque vous faites quelque-chose ou que vous rencontrez une situation qui entre dans le cadre d'une action, reportez-vous à la description de celle-ci pour suivre ses instructions et voir ce qui se produit. Quand le nom d'une action est mentionné dans les règles par une autre action, vous le trouverez noté *en italique*.

LE JET D'ACTION

Lancez votre dé d'action (d6) et vos dés de défi (2d10). Le total de votre dé d'action, de votre caractéristique et de vos ajouts éventuels constitue votre score d'action. Celui-ci ne peut jamais dépasser 10 — tout score plus élevé sera ignoré.

DÉ D'ACTION **CARAC. AJOUT** **DÉS DE DÉFI**

2 + 2 + 1 = 5

SCORE D'ACTION

- **Coup Fort**: Score d'action supérieur aux deux dés de défi
- **Coup Faible**: Score d'action supérieur à l'un des dés de défi
- **Échec**: Score d'action inférieur aux deux dés de défi

JAUGES DE PROGRÈS

Pénible: Cochez 3 cases de progrès

Dangereux: Cochez 2 cases de progrès

Redoutable: Cochez 1 case de progrès

Extrême: Notez 2 coches

Épique: Notez 1 coche

- Lorsqu'une action vous indique de noter votre progression, ajoutez le nombre de coches ou de cases de progrès remplies correspondant au rang de votre défi.
- Lorsque vous infligez des dégâts à votre ennemi au cours d'un combat, chaque point de dégât est noté sous la forme de progrès dans la jauge de progrès de votre adversaire, en fonction du rang de celui-ci.
- Lorsque vous réussissez à Forger un Lien, notez une coche dans la jauge de progrès de ce nouveau lien.

ACTIONS DE PROGRÈS

Votre score de progrès = +1 pour chaque case de progrès complètement remplie (4 coches). Lancez vos dés de défi (2d10) et comparez leur résultat à votre score de progrès. Ignorez votre élan lorsque vous déclenchez une action de progrès.

SCORE DE PROGRÈS 6

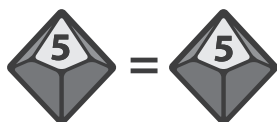
DÉS DE DÉFI

ÉGALITÉS

Lorsque vous obtenez une égalité sur vos dés de défi...

- **Coup Fort** = L'égalité représente un rebondissement dans le récit, quelque-chose d'intéressant ou une nouvelle opportunité.
- **Échec** = L'égalité représente un résultat négatif renforcé, une complication ou un nouveau danger.

Si vous hésitez sur ce qui doit se produire, *Consultez l'Oracle*.



ORACLES

Consultez l'Oracle lorsque vous avez des questions en mode solo ou mode coop, mais aussi pour permettre au MJ de trouver l'inspiration en partie guidée.

Lorsqu'une action ou un tableau d'oracle vous demande de générer un résultat entre 1 et 100, lancez deux d10.

ÉLAN

BRÛLER DE L'ÉLAN

Vous pouvez annuler le résultat de n'importe quel dé de défi étant inférieur à la valeur de votre jauge d'élan. Une fois que vous avez brûlé votre élan, vous devez le réinitialiser.

RÉINITIALISER VOTRE ÉLAN

• Votre valeur de réinitialisation par défaut est de +2.

• Avec un handicap coché, cette valeur tombe à +1.

• Avec plusieurs handicaps cochés, cette valeur tombe à 0.

SOUFFRIR D'UN ÉLAN NÉGATIF

Lorsque votre élan est inférieur à 0, et qu'il correspond à la valeur de votre dé d'action, alors vous devez annuler le résultat de celui-ci.

Lorsque vous souffrez d'une pénalité d'élan alors que votre élan est déjà tombé à -6, alors au lieu d'appliquer cette pénalité vous devrez déclencher l'action *Faire Face à un Revers*.

SUBIR DES DÉGÂTS OU DU STRESS

Lorsque vous faites face à un choc émotionnel ou au désespoir, déclenchez l'action *Subir un Stress*.

Lorsque vous subissez des dégâts physiques ou une épreuve physique, déclenchez l'action *Subir des Dégâts*.

| Rang | Dégâts / Stress |
|------------|-----------------|
| Pénible | -1 |
| Dangereux | -2 |
| Redoutable | -3 |
| Extrême | -4 |
| Épique | -5 |

INFLIGER DES DÉGÂTS

- Lorsque vous maniez une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc), vous infligez 2 dégâts.
- Lorsque vous êtes désarmé ou que vous maniez une arme simple ou improvisée (telle qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât.

ENNEMIS

| Rang | Type | Progrès | Dégâts infligés |
|------------|--|--------------------|-----------------|
| Pénible | Ennemis courants | 3 cases par dégât | 1 |
| Dangereux | Combattants entraînés | 2 cases par dégât | 2 |
| Redoutable | Combattants exceptionnels | 1 case par dégât | 3 |
| Extrême | Ennemis aux compétences ou à la puissance dévastatrice | 2 coches par dégât | 4 |
| Épique | Ennemis légendaires aux pouvoirs mythiques | 1 coche par dégât | 5 |

PROVISIONS

Vos alliés et vous partagez la même valeur de provisions. Lorsque vos provisions tombent à 0, tous les personnages concernés déclenchent l'action *À Court de Provisions*.

COMPAGNONS

Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action lorsque vous utilisez une capacité de compagnon, tout résultat négatif de votre action devrait impliquer votre compagnon. Lorsqu'un compagnon subit des dégâts physiques, déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon*.