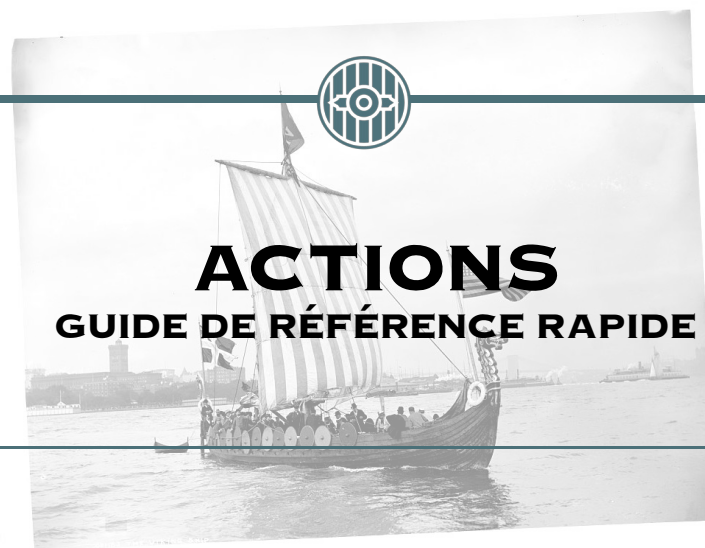


IRONSWORN



Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Le texte de ce livret est publié sous licence
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
Pour plus de détails sur les licences et le système de Documents de Référence d'Ironsworn,
visitez ironswornrpg.com.

**Traduction : Thomas Pereira,
pour La Caravelle/500NDG**

Mise en page : Angela Deschand
Icônes de Delapouite, sous licence CC BY 3.0
site VF : ironsworn.pbta.fr



ACTIONS D'AVENTURE

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 de 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 du 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 coûteux. Vous devez en *Payer le Prix*.

S'EMPARER D'UN AVANTAGE

Lorsque **vous évaluez une situation, que vous faites des préparatifs ou qu 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 de 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 bénéfiques 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*.

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*.

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 provision ou -1 élan (au choix).

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

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*.

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 pouvez 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 Entrepreniez un Voyage.

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

ENTREPRENDRE UN VOYAGE

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

- Voyage pénible : Cochez entièrement trois cases de progrès à chaque escale.
- Voyage dangereux : Cochez entièrement deux cases de progrès à chaque escale.
- Voyage redoutable : Cochez entièrement une case de progrès à chaque escale.
- Voyage extrême : Notez deux coches par escale.
- Voyage épique : Notez un 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*.

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).

ACTIONS DE RELATIONS

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 tentez 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*.

TRACER LE CERCLE

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.

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 pouvez 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*.

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 les 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.

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*.

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 *Payer le Prix*.

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

RÉDIGER 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.

ACTIONS DE COMBAT

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.

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 possède l'initiative.

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 +vigueur.

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 possède l'initiative.

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

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'écouter 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*.

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 *Payer le Prix*.

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 vous 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*.

LES AUTRES ACTIONS UTILISÉES AU COMBAT

S'emparer d'un Avantage : Lorsque vous tentez de trouver un moyen de pression, d'améliorer votre position ou de préparer une action subséquente.

Faire Face au Danger : Lorsque vous cherchez à surmonter un obstacle, à éviter un risque, à fuir ou à esquiver une attaque (sans contre-attaquer).

Aider votre Allié : Lorsque vous agissez pour donner un avantage à l'un de vos alliés.

Contraindre : Lorsque vous vous rendez, lorsque vous forcez un ennemi à déposer les armes ou lorsque vous négociez une trêve.

Actions de Souffrance (toutes) : Lorsque vous faites face à des dégâts physiques, un traumatisme émotionnel ou que vous êtes à court de provisions.

Payer le Prix : Lorsque vous subissez le résultat d'une action.

Consulter l'Oracle : Lorsque vous posez des questions liées à des événements de combat ou aux intentions et actions de votre adversaire.

ACTIONS DE SOUFFRANCE

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 devez parvenir à Guérir 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 – 100	Vous êtes tuméfié mais toujours debout.

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.

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 lui 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.

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 – 100	Vous persévérez.

FAIRE FACE À LA DÉSOLOGATION

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.

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.

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).

ACTIONS DE QUÊTES

JURER UN VŒU DE FER

Lorsque **vous jurez sur le fer d'accomplir une quête**, notez votre vœu et attribuez-lui un rang de difficulté. Puis, faites un jet +cœur. Si vous jurez ce vœu au profit d'une personne ou d'une communauté avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vous êtes enhardi et vous voyez clairement quelle est la prochaine chose à faire (en cas de doute, *Consultez l'Oracle*).

Vous gagnez +2 élan.

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*.

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.

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.

ABANDONNER VOTRE VŒU

Lorsque **vous renoncez à votre quête, que vous reniez votre promesse ou que votre objectif devient inaccessible**, vous effacez votre vœu 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).

Si votre vœu a été prononcé envers une personne ou une communauté avec laquelle vous partagez un lien, alors *Testez votre Lien* la prochaine fois que vous le rencontrez.

ACTIONS DE QUÊTES

RÉALISER VOTRE VŒU ACTION DE PROGRÈS

Lorsque **vous accomplissez ce que vous estimez être la réalisation de votre vœu**, lancez vos dés de défi et comparez leurs résultat 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 découvrez (*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 Vœu de Fer* pour mener cette quête à bien. Si c'est bien le cas, 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 renouvelez 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*.

ACTIONS DE DESTIN

CONSULTER L'ORACLE

Lorsque vous cherchez à découvrir des détails du monde, à déterminer comment les autres personnages répondent ou à déclencher des confrontations 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 Infime	91 ou plus

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

ACTIONS DE DESTIN

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> en cas de doute) et faites-le se produire.
3 - 5	Une personne ou une communauté en laquelle vous aviez confiance perd sa foi en vous ou œuvre contre vous.
6 - 9	Une personne ou une communauté qui vous tient à cœur est exposée au danger.
10 - 16	Quelque-chose de valeur est perdu ou détruit.
17 - 24	Vous êtes séparé de quelque-chose ou de quelqu'un.
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 - 100	Refaites un jet dans ce tableau. Les deux résultats s'appliquent. Si vous obtenez deux fois le même, alors faites-le empirer.