

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
Icône *World* de Lorc, sous licence CC BY 3.0
site VF : ironsworn.pbta.fr

LE VIEUX MONDE

- Les clans sauvages, connus sous le nom de Skuldes, ont envahi le royaume du Vieux Monde. Nos armées leur succombèrent. La plupart furent tués ou réduits en esclavage. Ceux qui parvinrent à s'échapper mirent les voiles, à bord de tout ce qui était en état de flotter. Après plusieurs mois de voyage ardu, les survivants débarquèrent enfin sur les Terres de Fer.

Accroche de Quête : Vous êtes un descendant des Skuldes. En raison de votre héritage, votre famille fait l'objet d'une vieille rancune, de la part des autres Peuples du Fer. Récemment, une petite troupe de Skulde ont débarqué sur vos côtes. Sont-ils les précurseurs d'une invasion ? De quel côté va pencher votre loyauté ?

- Le fléau se déplaça comme une horrible vague, à travers tout le Vieux Monde, tuant tout ceux qu'il trouvait sur son passage. Des milliers de personnes s'enfuyèrent à bord de navires. Mais la peste ne pouvait pas être distancée. Sur de nombreux navires, elle fût contenue par des mesures radicales – en jetant par-dessus bord tous ceux qui montraient le moindre symptôme. D'autres bateaux furent perdus à jamais. Pour finir, les survivants trouvèrent les Terres de Fer et en firent leur nouvelle demeure. Certains disent qu'ils ont été définitivement maudits par ceux qu'ils ont laissé derrière eux.

Accroche de Quête : Un village est frappé par la maladie. Bien que ce mal possède des similitudes avec la peste du Vieux Monde, il ne tue pas ses victimes. Au lieu de cela, celles-ci s'en trouvent changées. Comment est-ce que cette maladie se manifeste ? Pourquoi avez-vous juré d'en trouver le remède ?

- Le Vieux Monde ne pouvait plus nous nourrir. Nous étions devenus bien trop nombreux. Nous avons abattu toutes les forêts. Nos champs se flétrissaient dans un sol stérile. Les cités et les villages débordaient de personnes désespérées et affamées. Des roitelets se disputaient la moindre miette. Nous jouèrent notre destin sur les flots, pour découvrir les Terres de Fer. Un nouveau monde. Un nouveau départ.

Accroche de Quête : Il y a plusieurs décennies, l'exode pris fin. Depuis cette époque, aucun navire n'est arrivé ici, en provenance du Vieux Monde. Jusqu'à maintenant. Des rumeurs parlent d'un unique navire venant tout juste de traverser le vaste océan, pour venir s'échouer sur les récifs des Îles Barrières. Lorsque vous apprenez le nom de ce navire, vous jurez aussitôt de découvrir ce qu'il est advenu de son équipage. Pourquoi cela est-il aussi important pour vous ?

-
.....
.....
.....
.....

LE FER

- Les imposantes collines et montagnes des Terres de Fer sont riches en minerai de fer. Le plus prisé d'entre eux est le fer noir, ou métal-étoile.

Accroche de Quête : La caravane, en partance pour les lointaines terres du sud, a quitté le village minier à la dernière saison, mais elle n'a jamais atteint sa destination. Elle transportait un chargement de fer noir. Pour quelle raison retrouver cette caravane perdue est important pour vous ?

- Le climat est maussade. La pluie et le vent marin rentrent loin dans les terres. Les hivers sont longs et glaciaux. L'un des premiers colons fit ce triste constat « Seuls ceux qui sont faits de fer oseraient vivre en ce lieu infâme » – et c'est ainsi que ces terres reçurent leur nom.

Accroche de Quête : La récolte a été maigre. Les chutes de neige ininterrompues ont isolé le village. Les réserves s'épuisent vite. Qu'allez-vous faire pour permettre aux villageois de survivre à la mauvaise saison ?

- De mystérieux piliers de métal sont dispersés dans le paysage. De couleur gris fer, ils sont aussi lisse que les galets d'une rivière. Personne ne connaît leur fonction. Certains affirment qu'ils sont aussi anciens que le monde lui-même. D'autres, comme les Prêtres du Fer, les vénèrent en jurant des vœux à leur contact. La plupart des colons font le signe de protection en les apercevant, avant de hâter le pas. Les piliers ne se corrodent pas et même les lames les plus affûtées se montrent incapables d'y laisser la moindre marque.

Accroche de Quête : Vos rêves sont hantés des visions d'un pilier qui se dresse au milieu d'un paysage étrange. Que voyez-vous ? Pourquoi avez-vous juré de le trouver ?

-
.....
.....
.....

LES HÉRITAGES

- Nous sommes les premiers humains à arpenter ces terres.

Accroche de Quête : Dans les écrits de l'un des premiers colons, on trouve la description d'une clairière située au cœur des Sylves Profondes. Les esprits qui protègent ce lieu sont réputés prodiguer des bénédictions miraculeuses. Quel bienfait dispensent-ils ?

- D'autres humains étaient parvenus ici, en naviguant depuis le Vieux Monde, il y a des siècles de cela, mais tout ce qu'il reste d'eux est un peuple sauvage et sanguinaire, que nous appelons les brisés. Est-ce aussi votre sort que de finir comme eux ?

Accroche de Quête : Vous trouvez un enfant – l'un de ces brisés. Il est blessé et pourchassé par les autres membres de son peuple. Allez-vous le protéger, au risque de vous attirer le courroux des tribus de brisés ?

- Avant les peuples du fer, avant-même les premiers-nés, un autre peuple vivait ici. Leurs ruines antiques se retrouvent dans toutes les Terres de Fer.

Accroche de Quête : Des mineurs ont excavé une ruine souterraine. Peu après, les villageois ont commencé à être hanté par des rêves étranges. Les ruines semblent les appeler, selon eux. Plusieurs d'entre eux ont disparu dans ce sombre lieu ancien – parmi lesquels une personne qui vous est chère.

-
.....
.....
.....
.....

LES COMMUNAUTÉS

- Nous sommes bien peu sur ces terres maudites. Nombre d'entre nous n'auront jamais de contact avec quiconque en dehors de notre ferme ou de notre village, les étrangers sont donc considérés avec une profonde suspicion.

Accroche de Quête : Au plus fort de l'hiver, un homme désespéré arrive dans une ferme isolée par la neige. Il est blessé, affamé et pratiquement mort de froid. Toute sa famille a été enlevée. Par qui ? Serez-vous assez brave pour affronter l'hiver impitoyable et aller les sauver ?

- Nous vivons au sein de communautés appelées cercles. Ce sont des colonies allant de la taille d'une ferme de quelques familles, jusqu'à des villages pouvant atteindre plusieurs centaines d'habitants. Certains cercles appartiennent à des peuples nomades. D'autres cercles plus puissants regroupent plusieurs hameaux. Nous commerçons (et parfois bataillons) avec les autres cercles.

Accroche de Quête : Une querelle opposant deux cercles depuis des décennies a dégénéré en conflit armé. Quelle est la cause de cette dispute ? Allez-vous rejoindre le combat, ou jurer d'y mettre un terme ?

- Nous avons forgé les Terres de Fer pour en faire notre demeure. Les villages situés dans les Havres sont reliés par des routes bien entretenues. Les caravanes de marchands se déplacent entre les différentes colonies réparties dans les Havres et les autres régions périphériques. Mais même ainsi, une grande partie de ce territoire reste indompté.

Accroche de Quête : Les caravanes sont contraintes de payer un droit de passage, le long des routes commerciales. Cette taxe, qui s'élève à un quart des marchandises transportées, laisse plusieurs communautés avec des réserves hivernales insuffisantes. Qui prélève cette taxe ? Comment comptez-vous régler cette injustice ?

-
.....
.....
.....
.....

LES MENEURS

- Les façons de gouverner sont aussi variées que les peuples. Certaines communautés sont dirigées par le chef d'une puissante famille. Ou bien, par un conseil des anciens qui prend les décisions et juge les litiges. Chez quelques-uns, les prêtres ont une autorité morale. Chez les derniers, ce sont les duels au milieu du cercle qui décident de tout.

Accroche de Quête : Dans vos rêves enfiévrés, vous voyez sans cesse une ville située dans les Terres de Fer. Elle possède un solide muraille de pierre, des marchés animés et un donjon perché sur une haute colline. Ses habitants sont innombrables ! Nulle part dans toutes les Terres de Fer, une telle ville n'existe. Mais dans vos rêves, vous êtes le dirigeant de cette ville. Vous ne savez comment, mais quoi qu'il vous en coûte, vous devez absolument faire de cette vision une réalité.

- Chacune de vos communautés possède son propre meneur, appelé le jarl. Tous les sept printemps, la communauté confirme son jarl actuel ou s'en choisit un nouveau. Certains jarls acceptent malgré eux d'être coiffés d'un bandeau de fer, tandis que des ambitieux tentent de s'en emparer par le complot ou par la menace.

Accroche de Quête : Une jarl est tombée gravement malade. Sans aide, elle est certaine de mourir, puisque le guérisseur du village n'a jamais vu une telle maladie. Celui-ci suspecte que le poison, voire une magie impie, est à l'origine de ce mal. Les familles de cette communauté sont désormais divisées en factions prêtes à tout pour que le bandeau de fer se pose sur la tête de leur candidat. Parviendrez-vous à découvrir la vérité sur la maladie de la jarl et à lui rendre la santé ?

- De nombreux chefs de clans sont à la tête de petits domaines. La plupart d'entre eux ambitionnent d'être couronnés roi de toute la région. Leurs querelles causeront notre perte.

Accroche de Quête : Vous possédez en secret une moitié de la Couronne Véritable, une relique du Vieux Monde. Il y a des siècles de cela, cette couronne fût brisée en deux fragments, lorsque la hache d'un assassin fendit le crâne du dirigeant suprême. Vous êtes l'un des descendants de cette lignée. Qui vous a confié cette relique ? Allez-vous chercher l'autre moitié de la couronne brisée pour tenter de réunir les clans sous votre bannière ? Ou comptez-vous la placer sur la tête d'une autre personne ?

-

LES DÉFENSES

- Ici dans les Terres de Fer, les ressources sont trop précieuses et le territoire bien trop dépeuplé, pour soutenir la création de forces armées organisées. Quand une communauté est menacée, ses membres se réunissent pour la protéger eux-mêmes.

Accroche de Quête : Un village se montre incapable, ou réticent, à se défendre contre une menace imminente. Pour quelle raison ? Quel est le péril auquel ils font face ? Qu'allez-vous faire pour les protéger ?

- Les gardiens sont vos soldats, vos gardes et votre milice. Ils servent les communautés en tant que sentinelles, en patrouillant dans les territoires alentours et en organisant les défenses en temps de crise. La plupart ont des liens forts avec leur communauté. D'autres, appelées les gardiens libres, sont des mercenaires en maraude qui monnaient leurs services auprès des communautés ou des caravanes.

Accroche de Quête : Vous découvrez une gardienne mourante. Celle-ci vous révèle une importante mission, en vous chargeant de la mener à bien. « Jure-le moi », dit-elle, en vous tendant une main ensanglantée qui serre un objet crucial à votre quête. De quoi s'agit-il ?

- Nos troupes se sont ralliés pour frapper l'ennemi ou pour défendre notre territoire. Bien que pâles en comparaison des armées qui parcouraient autrefois le Vieux Monde, ces forces sont bien entraînées et aussi bien équipées que leurs communautés peuvent se le permettre. Nos bannières sont décorées des figures de l'Histoire du Vieux Monde et de nos victoires dans les Terres de Fer.

Accroche de Quête : L'une des troupes a été massacrée, lors d'un combat contre un ennemi implacable. Quelle est votre lien avec cette troupe ? Qui les a vaincu ? Allez-vous porter leur bannière, en quête de vengeance ou allez-vous ramener leurs corps dans leur communauté, pour qu'ils soient inhumés avec les honneurs ?

-

LE MYSTICISME

- Certains parviennent à trouver du réconfort dans les traditions. Ils font appel à des mystiques pour leur révéler le destin de leurs nouveaux-nés, ou leurs demandent de mener à bien des rituels censés leur assurer des récoltes abondantes. D'autres agissent par superstition, envers ceux qu'ils estiment avoir des pouvoirs. Toutefois, la plupart estiment que la véritable magie - si elle a bien existé - est désormais perdue pour les mortels.

Accroche de Quête : Une personne proche de vous est accusée d'avoir maudit un village, en provoquant la perte de leurs récoltes et en faisant tomber le bétail malade. Quelles sont les preuves de son implication ? Défendrez-vous cette personne et parviendrez-vous à découvrir la véritable cause des ennuis du village ?

- La magie est rare et dangereuse, mais les quelques élus à posséder le don sont redoutablement doués.

Accroche de Quête : Vous avez entendu des rumeurs sur une personne détenant un véritable pouvoir. On prétend qu'elle vit dans un lointain village isolé. Qui vous a parlé de ce mystique ? Son pouvoir est-il craint ou respecté ? Pourquoi avez-vous juré d'aller le trouver ?

- La magie irrigue ces terres comme les torrents qui dévalent les collines. Son pouvoir s'offre à ceux qui choisissent de le dompter, mais même la plupart des colons connaissent souvent un rituel ou deux leur étant utile.

Accroche de Quête : Une personne que vous aimez a suivie la voie du pouvoir, pour lui succomber. Qui était cette personne ? Pourquoi a-t-elle basculé dans les ténèbres ? Où se trouve-t-elle maintenant ? Cherchez-vous à la sauver ou à la vaincre ?

-

LA RELIGION

- Quelques-uns des Peuples du Fer se signent toujours ou marmonnent des prières par habitude ou par tradition, mais la plupart estiment que les dieux les ont depuis longtemps abandonnés.

Accroche de Quête : Un femme charismatique, encourage ses adeptes à renier les vestiges des religions du Vieux Monde, en proposant une nouvelle voie pour ce monde nouveau. Quel doctrine enseigne-t-elle ? Que cherche-t-elle à accomplir ? Avez-vous juré de l'aider ou de l'en empêcher ?

- Le peuple honore les anciens dieux comme les nouveaux. En ces terres impitoyables, une prière est un simple mais puissant réconfort.

Accroche de Quête : Un villageois est déterminé à se rendre en pèlerinage dans un territoire hostile. Quel est le sanctuaire qu'il cherche à atteindre ? Pourquoi avez-vous juré de l'aider durant son voyage ? Qui cherche à l'arrêter et pourquoi ?

- Nos dieux sont nombreux. Ils se manifestent par des apparitions et des miracles. Certains disent même qu'ils marchent parmi nous. Les prêtres se font le relais de la volonté des dieux et exercent une autorité morale sur de nombreuses communautés.

Accroche de Quête : Vous portez la marque d'un dieu. En quoi consiste-t-elle ? Les prêtres ont décrété qu'il s'agissait d'un signe prouvant que vous êtes celui qui accomplira une prophétie. Acceptez-vous ce destin, en jurant de précipiter son avènement ou au contraire, êtes-vous déterminé à l'éviter à tout prix ? Quelle force s'oppose à vous ?

-

LES PREMIERS-NÉS

- Les premiers-nés sont passés dans la légende. Certains disent que les derniers descendants des anciennes tribus vivent toujours dans les profondes forêts ou sur les plus hautes montagnes. La plupart estiment qu'ils ne sont rien d'autre que des mythes.

Accroche de Quête : Une personne obsédée par les premiers-nés cherche à trouver des preuves de leur existence. Cela lui demandera de lancer une expédition dans les confins des Terres de Fer. Quel sera votre rôle dans cette mission ?

- Les premiers-nés vivent en autarcie et protègent jalousement leur territoire.

Accroche de Quête : Un elfe, devenu un paria pour ses semblables, vit désormais dans l'un des Peuples du Fer. Au fil du temps, il est devenu l'un des membres de la communauté. Mais il est désormais mourant. Il se languit de retrouver une dernière fois son peuple avant de rendre l'âme. Cherche-t-il l'absolution ou la justice ? Pourquoi avez-vous juré de l'aider ? Quelles forces s'opposent à son retour ?

- Les premiers-nés dominent les Terres de Fer. Les elfes des forêts profondes et les géants des collines nous tolèrent et commercent même avec nous - du moins pour l'instant. Mais les Peuples du Fer craignent l'arrivée du jour où les humains ne seront plus les bienvenus sur ce territoire.

Accroche de Quête : Les humains et les géants sont sur le point d'entrer en guerre. Que s'est-il produit ? Dans quel camp vous situez-vous ? Quelque-chose peut-il être tenté pour désamorcer la situation ?

-
.....
.....
.....
.....

LES BÊTES

- Les bêtes primales sont tout sauf des légendes. Les quelques rares humains qui se sont aventuré dans les forêts profondes et les hautes montagnes en sont revenus avec des récits d'épouvantes parlant de créatures monstrueuses, mais ils sont clairement délirants. De telles choses ne peuvent exister.

Accroche de Quête : Vous avez été le témoin d'une attaque par ce que vous croyez être un gigantesque animal. Personne ne vous croit. En fait, c'est vous qui êtes accusé du meurtre que vous imputez à cette bête. Comment allez-vous prouver votre innocence ? Pouvez-vous ne serait-ce que faire confiance à votre mémoire de ces événements ?

- Des bêtes monstrueuses rôdent dans les territoires sauvages de Terres de Fer.

Accroche de Quête : Une personne influente est obsédée par sa vengeance personnelle contre une certaine bête. En quoi cette créature est elle particulière ? Comment a-t-elle mérité le courroux de cette personne ? Allez-vous l'aider dans sa quête ou au contraire, tenter de faire en sorte que sa rage aveugle ne détruise bien plus que cette simple bête ?

- Des bêtes de toutes sortes rôdent dans les Terres de Fer. On les trouve principalement dans les confins, mais leur territoire de chasse s'étend jusque dans les territoires colonisés. C'est là qu'elles attaquent souvent le bétail, mais aussi les voyageurs, les caravanes, voire les villages eux-mêmes.

Accroche de Quête : Des tueurs professionnels ont pour mission de tuer les bêtes. L'une d'entre eux est célèbre dans toutes les Terres de Fer pour ses nombreux trophées, a disparu durant une battue de chasse. A-t-elle finalement trouvé un proies plus forte qu'elle ou quelque-chose de plus sinistre est-il à l'œuvre ? Quel lien avez-vous avec elle ?

-
.....
.....
.....
.....

