

IRONSWORN



MATÉRIEL DE JEU

Ce fichier contient le matériel à imprimer pour le jeu de rôle *Ironsworn*.
Pour retrouver les autres fichiers, rendez-vous sur ironsworn.pbta.fr.

FICHE DE PERSONNAGE

Suivez l'état, la condition et l'expérience de votre personnage.

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE JEU

L'essentiel des règles de base d'*Ironsworn* condensé en une page.

FICHES DE RÉFÉRENCE DES ACTIONS

Les fiches pratiques des actions d'*Ironsworn*, rassemblées par catégorie.
Imprimez et gardez ces aides de jeu à portée de main durant votre partie.

FICHE DE JAUGES DE PROGRÈS

Suivez votre progression dans vos quêtes, voyages et combats.

FICHE D'ORACLES

Développez vos propres tables d'oracles.

CARTE DES TERRES DE FER

Une version imprimable en nuances de gris de la carte des Terres de Fer.

Le texte de ce document est placé sous licence Creative Commons Attribution 4.0
International. Plus de détails sur ironsworn.pbta.fr.

Copyright ©2022 Shawn Tomkin • et 500 Nuances de Geek pour la version traduite.
Version francophone relue et corrigée de juillet 2026.
D'après la version anglophone mise à jour en janvier 2023.

PERSONNAGE

EXPÉRIENCE

+10		VIVACITÉ	CŒUR	FER	OMBRE	ASTUCE	
+9							
+8	LIENS						
+7	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
+6	VŒUX						
+5	☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE						
+4	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
+3	☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE						
+2	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
+1	☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE						
0	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
-1	☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE						
-2	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
-3	☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE						
-4	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
-5	☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE						
-6	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐						
MAX	HANDICAPS						
	ÉTATS	FLÉAUX			FARDEAUX		
	☐ BLESSÉ ☐ SECOUÉ ☐ MAL PRÉPARÉ ☐ EMBAUVÉ	☐ MUTILÉ ☐ CORROMPU			☐ MAUDIT ☐ TOURMENTÉ		



IRONSWORN

RÉSUMÉ DES RÈGLES

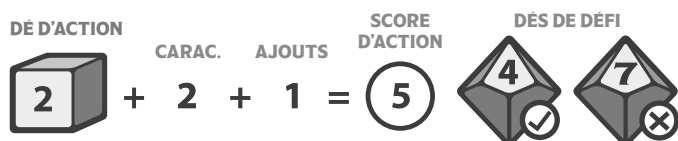
ACTIONS

Lorsque vous agissez d'une certaine façon ou que vous êtes confronté à une situation qui entre dans le cadre d'une **action**, reportez-vous à la description de celle-ci pour suivre ses instructions et voir ce qui se produit.

Quand le nom d'une action est mentionné dans les règles ou dans une autre action, il est indiqué *en italique*.

LE JET D'ACTION

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



- ✓✓ **Coup Fort** : Score d'action supérieur aux deux dés de défi
 - ✓✗ **Coup Faible** : Score d'action supérieur à l'un des dés de défi
 - ✗✗ **Échec** : Score d'action supérieur à aucun des dés de défi
- Succès** = Coup fort (succès total) ou Coup faible (succès mitigé)

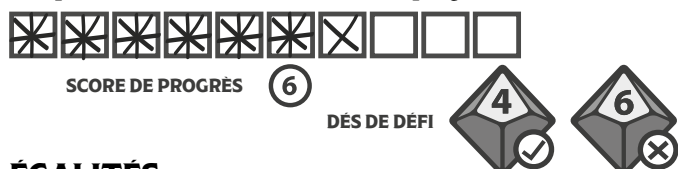
JAUGES DE PROGRÈS

- ✗ ✗ ✗ **Pénible** : Marquez 3 cases de progrès
- ✗ ✗ **Dangereux** : Marquez 2 cases de progrès
- ✗ **Redoutable** : Marquez 1 case de progrès
- ✗ **Extrême** : Marquez 2 coches
- ✗ **Épique** : Marquez 1 coche

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

ACTIONS DE PROGRÈS

Votre score de progrès augmente de +1 pour chaque case de progrès entièrement marquée (4 coches). Lancez vos dés de défi (2d10) et comparez-les à votre score de progrès. L'élan est ignoré lorsque vous déclenchez une action de progrès.



ÉGALITÉS

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

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

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

ORACLES

Consultez l'Oracle lorsque vous avez des questions en mode solo ou coop, ou lorsque votre MJ cherche des inspirations en mode guidé. Lorsqu'une action ou une table d'oracle vous demande de tirer un résultat entre 1 et 100, lancez deux d10 (l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités).

ÉLAN

BRÛLER DE L'ÉLAN

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

RÉINITIALISER VOTRE ÉLAN

- Votre valeur de réinitialisation par défaut est de +2.
- Si vous avez marqué un handicap, cette valeur est de +1.
- Si vous avez marqué plusieurs handicaps, cette valeur est de 0.

SOUFFRIR D'UN ÉLAN NÉGATIF

Lorsque votre élan est inférieur à 0 et qu'il correspond à la valeur de votre dé d'action, alors vous devez annuler le résultat de ce dernier. Lorsque vous subissez une pénalité d'élan alors que votre élan est déjà à -6, vous devez à la place déclencher l'action *Subir un Revers*.

SUBIR DES DÉGÂTS OU UN STRESS

Lorsque vous subissez des blessures ou des difficultés, déclenchez l'action *Subir des Dégâts*.

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

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

INFLIGER DES DÉGÂTS

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

ENNEMIS

Rang	Type	Progrès	Dégâts infligés
Pénible	Ennemis courants	3 cases par dégât	1
Dangereux	Combattants entraînés et créatures mortelles	2 cases par dégât	2
Redoutable	Combattants exceptionnels et créatures puissantes	1 case par dégât	3
Extrême	Ennemis aux compétences ou à la puissance dévastatrices	2 coches par dégât	4
Épique	Ennemis légendaires d'une puissance mythique	1 coche par dégât	5

PROVISIONS

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

COMPAGNONS

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

ACTIONS D'AVENTURE

FAIRE FACE AU DANGER p. 62

Lorsque **vous tentez quelque chose de risqué ou que vous réagissez à une menace imminente**, visualisez votre action et faites un jet. Si vous agissez...

- Avec rapidité, agilité ou précision : faites un jet +vivacité.
- Avec charme, par loyauté ou avec courage : faites un jet +cœur.
- Avec agressivité, en vous défendant vigoureusement, avec force ou endurance : faites un jet +fer.
- Par tromperie, avec discrétion ou avec ruse : faites un jet +ombre.
- Avec expertise, perspicacité ou observation : faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous réussissez et gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible** vous réussissez, mais vous subissez un coût pénible.

Choisissez l'une des options suivantes :

- Vous êtes retardé, vous perdez un avantage ou faites face à un nouveau danger : subissez -1 élan.
- Vous êtes éprouvé par la fatigue ou une blessure : *Subissez des Dégâts* (1 dégât).
- Vous êtes démoralisé ou effrayé : *Subissez un Stress* (1 Stress).
- Vous sacrifiez des ressources : subissez -1 provisions.

Sur un **échec**, vous échouez ou votre avancée est compromise par un rebondissement dramatique et coûteux. Vous devez en *Payer le Prix*.

S'EMPARER D'UN AVANTAGE p. 63

Lorsque **vous évaluez une situation, que vous faites des préparatifs ou que vous tentez d'obtenir un moyen de pression**, visualisez votre action et faites un jet. Si vous agissez...

- Avec rapidité, agilité ou précision : faites un jet +vivacité.
- Avec charme, par loyauté ou avec courage : faites un jet +cœur.
- Avec agressivité, en vous défendant vigoureusement, avec force ou endurance : faites un jet +fer.
- Par tromperie, avec discrétion ou avec ruse : faites un jet +ombre.
- Avec expertise, perspicacité ou observation : faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous obtenez un avantage. Choisissez l'une des options suivantes :

- Vous prenez le contrôle : déclenchez une autre action immédiatement (sauf une action de progrès) et ajoutez +1.
- Vous vous préparez à agir : vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, votre avantage est de courte durée. Vous gagnez +1 élan.

Sur un **échec**, vous échouez ou vos suppositions vous égarent. Vous devez en *Payer le Prix*.

RÉCOLTER DES INFORMATIONS p. 64

Lorsque **vous fouillez une zone, posez des questions, menez une investigation ou remontez une piste**, faites un jet +astuce. Si vous agissez au sein d'une communauté ou que vous posez des questions à une personne avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vous découvrez quelque chose d'utile et de précis. Le chemin que vous devez suivre ou votre prochaine action vous apparaît clairement. Visualisez ce que vous venez d'apprendre (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, l'information obtenue complique votre quête ou introduit un nouveau danger. Visualisez ce que vous venez de découvrir (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et gagnez +1 élan.

Sur un **échec**, votre investigation révèle une terrible menace ou met au jour une vérité indésirable qui mine votre quête. Vous devez en *Payer le Prix*.

GUÉRIR p. 65

Lorsque **vous traitez une blessure ou une maladie**, faites un jet +astuce. Si vous soignez vos propres blessures, faites un jet +astuce ou +fer, selon lequel est le plus faible.

Sur un **coup fort**, vos soins sont utiles. Si vous (ou l'allié que vous soignez) souffrez de l'état blessé, vous pouvez l'effacer. Puis, gagnez ou donnez jusqu'à +2 santé.

Sur un **coup faible**, comme ci-dessus, mais vous devez subir -1 provisions ou -1 élan (au choix).

Sur un **échec**, votre aide est inefficace. Vous devez en *Payer le Prix*.

RAVITAILLER p. 66

Lorsque **vous chassez, cueillez ou fouillez à la recherche de vivres ou de matériel à récupérer**, faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous augmentez vos ressources. Gagnez +2 provisions.

Sur un **coup faible**, vous gagnez jusqu'à +2 provisions, mais vous subissez -1 élan pour chaque point gagné.

Sur un **échec**, vous ne trouvez rien d'utile. Vous devez en *Payer le Prix*.

MONTER LE CAMP p. 67

Lorsque **vous vous reposez et récupérez pendant plusieurs heures dans la nature**, faites un jet +provisions.

Sur un **coup fort**, vos alliés et vous pouvez choisir chacun deux des options suivantes. Sur un **coup faible**, choisissez-en une seule.

- Récupérer : vous gagnez +1 santé pour vous-même et pour chacun de vos compagnons.
- Festoyer : vous subissez -1 provisions et gagnez +1 santé pour vous-même et pour chacun de vos compagnons.
- Se relaxer : vous gagnez +1 esprit.
- Se concentrer : vous gagnez +1 élan.
- Se préparer : lorsque vous levez le camp, ajoutez +1 si vous *Entrenez un Voyage*.

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

ENTREPRENDRE UN VOYAGE p. 68

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

- Voyage pénible : 3 cases de progrès par étape.
- Voyage dangereux : 2 cases de progrès par étape.
- Voyage redoutable : 1 case de progrès par étape.
- Voyage extrême : 2 coches par étape.
- Voyage épique : 1 coche par étape.

Puis, pour chaque segment de votre voyage, faites un jet +astuce. Si vous partez d'une communauté avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +1 à votre jet initial.

Sur un **coup fort**, vous atteignez une nouvelle étape. Si celle-ci vous est inconnue, visualisez-la (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Puis choisissez l'une des options suivantes :

- Vous faites bon usage de vos ressources : marquez votre progression.
- Vous vous hâtez : marquez votre progression et gagnez +1 élan, mais subissez -1 provisions.

Sur un **coup faible**, vous atteignez une étape et marquez votre progression, mais vous subissez -1 provisions.

Sur un **échec**, vous êtes interrompu par un événement périlleux. Vous devez en *Payer le Prix*.

ATTEINDRE VOTRE DESTINATION p. 72

Action de Progrès

Lorsque **votre voyage arrive à son terme**, lancez les dés de défi et comparez-les à votre score de progrès. L'élan est ignoré pour ce jet.

Sur un **coup fort**, la situation à votre destination est en votre faveur. Choisissez l'une des options suivantes :

- Déclenchez immédiatement une autre action (sauf une action de progrès) et ajoutez +1.
- Vous gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible**, vous arrivez mais vous devez faire face à un danger imprévu ou une complication. Visualisez ce que vous y trouvez (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

Sur un **échec**, vous avez énormément dévié de votre route, votre objectif est désormais hors d'atteinte, ou vous étiez mal renseigné sur votre destination. Si votre voyage se poursuit, effacez toutes vos cases de progrès sauf la première et élevez d'un cran le rang de votre voyage (s'il n'est pas déjà épique).

ACTIONS DE RELATION

CONTRAINDRE *p. 74*

Lorsque **vous tentez de persuader quelqu'un de faire quelque chose**, visualisez votre approche et faites un jet. Si vous...

- Le charmez, l'apaisez, que vous tentez de le convaincre ou de faire du troc avec lui : faites un jet +cœur (ajoutez +1 si vous partagez un lien).
- Le menacez ou le provoquez : faites un jet +fer.
- Lui mentez ou l'arnaquez : faites un jet +ombre.

Sur un **coup fort**, cette personne fera ce que vous souhaitez ou vous révélera ce qu'elle sait. Vous gagnez +1 élan. Si vous utilisez cet échange pour *Récolter des Informations*, déclenchez immédiatement cette action et ajoutez +1.

Sur un **coup faible**, comme ci-dessus, mais cette personne exigera quelque chose de vous en retour. Visualisez ce qu'elle souhaite (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

Sur un **échec** la personne refuse, ou elle vous fait une demande qui vous sera très coûteuse. Vous devez en *Payer le Prix*.

FORGER UN LIEN *p. 79*

Lorsque **vous avez passé un certain temps en compagnie d'une personne ou au sein d'une communauté, que vous avez fait face ensemble aux mêmes épreuves, ou que vous avez consenti à des sacrifices pour faire avancer leur cause**, alors vous pouvez tenter de créer un lien. À cette fin, faites un jet +cœur. Si vous déclenchez cette action juste après avoir réussi à *Réaliser votre Vœu* à leur profit, alors vous pouvez relancer n'importe quels dés.

Sur un **coup fort**, notez ce lien, marquez une coche sur votre jauge de liens, puis choisissez l'une des options suivantes :

- Vous gagnez +1 esprit.
- Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, la personne ou la communauté exige d'abord quelque chose de vous. Visualisez de quoi il s'agit (*Consultez l'Oracle* en cas de doute), faites-le (ou *Jurez un Vœu de Fer*), puis marquez ce lien. Si vous refusez ou que vous échouez, vous devez en *Payer le Prix*. Sur un **échec**, le lien est refusé. Vous devez en *Payer le Prix*.

TESTER VOTRE LIEN *p. 81*

Lorsque **votre lien est mis à l'épreuve en raison d'un conflit, d'une trahison ou de circonstances particulières**, faites un jet +cœur.

Sur un **coup fort**, cette épreuve a renforcé votre lien. Choisissez l'une des options suivantes :

- Vous gagnez +1 esprit.
- Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, votre lien est fragile et vous devez prouver votre loyauté. Visualisez ce que cette personne ou cette communauté exige de votre part (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et faites-le (ou *Jurez un Vœu de Fer*). Si vous refusez ou que vous échouez, effacez votre lien et *Payez le Prix*.

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

RÉDIGER VOTRE ÉPILOGUE *p. 83*

Action de Progrès

Lorsque **vous prenez votre retraite en tant que Ferjuré**, visualisez deux choses : ce que vous espérez et ce que vous craignez. Puis, lancez les dés de défi et comparez-les à votre jauge de liens. L'élan est ignoré pour ce jet.

Sur un **coup fort**, les choses se déroulent comme vous l'aviez espéré.

Sur un **coup faible**, votre vie prend un tour imprévu, mais pas nécessairement pour le pire. Vous passerez vos vieux jours en compagnie d'un personnage inattendu ou dans un lieu surprenant. Visualisez celui-ci (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

Sur un **échec**, vos craintes se réalisent.

SÉJOURNER *p. 76*

Lorsque **vous passez du temps dans une communauté à rechercher de l'aide**, faites un jet +cœur. Si vous partagez un lien avec celle-ci, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vos alliés et vous pouvez chacun choisir deux options dans les catégories ci-dessous.

Sur un **coup faible**, choisissez-en une seule. Si vous partagez un lien avec cette communauté, alors vous pouvez choisir une option supplémentaire.

Sur un **succès**, vos alliés et vous pouvez chacun vous concentrer sur l'une de vos actions de récupération et faire un nouveau jet +cœur. Si vous partagez un lien avec cette communauté, ajoutez +1. Sur un coup fort, vous gagnez +2 supplémentaires dans la jauge concernée. Sur un coup faible, vous gagnez +1 supplémentaire. Sur un échec, les choses se passent mal et vous perdez tous les bénéfices de cette action.

Éliminer un état

- Soigner : vous éliminez le handicap blessé et gagnez +1 santé.
- Reprendre courage : vous éliminez le handicap secoué et gagnez +1 esprit.
- Équiper : vous éliminez le handicap mal préparé et gagnez +1 provisions.

Récupérer

- Se rétablir : vous gagnez +2 santé pour vous-même et pour chacun de vos compagnons.
- Fréquenter : vous gagnez +2 esprit.
- Approvisionner : vous gagnez +2 provisions.
- Planifier : vous gagnez +2 élan.

Venir en aide

- Accepter une quête : visualisez ce dont cette communauté a besoin, ou à quel problème elle est confrontée (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Si vous choisissez de l'aider, *Jurez un Vœu de Fer* et ajoutez +1.

Sur un **échec**, vous ne trouvez aucune aide en ces lieux. Vous devez en *Payer le Prix*.

TRACER LE CERCLE *p. 78*

Lorsque **vous défiez quelqu'un en duel cérémoniel ou que vous acceptez un défi**, faites un jet +cœur. Si vous partagez un lien avec la communauté témoin de duel, ajoutez +1.

Sur un **coup fort**, vous gagnez +1 élan. Vous pouvez aussi choisir jusqu'à trois vantardises et gagnez +1 élan pour chacune d'entre elles.

Sur un **coup faible**, vous pouvez choisir une vantardise afin de gagner +1 élan.

- Accorder le premier coup : votre ennemi a l'initiative.
- À découvert : vous ne bénéficiez d'aucune armure ni bouclier ; les dégâts de votre ennemi augmentent de +1.
- Renier le fer : vous ne bénéficiez d'aucune arme ; vos dégâts sont de 1.
- Scarification : vous *Subissez des Dégâts* (1 dégât).
- À mort : d'une façon ou d'une autre, ce combat doit se conclure par la mort.

Sur un **échec**, vous engagez le duel en étant désavantagé. Votre ennemi a l'initiative. Vous devez en *Payer le Prix*.

Puis, déclenchez vos actions pour résoudre le combat. Si vous êtes le vainqueur, vous pouvez faire une demande loyale et votre adversaire devra l'accepter, sous peine de renoncer à son honneur et à son rang. Si vous refusez le défi, que vous vous rendez ou que vous êtes vaincu, alors ce sera à votre adversaire de vous faire une demande.

AIDER VOTRE ALLIÉ *p. 82*

Lorsque **vous vous Emparez d'un Avantage afin d'aider directement un allié** et que vous obtenez un succès, alors c'est lui (au lieu de vous) qui peut profiter des bénéfices de cette action. Si vous êtes engagé dans un combat et que vous obtenez un coup fort, alors votre allié et vous avez l'initiative.

ACTIONS DE COMBAT

PLONGER DANS LA MÊLÉE p. 84

Lorsque **vous engagez le combat**, commencez par déterminer le rang de chacun de vos ennemis.

- Ennemi pénible: 3 cases de progrès par dégât; inflige 1 dégât.
- Ennemi dangereux: 2 cases de progrès par dégât; inflige 2 dégâts.
- Ennemi redoutable: 1 case de progrès par dégât; inflige 3 dégâts.
- Ennemi extrême: 2 coches par dégât; inflige 4 dégâts.
- Ennemi épique: 1 coche par dégât; inflige 5 dégâts.

Puis, faites un jet pour déterminer qui prend le contrôle. Si vous êtes...

- Face à votre ennemi: faites un jet +cœur.
- En train de vous glisser dans le dos d'un ennemi ou que vous frappez sans prévenir: faites un jet +ombre.
- Pris en embuscade: faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous gagnez +2 élan. Vous avez l'initiative.

Sur un **coup faible**, choisissez l'une des options suivantes:

- Vous renforcez votre position: vous gagnez +2 élan.
- Vous vous préparez à agir: vous prenez l'initiative.

Sur un **échec**, le combat s'engage alors que vous êtes désavantagé. Vous devez en *Payer le Prix*. Votre ennemi a l'initiative.

FRAPPER p. 85

Lorsque **vous avez l'initiative et que vous attaquez au corps à corps**, faites un jet +fer. Lorsque **vous avez l'initiative et que vous attaquez à distance**, faites un jet +vivacité.

Sur un **coup fort**, vous infligez +1 dégât. Vous conservez l'initiative.

Sur un **coup faible**, vous infligez vos dégâts et perdez l'initiative.

Sur un **échec** votre attaque échoue et vous devez en *Payer le Prix*. L'ennemi a l'initiative.

RIPOSTER p. 86

Lorsque **votre ennemi a l'initiative et que vous combattez au corps à corps**, faites un jet +fer. Lorsque **vous échangez des tirs de projectiles à distance ou que vous visez un ennemi qui approche**, faites un jet +vivacité.

Sur un **coup fort**, vous infligez vos dégâts et choisissez l'une des options suivantes. Vous avez l'initiative.

- Vous renforcez votre position: vous gagnez +1 élan.
- Vous trouvez une ouverture: vous infligez +1 dégât.

Sur un **coup faible**, vous infligez vos dégâts, mais vous devez ensuite en *Payer le Prix*. Votre ennemi a l'initiative.

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

RENVERSER LA SITUATION p. 88

Une fois par combat, lorsque **vous jouez le tout pour le tout**, vous pouvez voler l'initiative à votre ennemi afin de déclencher une action (sauf une action de progrès). Lorsque vous le faites, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.

Si vous obtenez un échec sur cette action, vous devez subir un sort terrible et en *Payer le Prix*.

METTRE FIN AU COMBAT p. 89

Action de Progrès

Lorsque **vous déclenchez une action décisive**, et que vous obtenez un coup fort, vous pouvez résoudre l'issue du combat. Si vous le faites, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès. L'élan est ignoré pour ce jet.

Sur un **coup fort**, cet ennemi n'est plus engagé au combat. Il est tué, hors d'état de nuire, il fuit ou se rend, selon la situation et vos intentions (*Consultez l'Oracle* en cas de doute).

Sur un **coup faible**, comme ci-dessus, mais vous devez aussi choisir l'une des options suivantes:

- C'est pire que vous ne le pensiez: vous *Subissez des Dégâts*.
- Vous êtes moralement épuisé: vous *Subissez un Stress*.
- Votre victoire est de courte durée: un nouveau danger ou un nouvel ennemi apparaît, ou un danger existant empire.
- Vous encaissez des dommages collatéraux: un objet de valeur est perdu ou brisé, ou quelqu'un d'important doit en faire les frais.
- Vous allez le payer: l'un de vos objectifs est désormais hors d'atteinte.
- Les autres ne l'oublieront pas: vous faites l'objet d'une vendetta.

Sur un **échec**, vous avez perdu ce combat. Vous devez en *Payer le Prix*.

BATAILLER p. 91

Lorsque **vous livrez une bataille qui se déroule rapidement**, visualisez votre objectif et faites votre jet. Si vous combattez principalement...

- À distance ou que vous utilisez votre vitesse et le terrain à votre avantage: faites un jet +vivacité.
- En n'écoutant que votre courage ou en vous reposant sur vos alliés ou vos compagnons: faites un jet +cœur.
- Au corps à corps pour dominer vos adversaires: faites un jet +fer.
- En usant de tromperie pour confondre vos adversaires: faites un jet +ombre.
- En ayant recours à des tactiques prudentes pour déjouer vos adversaires: faites un jet +astuce.

Sur un **coup fort**, vous atteignez pleinement votre objectif. Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, vous atteignez votre objectif, mais pas sans un certain coût. Vous devez en *Payer le Prix*.

Sur un **échec**, vous êtes vaincu et votre objectif vous échappe. Vous devez en *Payer le Prix*.

LES AUTRES ACTIONS UTILISÉES AU COMBAT

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

S'emparer d'un Avantage: Lorsque vous cherchez à déjouer les plans ou la tactique de votre ennemi, ou que vous préparez votre prochaine action.

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

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

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

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

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

ACTIONS DE SOUFFRANCE

SUBIR DES DÉGÂTS p. 99

Lorsque **vous faites face à des dégâts physiques**, vous subissez une pénalité de santé égale au rang de votre ennemi ou appropriée à la situation. Si votre santé est à 0, appliquez toute pénalité restante à votre jauge d'élan.

Puis, faites un jet +santé ou +fer, selon lequel est le plus élevé.

Sur un **coup fort**, choisissez l'une des options suivantes :

- Serrer les dents : si votre santé est supérieure à 0, vous pouvez échanger -1 élan contre +1 santé.
- Épouser la douleur : vous gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible**, vous allez de l'avant.

Sur un **échec**, vous subissez également -1 élan. Si votre santé est à 0, vous devez marquer le handicap **blesé** ou **mutilé** (s'ils ne sont pas déjà marqués) ou faire un jet dans la table suivante.

Jet	Résultat
1-10	Les dégâts sont mortels. <i>Faites Face à la Mort.</i>
11-20	Vous êtes mourant. Vous devrez parvenir à <i>Guérir</i> en une ou deux heures, ou <i>Faire Face à la Mort.</i>
21-35	Vous tombez inconscient et êtes hors-jeu. Si l'on vous laisse tranquille, vous retrouverez vos esprits dans une heure ou deux. Si vous êtes à la merci d'un ennemi impitoyable, alors <i>Faites Face à la Mort.</i>
36-50	Vous vacillez et luttez pour garder conscience. Si vous vous engagez dans une activité physique intensive, telle que courir ou vous battre avant d'avoir eu quelques minutes de répit, alors refaites un jet dans cette table (avant de résoudre l'action suivante).
51-00	Vous êtes meurtri mais toujours debout.

FAIRE FACE À LA MORT p. 101

Lorsque **vous êtes à l'article de la mort** et que vous avez un aperçu de l'au-delà, faites un jet +cœur.

Sur un **coup fort**, la mort vous rejette. Vous revenez dans le monde des vivants.

Sur un **coup faible**, choisissez l'une des options suivantes :

- Vous mourez, mais pas avant d'avoir accompli un noble sacrifice. Visualisez vos derniers instants.
- La mort désire quelque chose de votre part en échange de votre vie. Visualisez ce qu'elle souhaite (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et *Jurez un Vœu de Fer* (de rang redoutable ou extrême) pour mener cette quête à bien. Si vous obtenez un échec lorsque vous *Jurez votre Vœu de Fer*, ou si vous refusez cette quête, alors vous mourez. Sinon, vous revenez dans le monde des vivants et êtes désormais **maudit**. Vous ne pourrez éliminer ce handicap qu'en accomplissant votre quête.

Sur un **échec**, vous êtes mort.

DÉGÂTS AU COMPAGNON p. 102

Lorsque **l'un de vos compagnons fait face à des dégâts physiques**, il subit une pénalité de santé égale à la valeur de dégâts subis. Si la santé de votre compagnon est à 0, alors appliquez toute pénalité restante à votre jauge d'élan.

Puis, faites un jet +cœur ou +santé du compagnon, selon lequel est le plus élevé.

Sur un **coup fort**, votre compagnon reprend des forces. Donnez-lui +1 santé.

Sur un **coup faible**, votre compagnon est rossé. Si sa santé tombe à 0, il ne pourra plus vous assister avant d'avoir récupéré au moins +1 santé.

Sur un **échec**, vous subissez également -1 élan. Si la santé de votre compagnon est à 0, alors il est gravement blessé et considéré comme étant hors-jeu. Sans assistance, celui-ci décèdera dans une heure ou deux.

Si vous obtenez un échec avec un résultat de 1 sur votre dé d'action et que la santé de votre compagnon est à 0, alors il décède aussitôt. Vous gagnez 1 point d'expérience pour chaque capacité cochée sur cet atout de compagnon, avant de le défausser.

SUBIR UN STRESS p. 103

Lorsque **vous faites face à un choc émotionnel ou au désespoir**, vous subissez une pénalité d'esprit égale au rang de votre ennemi ou appropriée à la situation. Si votre esprit est à 0, appliquez toute pénalité restante à votre jauge d'élan.

Puis, faites un jet +cœur ou +esprit, selon lequel est le plus élevé.

Sur un **coup fort**, choisissez l'une des options suivantes :

- Serrer les dents : si votre esprit est supérieur à 0, vous pouvez échanger -1 élan contre +1 esprit.
- Épouser les ténèbres : vous gagnez +1 élan.

Sur un **coup faible**, vous allez de l'avant.

Sur un **échec**, vous subissez également -1 élan. Si votre esprit est à 0, vous devez marquer le handicap **secoué** ou **corrompu** (s'ils ne sont pas déjà marqués) ou faire un jet dans la table suivante.

Jet	Résultat
1-10	Le désespoir vous submerge. <i>Faites Face à la Désolation.</i>
11-25	Vous renoncez : <i>Abandonnez votre Vœu</i> (si possible, celui en lien avec votre crise actuelle).
26-50	Vous cédez à la peur ou à vos pulsions et agissez à l'encontre de vos propres intérêts.
51-00	Vous persévérez.

FAIRE FACE À LA DÉSOLATION p. 105

Lorsque **vous êtes amené au seuil de la désolation**, faites un jet +cœur.

Sur un **coup fort**, vous résistez et allez de l'avant.

Sur un **coup faible**, choisissez l'une des options suivantes :

- Votre esprit ou votre raison se brise, mais pas avant d'avoir accompli un noble sacrifice. Visualisez vos derniers instants.
- Vous avez une vision d'un terrible événement à venir. Visualisez cet avenir sinistre (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et *Jurez un Vœu de Fer* (redoutable ou extrême) visant à l'éviter. Si vous obtenez un échec lorsque vous *Jurez votre Vœu de Fer*, ou si vous refusez cette quête, alors vous êtes perdu. Sinon, vous reprenez vos esprits et êtes désormais **tourmenté**. Vous ne pourrez éliminer ce handicap qu'en accomplissant votre quête.

Sur un **échec**, vous succombez au désespoir ou à l'horreur. Vous êtes perdu.

À COURT DE PROVISIONS p. 106

Lorsque **vos provisions sont épuisées** (réduites à 0), marquez le handicap **mal préparé**. Si vous subissez de nouveau une pénalité de provisions en étant mal préparé, alors vous devez déduire cette valeur de vos jauges de santé, d'esprit ou d'élan, selon ce qui correspond le mieux aux circonstances.

SUBIR UN REVERS p. 106

Lorsque **votre élan est à son minimum** (-6) et que vous subissez une nouvelle pénalité d'élan, choisissez l'une des options suivantes :

- Répartissez toute pénalité d'élan supplémentaire entre vos jauges de santé, d'esprit ou de provisions, en fonction des circonstances.
- Visualisez un événement ou une découverte (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) qui mine votre progression dans une quête, un combat ou un voyage en cours. Puis, pour chaque point de pénalité d'élan, effacez une unité de progrès dans cette jauge de progrès, en fonction de son rang (pénible = effacez 3 cases de progrès ; dangereux = effacez 2 cases de progrès ; redoutable = effacez 1 case de progrès ; extrême = effacez 2 coches ; épique = effacez 1 coche).

ACTIONS DE QUÊTE

JURER UN VŒU DE FER *p. 107*

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

Sur un **coup fort**, vous êtes enhardi et vous voyez clairement quelle est la prochaine chose à faire (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Vous gagnez +2 élan.

Sur un **coup faible**, vous êtes déterminé mais vous entamez votre quête en ayant plus de questions que de réponses. Vous gagnez +1 élan, puis visualisez ce que vous devez faire pour trouver une piste.

Sur un **échec**, vous faites face à un obstacle important avant de pouvoir entamer votre quête. Visualisez en quoi consiste ce problème (*Consultez l'Oracle* en cas de doute), puis choisissez l'une des options suivantes :

- Vous allez de l'avant : vous subissez -2 élan, et faites tout votre possible pour surmonter cet obstacle.
- Vous renoncez : *Abandonnez votre Vœu.*

ATTEINDRE UN JALON *p. 109*

Lorsque vous faites des progrès significatifs dans votre quête en surmontant un terrible obstacle, en concluant un voyage périlleux, en élucidant un mystère complexe, en déjouant une puissante menace, en vous assurant un soutien déterminant ou en acquérant un objet crucial, vous pouvez marquer votre progression.

- Quête pénible : marquez 3 cases de progrès.
- Quête dangereuse : marquez 2 cases de progrès.
- Quête redoutable : marquez 1 case de progrès.
- Quête extrême : marquez 2 coches.
- Quête épique : marquez 1 coche.

RÉALISER VOTRE VŒU *p. 110*

Action de Progrès

Lorsque vous accomplissez ce que vous estimez être la réalisation de votre vœu, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès. L'élan est ignoré pour ce jet.

Sur un **coup fort**, votre quête est menée à bien. Notez votre expérience (pénible = 1 ; dangereux = 2 ; redoutable = 3 ; extrême = 4 ; épique = 5).

Sur un **coup faible**, il vous reste du chemin à faire ou vous réalisez la véritable nature de votre quête. Visualisez ce que vous découvrez (*Consultez l'Oracle* en cas de doute). Puis, notez votre expérience (pénible = 0 ; dangereux = 1 ; redoutable = 2 ; extrême = 3 ; épique = 4). Vous pouvez de nouveau *Jurer un Vœu de Fer* pour remettre les choses en ordre. Si vous le faites, ajoutez +1 à votre jet.

Sur un **échec**, votre quête est en déroute. Visualisez ce qui se produit (*Consultez l'Oracle* en cas de doute) et choisissez l'une des options suivantes :

- Vous renouvez votre vœu : effacez toutes vos cases de progrès à l'exception de la première, puis élevez d'un cran le rang de votre quête (s'il n'est pas déjà épique).
- Vous renoncez : *Abandonnez votre Vœu.*

ABANDONNER VOTRE VŒU *p. 112*

Lorsque vous renoncez à votre quête, que vous reniez votre promesse ou que votre objectif devient inaccessible, effacez votre vœu et *Subissez un Stress*. Vous subissez une pénalité d'esprit égale au rang de votre quête (pénible = 1 ; dangereuse = 2 ; redoutable = 3 ; extrême = 4 ; épique = 5).

ÉVOLUER *p. 113*

Lorsque vous affinez vos compétences, que vous recevez un entraînement, que vous trouvez l'inspiration, que vous obtenez une récompense ou que vous gagnez un compagnon, vous pouvez dépenser 3 points d'expérience pour acquérir un nouvel atout ou 2 points d'expérience pour améliorer un atout existant.

ACTIONS DE DESTIN

PAYER LE PRIX *p. 115*

Lorsque vous subissez le résultat d'une action, choisissez l'une des options suivantes :

- Faites survenir le résultat négatif le plus évident.
- Visualisez deux résultats négatifs. Évaluez l'un des deux comme « probable », puis *Consultez l'Oracle* en utilisant la table oui/non. Sur un « oui », le résultat probable se produit. Sinon, l'autre survient.
- Faites un jet dans la table suivante. Si vous avez des difficultés à interpréter le résultat pour l'adapter à la situation actuelle, alors refaites un jet.

Jet	Résultat
1-2	Refaites un jet et appliquez son résultat mais en pire. Si vous obtenez ce résultat à nouveau, visualisez quelque chose de terrible qui change le cours de votre quête (<i>Consultez l'Oracle</i> en cas de doute) et faites-le se produire.
3-5	Une personne ou une communauté en laquelle vous aviez confiance perd sa foi en vous ou œuvre contre vous.
6-9	Une personne ou une communauté qui vous tient à cœur est exposée au danger.
10-16	Vous êtes séparé de quelque chose ou de quelqu'un.
17-23	Votre action a un effet imprévu.
24-32	Quelque chose de valeur est perdu ou détruit.
33-41	La situation actuelle se met à empirer.
42-50	Un nouveau danger ou un nouvel ennemi se révèle.
51-59	Cela vous demande un délai ou vous impose un désavantage.
60-68	C'est nocif.
69-77	C'est stressant.
78-85	Un développement surprenant complique votre quête.
86-90	C'est un gaspillage de ressources.
91-94	Cela vous force à agir à l'encontre de vos intérêts.
95-98	Un ami, un compagnon ou un allié est mis en danger (ou vous-même, si vous êtes seul).
99-00	Refaites deux jets dans cette table. Les deux résultats s'appliquent. Si vous obtenez deux fois le même, alors faites-le empirer.

CONSULTER L'ORACLE *p. 118*

Lorsque vous cherchez à répondre à une question, à découvrir des détails sur le monde, à déterminer comment les autres personnages répondent, ou à déclencher des confrontations et des événements, vous pouvez...

- Tirer une conclusion : Décidez d'une réponse en vous basant sur le résultat le plus intéressant et évident.
- Poser une question dont la réponse est oui ou non : Décidez des probabilités d'obtenir un « oui », puis faites un jet dans la table ci-dessous pour déterminer la réponse.
- Choisir deux possibilités : Visualisez deux options. Qualifiez l'une d'elle de « probable » puis faites un jet dans la table ci-dessous pour voir si cette option se vérifie. Dans le cas contraire, appliquez l'autre option.
- Trouver une idée : Réfléchissez pour trouver de nouvelles idées ou utilisez une incitation au hasard.

Probabilités	La réponse est « oui » si vous obtenez...
Presque Certain	11 ou plus
Probable	26 ou plus
50/50	51 ou plus
Improbable	76 ou plus
Chance Infime	91 ou plus

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

FICHE DE JAUGES DE PROGRÈS

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

☐ PÉNIBLE ☐ DANGEREUX ☐ REDOUTABLE ☐ EXTRÊME ☐ ÉPIQUE										
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	

Pénible : Marquez 3 cases de progrès Redoutable : Marquez 1 case de progrès	Dangereux : Marquez 2 cases de progrès Extrême : Marquez 2 coches Épique : Marquez 1 coche
---	--

↑
PROBABILITÉS ÉQUIVALENTES
↓

↑
PROBABILITÉS ÉQUIVALENTES
↓

↑
PROBABILITÉS ÉQUIVALENTES
↓

↑
PROBABILITÉS ÉQUIVALENTES
↓

[illegible][illegible]

IRONSWORN

LES TERRES DE FER

