

IRONSWORN



ATOUPS COLLECTION PRINCIPALE

Copyright ©2020 Shawn Tomkin.

Conçu pour le jeu de rôle sur table *Ironsworn*, disponible sur ironsworn.pbta.fr.

Le texte de ce livret est publié sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International license. Pour plus de détails sur les licences et le Document de Référence du Système d'*Ironsworn*, visitez ironsworn.pbta.fr.

Mise à jour du 12 février 2020 pour la version anglaise.

Ont également été inclus pour la version française trois atouts 'bonus juillet 2020' : Commandant, Destiné, Gardien du Savoir.

ÉCRITURE ET CONCEPTION

Shawn Tomkin

RELECTURE

Matt Click

CRÉDITS PHOTO

Sélection d'icônes créées par Lorc et Delapouite issues de game-icons.net by Lorc and Delapouite, publiées sous CC BY 3.0.

REMERCIEMENTS

Merci à Alice Southey, Bill Andel, Bodhi Hunt, HolyRoller, Jeff Lopez, Jeremiah Wenneker, Joel Briton, Justin Gordon, Krzysztof Czopek, Liam Moher, M. Quintanilla, Matt Click, Robin Avery, Samuel Rondón Acevedo, et aux autres membres de la communauté *Ironsworn* pour leurs retours et leurs suggestions.

VERSION FRANÇAISE

Traduction volume 1 & 2 : Thomas Pereira
Traduction volume 3 et atouts bonus juillet 2020 : Jais 'Arcane' P.
Relecture : Jais 'Arcane' P.
Pour La Caravelle / 500 NG

Vous pouvez imprimer ces atouts pour un usage personnel. Leur taille (88x63mm) permet de les utiliser avec des pochettes protectrices pour cartes standards.

NOTE À PROPOS DES ATOUPS ET DES ACTIONS DE PROGRÈS

Certains atout incluent des capacités pouvant s'appliquer à un ensemble d'actions. Cela apparaît généralement sous la mention "lorsque vous déclenchez une action pour...". Toutefois, vous ne pouvez pas bénéficier des capacités d'un atout pour les actions de progrès, sauf si le texte de cet atout indique clairement que c'est le cas. Pour en savoir plus sur les actions de progrès, consulter la page 19 du livre de base d'*Ironsworn*.

NOTES DE VERSION - FÉVRIER 2020

BLESSÉ DE GUERRE

- **2ème capacité** : “réduisez votre maximum de santé ou d’esprit” changé pour “réduisez votre maximum de santé.” Gain d’élan ajouté lorsque vous *Subissez un stress*+cœur.
- **3ème capacité** : modifiée afin de pouvoir jeter +astuce ou +cœur sur *Subir des Dégâts*, avec un gain de +1 élan sur un succès.

LAME-LIÉE

- **1ère capacité** : ajout de “ajoutez +1”.
- **2ème capacité** : modifiée pour permettre de *Récolter des Informations* sans obtenir un échec au préalable. Ajout de “ajoutez +1 et gagnez +2 élan sur un succès”.
- **3ème capacité** : ajout de “choisissez avant de jeter les dés.”

DÉVOT

- **1ère capacité** : Gain d’élan changé à +2 (au lieu de +1).

CHASSEUR DE FORTUNE

- **1ère capacité** : Changements mineurs sur le texte.
- **3ème capacité** : Gain de provisions réduit (+2 au lieu de +1) en cas de gain de richesses.

HONORABLE

- **3ème capacité** : modifiée afin de permettre de relancer l’un des dés de défi sur un échec lorsque vous *Réalisez votre Vœu*, au risque de réduire votre esprit sur un nouvel échec.

VÉTÉRAN

- **1ère capacité** : ajout de “ajoutez +1 à votre prochaine action”. Gain d’initiative limité à une fois par combat.

ÉCLAIREUR

- **1ère capacité** : ajout de “gagnez +1 élan sur un coup fort.” Gain d’élan après réinitialisation réduit de +2 à +1 si vous brûlez votre élan.

ARCHER

- **2ème capacité** : ajout de “choisissez avant de jeter les dés”.

BERSERK

- **2ème capacité** : modifiée afin de pouvoir être utilisée sur *Riposter* en plus de *Frapper*. Ajout de “décidez-en avant votre jet”.

BAGARREUR

- **2ème capacité** : modifiée afin de ne pouvoir être utilisée que pour *Frapper*, inclue un ajout de “ajoutez +2”, et implique une pénalité de -1 élan sur un coup faible ou un échec.
- **3ème capacité** : ajout de “gagnez +1 élan sur un succès.”

BRAS LONG

- **1ère capacité** : modifiée afin de récompenser l’utilisation du bâton comme une arme simple (non létale). Ajout de “ajoutez +1”.

ESCARMOUCHEUR

- **2ème capacité** : modifiée afin de ne pouvoir être utilisée que pour *Frapper* (au lieu de *Frapper* et *Riposter*). Ajout de “décidez-en avant de faire votre jet”. Ajout de “ajoutez+1”.

MAÎTRE-ÉPÉISTE

- **1ère capacité** : Ajout de “ajoutez +1 à votre prochaine action”.

FRAPPE-TONNERRE

- **2ème capacité** : modifiée afin de réduire les dégâts en échange d’un gain d’élan. Ajout de “ajoutez +1 à votre prochaine action”.
- **3ème capacité** : bonus de dégâts changé de +1 à +2.

TOTEM

- **1ère capacité** : “compagnon animal” modifié pour “compagnon (animal ou bête)”.

COMPAGNON



LION DES CAVERNES

Nom :

Votre chat abat sa proie.

- **Avide** : Lorsque votre chat pourchasse du gros gibier, vous pouvez vous *Réapprovisionner* avec +vivacité (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous gagnez +1 provisions ou +1 élan sur un coup fort.
- **Inévitable** : Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* ou *Frappez* en envoyant votre chat à l'attaque, faites un jet +vivacité. Sur un succès, vous gagnez +2 élan.
- **Protecteur** : Lorsque vous *Montez le Camp*, votre chat reste attentif au danger. Si vous ou l'un de vos alliés choisissez de vous relaxer, vous gagnez +1 esprit. Si vous vous concentrez, vous gagnez +1 élan.

0	+1	+2	+3	+4	/
---	----	----	----	----	---

COMPAGNON



ARAIGNÉE GÉANTE

Nom :

Votre araignée découvre des secrets.

- **Discrète** : Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en envoyant votre araignée en éclaireur à votre place, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Perceuse d'âme** : Lorsque vous envoyez votre araignée étudier secrètement quelqu'un, vous pouvez *Faire Face au Danger* avec +ombre. Sur un succès, l'araignée revient en vous révélant les peurs les plus profondes de la cible à travers le reflet de ses yeux vitreux. Vous pouvez utiliser ce savoir pour *Récolter des Informations* et relancer n'importe quel dé.
- **Tisseuse** : Lorsque votre araignée tend un piège, ajoutez +1 si vous *Plongez dans la Mêlée* avec +ombre. Sur un coup fort, vous infligez également 2 dégâts.

0	+1	+2	+3	+4	/
---	----	----	----	----	---

COMPAGNON



FAUCON

Nom :

Votre faucon peut vous aider lorsqu'il est en vol.

- **Vision lointaine** : Lorsque vous *Entrenez un voyage* ou lorsque vous vous *Ravitaillez* en chassant du petit gibier, ajoutez +1.
- **Féroce** : Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* sur un jet +vivacité en utilisant votre faucon pour harceler et détourner l'attention de vos ennemis, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Vigilant** : Lorsque vous *Faites Face au Danger* avec +astuce pour détecter l'approche d'une menace, ou lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* avec +astuce contre une embuscade, ajoutez +2.

0	+1	+2	+3	/	/
---	----	----	----	---	---

COMPAGNON



CHEVAL

Nom :

Votre cheval et vous ne faites plus qu'un lorsque vous êtes sur son dos.

- **Vélocité** : Lorsque vous *Faites Face au Danger* avec +vivacité en utilisant la rapidité et la grâce de votre cheval ou lorsque vous *Entrenez un Voyage*, ajoutez +1.
- **Imperturbable** : Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* ou que vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +cœur en chargeant au combat, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Puissant** : Lorsque vous *Frappez* ou que vous *Ripostez* à courte portée en chevauchant, ajoutez +1 et infligez +1 dégât sur un succès.

0	+1	+2	+3	+4	+5
---	----	----	----	----	----

COMPAGNON



CHIEN

Nom :

Votre chien est votre fidèle compagnon.

- **Limier** : Lorsque vous *Récoltez des Informations* en tirant parti des sens affûtés de votre chien pour pister votre proie ou pour fouiller un lieu, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Féroce** : Lorsque vous *Frappez* ou *Fracassez* aux côtés de votre chien et obtenez un succès, vous infligez +1 dégât ou gagnez +1 élan.
- **Loyal** : Lorsque vous *Subissez un Stress* en compagnie de votre chien, ajoutez +1.

0	+1	+2	+3	+4	/
---	----	----	----	----	---

COMPAGNON



SANG-LIÉ

Nom :

Votre ami indéfectible.

- **Expertise** : Lorsque vous déclenchez une action en dehors du combat en vous aidant de l'expertise de votre compagnon, ajoutez +1.
Expertise: _____
- **Compagnon d'armes** : Lorsque vous *Ripostez* ou *Bataillez* aux côtés de votre compagnon, ou lorsque vous *Faites Face au Danger* contre une attaque en faisant front ensemble, ajoutez +1.
- **Liés** : Une fois que vous aurez noté un lien avec votre compagnon, ajoutez +1 lorsque vous *Faites Face à la Désolation* en sa présence.

0	+1	+2	+3	+4	/
---	----	----	----	----	---

COMPAGNON



MAMMOUTH

Nom :

Votre mammoth marche d'un pas résolu.

- **Massif** : Lorsque vous *Entrenez un Voyage* en compagnie de votre mammoth, vous pouvez ajouter +2 (décidez-en avant votre jet). Si vous le faites, vous subissez une pénalité de -1 élan.
- **Bête de somme** : Lorsque vous déclenchez une action avec +provisions, vous pouvez faire votre jet avec +la santé de votre mammoth à la place.
- **Écrasant** : Lorsque vous *Frappez* ou *Ripostez* sur le dos de votre mammoth contre une meute d'adversaires, ajoutez +1 et infligez +1 dégât sur un succès.

0	+1	+2	+3	+4	+5
---	----	----	----	----	----

COMPAGNON



CHOUETTE

Nom :

Votre chouette s'élève à travers les ténébres.

- **Nocturne** : Si vous vous *Ravitaillez* de nuit en envoyant votre chouette chasser, vous gagnez +2 élan sur un succès. Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* avec +astuce face à une embuscade tendue de nuit, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Sage** : Lorsque vous mettez à profit le savoir secret de votre chouette pour accomplir un rituel, ajoutez +1 ou gagnez +1 élan sur un succès (décidez-en avant de faire votre jet).
- **Incarnation** : Lorsque vous *Faites Face à la Mort*, vous gagnez autant d'élan que le score de santé de votre chouette avant de faire votre jet.

0	+1	+2	+3	/	/
---	----	----	----	---	---

COMPAGNON



CORBEAU

Nom :

Votre corbeau répond à votre appel.

- **Rusé** : Lorsque vous *Faites Face au Danger* ou que vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +ombre en utilisant votre corbeau pour jouer un tour (tel que créer une distraction ou voler un petit objet), ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Savant** : Lorsque vous *Faites Face à la Mort*, ajoutez +2 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Diligent** : Lorsque votre corbeau livre des messages pour vous, vous pouvez vous *Emparer d'un Avantage*, *Récolter des Informations* ou *Contraindre* à distance.

0	+1	+2	/	/	/
---	----	----	---	---	---

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



COMPAGNON

COMPAGNON



JEUNE WYVERNE

Nom :

Votre wyverne ne vous dévorera pas. Pour l'instant...

- **Insatiable** : Lorsque vous *Entrenez un Voyage* et obtenez un succès, vous pouvez accepter de subir -1 provisions en échange de +1 élan.
- **Indomptable** : Lorsque vous déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* pour votre wyverne, ajoutez +2 et gagnez +1 élan sur un succès.
- **Sauvage** : Lorsque vous *Frappez* en ordonnant à votre wyvern d'attaquer, faites un jet +cœur. Votre wyverne inflige 3 dégâts sur un succès.

0	+1	+2	+3	+4	+5
---	----	----	----	----	----

VOIE



ALCHIMISTE

- Lorsque vous créez un élixir, choisissez l'un des effets suivants : habileté (vivacité), audace (cœur), vigueur (fer), ruse (ombre) ou lucidité (astuce). Puis, subissez une pénalité de -1 provisions et faites un jet +astuce. Sur un coup fort, vous créez une dose unique. Un personnage qui boit l'élixir doit Faire Face au Danger avec +fer ; s'il obtient un succès, il ajoute +1 lorsqu'il déclenche des actions avec la caractéristique correspondante jusqu'à ce que son score de santé, d'esprit ou d'élan tombe en-dessous de 1. Sur un coup faible, comme précédemment, mais vous subissez une pénalité supplémentaire de -1 provisions pour créer la dose.
- Comme précédemment, et vous pouvez choisir deux effets pour une dose unique, ou créer deux doses avec le même effet.
- Lorsque vous préparez un élixir, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

VOIE



DRESSEUR

- Lorsque vous déclenchez une action pour apaiser, calmer, contrôler, aider ou repousser un animal (ou un compagnon animal ou bête), ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Vous pouvez acquérir ou améliorer un atout de compagnon animal ou bête pour un point d'expérience en moins. Une fois que vous aurez remplis toutes les capacités de cet atout, vous pouvez *Forgez un Lien* avec ce compagnon et obtenir automatiquement un succès fort. Si vous le faites, notez deux coches sur votre jauge de liens, et gagnez +1 expérience.
- Une fois par combat, lorsque vous faites appel à votre compagnon animal ou bête pour déclencher une action, vous pouvez relancer n'importe quel dé. Sur un succès, vous gagnez +1 élan.

VOIE



BANNIÈRE-JURÉ

Nom :

Lorsque vous marquez un lien avec un meneur ou une faction...

- Lorsque vous *Jurez le Vœu de Fer* de servir votre meneur ou votre faction durant une mission, vous pouvez relancer n'importe quel dé. Quand vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.
- Lorsque vous *Séjournes* ou que vous *Montez un Camp* en compagnie de vos frères et sœurs de bannière, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* en brandissant votre bannière, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès. Quand vous brûlez de l'élan en portant votre bannière au combat, vous gagnez +1 élan après réinitialisation.

VOIE



BLESSÉ DE GUERRE

Une fois que vous êtes mutilé...

- Vous concentrez votre énergie : Réduisez votre caractéristique vivacité ou fer de 1 et ajoutez +2 en astuce ou en cœur, ou bien +1 à chacune (pour un maximum de +4).
- Vous surmontez vos limitations : Réduisez votre maximum de santé de 1. Mutilé ne compte plus comme un handicap : ignorez la pénalité d'élan maximum et de réinitialisation. Lorsque vous *Subissez un stress* avec +cœur, gagnez +1 élan sur un succès fort.
- Vous avez déjà défié la mort : Lorsque vous tombez à 0 santé et que vous *Subissez des dégâts*, vous pouvez faire un jet avec +astuce ou +cœur (au lieu de +santé ou +fer) et gagner +1 élan sur un succès.

VOIE



LAME-LIÉE

Nom :

Une fois que vous avez noté un lien avec une lame-liée, cette arme intelligente qui abrite l'esprit de l'un de vos ancêtres...

- Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* ou *Tracez le Cercle* en maniant votre lame-liée, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Récoutez des Informations* en écoutant les murmures de votre lame-liée, ajoutez +1 et gagnez +2 élan sur un succès, puis Subissez un Stress (2 stress).
- Lorsque vous *Frappez* de façon brutale avec votre lame-liée (choisissez avant de jeter les dés), ajoutez +1 et infligez +2 dégâts sur un succès, puis Subissez un Stress (2 stress).

VOIE



LIÉ

- Lorsque vous déclenchez une action qui vous octroie un ajout si vous partagez un lien, ajoutez +1 supplémentaire.
- Lorsque vous remplissez complètement une case de votre jauge de liens, visualisez ce que vos relations vous ont apprises. Vous gagnez +1 expérience et +2 élan.
- Lorsque vous déclenchez une action à un moment crucial et que vous obtenez un échec, vous pouvez puiser du courage et du soutien en pensant à celles et ceux avec qui vous êtes liés. Si vous le faites, vous pouvez relancer n'importe quel dé. Sur un nouvel échec, vous devez noter secoué ou corrompu en plus du résultat de l'action. Si ces deux handicaps sont déjà notés, vous devez *Faire Face à la Désolation*.

VOIE



DANSEUR

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +vivacité en dansant devant un public, ajoutez +1 et gagnez +2 élan sur un succès. Sur un coup fort, ajoutez également +2 si vous déclenchez une action afin d'interagir avec quelqu'un du public (une seule fois seulement).
- Lorsque vous *Faites Face au Danger* avec +vivacité en combat afin d'esquiver adroitement les attaques de vos adversaires, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous ou l'un de vos alliés déclenchez une action de progrès et obtenez un succès, vous pouvez accomplir une danse afin de célébrer l'événement. Si vous le faites, faites un jet avec +vivacité. Sur un coup fort, vous et chacun de vos alliés gagnez +2 élan et +1 esprit. Sur un coup faible, vous gagnez +1 élan ou +1 esprit, mais vos alliés restent indifférents.

VOIE



DÉVÔT

Nom du Dieu :

Caractéristique :

- Lorsque vous récitez vos prières quotidiennes, vous pouvez vous *Emparer d'un Avantage* en demandant la bénédiction de votre dieu. Si c'est le cas, faites un jet +la caractéristique de votre dieu. Sur un succès, vous gagnez +2 élan.
- Lorsque vous *Jurez le Vœu de Fer* de servir votre dieu durant une quête divine, vous pouvez faire un jet +la caractéristique de votre dieu et relancer n'importe quel dé. Quand vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.
- Lorsque vous *Séjournes* et répandez la bonne parole de votre dieu, vous pouvez faire un jet +la caractéristique de votre dieu et gagner +1 élan sur un succès.

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

VOIE



POTENTAT

Titre / Lignage :

- Lorsque vous *Séjournerez* et obtenez un coup faible ou un échec, vous pouvez faire appel au devoir d'hospitalité dû à votre titre ou votre lignage. Si vous le faites, rejetez tous les dés et ajoutez +1. Sur un nouvel échec, on vous rejette, et votre prétention engendre un nouveau problème.
- Lorsque vous faites falloir votre titre ou votre lignage pour *Contraindre*, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous mettez de côté votre titre ou votre lignage afin de *Forgez un Lien* en tant qu'égal, ou lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* de servir quelqu'un ayant une condition sociale inférieure à la vôtre, ajoutez +1 et gagnez +1 élan ou +1 esprit sur un succès.

VOIE



CHASSEUR DE FORTUNE

- Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* à quelqu'un moyennant la promesse d'une rétribution financière, ajoutez +1 et distinguez cette quête par une marque particulière. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et obtenez un succès, vous gagnez +richesses équivalent au rang de la quête. Si vous mettez en avant votre richesse lorsque vous déclenchez une action pour laquelle les ressources peuvent entrer en ligne de compte, ajoutez +richesses et subissez une pénalité de -1 richesses.
- Lorsque vous vous trouvez au sein d'une communauté, ou lors d'un échange commercial, vous pouvez subir une pénalité de -1 richesses. Si vous le faites, vous gagnez +2 provisions.
- Lorsque vous vous *Ravitaillez* en fouillant ou en pillant, et que vous obtenez un coup fort avec une égalité, vous pouvez visualiser la découverte d'un objet ayant de la valeur. Si vous le faites, vous gagnez +1 provisions (au lieu de +2) et +1 richesses.

0	+1	+2	+3	+4	+5
---	----	----	----	----	----

VOIE



HERBORISTE

- Lorsque vous tentez de *Guérir* en utilisant des remèdes à base de plantes et que vous disposez d'au moins +1 provisions, vous pouvez choisir l'un des deux effets suivants (à décider avant le jet) :
 - Ajoutez +2.
 - Sur un succès, gagnez ou prodiguez +1 santé supplémentaire.
- Lorsque vous *Guérissez* un compagnon, un allié ou un autre personnage et que vous obtenez un succès, vous gagnez +1 esprit ou +1 élan.
- Lorsque vous *Montez un Camp* et sélectionnez l'option festoyer, vous pouvez cuisiner un repas revigorant. Si vous le faites, vos compagnons et vous pouvez gagner +1 santé. Tout allié qui choisit lui aussi de festoyer gagne également +1 santé, sans subir de pénalité de -provisions.

VOIE



HONORABLE

- Lorsque vous *Renversez la Situation*, visualisez comment vos vœux vous donnent de la force dans ce moment décisif. Puis, ajoutez +2 (au lieu de +1) quand vous faites votre jet, et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* quelqu'un en lui révélant une dure vérité, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès. Sur un coup faible ou un échec, visualisez comment cette vérité complique votre situation actuelle.
- Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et obtenez un échec, vous pouvez relancer l'un des dés de défi. Si vous obtenez à nouveau un échec, réduisez d'un point votre score maximum en esprit. Vous pourrez retrouver votre niveau normal la prochaine fois que vous *Réaliserez votre Vœu* et obtiendrez un coup fort.

VOIE



INGÉNIEUX

- Lorsque vous *Vérifiez votre Équipement**, vous pouvez faire un jet avec +astuce (à la place de +provisions). Si vous le faites, visualisez le bricolage astucieux que vous parvenez à faire, et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Faites Face au Danger* en bricolant un outil ou un matériel adéquat, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès. Après votre jet, vous pouvez subir une pénalité de -1 provisions pour ajouter +1 supplément.
- Lorsque vous faites fi de toute prudence et déclenchez une action de façon impulsive lors d'une situation risquée, vous pouvez ajouter +2. Si vous le faites, gagnez +1 élan sur un coup fort, mais considérez un coup faible comme un échec.

* NDT: Cette action est décrite dans le supplément Delve.

VOIE



INFILTRÉ

- Lorsque vous déclenchez une action pour faire une brèche, traverser, ou vous cacher au sein d'une zone tenue par un ennemi, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Récoutez des Informations* à l'intérieur d'un territoire ennemi afin de découvrir ses positions, ses plans, ou ses méthodes, ou lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* à l'intérieur de ce territoire en usant d'observation, vous pouvez faire un jet avec +ombre (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Ravitaillez* à l'intérieur d'un territoire ennemi en fouillant ou en pillant, vous pouvez faire un jet avec +ombre (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous gagnez +1 élan ou +1 provisions sur un succès.

VOIE



LOYALISTE

- Lorsque vous *Aidez votre Allié*, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès, indépendamment des bénéfices reçus par votre allié.
- Lorsqu'un allié déclenche l'action *Subir un Stress* en votre compagnie, celui-ci ajoute +1 et vous gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous êtes aux côtés d'un allié quand celui-ci déclenche une action de progrès, visualisez comment vous le soutenez. Puis lancez un dé de défi. Sur un 1-9, votre allié peut remplacer l'un de ses dés de défi par le vôtre. Sur un 10, visualisez comment vous ruinez son action par inadvertance : votre allié doit remplacer son dé de défi le moins élevé par le vôtre.

VOIE



MASQUÉ

Une fois que vous avez forgé un lien avec les elfes, et que vous avez reçu en présent un masque de bois elfique précieux..

- Choisissez en quel bois est votre masque :
 - Bois-Tonnerre : Vicacité / Santé
 - Bois de Sang : Fer / Santé
 - Bois-Fantôme : Ombre / Esprit
 - Bois-Murmure : Astuce / Esprit
 Lorsque vous portez ce masque et déclenchez une action qui utilise cette caractéristique, ajoutez +1. Si vous obtenez un 1 sur votre dé d'action, vous subissez -1 sur la jauge associée (en plus de tout autre résultat de l'action).
- Comme précédemment, mais vous pouvez décider d'ajouter +2, au risque de subir -2 (décidez-en avant votre jet).
- Lorsque vous *Faites Face à la Mort* ou à la *Faites Face à la Désolation* en portant votre masque, vous pouvez faire un jet +sa caractéristique (au lieu de +cœur).

VOIE



PARJURE

Une fois que vous avez *Abandonné votre Vœu*...

- **Cet atout compte comme un handicap.** Une fois seulement, lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* pour vous racheter (au minimum de rang extrême), distinguez cette quête par une marque particulière. Lorsque vous *Atteignez un Jalón* sur cette quête particulière, vous gagnez +2 élan.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* en réaffirmant votre engagement envers votre quête particulière, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et obtenez un succès pour votre quête particulière, vous vous rachetez et activez automatiquement cette capacité sans dépenser d'expérience. Vous pouvez alors augmenter l'une de vos caractéristique de +1 et **défausser cet atout.**

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

VOIE



PARIA

- Lorsque vos provisions tombent à 0, subissez tout reliquat de pénalité de provisions en pénalité d'élan. Puis, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, visualisez comment vous parvenez à vous en sortir et gagnez +1 provisions. Sur un coup faible, vous pouvez subir -2 élan en échange de +1 provisions. Sur un échec, vous êtes *À Court de Provisions*.
- Lorsque vous *Séjournez*, vous pouvez relancer n'importe quel dé. Si vous le faites (décidez-en avant votre premier jet), vos besoins sont menus, mais votre isolement vous distingue des autres. Un coup fort est considéré comme un coup faible.
- Lorsque vous *Atteignez votre Destination* et obtenez un coup fort, vous vous rappelez ou reconnaissez quelque-chose d'utile sur ce lieu. Visualisez de quoi il s'agit et gagnez +2 élan.

VOIE



IMPOSTEUR

- Lorsque vous adoptez une fausse identité, faites un jet +ombre. Sur un coup fort, vous pouvez ajouter +2 lorsque vous déclenchez des actions qui tirent parti de cette identité pour tromper ou influencer les autres. Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action lorsque vous utilisez votre fausse identité, quelqu'un doutera de vous. Déclenchez alors les actions appropriées pour le rassurer ou l'empêcher de révéler la vérité. Sur un coup faible, comme précédemment, mais n'ajoutez que +1 (au lieu de +2).
- Comme précédemment, mais vous pouvez aussi faire un jet +ombre (au lieu de +cœur) lorsque vous *Séjournez* sous une fausse identité. Si vous le faites, vous gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en révélant votre véritable identité durant un moment dramatique, relancez n'importe quel dé.

VOIE



REVENANT

- Une fois que vous *Faites Face à la Mort* et que vous retournez dans le monde des vivants...
- Lorsque votre santé tombe à 0, et que vous *Subissez des Dégâts* ou que vous *Faites Face à la Mort*, ajoutez +1. Si vous brûlez ensuite de l'élan pour améliorer votre résultat, visualisez quel lien ou vœu vous relie à ce monde, puis gagnez +2 élan après votre réinitialisation.
 - Lorsque vous déclenchez une action pour enquêter sur, vous opposer à ou interagir avec une horreur, un esprit ou toute autre créature morte-vivante, ajoutez +1.
 - Lorsque vous *Mettez Fin au Combat* en tuant votre ennemi, vous pouvez brûler de l'élan pour annuler l'un de vos deux dés de défi (mais pas les deux) si votre élan est supérieur au résultat de ce dé. Si vous le faites, vous *Subissez un Stress* (2 stress).

VOIE



CAVALIER

Si vous êtes accompagné de votre compagnon cheval...

- Lorsque vous *Guérissez* votre cheval, ou lorsque vous *Faites Face au Danger* pour le calmer ou l'encourager, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Entrenez un Voyage*, vous pouvez forcer l'allure de votre monture et ajouter +1. Si vous le faites, déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* (1 dégât).
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* avec un jet +astuce en gérant une situation périlleuse depuis votre selle, vous ne faites qu'un avec l'instinct de votre cheval. Ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

VOIE



RITUALISTE

Après avoir *Réalisé votre Vœu* (de rang redouable ou plus) au service d'un grand mystique et que vous *Forgez un Lien* avec celui-ci pour qu'il vous entraîne...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* pour vous préparer à un rituel, visualisez comment vous vous préparez. Puis, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous effectuez un rituel, vous pouvez subir une pénalité de -1 provisions en échange d'un ajout de +1 (décidez-en avant de faire votre jet).
- Lorsque vous tatouez l'essence d'un nouveau rituel sur votre peau, visualisez la marque que vous dessinez. Vous pouvez ensuite acquérir et améliorer cet atout rituel pour 1 point d'expérience de moins.

VOIE



PEUPLE DES OMBRES

Une fois que vous êtes corrompu...

- Votre cœur s'endurcit : Réduisez votre caractéristique cœur de 1 et ajoutez +2 en ombre (votre score d'ombre ne peut pas dépasser +4).
- Vous êtes en harmonie avec le royaume des ombres. Lorsque vous effectuez un rituel, ajoutez +1.
- Vous êtes familier des espiègleries de la mort : Lorsque vous *Faites Face à la Mort*, vous pouvez faire un jet +ombre (au lieu de +cœur). Sur un coup faible, si vous choisissez d'accomplir une quête funèbre, vous pouvez *Jurer un Vœu de Fer* +ombre (au lieu de +cœur) et relancer n'importe quel dés. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* relatif à cette quête et que vous marquez votre expérience, vous gagnez +2 expérience.

VOIE



MÉDIUM

- Lorsque vous *Faites Face au Danger* ou que vous *Récoltez des Informations* afin d'identifier ou de détecter des forces mystiques, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Contraignez*, *Forgez un Lien* ou *Testez votre Lien* avec un autre mystique ou une créature mystique, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en étudiant une personne ou un objet dans une situation tendue, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès. Lorsque vous le faites en perçant le voile pour explorer des vérités plus profondes (décidez-en avant votre jet), vous pouvez relancer n'importe quel dé. Si vous le faites, considérez un coup faible comme un échec.

VOIE



TUEUR

- Lorsque vous *Récoltez des Informations* en traquant une bête ou une horreur, ou que vous vous *Emparez d'un Avantage* en vous préparant à affronter ces créatures, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* visant à tuer une horreur ou une bête, relancez n'importe quel dé. Quand vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.
- Lorsque vous tuez une horreur ou une bête (au minimum de rang redoutable) vous pouvez prélever un trophée et retenir l'une de ces options :
 - Alimenter un rituel : Lorsque vous ou l'un de vos alliés déclenchez une action de rituel, relancez n'importe quel dé (une fois seulement).
 - Prouver votre valeur : Lorsque vous *Séjournez*, relancez n'importe quel dé (une fois seulement).

VOIE



HANTÉ

- Vous êtes hanté par l'esprit d'une personne dont vous avez causé la mort par vos actions ou vos défaillances. Lorsque vous consultez l'esprit afin de vous *Emparer d'un Avantage* ou de *Récolter des Informations*, ajoutez +1 et gagnez +2 élan sur un succès. Sur un coup faible, vous *Subissez un Stress* (1 stress).
- Lorsque vous *Faites Face à la Mort* en étant guidé par l'esprit, ajoutez +1. Sur un coup fort, visualisez ce que vous apprenez, et gagnez +1 expérience.
- Une fois seulement, sur un succès lorsque vous *Réalisez votre Vœu* (de rang redoutable ou plus) au service de l'esprit, retenez l'une des options suivantes :
 - Le laisser partir : gagnez +2 expérience pour chaque capacité notée sur cet atout, puis défaissez cet atout.
 - Approfondir votre connexion : ajoutez +1 supplémentaire aux ajouts octroyés lorsque vous utilisez cet atout.

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

VOIE



CONTEUR

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, que vous *Contraignez* ou que vous *Forgez un Lien* en partageant une chanson inspirante ou instructive, un poème ou un conte, visualisez le récit que vous déclamez. Puis, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Montez un Camp* et choisissez l'option de vous relaxer, vous pouvez partager une histoire avec vos alliés ou en composer une nouvelle si vous êtes seul. Si vous le faites, visualisez votre récit et gagnez +1 esprit ou +1 élan. Tous les alliés qui choisissent de se relaxer en votre compagnie peuvent également gagner +1 esprit ou +1 élan.
- Lorsque vous *Séjournes* au sein d'une communauté avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +2 (au lieu de +1).

VOIE



FARCEUR

- Lorsque vous *Faites Face au Danger*, que vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* quelqu'un en mentant, en bluffant, en volant ou en trichant, ajoutez +1.
- Lorsque vous *Récoutez des Informations* en enquêtant sur une intrigue machiavélique, vous pouvez faire un jet +ombre (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous gagnez +2 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Forgez un Lien* en rapport à une relation basée sur un mensonge, retenez l'une de ces options :
 - Garder le secret : faites un jet +ombre (au lieu de +cœur)
 - Révéler la vérité : faites un jet +cœur. Sur un coup fort, notez deux cochés sur votre jauge de Liens et gagnez 1 expérience. Un coup faible est considéré comme un échec.

VOIE



VÉTÉRAN

- Lorsque vous brûlez de l'élan pour améliorer votre résultat au combat, visualisez comment votre expérience de combattant durement gagnée vous donne l'avantage. Puis, gagnez +1 élan après votre réinitialisation, et ajoutez +1 à votre prochaine action. Une fois par combat, vous pouvez également gagner l'initiative lorsque vous brûlez de l'élan afin de transformer un échec en coup faible.
- Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* envers quelqu'un qui a combattu à vos côtés ou que vous *Forgez un Lien* avec celui-ci, ajoutez +2 et gagnez +2 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Ravitaillez* en détroussant les morts sur un champ de bataille, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

VOIE



MARIN

- Lorsque vous *Faites Face au Danger*, que vous *Récoutez des Informations* ou que vous vous *Emparez d'un Avantage* en rapport avec vos connaissances des embarcations, de la navigation ou des environnements et créatures aquatiques, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Entrenez un Voyage* en barque ou en bateau, ajoutez +1. Sur un coup fort, retenez aussi l'une des options suivantes :
 - Vous avez le vent dans le dos : Notez le double de votre progression.
 - Vous trouvez un mouillage sûr : *Montez un Camp* maintenant et relancez n'importe quel dé.
 - À vous le magot : *Ravitaillez-vous* maintenant et relancez n'importe quel dé.
- Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* à bord d'une barque ou d'un bateau, relancez n'importe quel dé.

VOIE



ÉCLAIREUR

- Lorsque vous *Entrenez un Voyage*, gagnez +1 élan sur un coup fort. Si vous brûlez de l'élan pour améliorer votre résultat, gagnez également +1 élan après votre réinitialisation.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Récoutez des Informations* en étudiant attentivement le paysage ou en partant en éclaireur, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Jurez le Vœu de Fer* de guider en toute sécurité une personne tout au long d'un voyage périlleux, vous pouvez relancer n'importe quel dé. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.

VOIE



MAÎTRE D'ARMES

Une fois que vous *Réalisez votre Vœu* (de rang redoutable ou plus) au service d'un guerrier expérimenté et que vous *Forgez un Lien* pour vous entraîner avec lui...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en évaluant votre ennemi lors d'un combat, ou d'une situation tendue pouvant conduire à un combat, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous étudiez une nouvelle technique ou vous entraînez au maniement d'une nouvelle arme, vous pouvez acquérir ou améliorer un talent de combat pour 1 point d'expérience de moins.
- Lorsque vous *Renversez la Situation* avec un changement soudain d'arme ou de technique et que votre action suivante consiste à *Frapper*, vous pouvez ajouter +1 et infliger +2 dégâts sur un coup fort.

VOIE



SANG SAUVAGE

- Lorsque vous *Faites Face au Danger*, que vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Récoutez des Informations* en utilisant votre science du pistage, de l'artisanat du bois ou des créatures de la forêt, ajoutez +1.
- Lorsque vous *Faites Face au Danger* ou que vous vous *Emparez d'un Avantage* en vous cachant ou en rôdant dans les bois, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Montez un Camp* dans les bois, vous pouvez faire un jet +astuce (au lieu de +provisions). Si vous le faites, vos alliés et vous pourrez chacun choisir 1 option supplémentaire sur un succès.

VOIE



ARTISAN

Spécialité :

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en fabriquant un objet utile en utilisant votre spécialité ou que vous *Faites Face au Danger* pour créer ou réparer un objet dans une situation périlleuse, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Comme précédemment, mais vous pouvez subir une pénalité de -1 provisions (après votre jet) pour ajouter un +1 supplémentaire.
- Lorsque vous donnez un objet que vous avez créé en cadeau pour commémorer un événement ou une relation importante, vous pouvez (une seule fois) relancer n'importe quel dé lorsque vous déclenchez *Contraindre*, *Forger un Lien* ou *Tester un Lien*.

TALENT DE COMBAT



ARCHER

Lorsque vous maniez un arc...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en prenant le temps de viser, ajoutez +1 et retenez l'une de ces approches :
 - Faire confiance à votre instinct : faites un jet +astuce, et gagnez +2 élan sur un coup fort.
 - Préparer votre tir : faites un jet +vivacité, et gagnez +1 élan sur un succès.
- Une fois par combat, lorsque vous *Frappez* ou *Ripostez*, vous pouvez décocher des flèches supplémentaires en subissant une pénalité de -1 provisions (choisissez avant de jeter les dés). Si vous le faites, relancez n'importe quel dé. Sur un succès, vous infligez +2 dégâts et gagnez +1 élan.
- Lorsque vous vous *Ravitaillez* en chassant, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

TALENT DE COMBAT



BERSERK

Si vous n'êtes couvert que de peaux de bête...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* en incarnant votre nature sauvage, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Frappez* ou *Ripostez* en laissant libre court à votre rage (décidez-en avant votre jet), infligez +1 dégât sur un succès. Puis, retenez l'une des options suivantes :
 - Dépassez-vous : *Subissez des Dégâts* (1 dégât)
 - Abandonnez-vous : *Subissez un Stress* (1 stress).
- Lorsque vous *Subissez des Dégâts* lors d'un combat, et que votre santé est supérieure à zéro, vous pouvez laisser la douleur attiser votre sauvagerie (décidez-en avant votre jet). Sur un coup fort, si vous choisissez d'épouser la douleur, vous gagnez +élan équivalent à votre score de santé restant. Considérez un coup faible comme un échec.

TALENT DE COMBAT



BAGARREUR

Lorsque vous êtes désarmé ou que vous combattez avec une arme non létale...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +fer en vous bagarrant au corps à corps (en frappant, renversant ou agrippant) ajoutez +1. Sur un succès, vous pouvez également infliger 1 dégât.
- Lorsque vous *Frappez* à mains nues ou à l'aide d'une arme simple avec l'intention de donner la mort, ajoutez +2 et infligez 2 dégâts sur un succès (au lieu de 1). Sur un coup faible ou un échec, subissez une pénalité de -1 élan (en plus de toutes autres conséquences de l'action).
- Lorsque vous *Faites Face au Danger* ou que vous *Ripostez* contre une attaque sans arme au corps à corps, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

TALENT DE COMBAT



ÉGORGEUR

Lorsque vous maniez une dague ou un couteau...

- Quand vous êtes en position de *Frapper* un ennemi qui ne se doute de rien, retenez l'une de ces deux options (avant de faire votre jet) :
 - Ajouter +2 et gagner +1 élan sur un succès.
 - Infliger +2 dégâts sur un succès.
- Lorsque vous *Contraignez* quelqu'un à la pointe de votre lame, ou lorsque vous comptez sur votre lame pour *Faire Face au Danger*, ajoutez +1.
- Une fois par combat, lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +ombre grâce à une feinte ou une diversion, relancez n'importe quel dé et gagnez +1 élan sur un succès.

TALENT DE COMBAT



DUELLISTE

Lorsque vous maniez une arme blanche dans chaque main...

- Quand vous *Frappez* ou *Ripostez*, vous pouvez ajouter +2 (décidez-en avant de faire votre jet). Si vous le faites, infligez +1 dégât sur un coup fort, mais considérez un coup faible comme un échec.
- Une fois par combat, lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +vivacité en faisant une éclatante démonstration de vos talents de combattant, vous pouvez relancer n'importe quel dé.
- Lorsque vous *Tracez le Cercle*, retenez l'une des options suivantes (avant de faire votre jet).
 - Ajoutez +2.
 - Gagnez +2 élan sur un succès.

TALENT DE COMBAT



FLÉQUIER

Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en fabriquant des flèches de bonne qualité, ajoutez +1. Sur un succès, vous gagnez +1 provisions ou +1 élan.

- Lorsque vous vous *Ravitaillez* en récupérant ou en ramassant des flèches après une bataille, ajoutez +2.
- Lorsque vous fabriquez un flèche unique conçue contre un adversaire spécifique, visualisez le processus de fabrication et les matériaux utilisés, puis faites un jet avec +astuce. Sur un coup fort, retenez les deux options suivantes. Sur un coup faible, retenez-en une :
 - Tête chercheuse : Lorsque le tireur *Frappe* ou *Riposte* contre cet adversaire en utilisant cette flèche, il peut rejeter n'importe quel dé (une seule fois seulement).
 - Tête barbelée : Lorsque le tireur inflige des dés contre cet adversaire en utilisant cette flèche, il inflige +1d6 dégâts (une seule fois seulement).

TALENT DE COMBAT



FER-VÊTU

Si vous portez une armure...

- Lorsque vous revêtissez ou ajustez votre armure, retenez l'une des options suivantes :
 - **Armure légère** : Lorsque vous *Subissez des Dégâts* au cours d'un combat, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
 - **Armure de guerre** : Notez le handicap encombré. Lorsque vous *Subissez des Dégâts* au cours d'un combat, ajoutez +2 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Ripostez* en portant votre armure de guerre, ajoutez +1.
- Lorsque vous *Contraignez* dans une situation où la force physique est un facteur, ajoutez +2.

ARMURE
LÉGÈRE

ARMURE
DE GUERRE

TALENT DE COMBAT



BRAS LONG

Lorsque vous maniez un bâton...

- Dans vos mains, un simple bâton devient une arme mortelle (2 dégâts). Si vous décidez au contraire de l'utiliser comme une arme simple (1 dégât), vous pouvez *Frapper* ou *Riposter* avec +vivacité (au lieu de +fer). Si vous le faites, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Quand vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +vivacité en utilisant votre bâton pour désarmer, renverser, pousser ou étourdir votre ennemi, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Entrenez un Voyage* et obtenez un succès fort, ou lorsque vous accompagnez un allié qui obtient un coup fort en déclenchant cette action, vous gagnez +1 élan tandis que votre bâton vous apporte soutien et réconfort lors de vos déplacements.

TALENT DE COMBAT



PORTE-BOUCLIER

Lorsque vous maniez un bouclier...

- Quand vous *Faites Face au Danger* en utilisant votre bouclier pour vous mettre à couvert, ajoutez +1. Quand vous *Ripostez* au corps à corps, vous gagnez +1 élan sur un coup fort.
- Quand vous peignez sur votre bouclier un symbole significatif, visualisez votre peinture. Par la suite, lorsque vous *Subissez un Stress* en affrontant un ennemi terrifiant, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous êtes contraint de *Subir des Dégâts* lors d'un combat, vous pouvez à la place sacrifier votre bouclier et ignorer tous les dégâts. Si vous le faites, votre bouclier est détruit. Une fois par combat, vous pouvez également gagner l'initiative lorsque vous sacrifiez votre bouclier pour ignorer des dégâts.

TALENT DE COMBAT



ESCARMOUCHEUR

Lorsque vous maniez une lance...

- Quand vous *Faites Face au Danger* en tenant un ennemi en respect grâce à l'allonge de votre lance, faites un jet +fer ou +vivacité. Si vous obtenez un coup fort, retenez l'option adéquate :
 - Avec Fer : *Frappez* (si vous avez l'initiative) ou *Ripostez* immédiatement, et ajoutez +1.
 - Avec Vivacité : Gagnez +1 élan.
- Quand vous *Frappez* au corps à corps, vous pouvez tenter d'embrocher votre adversaire (décidez-en avant de faire votre jet). Si vous le faites, ajoutez +1 et infligez +2 dégâts sur un succès. Si le combat continue et que vous avez obtenu un succès, vous devrez *Faire Face au Danger* avec +fer pour retirer votre lance avant de pouvoir la réutiliser.
- Quand vous vous *Emparez d'un Avantage* en braquant votre lance sur un ennemi qui vous charge, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

TALENT DE COMBAT



FRONDEUR

Lorsque vous maniez une fronde...

- Lorsque vous projetez une simple pierre avec une fronde, celle-ci devient une arme mortelle (infligeant 2 dégâts). Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* en mitraillant votre adversaire de balles de fronde, vous infligez des dégâts sur un coup fort.
- Lorsque vous *Frappes* en lançant des pierres sur un adversaire qui avance vers vous, retenez l'une des options suivantes (décidez-en avant votre jet) :
 - Tenir à distance : Vous gardez l'initiative sur un coup faible, mais n'infligez que 1 dégât.
 - Frapper fort : Vous infligez +1 dégât sur un succès, mais subissez une pénalité de -1 élan.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en préparant de pierres d'une qualité ou d'un matériau particulier, ajoutez +1. Vous gagnez +1 élan ou +1 provisions sur un succès.

TALENT DE COMBAT



FENDEUR

Lorsque vous maniez une hache...

- Quand vous *Frappes* ou *Ripostez* au corps à corps, vous pouvez choisir de subir -1 élan pour infliger +1 dégât sur un succès (décidez-en avant de faire votre jet).
- Lorsque vous tenez votre hache en main et que vous menacez d'être violent pour *Contraindre* ou vous *Emparer d'un Avantage*, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Quand vous rendez hommage à un ennemi vaincu (de rang redoutable ou plus) en gravant une rune sur le manche de votre hache, faites un jet +cœur. Sur un coup fort, vous pouvez infliger +1d6 dégâts (une seule fois) lorsque vous *Frappes* ou *Ripostez*. Sur un coup faible, comme précédemment, mais cette mort vous pèse ; vous *Subissez un Stress* (2 stress).

TALENT DE COMBAT



MAÎTRE-ÉPÉISTE

Lorsque vous maniez une épée...

- Quand vous *Frappes* ou *Ripostez* et brûlez de l'élan pour améliorer votre résultat, vous infligez +2 dégâts. Si le combat continue, ajoutez +1 à votre prochaine action.
- Quand vous *Ripostez* et obtenez un coup fort, vous pouvez ajouter +1 si vous enchaînez immédiatement en déclenchant l'action *Frapper*.
- Quand vous *Jurez un Vœu de Fer* en vous agenouillant et en saisissant la lame de votre épée, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès. Si vous serrez votre lame pour entailler vos paumes jusqu'au sang, vous *Subissez des Dégâts* (1 dégât) en échange de +1 élan supplémentaire sur un succès.

TALENT DE COMBAT



FRAPPE-TONNERRE

Si vous maniez un puissant marteau...

- Lorsque vous *Faites Face au Danger*, que vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* en tapant ou en brisant un objet inanimé, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Frappes* un ennemi afin de le repousser, l'assommer ou le déséquilibrer, vous infligez 1 dégât (au lieu de 2) et vous gagnez +2 élan sur un succès. Sur un coup fort, vous créez également une ouverture et ajoutez +1 à votre prochaine action.
- Lorsque vous *Renversez la Situation*, vous pouvez *Frapper* avec toute la rage et la puissance qu'il vous reste. Si vous le faites (décidez-en avant votre jet), vous pouvez relancer n'importe quel dé et infliger +2 dégâts sur un coup fort, mais un coup faible sera considéré comme un échec.

RITUEL



AUGURE

Lorsque vous invoquez un vol de corbeaux et posez une unique question, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, vous interprétez leurs croassements comme étant un présage utile. Visualisez en quoi consiste leur réponse (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et gagnez +2 élan. Sur un coup faible, les corbeaux ignorent votre question et vous offrent un indice lié à un problème ou une opportunité en rapport avec la zone alentours. Visualisez ce que vous apprenez (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et gagnez +1 élan.

- Comme précédemment, mais les corbeaux vous guideront également sur le bon chemin. Sur un succès, ajoutez +1 lors de la prochaine étape quand vous *Entrenez un Voyage*.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1.

RITUEL



ÉVEIL

- Lorsque vous créez un simulacre, faites un jet +cœur. Sur un coup fort, votre création s'anime d'une vie surnaturelle. Si vous déclenchez une action en utilisant votre simulacre pour attaquer ou surmonter un obstacle par la force, ajoutez +2. Votre simulacre possède 3 points de santé et subit des dégâts normalement, mais ce n'est pas un compagnon et il ne peut être soigné. Une fois tombé à 0 santé, il meurt. Sur un coup faible, comme précédemment, mais si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action en étant aidé par votre simulacre, vous devez *Faire Face au Danger* +cœur pour l'empêcher de se retourner contre vous (considérez-le comme un ennemi de rang redoutable).
- Votre simulacre possède 6 points de santé.
- Lorsque vous accomplissez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
---	----	----	----	----	----	----

RITUEL



PACTE

- Lorsque vous dansez au clair de lune en portant la fourrure d'un animal, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, vous ou l'un de vos alliés peut porter cette fourrure et ajouter +1 lorsqu'il déclenche une action basée sur la caractéristique associée (loup-vivacité ; ours-fer ; cerf-cœur ; renard-ombre ; sanglier-astuce). Si le porteur obtient un résultat de 1 sur son jet d'action lorsqu'il déclenche une action utilisant la peau de l'animal, alors la magie est épuisée. Sur un coup faible, comme précédemment, mais vous ressentez l'appel de la nature durant votre danse ; vous *Subissez un Stress* (2 stress).
- Comme précédemment, mais vous pouvez opter pour effectuer ce rituel en utilisant la peau d'une bête. Si vous le faites, choisissez la caractéristique associée et ajoutez +2 au lieu de +1.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



COMMUNION

- Lorsque vous placez des bougies allumées autour du corps d'une créature intelligente récemment décédée, vous pouvez invoquer son esprit en faisant un jet +cœur. Ajoutez +1 si vous partagez un lien. Sur un coup fort, son esprit vous apparaît et vous pouvez converser pendant quelques minutes. Déclenchez les actions appropriées (ajoutez +1). Sur un coup faible, comme précédemment, mais l'esprit vous révèle une nouvelle troublante, sans lien avec votre intention. Visualisez ce qu'il vous révèle (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et *Subissez un Stress* (1 stress).
- Comme précédemment, mais vous pouvez également communiquer avec les personnes disparues depuis longtemps.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



DIVINATION

- Lorsque vous prélevez une goutte de sang sur un sujet consentant (vous exclu) puis que vous lancez vos pierres de divination runiques, faites un jet +cœur. Sur un coup fort, vous pouvez lire les runes afin d'en apprendre plus sur cette personne et ceux qui lui sont proches (y compris sur des détails dont ni vous, ni votre sujet, n'ont connaissance). Si vous lisez les runes afin de *Récolter des Informations*, de *Contraindre* ou de *Forger un Lien*, ajoutez +1. Sur un coup faible, comme précédemment, mais la divination vous demandera plus de temps et de concentration ; vous subissez une pénalité de -2 élan.
- Comme précédemment, mais votre divination peut également révéler des informations sur l'avenir de cette personne.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

RITUEL



INVOCATION

- Lorsque vous absorbez l'essence mystique autour de vous, faites un jet avec +astuce. Sur un coup fort, ajoutez le résultat de votre dé d'action à votre jauge d'essence (score maximum 6). Vous pouvez alors vous *Emparer d'un Avantage* ou *Faire Face au Danger* avec +essence afin de créer des effets mystiques mineurs ou des illusions. Si vous le faites, vous subissez -1 essence et gagnez +1 élan sur un succès. Sur un coup faible, comme précédemment, mais capturer les énergies est très éprouvant : vous *Subissez un Stress* (2 stress).
- Vous pouvez *Contraindre* avec +essence (vous subissez alors une pénalité de -1 essence) à travers un étalage de puissance.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 essence sur un succès.

0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
---	----	----	----	----	----	----

RITUEL



LAMENTATION

- Lorsque vous brandissez une arme en chantant une lamentation adressée à tous ceux qu'elle a tué, faites un jet +cœur. Sur un coup fort son porteur inflige +1 dégât lorsqu'il *Frappe* ou *Riposte* à l'aide de celle-ci. Si le porteur obtient un résultat de 1 sur son jet d'action lorsqu'il déclenche une action pour infliger des dégâts, alors la magie est épuisée. Sur un coup faible, comme précédemment, mais les voix des défunts se joignent à votre chant ; vous *Subissez un Stress* (2 stress).
- Comme précédemment, mais le porteur de cette arme peut également (une fois seulement) ajouter +1 et gagner +2 élan sur un succès lorsqu'il *Trace le Cercle*, *Plonge dans la Mêlée* ou *Bataille*.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



SANGSUE

- Lorsque vous marquez vos mains ou une arme d'une rune de sang complexe, faites un jet avec +fer. Sur un coup fort, la rune a soif de sang frais. Une fois seulement, lorsque vous déclenchez une action pour infliger des dégâts, relancez n'importe quel dé et infligez +2 dégâts sur un succès. Puis, pour chaque dégât infligé, vous gagnez +1 santé ou +1 élan. Sur un coup faible, comme précédemment, mais cet atout compte comme un handicap jusqu'à ce que la soif de la rune soit étanchée.
- Comme précédemment, et vous pouvez également toucher un allié ou un compagnon afin de lui transférer tout ou partie des bénéfices reçus en gain de +santé ou +élan.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



PORTEUR DE LUMIÈRE

- Lorsque vous vous concentrez sur une source de lumière et absorbez son essence, faites un jet avec +astuce. Sur un coup fort, mettez votre jauge de lumière à +6. Sur un coup faible, mettez-la à +3. Puis, lorsque vous déclenchez une action visant à surmonter l'obscurité ou à vous orienter dans l'obscurité, vous pouvez ajouter +2 et subir une pénalité de -1 lumière.
- Vous pouvez utiliser votre lumière pour *Frapper* ou *Riposter* contre un adversaire vivant dans l'obscurité. Choisissez la quantité de lumière que vous souhaitez libérer, et faites un jet avec +lumière (au lieu de +fer ou +vivacité), puis subissez une pénalité de -lumière équivalente à la quantité libérée. Sur un succès, votre niveau de dégâts par défaut est de 1+la quantité de lumière libérée.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
---	----	----	----	----	----	----

RITUEL



PYROMANCIE

- Lorsque vous plongez votre regard dans les flammes pour étudier un lieu ou une personne à distance, faites un jet +ombre. Vous ou quelqu'un en votre présence doit obligatoirement connaître votre cible. Sur un coup fort, vous pouvez *Récolter des Informations* par le biais de l'observation, en utilisant +ombre ou +astuce. Sur un coup faible, comme précédemment, mais les flammes sont voraces ; sacrifiez l'un des éléments suivants :
 - Votre sang : *Subissez des Dégâts* (2 dégâts).
 - Un objet précieux : *Subissez un Stress* (2 stress).
 - Des provisions : Vous subissez -2 provisions.
- Comme précédemment, mais vous pouvez plutôt étudier un événement passé.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



TRAVERSÉE DES OMBRES

- Lorsque vous vous dissimulez dans le voile ténu du royaume des ombres, faites un jet +ombre. Sur un coup fort, vous gagnez +1 élan. Puis, relancez n'importe quel dé (une seule fois) quand vous déclenchez une action en tendant une embuscade, en vous cachant ou en étant discret. Sur un coup faible, comme précédemment, mais les ombres tentent de vous égarer. Vous devez d'abord *Faire Face au Danger* pour trouver votre chemin.
- Comme précédemment, mais vous pouvez également voyager le long des sentiers secrets du royaume des ombres, ce qui vous permet d'*Entreprendre un Voyage* avec un jet +ombre (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous *Subissez un Stress* (1 stress) et notez le double de votre progression sur un coup fort.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



EMPRISE

- Lorsque vous dites aux vents le nom d'une personne à trois reprises, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, les vents vous murmurent ce dont cette personne a besoin. Visualisez ce que vous apprenez (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Si vous utilisez cette information ou répondez à ce besoin lorsque vous tentez de la *Contraindre*, alors vous pouvez relancer n'importe quel dé (une seule fois). Sur un coup faible, comme précédemment, mais le besoin de cette personne crée un dilemme troublant ou une complication ; vous *Subissez un Stress* (1 stress).
- Comme précédemment, mais sur un coup fort de l'action *Contraindre*, vous pouvez également relancer n'importe quel dé (une seule fois) lorsque vous *Récoltez des Informations* de cette personne.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



TALISMAN

- Lorsque vous fabriquez un talisman, visualisez celui-ci et désignez la personne ou la créature spécifique contre laquelle il confère une protection. Puis, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, lorsque le porteur s'oppose à la cible par le biais d'une action, ajoutez +2. Si un résultat de 1 est obtenu sur le dé d'action en utilisant ce talisman, la magie est épuisée. Sur un coup faible, comme précédemment, mais le porteur ajoute +1 (au lieu de +2).
- Comme précédemment, mais vous pouvez également fabriquer un talisman qui aide son porteur à lutter contre toutes les menaces surnaturelles, telles que les rituels mystiques ou les horreurs.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



ATTACHE

- Lorsque vous communiquez avec les esprits d'un endroit, faites un jet avec +cœur. Si vous partagez un lien avec une personne de cet endroit, ajoutez +1. Sur un coup fort, vous êtes attaché à ce lieu. Lorsque vous *Entreprenez un Voyage* pour y retourner, vous pouvez faire un jet avec +esprit ou +cœur (au lieu de +astuce), et gagner +1 élan sur un succès. Lorsque vous *Atteignez votre Destination*, vous gagnez +2 élan sur un coup fort. L'attache est perdue si vous effectuez ce rituel ailleurs, ou si vous *Faites Face à la Désolation*. Sur un coup faible, comme précédemment, mais les esprits vous révèlent un aspect inquiétant de cet endroit : vous *Subissez un Stress* (2 stress).
- Comme précédemment, et vous pouvez également relancer n'importe quel dé lorsque vous *Séjournes* dans l'endroit où vous avez votre attache.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

RITUEL



TOTEM

- Lorsque vous tenez le totem de votre compagnon (animal ou bête) en vous concentrant sur celui-ci, faites un jet +cœur. Sur un coup fort, vous êtes connectés. Ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès lorsque vous utilisez une capacité de compagnon. Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action lorsque vous utilisez une capacité de compagnon, la magie est épuisée. Sur un coup faible, comme précédemment, mais cette connexion est perturbante ; vous *Subissez un Stress* (1 stress).
- Comme précédemment, mais vous pouvez aussi percevoir le monde par le biais des sens de votre compagnon lorsque vous déclenchez des actions en étant aidé de celui-ci (y compris lorsque vous êtes séparés).
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



GRIMAGE

- Lorsque vous appliquez un mélange de sang et de cendres sur votre visage, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, vous pouvez ajouter +2 et gagner +1 élan sur un succès lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* en usant de la peur ou de l'intimidation. Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action lorsque vous déclenchez une action aidée par votre grimage, la magie est épuisée. Sur un coup faible, comme précédemment, mais le sang doit être le vôtre ; vous *Subissez des Dégâts* (2 dégâts).
- Comme précédemment, mais vous pouvez aussi ajouter +1 lorsque vous *Frappez*, *Ripostez* ou *Bataillez*.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

RITUEL



CONJURATION

- Lorsque vous tracez un large cercle en répandant du sel sur le sol, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, retenez deux options. Sur un coup faible retenez-en une seule.
 - La première fois qu'un ennemi entre dans le cercle, vous gagnez +1 élan.
 - La première fois que vous infligez des dégâts à un ennemi se trouvant dans le cercle, infligez +1 dégât.
 - Il est « probable » (*Consultez l'Oracle*) que votre cercle de conjuration parvienne à piéger un ennemi dans sa circonférence.
- Comme précédemment, mais vous améliorez l'effet de votre cercle de conjuration (+2 élan, 2 dégâts ou « presque certain »).
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

VOIE



COMMANDANT

- Vous dirigez une troupe ayant une jauge de +4 force. Faites un jet avec +force lorsque vous commandez à votre troupe de *Faire Face au Danger*, de *S'Emparer d'un Avantage*, de *Contraindre* ou de *Batailler*. Lorsque vous devez faire face à une conséquence négative résultant d'une de ces actions, vous pouvez subir une pénalité de -1 force à la place. Lorsque vous *Montez le Camp* ou *Séjournez*, vous gagnez +1 force sur un succès. Cet atout compte comme un handicap si votre jauge de force est à 0.
- Vous pouvez envoyer des éclaireurs de votre troupe afin de *Récolter des Informations* ou de vous *Ravitailer*. Si vous le faites, faites un jet avec +force.
- Une fois que vous avez *Forgé un Lien* avec votre troupe, vous gagnez +1 élan sur un succès à chaque fois que vous utilisez l'une des capacités de cet atout.

0	+1	+2	+3	+4
---	----	----	----	----

VOIE



DESTINÉ

- Lorsque vous *Faites Face à la Mort* ou *Faites Face à la Désolation* alors que votre vœu d'antécédent n'est pas réalisé, votre heure n'est pas encore venue. Au lieu de jeter les dés, vous pouvez obtenir un coup fort automatiquement. Si vous le faites, cet atout compte comme un handicap (et vous ne bénéficiez plus de cette possibilité) jusqu'à ce que vous *Atteignez un nouveau Jalon* sur votre vœu d'antécédent.
- Lorsque vous *Atteignez un Jalon* sur votre vœu d'antécédent, vous gagnez +2 élan ou +1 esprit.
- Toutes les deux cases entièrement cochées sur la jauge de votre vœu d'antécédent, vous gagnez +1 expérience. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu*, votre destin est à portée de main. Visualisez votre ultime sacrifice, et rejetez n'importe quel dé.

VOIE



GARDIEN DU SAVOIR

- Vous êtes dépositaire d'archives mystiques. Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Récoltez des Informations* en vous remémorant des connaissances issues de vos études, ajoutez +1. Si vous passez quelques heures à faire des recherches dans vos archives, ajoutez +2. Sur un succès, visualisez les ombres découvertes que vous mettez à profit (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et gagnez +1 élan.
- Lorsque vous apprenez l'existence d'un lieu ou d'un objet détenteur d'un savoir oublié, et que vous *Jurez un Vœu de Fer* de le retrouver pour vos archives, rejetez n'importe quel dé. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, gagnez +1 expérience.
- Une fois seulement, vous pouvez explorer les secrets interdits de vos archives. Si vous le faites, augmentez votre astuce de 1 et jetez un dé d'action. Sur un résultat de 1 à 3, vous devez également noter l'handicap corrompu ou *Faire Face à la Désolation* (ignorez l'élan pour cette action).

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE