

IRONSWORN



ATOOTS COLLECTION COMPLÈTE

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 les trois atouts 'bonus juillet 2020' (Commandant, Destiné, Gardien du Savoir), ainsi que l'atout décrit dans le supplément Delve (Chasseur de Fortune).

ÉCRITURE ET CONCEPTION

Shawn Tomkin

RELECTURE

Matt Click

CRÉDITS PHOTO

Sélection d'icônes créées par Lorc et Delapouite issues de game-icons.net, 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 : Jaïs 'Arcane' P.

Relecture : Jaïs 'Arcane' P., Maud T./Mori Drak, 2020-2026

Mise en pages : quidam•design, d'après la maquette originale ©Shawn Tomkin

Pour 500 Nuances de Geek

– Version définitive 06.2026

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 ATOOTS ET DES ACTIONS DE PROGRÈS

Certains atouts 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, consultez la page 17 du livre de base d'*Ironsworn*.

COMPAGNON

ACOLYTE



Nom :

Votre ami indéfectible.

- **Compétent** : 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.
- **Lié** : Une fois que vous avez marqué un lien avec votre compagnon, ajoutez +1 lorsque vous Faites Face à la Désolation en sa présence.

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

COMPAGNON

ARAINÉE GÉANTE



Nom :

Votre araignée découvre des secrets.

- **Discret** : Lorsque vous vous Emparez d'un Avantage en envoyant votre araignée explorer un lieu, 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 quels dés.
- **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

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 Ripostez 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

CHOUETTE



Nom :

Votre chouette s'élève à travers les ténèbres.

- **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			
---	----	----	--	--	--

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.
- **Fougueux** : Lorsque vous vous Emparez d'un Avantage avec +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

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 +2 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 wyverne d'attaquer, faites un jet +cœur. Votre wyverne inflige 3 dégâts sur un succès.

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

COMPAGNON

LION DES CAVERNES



Nom :

Votre félin abat sa proie.

- **Avide** : Lorsque votre félin pourchasse du gros gibier, vous pouvez vous Ravitailler avec +vivacité (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous gagnez +1 provisions ou +1 élan sur un coup fort.
- **Inévitabilité** : Lorsque vous Plongez dans la Mêlée ou Frappez en envoyant votre félin à l'attaque, faites un jet +vivacité. Sur un succès, vous gagnez +2 élan.
- **Protecteur** : Lorsque vous Montez le Camp, votre félin 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	
---	----	----	----	----	--

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

IRONSWORN

COMPAGNON

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 mais vous subissez -1 élan (décidez-en avant votre jet).
- **Bête de somme** : Lorsque vous déclenchez une action avec +provisions, vous pouvez faire votre jet +la santé de votre mammoth à la place.
- **Écrasant** : Lorsque vous *Frappez* ou *Ripostez* sur le dos de votre mammoth contre une horde d'ennemis, ajoutez +1 et infligez +1 dégât sur un succès.

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

VOIE



ALCHIMISTE

- Lorsque vous créez un élixir, choisissez son effet : habileté (vivacité), audace (cœur), vigueur (fer), ruse (ombre) ou lucidité (astuce). Puis, subissez -1 provisions et faites un jet +astuce. Sur un coup fort, vous créez une dose unique. Un personnage qui consomme l'élixir doit *Faire Face au Danger* avec +fer. S'il obtient un succès, il ajoute désormais +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 -1 provisions supplémentaire 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



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 -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 quels dés lorsque vous déclenchez *Contraindre*, *Forger un Lien* ou *Tester vtre Lien*.

VOIE



BANNIÈRE-JURÉ

Nom :

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

- Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* afin de servir votre meneur ou votre faction durant une mission, vous pouvez relancer n'importe quels dés. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.
- Lorsque vous *Séjournes* ou que vous *Montez le 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 dépassez vos limites : Réduisez votre maximum de santé de 1. Mutilé ne compte plus comme un handicap et ne réduit pas vos valeurs d'élan maximum et de réinitialisation. Lorsque vous *Subissez un stress* avec +cœur, gagnez +1 élan sur un coup fort.
- Vous avez déjà défié la mort : Lorsque vous tombez à 0 santé et que vous *Subissez des dégâts*, vous pouvez faire un jet +astuce ou +cœur (au lieu de +santé ou +fer) et gagner +1 élan sur un succès.

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 (après avoir fait le jet). Si vous le faites, déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* (1 dégât).
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* avec +astuce en évaluant 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



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 une valeur de +richesse équivalente au rang de la quête. Si vous tirez profit de votre richesse lorsque vous faites une action où les ressources sont un critère important, ajoutez +richesse et subissez -1 richesse.
- Lorsque vous vous trouvez au sein d'une communauté, ou au cours d'un échange commercial, vous pouvez subir -1 richesse pour gagner +2 provisions.
- Lorsque vous vous *Ravitailliez* 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 richesse.

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

VOIE



COMMANDANT

- Vous dirigez une troupe ayant une jauge de +4 force. Faites un jet +force lorsque vous commandez à votre troupe de *Faire Face au Danger*, de *Séparer d'un Avantage*, de *Contraindre* ou de *Batailler*. Lorsque vous faites face à la conséquence négative de n'importe quelle action, vous pouvez subir -1 force comme pénalité à la place. Lorsque vous *Montez le Camp* ou *Séjournes*, 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 *Ravitailler*. Si vous le faites, faites un jet +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



CONTEUR

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, que vous *Contraindez* 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 le 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).

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



COMPAGNON

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

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 fois seulement).
- Lorsque vous *Faites Face au Danger* avec +vivacité en combat afin d'esquiver avec agilité 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 +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



DESTINÉ

- Lorsque vous *Faites Face à la Mort* ou *Faites Face à la Désolation* alors que votre vœu d'antécédents épique n'est pas réalisé, votre heure n'est pas encore venue. Au lieu de faire un jet, 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 *Atteigniez un Jalon* de plus sur votre vœu d'antécédents.
- Lorsque vous *Atteignez un Jalon* sur votre vœu d'antécédents, vous gagnez +2 élan ou +1 esprit.
- Toutes les deux cases entièrement cochées sur la jauge de votre vœu d'antécédents, vous gagnez +1 expérience. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu*, votre destin est à portée de main. Visualisez votre ultime sacrifice, et relancez n'importe quels dés.

VOIE



DÉVOT

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 vous le faites, faites un jet +la caractéristique de votre dieu. Sur un succès, vous gagnez +2 élan.
- Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* afin de servir votre dieu durant une quête divine, vous pouvez faire un jet +la caractéristique de votre dieu et relancer n'importe quels dés. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.
- Lorsque vous *Séjournez* et répandez la parole de votre dieu, vous pouvez faire un jet +la caractéristique de votre dieu et gagner +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 de moins. Une fois que vous aurez marqué toutes les capacités de cet atout, vous pouvez *Forger un Lien* avec ce compagnon et obtenir un coup fort automatique. Si vous le faites, marquez 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 quels dés. Sur un succès, vous gagnez +1 élan.

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 quels dés. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.

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* pour une relation basée sur un mensonge, choisissez 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, marquez deux coches sur votre jauge de liens et gagnez 1 expérience. Un coup faible est considéré comme un échec.

VOIE



GARDIEN DU SAVOIR

- Vous êtes dépositaire d'archives mystiques. Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Récoutez 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 sombres 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, relancez n'importe quels dés. 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 lancez un dé d'action. Sur un résultat de 1 à 3, vous devez également marquer le handicap corrompu ou *Faire Face à la Désolation* (ignorez l'élan pour cette action).

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 *Récouter 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 supérieur) au service de l'esprit, choisissez l'une des options suivantes :
 - Le laisser partir : gagnez +2 expérience pour chaque capacité marquée sur cet atout, puis défaites cet atout.
 - Approfondir votre connexion : ajoutez +1 supplémentaire aux ajouts octroyés lorsque vous utilisez cet atout.

VOIE



HAUT-RANG

Titre / Lignage :

- Lorsque vous *Séjournez* 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, relancez tous les dés et ajoutez +1. Sur un nouvel échec, on vous rejette, et votre prétention engendre un nouveau problème.
- Lorsque vous faites valoir 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 *Forger 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.

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

VOIE

HERBORISTE



- Lorsque vous tentez de *Guérir* en utilisant des remèdes à base de plantes et que vous disposez d'au moins +1 provisions, choisissez l'un des deux effets suivants (décidez-en avant votre 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 le Camp* et sélectionnez l'option festoyer, vous pouvez cuisiner un repas revigorant. Si vous le faites, vos compagnons et vous gagnez +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, lorsque vous déclenchez votre action, ajoutez +2 (au lieu de +1) et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Contraignez* quelqu'un en 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 votre score maximum d'esprit de 1. Vous pourrez récupérer ce point perdu la prochaine fois que vous *Réaliserez votre Vœu* et obtiendrez un coup fort.

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 *Séjournerez* 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 quels dés.

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 +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 +ombre (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous gagnez +1 élan ou +1 provisions sur un succès.

VOIE

INGÉNIEUX



- Lorsque vous *Vérifiez votre Équipement**, vous pouvez faire un jet +astuce (au lieu de +provisions). Si vous le faites, visualisez comment vous vous en tirez par une solution astucieuse, 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 équipement adéquat, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès. Après votre jet, vous pouvez aussi subir -1 provisions pour ajouter +1 supplémentaire.
- 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

LAME-LIÉE



Nom :

Une fois que vous avez marqué 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 (décidez-en avant votre jet), 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 appris. Puis 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 lié. Si vous le faites, vous pouvez relancer n'importe quels dés. Sur un nouvel échec, vous devez marquer secoué ou corrompu en plus du résultat de l'action. Si ces deux handicaps sont déjà marqués, vous devez *Faire Face à la Désolation*.

VOIE

LOYALISTE



- Lorsque vous *Aidez votre Allié*, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès, en plus 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 qui 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 plus bas par le vôtre.

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 ou vous entraînez à la pratique d'une nouvelle arme ou technique, vous pouvez acquérir ou améliorer le talent de combat associé 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.

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

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 bateaux, de la navigation ou des environnements et créatures aquatiques, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Entrenez un Voyage* à bord d'une embarcation ou d'un navire, ajoutez +1. Sur un coup fort, choisissez aussi l'une des options suivantes :
 - Vous avez le vent dans le dos : marquez le double de votre progression.
 - Vous trouvez un mouillage sûr : *Montez le Camp* maintenant et relancez n'importe quels dés.
 - À vous le magot : *Ravitaillez*-vous maintenant et relancez n'importe quels dés.
- Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* à bord d'une embarcation ou d'un navire, relancez n'importe quels dés.

VOIE



MASQUÉ

- Une fois que vous avez forgé un lien avec les elfes, et que vous avez reçu en présent un masque de bois précieux ancien...
- Choisissez le bois de votre masque :
 - Bois-Tonnerre : Vivacité / 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 sa caractéristique, ajoutez +1. Si vous obtenez un 1 sur votre dé d'action, subissez -1 sur la jauge associée (en plus de tout autre résultat de l'action).
 - Comme précédemment, mais vous pouvez à la place ajouter +2, et subir -2 (décidez-en avant votre jet).
 - Lorsque vous *Faites Face à la Mort* ou *Faites Face à la Désolation* en portant votre masque, vous pouvez faire un jet +sa caractéristique (au lieu de +cœur).

VOIE



MÉDIUM

- Lorsque vous *Faites Face au Danger* ou que vous *Récoutez 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. Si vous percez le voile pour explorer des vérités plus profondes (décidez-en avant votre jet), vous pouvez de plus relancer n'importe quels dés. Si vous le faites, considérez un coup faible comme un échec.

VOIE



PARIA

- Lorsque vos provisions tombent à 0, subissez toute pénalité de provisions restante en pénalité d'élan. Puis, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, 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 *Séjournerez*, vous pouvez relancer n'importe quels dés. 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



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* (extrême ou supérieur) pour vous racheter, distinguez cette quête par une marque particulière. Lorsque vous *Atteignez un Jalon* sur cette quête, 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 caractéristiques de +1 et **défausser cet atout**.

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 (pour une valeur maximum de +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* avec +ombre (au lieu de +cœur) et relancer n'importe quels dés. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* relatif à cette quête et que vous notez votre expérience, vous gagnez +2 expérience.

VOIE



REVENANT

Une fois que vous *Faites Face à la Mort* et que vous retournez dans le monde des vivants...

- Lorsque votre santé est 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 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



RITUALISTE

Une fois que vous avez *Réalisé votre Vœu* (de rang redoutable ou supérieur) au service d'un grand mystique et que vous avez *Forgé un Lien* avec celui-ci pour qu'il vous entraîne...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* pour vous préparer à un rituel, visualisez vos préparatifs. Puis, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous effectuez un rituel, vous pouvez subir -1 provisions pour ajouter +1 à votre jet (décidez-en avant 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



SANG SAUVAGE

- Lorsque vous *Faites Face au Danger*, que vous vous *Emparez d'un Avantage* ou que vous *Récoutez des Informations* en utilisant votre savoir en matière de pistage, du milieu forestier ou des créatures des bois, 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 le Camp* dans les bois, vous pouvez faire un jet +astuce (au lieu de +provisions). Si vous le faites, vos alliés et vous choisissez chacun une option supplémentaire sur un succès.

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

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 l'affronter, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* visant à tuer une bête ou une horreur, vous pouvez relancer n'importe quels dés. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et notez votre expérience, vous gagnez +1 expérience.
- Lorsque vous tuez une bête ou une horreur (au minimum de rang redoutable) vous pouvez prélever un trophée et choisir l'une des options suivantes :
 - Alimenter un rituel : lorsque vous ou l'un de vos alliés déclenchez une action de rituel, relancez n'importe quels dés (une fois seulement).
 - Prouver votre valeur : lorsque vous *Séjournes*, relancez n'importe quels dés (une fois seulement).

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.

TALENT DE COMBAT



ARCHER

Si vous maniez un arc...

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en prenant le temps de viser, choisissez l'une de ces approches et ajoutez +1 :
 - 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 -1 provisions (décidez-en avant votre jet). Si vous le faites, relancez n'importe quels dés. 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.

TALENT DE COMBAT



BAGARREUR

Si 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 -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



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, choisissez 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



BRAS LONG

Si 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.
- Lorsque 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 coup fort, ou lorsque vous accompagnez un allié qui obtient un coup fort sur cette action, votre bâton vous apporte soutien et réconfort lors de vos déplacements ; gagnez +1 élan.

TALENT DE COMBAT



DUELLISTE

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

- Lorsque vous *Frappez* ou *Ripostez*, vous pouvez ajouter +2 (décidez-en avant 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 quels dés.
- Lorsque vous *Tracez le Cercle*, choisissez l'une des options suivantes (avant votre jet) :
 - Ajoutez +2.
 - Gagnez +2 élan sur un succès.

TALENT DE COMBAT



ÉGORGEUR

Si vous maniez une dague ou un couteau...

- Lorsque vous êtes en position de *Frapper* un ennemi qui ne se doute de rien, choisissez l'une des options suivantes (avant votre jet) :
 - Ajoutez +2 et gagnez +1 élan sur un succès.
 - Infligez +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 quels dés et gagnez +1 élan sur un succès.

TALENT DE COMBAT



ESCARMOUCHEUR

Si vous maniez une lance...

- Lorsque vous *Faites Face au Danger* en tenant en respect un ennemi grâce à l'allonge de votre lance, faites un jet +fer ou +vivacité. Sur un succès, vous pouvez :
 - Avec fer : *Frapper* (si vous avez l'initiative) ou *Riposter* immédiatement, et ajouter +1.
 - Avec vivacité : gagner +1 élan.
- Lorsque vous *Frappez* au corps à corps, vous pouvez tenter de transpercer votre ennemi (décidez-en avant votre jet). Si vous le faites, ajoutez +1 et infligez +2 dégâts sur un succès. Si vous obtenez un succès et que le combat continue, vous devrez *Faire Face au Danger* avec +fer pour récupérer votre lance.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en pointant votre lance sur un ennemi qui vous charge, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



VOIE

IRONSWORN



VOIE

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



FENDEUR

Si vous maniez une hache...

- Lorsque vous *Frappez* ou *Ripostez* au corps à corps, vous pouvez choisir de subir -1 élan pour infliger +1 dégât sur un succès (décidez-en avant 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.
- Lorsque 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 *Frappez* ou *Ripostez*. Sur un coup faible, comme précédemment, mais cette mort vous pèse ; vous *Subissez un Stress* (2 stress).

TALENT DE COMBAT



FER-VÊTU

Si vous portez une armure...

- Lorsque vous revêtez ou ajustez votre armure, choisissez 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** : Marquez 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 des armes compte, ajoutez +2.

ARMURE
LÉGÈRE

ARMURE
DE GUERRE

TALENT DE COMBAT



FLÉCHIER

- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en fabriquant des flèches de grande 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 une flèche unique destinée à un ennemi spécifique, visualisez le processus de fabrication et les matériaux utilisés, puis faites un jet +astuce. Sur un coup fort, retenez les deux options suivantes. Sur un coup faible, choisissez-en une :
 - **Tête chercheuse** : Lorsque le tireur *Frappe* ou *Riposte* contre cet ennemi avec cette flèche, il peut relancer n'importe quels dés (une fois seulement).
 - **Tête barbelée** : Lorsque le tireur inflige des dégâts à cet ennemi avec cette flèche, il inflige +1d6 dégâts (une fois seulement).

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 *Frappez* 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 quels dés et infliger +2 dégâts sur un coup fort, mais un coup faible sera considéré comme un échec.

TALENT DE COMBAT



FRONDEUR

Si vous maniez une fronde...

- Lorsque vous projetez une simple pierre avec une fronde, elle devient une arme mortelle (infligeant 2 dégâts). Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* en bombardant votre adversaire de balles de fronde, vous infligez des dégâts sur un coup fort.
- Lorsque vous *Frappez* en lançant des projectiles sur un adversaire qui avance vers vous, vous pouvez choisir 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 -1 élan.
- Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage* en préparant des projectiles d'une qualité ou d'un matériau particuliers, ajoutez +1. Puis gagnez +1 élan ou +1 provisions sur un succès.

TALENT DE COMBAT



MAÎTRE-ÉPÉISTE

Si vous maniez une épée...

- Lorsque vous *Frappez* 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.
- Lorsque vous *Ripostez* et obtenez un coup fort, ajoutez +1 si vous enchaînez immédiatement par l'action *Frapper*.
- Lorsque 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, *Subissez des Dégâts* (1 dégât) en échange de +1 élan supplémentaire sur un succès.

TALENT DE COMBAT



PORTE-BOUCLIER

Si vous maniez un bouclier...

- Lorsque vous *Faites Face au Danger* en utilisant votre bouclier pour vous mettre à couvert, ajoutez +1. Lorsque vous *Ripostez* au corps à corps, gagnez +1 élan sur un coup fort.
- Lorsque 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.

RITUEL



ATTACHE

- Lorsque vous communiez avec les esprits d'un lieu, faites un jet +cœur. Si vous partagez un lien avec quelqu'un d'ici, ajoutez +1. Sur un coup fort, vous êtes attaché à ce lieu. Lorsque vous *Entrenez un Voyage* pour y retourner, vous pouvez faire un jet +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 ce lieu : vous *Subissez un Stress* (2 stress).
- Comme précédemment, et vous pouvez également relancer n'importe quels dés lorsque vous *Séjournes* dans le lieu où vous avez fixé votre attache.
- Lorsque vous effectuez ce rituel, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

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 alentour. 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 pour le prochain segment de votre trajet lorsque vous *Entrenez un Voyage*.
- 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



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



**TALENT
DE
COMBAT**

RITUEL



CLAIRVOYANCE

- 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, devez 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; choisissez l'un des sacrifices suivants:
 - Votre sang: *Subissez des Dégâts* (2 dégâts).
 - Quelque chose de précieux: *Subissez un Stress* (2 stress).
 - Des provisions: subissez -2 provisions.
- Comme précédemment, mais vous pouvez à la place étudier un événement passé.
- 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 et invoquez son esprit, faites 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 apprend (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et *Subissez un Stress* (1 stress).
- Comme précédemment, mais vous pouvez également communiquer avec ceux qui sont morts depuis longtemps.
- 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, choisissez deux options. Sur un coup faible, choisissez-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.

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'avez 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 révéler les secrets des runes exige plus de temps et de concentration; subissez -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.

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 quels dés (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 quels dés (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



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 empêcher de se retourner contre vous (en tant qu'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



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 *Contraindez* 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



INVOCATION

- Lorsque vous absorbez l'essence mystique autour de vous, faites un jet +astuce. Sur un coup fort, ajoutez le résultat de votre dé d'action à votre jauge d'essence (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 -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 tués, 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 dé 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 seule fois) 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.

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

IRONSWORN



RITUEL

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 pouvez porter cette fourrure et ajouter +1 lorsque vous déclenchez 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 dé 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 la nature sauvage vous appelle durant votre danse ; vous *Subissez un Stress* (2 stress).
- Comme précédemment, mais vous pouvez à la place effectuer ce rituel en portant 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



PORTEUR DE LUMIÈRE

- Lorsque vous vous concentrez sur une source de lumière et absorbez son essence, faites un jet +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 repousser ou traverser l'obscurité, vous pouvez ajouter +2 mais vous subissez -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 +lumière (au lieu de +fer ou +vivacité), puis subissez une pénalité de -lumière équivalente à la quantité libérée. Sur un succès, vos dégâts sont 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



SANGSUE

- Lorsque vous marquez vos mains ou une arme d'une rune de sang complexe, faites un jet +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 quels dés 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 en +santé ou +élan.
- 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



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



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 quels dés (une fois seulement) 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 pour *Entreprendre un Voyage* avec +ombre (au lieu de +astuce). Si vous le faites, vous *Subissez un Stress* (1 stress) et marquez le double de votre progression sur un coup fort.
- 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