

IRONSWORN - ANTÉCÉDENTS DE PERSONNAGE

Faites un jet d'un d100 ou choisissez dans la table ci-dessous vos atouts de départ. Si vous prenez les trois atouts inclus dans vos antécédents, vous pouvez immédiatement améliorer l'un de ces atouts (en cochant une deuxième capacité) afin de représenter votre expérience dans ce rôle.

Jet	Antécédents	Atouts
1-3	Artisan	Artisan (Voie), Ingénieur (Voie), Talisman (Rituel)
4-6	Barbare	Berserk (Talent de Combat), Jeune Wyverne (Compagnon), Sangsue (Rituel)
7-9	Barde	Attache (Rituel), Conteur (Voie), Lié (Voie)
10-12	Chasseur	Chien (Compagnon), Fléchier (Voie), Pacte (Rituel)
13-15	Chasseur de Monstres	Chasseur de Fortune (Voie), Escarmoucheur (Talent de Combat), Tueur (Voie)
16-18	Chef des Mercenaires	Chasseur de Fortune (Voie), Commandant (Voie), Vétéran (Voie)
19-21	Chevalier	Acolyte (Compagnon ; Écuyer), Bannière-Juré (Voie), Fer-Vêtu (Talent de Combat)
22-24	Chevalier Errant	Cavalier (Voie), Fer-Vêtu (Talent de Combat), Hanté (Voie)
25-27	Clerc	Dévot (Voie), Herboriste (Voie), Loyaliste* (Voie)
28-30	Danseur des Lames	Danseur (Voie), Duelliste (Talent de Combat), Lamentation (Rituel)
31-33	Druide	Augure (Rituel), Bras-Long (Talent de Combat), Sang Sauvage (Voie)
34-36	Elfe Paria	Archer (Talent de Combat), Masqué (Voie), Paria (Voie)
37-39	Enchanteur	Emprise (Rituel), Farceur (Voie), Talisman (Rituel)
40-42	Épéiste	Lame-Lié (Voie), Lamentation (Rituel), Maître-Épéiste (Talent de Combat)
43-45	Espion	Imposteur (Voie), Infiltré (Voie), Traversée des Ombres (Rituel)
46-48	Explorateur	Gardien du Savoir (Voie), Ingénieur (Voie), Porteur de Lumière (Rituel)
49-51	Gardien	Conjuration (Rituel), Loyaliste* (Voie), Porte-Bouclier (Talent de Combat)
52-54	Maître des Bêtes	Dresseur (Voie), Lion des Cavernes (Compagnon), Totem (Rituel)
55-57	Mage	Alchimiste (Voie), Corbeau (Compagnon), Divination (Rituel)
58-60	Nécromancien	Communion (Rituel), Corbeau (Compagnon), Éveil (Rituel)
61-63	Nomade	Éclaireur (Voie), Frondeur (Talent de Combat), Mammouth (Compagnon)
64-66	Paladin	Honorable (Voie), Maître-Épéiste (Talent de Combat), Porteur de Lumière (Rituel)
67-69	Pilleur	Chien (Compagnon), Fendeur (Talent de Combat), Grimage (Rituel)
70-72	Prêtre de Guerre	Bannière-Juré (Voie), Dévot (Voie), Frappe-Tonnerre (Talent de Combat)
73-75	Rôdeur	Éclaireur (Voie), Faucon (Compagnon), Sang Sauvage (Voie)
76-78	Sage	Chouette (Compagnon), Clairvoyance (Rituel), Gardien du Savoir (Voie)
79-81	Sauvage	Bagarreur (Talent de Combat), Pacte (Rituel), Sang Sauvage (Voie)
82-84	Seigneur de Guerre	Cheval (Compagnon), Commandant (Voie), Haut-Rang (Voie)
85-87	Sorcier	Araignée Géante (Compagnon), Invocation (Rituel), Médium (Voie)
88-90	Sorcière des Mers	Danseur (Voie), Invocation (Rituel), Marin (Voie)
91-93	Voleur	Égorgeur (Talent de Combat), Farceur (Voie), Infiltré (Voie)
94-96	Voyant	Clairvoyance (Rituel), Divination (Rituel), Médium (Voie)
97-100	Relancez deux fois	Visualisez un personnage dont le passé inclut ces deux résultats d'antécédents, et choisissez trois atouts parmi ceux proposés.

*L'atout Loyaliste est conçu pour le jeu en mode coop ou guidé avec des alliés. Si vous jouez en mode solo, échangez-le contre un autre atout de votre choix.