



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.

DÉ D'ACTION

 + 2 (CARAC.) + 1 (AJOUTS) = 5 (SCORE D'ACTION)

DÉS DE DÉFI

- ✓✓ **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.

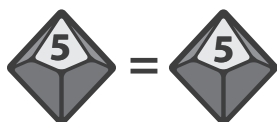
SCORE DE PROGRÈS 6

DÉS DE DÉFI

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*.